



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

Translation from the Bulgarian

**BULGARIAN INSTITUTE OF METROLOGY (BIM)
GAMING DEVICES TESTING LABORATORY
52 B, G. M. Dimitrov Blvd., 1797 Sofia**

Certificate of Accreditation Reg. No. 26 ЛИ/ 29.08.2025 valid through 29.08.2029
Issued by Executive Agency Bulgarian Accreditation Service under the requirements of BDS EN
IEC/ISO 17025:2018

PROTOCOL

of Testing of Gaming Software and Communication Equipment for Online Betting
No. KC-198 of 10.12.2025

Name: **Elephant RGS (Remote Game Server)**
Type: **BG 004**
Manufacturer: **CT INTERACTIVE EOOD**
Certificate of the National Revenue Agency No.
000030-6398/05.08.2025 for Production, Distribution
and Service Maintenance
Manufacturing (Serial) Number 1401-201
Year of Manufacture 2025
Applied for by: **CT INTERACTIVE EOOD**
Certificate of the National Revenue Agency No.
000030-6398/05.08.2025 for Production, Distribution
and Service Maintenance
Address: **7, Kukush Str., city of Sofia**
Testing Application Application Ref. No. 000029-20-71/06.10.2025
Testing Location: Gaming Devices Testing Laboratory and Remote
Access to a Server of CT Interactive AD,
7, Kukush Str., city of Sofia
Duration of Testing: Testing Started: 06.10.2025
Testing Completed: 10.12.2025

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

Laboratory Head:
R. Stoyanov, Physics Engineer
[Signature illegible]
[Round seal of the Bulgarian Institute of Metrology (BIM)]

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

KC-198 of 10.12.2025

I. Test results

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

The gaming software of *Elephant RGS (Remote Game Server)* type BG 004 is designed to provide access to gambling with virtual gambling machines through a Central Computer System of an organizer of online gambling games. Games of the *Elephant RGS (Remote Game Server)* type BG 004 are designed to work with the *Elephant RGS (Remote Game Server)* version GS 5.4 game server and are managed, administered and reported through its *RGS Reports* application along with all games included in it.

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

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

The gaming software of *Elephant RGS (Remote Game Server)* type BG 004 is designed to provide access to gambling games on virtual gambling machines through a Central Computer System (CCS) of an organizer of online gambling games. Games of the *Elephant RGS (Remote Game Server)* type BG 004 are designed to work with the *Elephant RGS (Remote Game Server)* version GS 5.4 game server and are managed, administered and reported through its *RGS Reports* application along with all games included in it.

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

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

3.1 Technical and functional requirements for gaming software

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

	1.2. The game conditions and rules for each gambling game shall be described in detail in the rules of the organizer, approved according to Art. 17, para. 1, it. 4 of the Gambling Act. The rules of the game shall be accessible to the participant through the same environment and in the same place used for the games. The Central Computer System shall require the participant to explicitly accept the rules of the game, which cannot be changed within one game session.	The server provides access via the CCS of the organizer to the rules for participation in each of the games, the table of winnings, and the number and types of symbols and their functions, possible additional bonus, free and duplicate games, and all restrictions on bets and participation in the game.																																	
	1.3. For games where the bet is made by electronic means of communication, the rules shall be available on the organizer's website, to which the organizer refers when registering, and the participant confirms that he has read them before placing the bet.	Does not provide the option of betting by electronic means of communication or short text message (SMS)																																	
2.	Gaming software shall comply to the following requirements: 2.1. shall provide a return of no more than less than 80 percent of the total bets placed while playing on the virtual gambling machines;	More than 80% for each of the games of <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> type BG 004 based on mathematical estimation of the deviation of the rate of return compared on submitted by manufacturer to the theoretical (TRTP %) under the following conditions: 95% confidence interval, game with a constant bet and analysis of results presented in the Gaming Devices Testing Laboratory of the tests performed. <table><tr><th>Game Name</th><th>Min TRTP%</th></tr><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></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%	Presented by the manufacturer CT Interactive Par Sheets for each of the games for all possible settings and options of TRTP %,
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%																																		

		<table><tr><td>Win Storm</td><td></td></tr><tr><td>DELUXE Betano</td><td>94.22%</td></tr><tr><td>Wonder 7's</td><td>94.02%</td></tr><tr><td>King's Tomb</td><td>96.00%</td></tr><tr><td>Riches</td><td></td></tr></table>	Win Storm		DELUXE Betano	94.22%	Wonder 7's	94.02%	King's Tomb	96.00%	Riches		
Win Storm													
DELUXE Betano	94.22%												
Wonder 7's	94.02%												
King's Tomb	96.00%												
Riches													
		<p>Analysis of results presented in the Gaming Devices Testing Laboratory of the tests performed:</p> <p>For game 100 Blazing Brilliants TRTP%- 94,40% 5 X 100000 consecutive games, active 100 lines, Bet: 1 credit per line, RTP%=94,30%</p> <p>For game 100x Cherry Party TRTP%- 94,40% 5 X 100000 consecutive games, active 100 lines, Bet: 1 credit per line, RTP%=94,38%</p> <p>For game 40 Hell's Cherries TRTP%- 93,88% 5 X 100000 consecutive games, active 40 lines, Bet: 1 credit per line, RTP%=93,79%</p> <p>For game Blazing Flower TRTP%- 96,40% 5 X 100000 consecutive games, active 5 lines, Bet: 1 credit per line, RTP%=96,30%</p> <p>For game Cave of Clovers TRTP%- 96,25% 5 X 100000 consecutive games, active 100 lines, Bet: 1 credit per line, RTP%=96,27%</p> <p>For game Enchanted Woods TRTP%- 95,13% 5 X 100000 consecutive games, multiplier 1, Total bet 20 credits, RTP%=95,24%</p> <p>For game Game for Tuna TRTP%- 95,53% 5 X 100000 consecutive games, active 30 lines, Bet: 1 credit per line, RTP%=95,50%</p> <p>For game Hell's Cherries TRTP%- 93,14% 5 X 100000 consecutive games, active 5 lines, Bet: 1 credit per line, RTP%=93,24%</p>											

		<p>For game <i>Hell's Hot Seven</i> TRTP%- 93,90% 5 X 100000 consecutive games, active 5 lines, Bet: 1 credit per line, RTP%=93,85%</p> <p>For game <i>Lucky Clover 20</i> TRTP%- 92,73% 5 X 100000 consecutive games, active 20 lines, Bet: 1 credit per line, RTP%=92,75%</p> <p>For game <i>Nectar of Power</i> TRTP%- 95,53% 5 X 100000 consecutive games, active 30 lines, Bet: 1 credit per line, RTP%=95,56%</p> <p>For game <i>Nice Nice Penguin</i> TRTP%- 94,07% 5 X 100000 consecutive games, active 5 lines, Bet: 1 credit per line, RTP%=94,04%</p> <p>For game <i>The Big Coin Pig</i> TRTP%- 94,22% 5 X 100000 consecutive games, active 20 lines, Bet: 1 credit per line, RTP%=94,30%</p> <p>For game <i>The Shining Globe</i> TRTP%- 94,99% 5 X 100000 consecutive games, active 20 lines, Bet: 1 credit per line, RTP%=95,36%</p> <p>For game <i>Win Storm DELUXE</i> TRTP%- 94,22% 5 X 100000 consecutive games, active 30 lines, Bet: 1 credit per line, RTP%=94,29%</p> <p>For game <i>Win Storm DELUXE Betano</i> TRTP%- 94,22% 5 X 100000 consecutive games, active 30 lines, Bet: 1 credit per line, RTP%=94,21%</p> <p>For game <i>Wonder 7's</i> TRTP%- 94,02% 5 X 100000 consecutive games, active 5 lines, Bet: 1 credit per line, RTP%=94,19%</p> <p>For game <i>King's Tomb Riches</i> TRTP%- 96,00% 5 X 100000 consecutive games, active 4 cards,</p>	
--	--	--	--

		<p>Bet: 10 credits per card, RTP%=95,89%</p> <p>The declared minimum return percentages do not include jackpot bonus premiums. The test results are within the acceptable RTP range.</p> <p>Diamond Tree games</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>For game Hot 7's x2 Diamond Tree JP, TRTP%- 90,10% 5 X 100000 consecutive games, active 5 lines, Total bet of 15 credits, RTP%=90,25%</p> <p>For game Wild Clover Diamond Tree JP TRTP%- 90,30% 5 X 100000 consecutive games, active 20 lines, Total bet of 30 credits, RTP%=90,16%</p> <p>The declared minimum return percentages do not include jackpot bonus premiums. The minimum return percentages for Diamond Tree games only include the base values of the three bonus levels without any growth percentages. The base levels are part of the main game pay table.</p> <p>The test results are within the acceptable RTP range.</p>	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. shall automatically limit the number of playing places on the virtual gaming table or the virtual gambling machine depending on the number of simultaneous gaming sessions as requested by the organizer in the application for issuance of a license;	No limit on the number of simultaneous game sessions due to the characteristics of the games.							
	2.3. shall guarantee a minimum duration of at	Virtual gambling machines - no							

	least three seconds for each gaming session, excluding virtual gambling machine games;	restrictions on the minimum duration of the gaming session	
	2.4. shall ensure that participation in each game is the result of the explicit consent of the participant;	For the acceptance of the bet a mandatory confirmation is required when making the bet using the "START" button	
	2.5. shall provide the participant with the opportunity to perform "clicks" on images such as "play", "hold", "draw", "double", etc., only in cases where the participant has had sufficient time to assess the consequences of his action;	The user interface (video buttons, duplicated by some of the buttons on a standard PC keyboard) is functioning properly according to the functions described on the available buttons and according to the technical documentation.	
	2.6. shall ensure the option of conducting the games and the results of the games shall not depend on the characteristics of the client's equipment and/or the communication channel;	The server allows each participant who has made a connection with the CCS through the organizer's website and made an initial registration to have access to all functions of the system and to play the game. Once this access has been granted, the operation of the CCS does not depend on the characteristics of the client's equipment and/or communication channel. A prerequisite is that the client access device is compatible with the communication channel used.	
	2.7. shall enable games that involve simulating a physical object (dice, roulette wheel, etc.) to give true and fair results is in line with expectations of that physical object.	There are no games involving simulation of a physical object.	
3.	Gaming software shall provide: 3.1. the rules (including restrictions on games and the way the player plays) are accessible from all pages of the game; 3.2. the name of the game shall be displayed on all pages related to the game; 3.3. the balance on the participant's gaming account shall be displayed or available on all pages of the game; 3.4. the participant shall be provided with information about the amount of the bet made for each individual game.	Clearly and accurately visualizes all the necessary information for the game through the fields on the screen and buttons to access the relevant information.	
4.	The Central Computer System (CCS): 4.1. shall provide clear and unambiguous information for the currency in which the bets are made at the time of loading the player's	Clearly and accurately visualizes all the necessary information for a game via a button on the game screen or on the home page of the	

	gaming account, and the exchange rate in case of need for currency exchange; 4.2. shall display all possible winning combinations in graphical form and/or text box, with the exception of gambling games with bets on results of sports competitions and races with horses and dogs and gambling games with bets on random events and bets related to the guessing of facts; 4.3. shall clearly display the minimum and maximum bets that can be made on the game; 4.4. shall provide participants with information on how to generate and pay out winnings.	game.	
5.	In the current game, the CCS shall display: 5.1. the results from the game until its completion in a clear and comprehensive way; 5.2. the winnings in a clear and unambiguous way; 5.3. only the winning combinations that the client can win with the selected bet, except for gambling games with bets on sports and horse and dog races and gambling games with bets on random events and betting on guessing of facts.	Clearly and accurately visualizes all the necessary information for the implementation of the game through the fields on the screen for the implementation of the specific game and a graphical representation of the winning combinations.	
6.	The Central Computer System shall provide information to the participants in connection with their participation in the games in Bulgarian language, regardless of the communication channel used.	The function is performed by the CCS. The rules for the implementation of each of the games are available in the Bulgarian language.	

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

No.	Requirement	Found (measured)	Note
1.	Visualization and information about the games 1.1. The gaming software shall display all games on the virtual gambling machines in a clear and specific way.	The server provides an opportunity through the CCS of the organizer to access each of the active games through separate fields/buttons with a unique name and a specific graphic layout for unique identification. When choosing a specific game, the user interface allows detailed information on the game type, the way of making basic and special bets and the possible winnings and premium jackpots, if the game participates in their formation and distribution.	

	<p>1.2. The winnings for each symbol or combination of symbols shall be located in a place that has a visual connection with the corresponding symbol, such as:</p> <ul style="list-style-type: none"> - the number of symbols that lead to a pay-out shall be displayed; - symbols falling on the same winning scale shall be placed in an area associated with that winning scale; - if it is possible to win a winning with different combinations of symbols, the illustration shall clearly show the combination; - the symbol has a shape and colour that are used unchanged in any game, except when using animations. 	<p>The server provides an opportunity through the CCS of the organizer for visualization of all the information about the symbols and winnings for each game separately.</p> <p>Each game uses a different set of symbols and table of winnings, correctly described in the displayed rules. When selecting a specific game, the name and a button for access to the screen are displayed, allowing detailed information on the game type and the table of winnings, and the number and types of symbols and their functions and possible additional, bonus, free and doubling games and distribution of jackpot bonuses, if available for the game.</p>	
	<p>1.3. The gaming software shall graphically display the maximum bet, the possible number of bets to bet on each selected line, and the total number of possible lines.</p>	<p>Message from the home page of the game about the maximum allowable bet.</p> <p>Graphic colour indicator for the bet, sound and graphic or animated signal to reach the maximum bet upon choosing.</p> <p>Graphic and colour indicator for each active line when it is activated. Displaying the total number of active lines.</p> <p>Complete information about the number and location of available lines in the rules of each game.</p>	
2.	<p>Gaming software requirements for card games:</p> <p>2.1. The game shall clearly show the values and colour of the faces of the playing cards.</p> <p>2.2. The game shall display the number of the decks to be used if more than one deck is used.</p> <p>2.3. The game shall reproduce clearly all possible events and results provided for the respective card game and the rules of the organizer under Art. 17, para. 1, item 4 of the Gambling Act.</p>	<p>Virtual slot machines in Elephant RGS (Remote Game Server) type BG 004 do not include card games in the main game.</p> <p>Double-or-nothing games Red/Black X2, Suit X4 clearly shows the colour of the faces of the playing cards and reproduces all events and results of their implementation according to the announced rules.</p>	
3.	<p>When playing roulette, the gaming software shall visually reproduce the roulette wheel.</p>	<p>Does not provide the option</p>	

4.	Gaming software requirements for dice games: 4.1. In dice games, the gaming software shall visually reproduce traditional dice.	Does not provide the option	
	4.2. If the dice used are not traditional, information on this shall be contained in the rules of the game, describing the design of the dice.	Does not provide the option	
5.	<p>Requirements to the Central Computer System when forming a premium jackpot:</p> <p>5.1. The actual funds that are transferred to the jackpot shall correspond to the allocations determining the jackpot in question, specified in the rules under Art. 22, para. 1, item 11 of the Gambling Act; these funds may not exceed 5 percent of each bet for the virtual gambling machines or the percentage of each bet specified in the rules under Art. 22, para. 1, item 11 of the Gambling Act, for the other virtual games.</p>	<p>Premium</p> <p>Bingo Jackpot type Progressive</p> <p>The configuration is done through the RGS Reports application, Games Settings / Game configs menu, when selecting the game King's Tomb Riches, Progressive JP Settings menu.</p> <p>The starting level is determined automatically depending on the set maximum bet and denomination. Allocations to the bonus cannot exceed 2%. Allocations are accumulated quickly, correctly and completely in the jackpot. Activation of a common progressive jackpot for the games King's Tomb Riches, Bingo Best and Bingo Fast is done through the Sites Settings / Sites list menu in the Default Bingo Settings submenu, using the current settings.</p> <p>Games of Elephant RGS (Remote Game Server) type BG 004 can participate in the formation and distribution of Mystery jackpot premium or Mystery type "HOT LUCK" jackpot premium, administered through the RGS Buffalo JP server program module on the Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4 server, together with all other games from the server.</p> <p>Mystery Premium:</p> <p>The configuration is made via the application RGS Reports menu</p>	

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

	<p>amount of allocations from each bet shall not exceed the percentage under item 5.5.1;</p>	<p>cannot be more than 1%.</p> <p>On the settings page, the sum of all allocations for all 4 progressive Mystery premium levels cannot be more than 1%.</p> <p>On the settings page, the sum of all allocations for all 3 progressive HOT LUCK premium levels cannot be more than 1%.</p> <p>On the settings page, the sum of all allocations for all 3 progressive Diamond Tree premium levels cannot be more than 5%.</p>	
	<p>5.3. the current value of the premium shall be visualized in the user interface of each game involved in its formation;</p>	<p>In the interface of the King's Tomb Riches game, there is a field for visualizing the current status of the Bingo Jackpot premium - its formation and distribution (when the jackpot is active for the game).</p> <p>In the interface of the game there are fields for visualization of the current state of the 4 progressive levels of the Mystery premium, in the formation and distribution of which it participates (when the jackpot is active for this game).</p> <p>In the interface of the game there are fields for visualization of the current state of the 3 progressive levels of the HOT LUCK premium, in the formation and distribution of which it participates (when the jackpot is active for this game). The total value of the fixed bonus HOT LUCK is announced in the rules of the respective game.</p> <p>In the interface of the game there are fields for visualization of the current state of the 3 progressive levels of the Diamond Tree</p>	

		premium.	
	5.4. when the condition for winning the premium is the formation of a winning combination related to certain conditions (bet, denomination, line of formation, etc.), these conditions shall be described in the rules of the game; when the game forms more than one jackpot with a condition for winning - formation of a certain winning combination, the rules of the game shall unambiguously determine which of them under what conditions can be won;	<p>The Bingo Jackpot premium is of Progressive type, with a winning condition of forming a BINGO combination under conditions described in the game rules depending on the bet for the game.</p> <p>The formed Mystery and HOT LUCK jackpot premiums are Mystery type, are activated randomly and are not linked to forming a winning combination in the main game.</p> <p>Diamond Tree premium.</p>	
	5.5. when the jackpot replaces any winnings from the game's table of winnings, the starting value after winning them is not lower than the replaced winnings, taking into account the bet and denomination;	<p>When activated, the Bingo Jackpot premium automatically receives a starting value of the maximum winnings, which is replaced depending on the maximum bet and the denomination set for the King's Tomb Riches game.</p> <p>Mystery type premiums – do not replace winnings from the payable.</p>	
	5.6. winning the premium shall be associated only with participation in the game, under pre-determined conditions by configuring the jackpot (bet, time, initial and final value of accumulation, etc.), without being associated with the formation of a certain winning combination - premium mystery jackpot;	<p>Premium Mystery - the system randomly determines one of the active participants participating in the game who fulfil the pre-set conditions for winning, and directly pays the respective level by adding the amount to the credit.</p> <p>Premium HOT LUCK - the system randomly determines one of the active participants participating in the game who fulfil the pre-set conditions for winning, and starts the additional game to determine one of the 3 progressive levels, which could be won. Pays directly the respective earned level by adding the amount to the credit.</p> <p>The scatter winnings from the HOT LUCK premium are paid out by</p>	

		<p>adding the amount to the credit.</p> <p>Premium <i>Diamond Tree</i> - the system randomly determines one of the active participants participating in the game who fulfil the pre-set conditions for winning, and starts the additional game to determine one of the 3 progressive levels, which could be won.</p> <p>In the additional game, no progressive bonus levels may be won, only cash winnings. The amounts from the progressive levels are added to the total winnings from the bonus game and are paid directly by adding the amount to the credit.</p>	
	5.7. when the distribution of the premium or premium jackpot levels is to be determined by an additional bonus game (outside the table of winnings of the main game), carried out in the interface of the game or in an additional interface, access to this game shall be carried out by forming a certain winning combination or randomly;	<p>HOT LUCK - an additional game that interrupts the main game after all winnings have been paid. Starting the additional game guarantees winning one of the three progressive bonus levels. The result of the additional game determines the level won.</p>	
	5.8. when the premium is conditional on winning in the formation of a certain winning combination, opportunity for changes in the configuration parameters shall be provided only after winning it; when the premium is a Mystery with more than one level of accumulation, the amounts accumulated in them shall be preserved upon change of configuration parameters;	<p>The accumulations on the jackpot cannot be changed after its commissioning. When changing the configuration parameters, the amounts accumulated in the jackpot levels are preserved.</p> <p>Changes to the configuration parameters of the Bingo Jackpot premium are made through the RGS Reports application, Games Settings / Game configs menu, when selecting the King's Tomb Riches game, Progressive JP Settings menu when accessing with additional authorization.</p> <p>Changes to the configuration parameters of the Mystery and HOT LUCK premiums from the RGS Buffalo JP server module</p>	

		are carried out through the RGS Reprts application in the Buffalo Settings/Fusion Systems menu when selecting the relevant jackpot, when accessing with additional authorization. Changes to the configuration parameters of the Diamond Tree premium from RGS Reports menu Global Settings/Diamond Tree/Mermaid Quest Setting .	
	5.9. when a jackpot is won, in each game session associated with that jackpot, there shall be an indication of the occurrence of that event.	Information is sent to all jackpot-related sessions.	
	6. Additional requirements when forming a premium jackpot. 6.1 The gaming software shall ensure that the jackpot parameters cannot be changed until the end of the current game of each participant who plays for the given jackpot.	The current level of the jackpot of the game is taken from the beginning of the session and is accumulated and won according to the rules from the moment the game starts. All changes in the configuration during the game will be reflected only in the next session of the player.	
	6.2. The replacement of the jackpot system takes effect after winning the current jackpot.	Replacement or deactivation of a jackpot can be done only after winning it, if the deactivation is pre-configured,	
	7. Preview and information about the premium jackpot 7.1. The gaming software shall ensure that the amount of the current jackpot is displayed on the equipment of all participants for a maximum interval of 30 seconds.	Updated every 2 seconds	
	7.2. The gaming software shall clearly indicate whether the participant is playing for a jackpot.	The system visualizes only the active levels of the jackpot and the participant plays only for the levels that are visualized.	
	8. Additional information about the premium jackpot generated by the Central Computer System 8.1. The gaming software shall maintain a detailed and comprehensive log, which is subject to an information security audit and records the current status of the jackpot, including the following information; - date and time of each event;	The system makes all records in real server time UTC + 0 without corrections. Bingo Jackpot premium Through the RGS Reports application, the relevant information is available through the main menu in the following	

	<ul style="list-style-type: none"> - configuration; - amount of accumulated allocations; - winnings; - access of authorized personnel; - type of event/action. 	<p>reports:</p> <ul style="list-style-type: none"> - date and time of each event – Progressive JP/ Progressive JP Hits, the amount and currency of the bonus received by site and by game. - configuration and amount of accumulated allocations – Progressive JP, Progressive JP Current and Progressive JP Settings sections; - winnings - Progressive JP/ Progressive JP Hits with the amount and currency of the bonus received by site and by game. - access of authorized personnel and type of event/action: Audit log / Usage report. <p>Mystery and HOT LUCK premiums</p> <p>Through the RGS Reports application Buffalo Reports section, when accessed with the necessary authorization, the relevant information is available through the main menu in the following references:</p> <ul style="list-style-type: none"> - date and time of each event - Buffalo Reports/Hits; - configuration and amount of accumulated allocations - Buffalo Reports/ Levels Accounting; - winnings - Buffalo Reports / Hits; - access of authorized personnel and type of event/action - Buffalo Reports /Audit. <p>Diamond Tree premium Configuration is done through the application RGS Reports, Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting menu.</p> <p>Diamond Tree premium</p>	
--	---	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> - date and time of each event – Progressive JP/ Progressive JP Hits; - configuration Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting and amount of accumulated allocations - Progressive JP/ Progressive JP Current; - winnings - Progressive JP/ Progressive JP Hits; - access of authorized personnel and type of event/action – Auditn Log/System Audit. 	
	8.2. The gaming software shall store the status of the jackpot on a duplicate technical medium, with a high degree of data protection.	All information about the jackpots is stored on mirrored duplicate media - main and backup server and is archived in the backup server.	
	8.3. The gaming software shall reproduce the information about the amounts of the premium jackpot and the jackpot winnings based on the amount of the bet made by the participant for the formation of the jackpot.	<p>The current state of all premiums and their formation and distribution is visualized in the field of each game.</p> <p>Through the RGS Reports application, when accessed with the necessary authorization, information is visualized about each of the premiums won with the date and time of each event, the amount of the winning and the bet</p> <ul style="list-style-type: none"> - for the Bingo Jackpot premium in the Progressive JP / Progressive JP hits menu with a filter by Icasino/Site; - for Mystery and HOT LUCK premiums in the Buffalo Reports section when selecting the Hits report. - for Diamond Tree premium in the Progressive JP/ Progressive JP Hits section. 	

3.3. Gambling games management.

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

<p>1.</p>	<p>Activation and deactivation of games and participants</p> <p>1.1. The Central Computer System shall have the means to immediately activate and deactivate individual games, all games and each participant.</p> <p>1.2. The information regarding the activation and deactivation under item 4.1.1 shall be stored in a register.</p> <p>1.3. When a game is deactivated, it shall be unavailable and displayed as unavailable throughout the deactivation period.</p> <p>1.4. When a game is deactivated, the participant can complete all other games started and running at the time of deactivation.</p> <p>1.5. When a multi-stage game (i.e. a multi-step game) is deactivated, the participant shall complete the started game until all stages have</p>	<p>The server provides an opportunity upon request of the organizer or through a specialized application in case of authorized access, for activation and deactivation of the access of users to the games for which it is authorized for use. The function is available through the RGS Reports menu "Settings/Site Games" when selecting the Edit menu for a specific game in the Base Site Game Settings section with a change to the status Is Activate – YES/NO. The organizer's CCS may be authorized to access only a portion of the games available through the server. Deactivation of participants is carried out by the organizer's CCS. The server maintains a unique identification for each participant by Player ID.</p> <p>The server automatically provides the CCS of the organizer with the necessary information for activation and deactivation for the formation of the respective register. The server maintains its own service log file - Load Audits/All button for the actions of each authorized user and for the changes made.</p> <p>The server does not provide access to the game deactivated through the CCS by the order of the authorization.</p> <p>Access authorization is given separately for each game. All games authorized for access are active and can be played independently of the deactivated games.</p> <p>When a game is deactivated, the server immediately disables the start of new sessions and allows</p>	
------------------	---	---	--

	been completed. If this is not possible, participants shall be informed of this circumstance by the CCS, and information about the game shall be kept.	the end of all active sessions of the game that has been deactivated.	
2. Unfinished games	2.1. The Central Computer System shall allow the participant to complete any unfinished game. The game shall be considered incomplete in the following cases. - Loss of connection, except for the cases of conducting a game under Art. 60 and 62 of the Gambling Act; - reboot of the system; - deactivation of games; - restarting the participant's system and retrying the participant's access to the system; - exclusion of a participant for reasons beyond his control.	The server provides the ability to complete any unfinished game from the moment of interruption.	
	2.2. After eliminating the reasons for not completing the game under item 4.1.2., the CCS shall display the unfinished games of the participant. When a participation in a game with more than one participant or a tournament game is terminated for reasons other than those attributable to the CCS, the game shall not be considered incomplete for the participant in question.	The server automatically finishes each unfinished game after eliminating the reasons for its interruption.	
	2.3. The Central Computer System shall provide reporting of all unfinished games and provide information to the participant about the status of these games and the status of player's bets.	The server automatically provides the CCS of the organizer with the necessary information for all unfinished games. The server stores information about all unfinished games, regardless of the reason. The information is available through the RGS Reports application in the Unfinished/Problematic games section and detailed references in Monitor/RGS Monitor button Load Audits – reference Audits (Unfinished games) .	
	2.4. Bets that are blocked in unfinished games that can be completed shall be stored in a separate system account until the end of the game. Incomplete games shall be displayed separately in the game account of participants	The server stores all information about bets blocked in unfinished games until they are completed in a separate account and automatically provides the CCS of the organizer with the necessary	

		information.	
	2.5. The manner for completion of the unfinished games and the conditions for refund of the bet made by the participant in the cases of unfinished games shall be ensured by the organizer under the rules of Art. 17, para. 1, item 4 of the Gambling Act. The period for decision of the organizer regarding the unfinished games shall not be longer than 30 days.	The server provides an opportunity through the CCS of the organizer for automatic termination or for termination according to the rules of the respective game and the organizer.	
	2.6. If the CCS cannot ensure the completion of an unfinished game, it shall calculate all amounts due to the participant.	The server provides an opportunity through the CCS of the organizer for automatic termination or for termination according to the rules of the respective game and the organizer, providing information on all amounts due.	
3.	Error handling		
	3.1. The Central Computer System shall contain an error handling procedure.	The server automatically provides the CCS of the organizer with the necessary information about all system errors that occurred during the operation and provides visualization of errors in the game interface.	
	3.2. The Central Computer System shall record all system errors, including reasons for their occurrence and ways of solving.	The server automatically provides the CCS of the organizer with the necessary information. The server stores detailed information - RGS Reports, Audit Log section System Audit reference.	
	3.3. A system error shall be considered as change in the system due to factors excluding human intervention, violating its integrity and functionality.	All interruptions during gaming sessions are reflected in the information for the session - RGS Reports, Audit Log section System Audit reference. Detailed information is also provided through the Support/Spin by spin section with filters by game, player ID and time interval.	
	3.4. The Central Computer System shall generate a report based on the data collected under item 3.3.2.	The system automatically provides the CCS of the organizer with the necessary information to generate reports. All RGS Reports registers on the server allow the generation of reports in CSV or xlsx formats using filters and for a selected time interval via the	

		"Display report" button from the menu.	
4.	Additional requirements 4.1. The Central Computer System shall not allow participants to play against themselves. The ways to prevent such a possibility are described in the rules of the organizer under Art. 17, para. 1, item 4 of the Gambling Act.	The server does not provide an opportunity due to the characteristics of the games.	

3.4. Using random number generators (RNG)

No.	Requirement	Found (measured)	Note
1.	Games in which the results are based on a random principle shall be based on a random number generator, which has been tested by a laboratory included in the list under Art. 20, para. 1, item 4 of the Gambling Act.	The game server Elephant RGS uses a random number generator RNG v6316, manufactured by CT INTERACTIVE EOOD, tested by BMM testlabs, Spain (Evaluation Report No. RNG.CRO.CATE.1018.01.02 / 03.08.2021). Checksums (SHA1) of critical modules; (Via RGS Reports application, Server Cert/Certificates Status menu when selecting by Certificate; RNG v.6316 , button Display report:) LinuxUrandom.pm: D6893CAA6F2B2A8414C67BA2140F08C19D3C73CE LinuxUrandomQueue.pm: DEE2C8460E56767EAA7EEB776F176EECBAA00CEF7 RNG.pm: B5ADAA3D6C44132799960B36889B2D9224553EF8	
2.	Remote gaming in which a gaming table in a casino is used as a random number generator 2.1. For gambling games in online betting and games through other electronic means of communication that use a gaming table in a gambling casino as the RNG, the general obligatory gambling conditions and rules for gambling games in a gambling casino shall be applied according to the ordinance under Art. 17, para. 3, item 1 of the Gambling Act and the rules approved by the executive director of the	The server does not use a gaming table in a land-based casino as a random number generator.	

	National Revenue Agency on the grounds of Art. 17, para. 1, item 4 of the Gambling Act.		
	2.2. The gaming tables of a gambling casino shall be of type and modification, entered in the register under Art. 20, para. 2 of the Gambling Act.	The server does not use a gaming table in a land-based casino as a random generator numbers.	
	2.3. The Central Computer System shall automatically limits the number of playing places on the virtual gaming table depending on the number of simultaneous gaming sessions requested by the organizer when issuing a license.	The server does not use a gaming table in a land-based casino as a random number generator. No limit on the number of simultaneous gaming sessions due to the characteristics of the games.	
	2.4. Gambling equipment from the land-based casino shall be used only as a RNG. The virtual gaming table can have its own virtual RNG for the various games (roulette, card games, dice, etc.)	Does not provide the option	
	2.5. Requirements to video surveillance when using gaming tables in a gaming casino: - the Central Computer System for gambling, where a casino table is used as RNG, shall include video surveillance; - video surveillance shall be done in a way to provide evidence of compliance with the rules of the game and to identify any deviations; - video surveillance shall provide information about the date and time of each event.	Does not provide the option	

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

No.	Requirement	Found (measured)	Note
1.	1.1 The Central Computer System shall contain and store the following information: - all participants' gaming sessions;	The functions are performed by the CCS of the organizer - The information is also stored in the registers of the <i>Elephant RGS</i> server (<i>Remote Game Server</i>) version <i>GS 5.4</i> . Detailed information about each player and each game is available via the RGS Reports application Support /Spin by spin section with filters - Player ID, an individual number of the game Spin ID and time interval.	
	- username of participants, password in encrypted form, IP address or number of the	The functions are performed by the CCS of the organizer. IP	

	electronic means of communication from which the registration for participation was made, and history of changes in these data;	addresses are recorded at RGS Reports section Support/Players Sesion	
	- all gaming accounts (active and deactivated), reflecting the deposited funds, bets made and the paid out winnings of participants;	The functions are performed by the CCS of the organizer. The <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> version <i>GS 5.4</i> provides the CCS with the necessary information for the correct recording of bets made and winnings paid out.	
	- all data transfers between the profiles of registered users and individual games;	The functions are performed by the CCS of the organizer. The <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> version <i>GS 5.4</i> provides the CCS with the necessary information to properly record bets and winnings. The information is stored in the registry on the server and is accessible through the RGS Reports application Support/Spin by spin section with filters by Player ID, Games and time interval.	
	- all adjustments, bonuses and other actions affecting the amounts in the gaming accounts	The functions are performed by the CCS of the organizer. The <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> version <i>GS 5.4</i> stores information and provides the CCS with the necessary information to properly reflect the actions on all adjustments and bonuses.	
2.	2.1. The Central Computer System shall generate reports on: - all client registrations; - all registered participants with information about their gaming accounts, and the date of registration	The functions are performed by the CCS of the organizer. The <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> version <i>GS 5.4</i> does not perform client registrations. The <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> version <i>GS 5.4</i> provides the CCS with the necessary information to properly display the client account information.	
3.	3.1. The information under item 1.1. shall be subject to audit of information security according to the Ordinance on the minimum requirements for network and information security, adopted by Decree No. 186 of the Council of Ministers of	The manufacturer CT Interactive EOOD has a valid certificate for compliance with the requirements of ISO/IEC 27001:2022.	Certificate No. 01 153 2120070, valid as of 17.06.2024,

	2019 (SG, issue 59 of 2019).		issued by TÜV Rheinland Cert. GmbH
4.	Information about participants and client sessions 4.1. The actions of the participant during the client session shall be recorded in a register as information about the session.	The <i>Elephant RGS</i> (Remote Game Server) version <i>GS 5.4</i> automatically provides the CCS of the organizer with the necessary information for the client sessions. The information is also stored in the server logs in the Support/Spin by spin sections of the RGS Reports application separately for each game with identification by the individual username of each participant and game number and filters by time period.	
	4.2. The Central Computer System of the organizer shall store information and allow for generating an excerpt from the database for the client session, the participant and the games according under the requirements of the Ordinance under Art. 17, para, 3, item 6 of the Gambling Act,	The system automatically provides the CCS of the organizer with the necessary storage information. <i>The Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4</i> allows the generation of excerpts from the own databases in CSV or xlsx formats using filters for a selected time interval via the "Display report" button from the menu.	
	4.3. The Central Computer System shall store the following information about the client session: - client identification number; - start and end date and time of the session; - IP addresses or numbers of the electronic communications from which the participant accessed the session; - total amount bet during the session, - total bet on which winnings are accumulated during the session; - total amount that was deposited in the gaming account during the session (with time recording); - total amount that was withdrawn from the gaming account during the session (indicating the time); - start and end date and time of the participant's game session; - reason for the end of the session, - information about the game during the session,	The server automatically provides the CCS of the organizer with information about the client's ID number, start and end time of the session, IP addresses from which the participant accessed the session, total amount that was bet during the session, total bet amount at which are accumulated winnings during the session, total amount that was deposited in the gaming account during the session (indicating the time), total amount that was withdrawn from the gaming account during the session (indicating the time), date, time and duration of the participant's game session, reason for the end of the session, information about the game during the session.	

		The information is received and sent according to unique request codes and Player ID generated by the CCS, and is uniquely identified.	
	4.4. The Central Computer System shall store the following information about the participant: - information for determining the identity of the participant; - information and the balance and movement on the gaming account; - deactivated gaming accounts and the reason for their deactivation.	The server automatically provides the CCS of the organizer with the necessary information needed to reflect changes in the clients' accounts.	
	4.5. The Central Computer System shall store the following information for each participant's game session: - identification data of the participant; - identification of the game and its variant; - information about the games played by the participant; - starting time of the game; - balance at the beginning of the game; - bet (indicating the time when it was made); - game status (current, completed, unfinished, etc.); - exit from the game (with indication of time); - jackpot winnings (if applicable); - game completion time; - winnings; - gaming account balance at the end of the game; - all the games that weren't completed, and the reason for this.	The server automatically provides the CCS of the organizer with all the information. The information is received and sent according to unique request codes and Player ID generated by the CCS, and is uniquely identified. The server also stores detailed information Support/Spin by spin section of the RGS Reports application with filters by Player ID, individual game number (Spin ID) and time interval.	
	4.6. The Central Computer System shall store information about the following events; - financial transactions - deposits or withdrawals equal to or exceeding EUR 15,000 or their BGN equivalent, regardless of whether the transaction was carried out through one operation or through several related operations; - changes made in the parameters of the games; - changes made to the jackpot parameters; - new jackpots; - jackpot pay-out; - elimination of the jackpot; - creation/establishment of a gaming account by the participant, and its deactivation/closing; - changes made to the information for the	The server automatically provides the CCS of the organizer with all the information about the changes in the monitored parameters. The information is received and sent according to unique request codes and Player ID generated by the CCS, and is uniquely identified.	

	participant; - loss of communication with the participant's equipment.		
5.	Additional requirements 5.1. The Central Computer System shall maintain a register of all participants in the games under Art. 71, para, 2 and Art. 73 of the Gambling Act.	The function is performed by the CCS of the organizer, <i>Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4</i> does not provide access to gambling games and tournaments organized in a gaming casino.	

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

No.	Requirement	Found (measured)	Note
1.	The Central Computer System of the organizer shall provide: 1.1. continuity of the work process in case of power failure;	The main and backup servers are located in air-conditioned rooms, with uninterruptible power supply in specially built spaces of Data Centre type.	
	1.2. maintaining a register for the functioning of the system and generating reports based on the register;	The server monitors its operation through the RGS Monitor system and through the built-in functions of the VMware environment and the application of the NAKIVO system. Each of the systems stores the records, which are available to the staff with the respective authorization. The register is accessible through RGS Reports in Monitor/ RGS Monitor section	
	1.3. recognizing and preventing unauthorized access and activating unauthorized and/or malicious code.	PFSense firewall based system, Shorewall, providing the connection to the CCS, and the built-in functions of the environment VMware system NAKIVO.	
	1.4. uninterrupted remote access of the bodies of the National Revenue Agency and the State Agency "National Security" to the control local server under Article 6, paragraph 4 of the Civil Procedure Code.	The functions are performed by CCS <i>Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4</i> and provide access to an authorized user of the organizer to the information provided through the application RGS Reports .	
2.	Information protection. 2.1. The Central Computer System shall be designed in such a way that the servers	The functions are performed by the CCS	

	(financial and/or gaming) in the same broadcast domain do not allow for alternative network paths overcoming the firewall.		
	2.2. The firewall has restrictive, securing, controlling, security functions and access to it shall be carried out only through the accounts of related administrative users.	The functions are performed by the CCS	
	2.3. Access to the firewall shall be restricted to workstations within the base configuration.	The functions are performed by the CCS	
	2.4. The firewall shall reject and prevent packets of data and/or commands that are requested outside the base configuration.	The functions are performed by the CCS	
	2.5. Each firewall shall maintain a log subject to control and audit, which contains all successful and unsuccessful connection attempts and changes in the parameters that affect the connection permission.	The functions are performed by the CCS. The server also supports LOG files for the operation of its firewalls.	
3.	Data transmission		
	3.1. All data sent via public networks shall be encrypted.	SSL/https for connection to CCS. The connections between the main and backup server is in a closed internal network.	
	3.2. All connections between geographically dispersed systems shall require identification, authorization and verification.	The connection between the system's servers and the CCS is limited by IP address and by SSL/https or SSH certification.	
	3.3. All communications between geographically dispersed systems shall be protected against: - incomplete transmission; - incorrect routing and unauthorized receipt of messages; - unauthorized change of messages; - unauthorized disclosure of information; - unauthorized duplication of messages; - unauthorized booting of the CCS.	The connection between the system's servers and the CCS and between the system's distributed components via SSL/https or SSH provides the necessary protection. The system monitors the quality of the connection and automatically switches the use of the connection channels,	
4.	The organizer of gambling games shall use a secure primary DNS (Domain name system) and a secondary DNS that is physically separate from the primary.	The functions are performed by the CCS	
5.	The Central Computer System shall maintain registers of information security events subject to an information security audit. The information in the registers shall be archived every 6 months and stored for at least 5 years.	The functions are performed by the CCS. Data on the operation of <i>Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4</i> is stored in a database of the main and backup server ("Fail over" procedure of VMware environment) and in an additional replicating copy of physically	

		separated media in the Data Centre of the system and archived according to the manufacturer's procedure through the NAKIVO system.	
--	--	--	--

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

6.1. Access control

The games of *Elephant RGS (Remote Game Server) type BG 004* are designed to work with the *Elephant RGS (Remote Game Server) game server version GS 5.4*, manufactured by CT Interactive EOOD (Test Protocol No. KC-142 dated 27.03.2024 of the Gaming Devices Testing Laboratory, BIM) and are managed, administered and reported through its *RGS Reports* application together with all the games included in it.

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

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

	concluded contracts with them.	of authorization. The game server does not allow administration through the CCS of the organizer, except for the function of activating or deactivating games and bonuses for the participants in the games from the system.	
	2.2. The organizer of online betting shall implement a procedure for immediate suspension of access to CCS by employees, consultants or third parties with whom the organizer has terminated contractual relations.	The functions are performed by the CCS of the organizer. The access to the administrative functions of the game server is performed only by pre-defined users with precisely defined levels of authorization. The game server does not allow administration through the CCS of the organizer, except for the function of activating or deactivating games and bonuses for participants in the games from the system.	
	2.3. The Central Computer System shall have strict restrictions on special rights and privileges regarding the access of employees, consultants or third parties authorized to disclose information about participants and gaming accounts.	The functions are performed by the CCS of the organizer. The access to the administrative functions of the game server is performed only by pre-defined users with precisely defined levels of authorization.	
	2.4. The Central Computer System shall maintain accounts of employees, consultants or third authorized persons with differentiated access rights and privileges.	The functions are performed by the CCS of the organizer. The access to the administrative functions of the game server is performed only by pre-defined users with precisely defined levels of authorization.	
	2.5. The Central Computer System shall control the setting and distribution of passwords and access rights to employees, consultants or third parties.	The functions are performed by the CCS of the organizer. The game server does not allow administration through the CCS of the organizer, except for the function of activating or deactivating games from the system.	
3.	Additional requirements for access 3.1. The Central Computer System shall have access to the network functions, and employees shall have gone through the process of identification, authorization and verification before obtaining access to the network functions.	The functions are performed by the CCS of the organizer	

	3.2. The Central Computer System shall not allow unauthorized internal access or access by participants to network functions.	The functions are performed by the CCS of the organizer.	
	3.3. Each user shall have a unique username or identification number that cannot be used by another person.	The functions are performed by the CCS of the organizer	
	3.4. Routing management functions shall be applied to control access to important system components.	The functions are performed by the CCS of the organizer	
	3.5. The Central Computer System shall not allow unauthorized persons to install equipment or software that may bypass the system controls and validity controls in the CCS.	The functions are performed by the CCS of the organizer	
	3.6. All operating systems and installations in the CCS shall be limited, as far as possible, to basic (safe) functions.	The functions are performed by the CCS of the organizer.	
4.	The system management by the CCS, the groups of participants and the system software shall be in separate networks.	The functions are performed by the CCS of the organizer.	
5.	Gambling games operators shall apply procedures to control access to the operating system, software, information and security.	The functions are performed by the CCS of the organizer. Access to the administrative functions of <i>Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4</i> is performed only by users with precisely defined levels of authorization. Access to the administrative functions of the <i>RGS QA Server</i> module requires additional separate authorization. The system does not allow administration through the CCS of the organizer, except for the function of activating or deactivating games. The access of the organizer's users to the system requires the necessary prior authorization.	
6.	All keys and encryption codes are stored on a secure storage medium with enhanced data protection.	The functions are performed by the CCS of the organizer. All keys and encryption codes used by <i>Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4</i> are stored in accordance with the requirements of ISO/IEC 27001:2022.	
7.	Vulnerability tests	The functions are performed by	

	7.1. The Central Computer System shall pass vulnerability and intrusion tests, which shall include all public interfaces that store, process and communicate client information, game participation data and financial information.	the CCS of the organizer. The manufacturer CT Interactive has a valid certificate for compliance with the requirements of ISO/IEC 27001:2022.	
	7.2. The vulnerability tests under item 7.1 shall be performed every three months, and for intrusion - at least once a year.	The functions are performed by the CCS of the organizer. The manufacturer CT Interactive EOOD has a valid certificate for compliance with the requirements of ISO/IEC 27001:2022 and performs the necessary tests on its server <i>Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4</i> and provides reports to the organizers.	
	7.3. The Central Computer System shall generate a report on the performed tests under item 7.1.	The functions are performed by the CCS of the Organizer	
	7.4. The generation of the reports from the CCS, indicated in the methodology, shall be done on the basis of a request from the control bodies of the NRA.	The functions are performed by the CCS of the organizer. <i>The Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4</i> provides the CCS with the necessary information to properly generate the reports. All servers on the server allow the generation of reports in CSV or xlsx formats using filters for a selected time interval via the "Display report" button from the menu.	

6.2. Registration and identification of participants

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

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

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

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

The gaming software of Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4 automatically

provides the necessary information about the running games and the operation of the storage system in CLS or CCS of the organizer, which organizes the remote access. The sent data and all data on the implementation of the games are stored in the Data Centre by the system and are archived according to the manufacturer's procedure.

9. Rules of the games

(M 702-6/2021: it. 4, it. 5, it. 6 and it. 7)

Elephant RGS (Remote Game Server) type BG 004: 00109 - gambling machine games
(Gaming software for games with virtual gambling machines)

The games of *Elephant RGS (Remote Game Server) type BG 004* are designed to work with the *Elephant RGS (Remote Game Server) game server version GS 5.4*, manufactured by CT Interactive EOOD (Test Protocol No. KC-142 dated 27.03.2024 of the Gaming Devices Testing Laboratory, BIM) and are managed, administered and reported through its *RGS Reports* application together with all the games included in it.

The games: 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 and Wonder 7's of the *Elephant RGS (Remote Game Server) type BG 004* can participate in the formation and distribution of the **Mystery jackpot with up to 4 levels of the premium: LEAD, BRONZE, SILVER, GOLD or the Mystery type jackpot "**HOT LUCK**" with 3 progressive levels of the premium: MINI (BRONZE), MAJOR (SILVER) and MEGA (GOLD) together with all other games from the server, administered through the **RGS Buffalo JP server** program module on the *Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4* server.**

The games *Hot 7's x2 Diamond Tree JP* and *Wild Clover Diamond Tree JP* of the **Diamond Tree series are intended to participate in the formation and distribution of the progressive **Diamond Tree** jackpot premium administered through the resources of the *Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4 server*, common to all games, with three levels: MINI, MAXI and MEGA. All games of the **Diamond Tree** series of *Elephant RGS (Remote Game Server) type BG 003* (manufactured by CT Interactive EOOD, Test Report No. KC-184 dated 14.07.2025) may participate in the formation and distribution of the premium.**

The games of the **Diamond Tree series cannot participate in the formation and distribution of the **Mystery** and **HOT LUCK** jackpot premiums.**

When configured in the initial settings, the *King's Tomb Riches* game can participate in the formation and distribution of the Progressive type **Bingo Jackpot. The premium is part of the *King's Tomb Riches* game management software and is managed and administered by it. If enabled in the initial settings, the **Bingo Jackpot** premium can be combined for the *King's Tomb Riches* game and **Bingo Best** and **Bingo Fast** games (*Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4*, manufactured by CT Interactive EOOD, Test Report No. KC-142 dated 27.03.2024)**

The *King's Tomb Riches* game cannot participate in the formation and distribution of the **Mystery and **HOT LUCK** jackpot premiums.**

The gaming software of the *Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4* provides access to one or several of the following games from the *Elephant RGS (Remote Game Server) type BG 004* subject to the prior authorization of the Central Computer System of the organizer of online gambling games:

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

100X CHERRY PARTY - video slot with five reels, four visible positions on each reel; fixed 100 betting lines; formation of winning combinations from adjacent identical symbols from left to right on the active lines, starting from the leftmost reel, except for winnings from scatter symbols. Maximum winning per line in the main game – 2000 times the bet per line. The reels are filled in a cascading principle. When a winning combination is formed after the winnings are paid, the symbols that form it disappear, and their places are filled by the symbols above them on the reels. If there is a new winning combination formed, the cycle is repeated for free. Cascades in one game are repeated for free until there is no new winning combination formed. WILD substitution symbol - "7" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reels, substituting for all symbols except for the scatter symbols "Diamond". Scatter symbols - "Diamond" - winnings up to 500 times the total bet depending on the number of symbols visible on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not.

40 HELL'S CHERRIES - video slot with five reels, four visible positions on each reel; fixed 40 betting lines; formation of winnings from adjacent identical symbols from left to right on the active lines, starting from the leftmost reel, except for winnings from scatter symbols. Maximum winnings per line in the main game - 1000 times the bet per line. WILD substitution symbol - "7" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reels, substituting for all symbols except for the scatter symbols "Coin". SCATTER symbols - "Coin" - winnings up to 500 times the total bet depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not.

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

CAVE OF CLOVERS - video slot with five reels, four visible positions on each reel; fixed 100 betting lines; formation of winnings from adjacent identical symbols from left to right on the active lines, starting from the leftmost reel, except for winnings from scatter symbols. Maximum winnings per line in the main game – 1000 times the bet per line. WILD substitution symbol - "Clover" – appearing on all reels, substituting for all symbols except for the SCATTER symbols "Leprechaun", and also forming linear winnings for identical adjacent symbols on the active lines. SCATTER symbols - "Leprechaun" - winnings up to 500 times the total bet depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not.

ENCHANTED WOODS - video slot with three reels, four visible positions on each reel. Winnings are paid for 3, 4 or 5 identical symbols located on consecutive adjacent reels, starting from the leftmost reel - TURBO mode. If there are two or more identical symbols on any of the reels or a Wild symbol that participate in a winning combination, then this combination is paid several times depending on the number of repeating symbols. Randomly, in each game some of the positions may remain empty. The game is activated with a single bet of 20 credits, which can be multiplied by a multiplier for winnings and

denomination. WILD substitution symbol - "Owl" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reel and replacing all symbols except the SCATTER symbol "Moon". Special SCATTER symbol - "Moon" - forming winning combinations up to 1000 times the total bet for 7, 8, 9 or 10 or more visible symbols on the screen, regardless of their location. Maximum winning in the main game for 5 identical adjacent symbols - 500 times the multiplier.

GAME FOR TUNA - video slot with five reels, three visible positions on each reel; fixed 30 betting lines; formation of winning combinations from adjacent identical symbols from left to right on the active lines, starting from the leftmost reel, except for winnings from scatter symbols. Maximum winning per line in the main game – 1000 times the bet per line. The reels are filled in a cascading principle. When a winning combination is formed after the winnings are paid out, the symbols that form it disappear, and their places are filled by the symbols above them on the reels. If there is a new winning combination formed, the cycle is repeated for free. Cascades in one game are repeated for free until no new winning combination is formed. WILD substitution symbol - "Bait" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reels, substituting for all symbols except for the SCATTER symbols "Tuna". SCATTER symbols - "Tuna" - winnings up to 500 times the total bet depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not. With 3, 4 or 5 "Tuna" symbols on the screen, 15 free games are also won, which start at the end of the cascade series in the game in which they were won. During free games, 3 or more "Tuna" symbols on the screen add 100 additional free games once. Each subsequent scatter combination is paid according to the payable, but does not add additional free games.

HELL'S CHERRIES - video slot with three reels, three visible positions on each reel; five betting lines are always active; winnings only for 3 identical symbols on a line. Maximum win for 3 identical symbols on an active line – 500 times the bet per line. WILD substitution symbol - "7" – substituting for all symbols, also forms linear winnings for 3 symbols on a line.

HELL'S HOT SEVENS - video slot with five reels, three visible positions on each reel; 5 fixed betting lines; formation of winnings from adjacent identical symbols from left to right on the active lines, starting from the leftmost reel, except for winnings from scatter symbols. Maximum winnings per line in the main game - 1000 times the bet per line. WILD substitution symbol - "7" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reel, substituting for all symbols except for the SCATTER symbols "Coin". One WILD symbol in a winning combination multiplies the winnings X2, two symbols - X4, three symbols - X8. SCATTER symbols - "Coin" - winnings up to 500 times the total bet depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not.

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

NECTAR OF POWER - video slot with five reels, three visible positions on each reel; fixed 30 betting lines; formation of winning combinations from adjacent identical symbols from left to right on the active lines, starting from the leftmost reel, except for winnings from scatter symbols. Maximum winning per line in the main game - 1000 times the bet per line. The reels are filled in a cascading principle. When a winning combination is formed after the winnings are paid out, the symbols that form it disappear, and their places are filled by the symbols above them on the reels. If there is a new winning combination formed, the cycle is repeated for free. Cascades in one game are repeated for free until no new winning combination is formed. WILD substitution symbol - "Nectar" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reels, substituting for all symbols except for the scatter symbols "Zeus". SCATTER symbols - "Zeus" - winnings up to 500 times the total bet depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not. With 3, 4 or 5 "Zeus" symbols on the screen, 15 free games are also won, which start at the end of the series of cascades in

the game in which they were won. During free games, 3 or more "Zeus" symbols on the screen add a new 100 additional free games once. Each subsequent scatter combination is paid according to the payable, but does not add additional free games.

NICE NICE PENGUIN - video slot with five reels, three visible positions on each reel; 5 fixed betting lines; formation of winnings from adjacent identical symbols from left to right on the active lines, starting from the leftmost reel, except for winnings from scatter symbols. Maximum winnings per line in the main game - 3000 times the bet per line. WILD substitution symbol - "Penguin" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reel, when it appears it covers all visible positions on the reel on which it appeared, each position substituting for all symbols except the two Scatter symbols. Two SCATTER symbols - "Seal" - on all reels, winnings up to 100 times the total bet depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not and "Shark" on the 1st, 3rd and 5th reel, with 3 visible symbols on the screen - one per reel, winnings 5 times the total bet and 20 free games. All winnings in the free games are multiplied by a multiplier. The initial multiplier is x2. During free games, two "Shark" symbols on the screen give 5 additional free games, three "Shark" symbols - 20 additional free games. After each scatter win in the free games, the multiplier increases by X1, the maximum value that can be reached is X4.

THE BIG COIN PIG - video slot with five reels, three visible positions on each reel; 30 fixed lines for forming winnings; formation of winning combinations of adjacent identical symbols from left to right on the active lines, starting from the leftmost reel. The reels are filled in a cascade principle, when a winning combination is formed after the winnings are paid, the symbols that form it disappear, and their places are filled by the symbols above them on the reels. If there is a new winning combination formed, the cycle is repeated for free. The cascades are repeated until there is no new winning combination formed. Maximum winning per line in the main game - 1000 times the bet per line. WILD substitution symbol - "Pig" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reel, substituting for all symbols except the SCATTER. When three reels appear on the screen, completely filled with "Pig" symbols, all line winnings are multiplied by X10. When two reels appear on the screen, completely filled with "Pig" symbols, all line wins are multiplied by X2. SCATTER symbol - "Coin" - winnings up to 100 times the total bet for 3, 4 or 5 visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not and 14 free games. In the free games, additional free games can be won as in the main game, additionally, with 2 "Coin" symbols in the free games, 2 times the total bet and 5 free games are won.

THE SHINING GLOBE - video slot with five reels, three visible positions on each reel; up to 20 betting lines; formation of winnings from adjacent identical symbols from left to right on the active lines, starting from the leftmost reel, except for winnings from scatter symbols. Maximum winnings per line in the main game - 1000 times the bet per line. WILD substitution symbol - "Witch" - appearing on all reels and substituting for all symbols except for the special "Globe" symbols, and also forming linear winnings for adjacent identical symbols on the active lines. Special SCATTER symbols - "Globe" - appearing with coefficients of 1x, 2x, 3x, 5x, 30x and 1000x. When 6 or more "Globe" symbols appear on the screen, regardless of their location and value, a win is paid equal to the sum of the numbers on them, multiplied by the total bet in the game. If, after the reel stops, there are two visible "Globe" symbols on it, it will move further to make a third symbol appear. At random, after a "Globe 30x" symbol appears on the 5th reel, it can change to "Globe 1000x" before the win is paid out.

WIN STORM DELUXE - video slot with five reels, three visible positions on each reel; 30 fixed lines for forming winnings; formation of winning combinations of adjacent identical symbols from left to right on the active lines, starting from the leftmost reel. The reels are filled in a cascade principle, when a winning combination is formed after the winnings are paid, the symbols that form it disappear, and their places are filled by the symbols above them on the reels. If there is a new winning combination formed, the cycle is repeated for free. The cascades are repeated until there is no new winning combination formed. Maximum winning per line in the main game - 1000 times the bet per line. WILD substitution symbol - "Diamond" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reel, substituting for all symbols except the SCATTER. When three reels appear on the screen, completely filled with "Diamond" symbols, all line wins are multiplied by X10. When two reels appear on the screen, completely filled with "Diamond" symbols, all line wins are multiplied by X2. SCATTER symbol - "Storm" - wins up to 100 times the total bet for 3, 4 or 5 visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent

or not, and 14 free games. During free games, additional free games can be won as in the main game, additionally, with 2 "Storm" symbols in the free games, 2 times the total bet and 5 free games are won.

WIN STORM DELUXE BETANO - video slot with five reels, three visible positions on each reel; 30 fixed lines for forming winnings; formation of winning combinations of adjacent identical symbols from left to right on the active lines, starting from the leftmost reel. The reels are filled in a cascade principle, when a winning combination is formed after the winnings are paid, the symbols that form it disappear, and their places are filled by the symbols above them on the reels. If there is a new winning combination formed, the cycle is repeated for free. The cascades are repeated until there is no new winning combination formed. Maximum winning per line in the main game - 1000 times the bet per line. WILD substitution symbol - "Diamond" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reel, substituting for all symbols except the SCATTER. When three reels appear on the screen, completely filled with "Diamond" symbols, all line wins are multiplied by X10. When two reels appear on the screen, completely filled with "Diamond" symbols, all line wins are multiplied by X2. SCATTER symbol - "Storm" - winnings up to 100 times the total bet for 3, 4 or 5 visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not, and 14 free games. During free games, additional free games can be won as in the main game, additionally, for 2 "Storm" symbols in the free games, 2 times the total bet and 5 free games are won.

WONDER 7'S - video slot with five reels, three visible positions on each reel; 5 fixed betting lines; formation of winnings from adjacent identical symbols from left to right on the active lines, starting from the leftmost reel, except for winnings from scatter symbols. Maximum winnings per line in the main game - 3000 times the bet per line. WILD substitution symbol - "7" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reel, when it appears it covers all visible positions on the reel on which it appeared, each position substituting for all symbols except the two Scatter symbols. Two SCATTER symbols - "Star" - on all reels, winnings up to 100 times the total bet depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and if they are adjacent or not, and "Bananas" on the 1st, 3rd and 5th reels, win 20 times the total bet with 3 visible symbols on the screen - one per reel.

The games **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 and Wonder 7's** of the **Elephant RGS (Remote Game Server) type BG 004** can participate in the formation and distribution of jackpot premiums administered through the **RGS Buffalo JP server** program module on the **Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4 server**.

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

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

Progressive levels are won depending on the results of a bonus game, which is started at random, interrupting the main game, for one of the active users. Starting the game guarantees winning one of the progressive levels. The screen displays 30 gold bars, from which the player chooses one by one.

Each of the bars may contain gems corresponding to one of the three progressive levels or contain nothing. After the player collects 4 identical symbols, he wins the sum for the respective progressive level. The player's time for selecting the ingots is limited and is set in the jackpot settings. Once the time has elapsed a player receives the corresponding winning.

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

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

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

Game name	Game ID	Min game RTP% without jackpot	Max game RTP% without jackpot	Increment 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 – a bingo-type game, electronic drawing in random order of 30 balls from balls with numbers from "1" to "60"; the game is always played with 4 active cards with 15 numbers each, the combinations of numbers can be changed via a button on the user interface; winnings are paid out both for one, two lines and bingo, and for the formation of certain geometric figures from known numbers on the card. The player can determine the speed of drawing the balls. The bet per card can be selected between 10 and 500 credits. The game is played on one denomination selected during the initial

settings. Winnings are fixed according to the bet made per card. After drawing 30 balls, the corresponding numbers are marked on the active cards. Bonus game "Extra Balls" - if with the help of only one additional ball, the player can make a winning that is different from the two smallest in value, then the player is offered to draw an additional ball. Drawing the additional ball may be free or require payment of an additional sum, which may be different for each subsequent ball and depends on the expected winning. A maximum of 10 additional balls can be drawn in one game. If there is no combination in which an additional ball can be given, all 10 additional balls have been drawn or the player has drawn an additional ball and does not want to draw another, he is paid all combinations that have at least one different number. When forming a combination of filled lower and upper lines and first and last columns or second and fourth columns of the ticket after the end of the current game, a bonus game is won. From a screen with 15 closed symbols of 5 types, the player selects symbols in sequence until three identical ones are opened, which correspond to the following winnings:

- 3 'Cartouche' symbols - 200 x the bet per ticket;
- 3 'Papyrus' symbols - 300 x the bet per ticket;
- 3 'Cross' symbols - 700 x the bet per ticket;
- 3 'Scarab' symbols - 800 x the bet per ticket;
- 3 'Ra Eye' symbols - 2000 x the bet per ticket.

Maximum winning in the main game when forming a bingo - 2500 times the bet per card.

When configured in the initial settings, the game can form a **Bingo Jackpot** premium of type **Progressive** with an initial value Base = 2500 x 500 (max bet) x denomination and an increase and allocation of up to 2%. The bonus is part of the **King's Tomb Riches** game management software and is managed and administered by it.

The premium can be won with each bet only on the first winning BINGO card in a game (all numbers from one card are drawn) provided that BINGO has been won as follows:

- total bet = 40 credits – up to the 26th ball;
- total bet = 80 credits – up to the 27th ball;
- total bet = 120 credits – up to the 28th ball;
- total bet = 200 credits – up to the 29th ball;
- total bet = 400 credits – up to the 31st ball;
- total bet = 800 credits – up to the 32nd ball;
- total bet = 1000 credits – up to the 33rd ball;
- total bet = 2000 credits – up to the 36th ball.

Only the first of the cards (if there are more than one in one game) wins the **Bingo Jackpot** premium, the rest win the corresponding winning from the payable.

If allowed in the initial settings, the **Bingo Jackpot** premium can be combined for the game **King's Tomb Riches** and **Bingo Best** and **Bingo Fast (Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4**, manufactured by CT Interactive EOOD, Test Report No. KC-142 dated 27.03.2024) The game cannot participate in the formation and distribution of the **Mystery** and **HOT LUCK** jackpot premiums.

Limits of returns of King's Tomb Riches that can be stand-alone game or participate in the formation and distribution of Bingo Jackpot premium of type Progressive for all possible settings.

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%

When configured in the initial settings, the games **King's Tomb Riches**, **Bingo Best** and **Bingo Fast** can participate in the formation and distribution of a **Bingo Jackpot** of type **Progressive** with an initial value of $\text{Base} = 2500 \times 500$ (max bet) \times denomination (the value is set automatically depending on the deposited amount) and an increase and allocation of up to 2%. Each game can form its own premium or, if allowed in the initial settings, the **Bingo Jackpot** premium can be combined for the three games **King's Tomb Riches**, **Bingo Best** and **Bingo Fast**. The games **King's Tomb Riches**, **Bingo Best** and **Bingo Fast** cannot participate in the formation and distribution of the **Mystery** and "HOT LUCK" jackpot premiums.

The premiums are part of the management software of the games **King's Tomb Riches**, **Bingo Best** and **Bingo Fast** and are managed and administered by it.

The gaming software of the Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4 provides access to one or several of the following games from the Elephant RGS (Remote Game Server) type BG 004 subject to the prior authorization of the Central Computer System of the organizer of online gambling games:

HOT 7'S X2 DIAMOND TREE JP - video slot with five reels, three visible positions on each reel; 5 fixed bet lines; formation of winning combinations from adjacent identical symbols from left to right on active lines, starting from the leftmost reel. The lines are activated with a one-time bet of 15 credits (5 lines with 2 credits for a bet per line (GAME BET) and 5 credits for participation in the Diamond Tree Deluxe game), the activation bet is multiplied proportionally by the bet for winnings. Maximum winning per line in the main game - 1000 times the bet per line; WILD substitution symbol - "7" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reel, replaces all symbols except the Scatter. When one Wild symbol participates in the formation of a winning combination, the winning is multiplied by X2, with two symbols - X4, with three symbols - X8. SCATTER symbol - "Star" - winnings up to 100 times the total line bet (GAME BET) depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not.

WILD CLOVER DIAMOND TREE JP - video slot with five reels, three visible positions on each reel, 20 fixed bet lines; formation of winnings from adjacent identical symbols from left to right on active lines, starting from the leftmost reel. The lines are activated with a one-time bet of 30 credits (20 credits for line bet and 10 credits for participation in the Diamond Tree game), the activation bet is multiplied by the winnings bet. WILD substitution symbol on the 2nd, 3rd and 4th reels - "Wild Clover" - substituting for all symbols except the Scatter. SCATTER symbol - "Star" - winnings up to 500 times the total bet per line (20 lines on the bet for winnings) depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent. Maximum winning per line in the main game - 1000 times the bet per line.

All games of the **Diamond Tree** series of **Elephant RGS (Remote Game Server) type BG 004** and **Elephant RGS (Remote Game Server) type BG 003** (manufactured by CT Interactive EOOD, Test Report No. KC-184 dated 14.07.2025) are intended to participate in the formation and distribution of the **Diamond Tree** progressive jackpot premium, common to all games, with three levels: MINI, MAXI and MEGA. Games from the **Diamond Tree** series cannot participate in the formation and distribution of the **Mystery** and **HOT LUCK** jackpot premiums.

"Diamond" symbols can be transferred to random positions on the screen through animation after the end of each game. When 3, 4, 5 or 6 symbols appear on the screen, a free bonus game is started. The game takes place on 15 independent reels, on which the initially appearing "Diamond" symbols are located. There are only "Diamond" symbols and empty positions on the reels. The game starts with 3 free spins. Each "Diamond" symbol that appears during these spins and the initial symbols remain in place until the end of the bonus game. Each newly appearing symbol during the initial spins returns the

number of remaining spins to 3. The bonus game ends if there is no new "Diamond" symbol in three consecutive free spins or when all positions are filled with "Diamond" symbols. When 15 visible "Diamond" symbols appear at the end of the bonus game, an additional winning of 500 times the total bet is paid. Each of the appearing "Diamond" symbols has a winning written in monetary units, with the possible winnings being equal to 1, 2, 3, 4, 5, 10, 15, 20, 25 or 50 times the total bet from the game in which the bonus game is activated. The total winning is the sum of all values written on the symbols after its end. The "Diamond" symbols may also have the inscriptions MINI, MAXI or MEGA, which pay out the corresponding progressive level of the jackpot premium. If there is a number in front of the inscription, then the corresponding level is paid out sequentially as many times as the number is, with its next current value being used for each subsequent payout. The amounts from the progressive levels are added to the total winning from the bonus game and are paid out directly by entering it into the credit.

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

Game name	Game ID	RTP% without jackpot HIT 0.78	RTP% without jackpot HIT 0.85	RTP% without jackpot HIT 0.93	Increment % Diamond Tree JP	Max game RTP, incl. total Diamond Tree JP
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%

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

General conditions for playing of the games:

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

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

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

The games of *Elephant RGS (Remote Game Server)* type BG 004 are designed to work with the *Elephant RGS (Remote Game Server)* game server version GS 5.4, manufactured by CT Interactive EOOD (Test Protocol No. KC-142 dated 27.03.2024 of the Gaming Devices Testing Laboratory, BIM) and are managed, administered and reported through its RGS Reports application together with all the games included in it.

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

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

10. Main requirements to the system servers

10.1. Software: OS Linux.

The control checksums SHA-1 of the critical components of **Elephant RGS (Remote Game Server)** version **GS 5.4 (RGS v.5.4)** and the control module of **Diamond Tre** jackpot are available through the **RGS Reports** application, **60. Server Cert/60.2. Certificates Status** menu, when selecting by **Certificate: RGS v 5.4 BG004, Display report** button:

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

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

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

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

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

The control checksums **SHA-256** of the critical components of individual games of **Elephant RGS (Remote Game Server)** type **BG 003** are available through the **RGS Reports** application of **Elephant RGS (Remote Game Server)** version **GS 5.4**, **60. Server Cert/60.2. Certificates Status** menu, when selecting by **Certificate: RGS v 5.4 BG004, Display report** button:

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	2899	1.53	4c39e6a5dc80a3512456a613a970037ec349497bb4102ce3c6e5be813a130afc
Diamond Tree JP			
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. Connectivity. Minimum internet connection to the Central server from 1 to 10 MbitsX2 Symmetric Internet Channel

10.3. Minimum technical requirements for servers:

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

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

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

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

10.4. Local control server

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

10.5. Means of access for participants

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

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

CONCLUSION

The gaming software and communication equipment for online betting

Name ***Elephant RGS (Remote Game Server)*** type **BG 004**

Manufacturer **CT Interactive EOOD**

PASSES the test and meets the requirements of Chapters three, four, five, six, eight and nine of the **Ordinance on the General Technical and Functional Requirements for Gaming Software and Communication Equipment for Online Betting**, Decree of the Council of Ministers No. 31 of 01.02.2021, promulgated in State Gazette No. 10 of 05.02.2021, and **Ordinance on the Terms and Conditions for Registration and Identification of Participants, Data Storage for Online Betting Organized on the Territory of the Republic of Bulgaria and for Submission of Information on Gambling Games to a Server of the National Revenue Agency**, Decree of the Council of Ministers No. 50 of 15.02.2021, promulgated in State Gazette No. 14 of 17.02.2021.

Notes:

1. Ambient conditions during testing:

- temperature: 17.5 °C ÷ 34.0 °C;

- relative humidity: 19.6 rh% ÷ 60.0 rh%.

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

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

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

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

Test conducted by:

/L. Budakova, Engineer/

[Signature illegible]

Head of Laboratory:

/R. Stoyanov, Physics Engineer/

[Signature illegible]

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

KC-198 of 10.12.2025

I, the undersigned Ivan Nikolaev Gospodinov, hereby certify the genuineness of the present translation done by me from Bulgarian into English language of the document attached hereto – "Protocol". The translation consists of 43 pages.

Translator: Ivan Nikolaev Gospodinov





БЪЛГАРСКИ ИНСТИТУТ ПО МЕТРОЛОГИЯ
ЛАБОРАТОРИЯ ЗА ИЗПИТВАНЕ
НА ИГРАЛНИ СЪОРЪЖЕНИЯ

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

Сертификат за акредитация рег. № 26 ЛИ / 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

№ КС-198 от 10.12.2025г.

Наименование	Elephant RGS (Remote Game Server)
Тип	BG 004
Производител	„СиТи Интерактив“ ЕООД 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	„СиТи Интерактив“ ЕООД 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, администрат 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, администрат и отчитат през приложението му *RGS Reports* заедно с всички включени в него игри.

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

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

3.1. Технически и функционални изисквания по отношение на игралния софтуер

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

	<p>1.2. Игралните условия и правила за всяка хазартна игра трябва да са подробно описани в правилата на организатора, утвърдени съгласно чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ. Правилата на играта трябва да са достъпни за участника посредством същата среда и на същото място, използвано за провеждане на игрите. Централната компютърна система трябва да изисква от участника изричното приемане на правилата на играта, които не могат да бъдат променени в рамките на една игрална сесия.</p>	<p>Сървърът предоставя възможност през ЦКС на организатора за достъп до правилата за участие за всяка от игрите, таблицата на печалбите, както и броя и видовете символи и функциите им, възможните допълнителни, бонусни, безплатни и дублиращи игри, както и всички ограничения по отношение на заложи и участие в играта.</p>																																							
	<p>1.3. За игрите, при които залогът се осъществява чрез електронно съобщително средство, правилата следва да са достъпни на интернет страницата на организатора, към която организаторът препраща при регистрация, и участникът потвърждава, че се е запознал с тях преди извършване на залога.</p>	<p>Не предоставя възможност за залагане чрез електронно съобщително средство или кратко текстово съобщение (SMS)</p>																																							
2.	<p>Игралният софтуер трябва да отговаря на следните изисквания:</p> <p>2.1. да осигурява възвръщаемост от не по-малко от 80 на сто от общата сума на залозите при виртуалните игрални автомати;</p>	<p>Повече от 80% за всяка от игрите от <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> тип <i>BG 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 100 Blazing Brilliants TRTP%- 94,40% 5 X 100000 последователни игри, активни 100 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=94,30%</p> <p>За игра 100x Cherry Party TRTP%- 94,40% 5 X 100000 последователни игри, активни 100 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=94,38%</p> <p>За игра 40 Hell's Cherries TRTP%- 93,88% 5 X 100000 последователни игри, активни 40 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=93,79%</p> <p>За игра Blazing Flower TRTP%- 96,40% 5 X 100000 последователни игри, активни 5 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=96,30%</p> <p>За игра Cave of Clovers TRTP%- 96,25% 5 X 100000 последователни игри, активни 100 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=96,27%</p> <p>За игра Enchanted Woods TRTP%- 95,13% 5 X 100000 последователни игри, множител 1, общ залог 20 кредита, RTP%=95,24%</p> <p>За игра Game for Tuna TRTP%- 95,53% 5 X 100000 последователни игри, активни 30 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=95,50%</p> <p>За игра Hell's Cherries TRTP%- 93,14% 5 X 100000 последователни игри, активни 5 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=93,24%</p>	
--	--	---	--

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

	<p>За игра King's Tomb Riches 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 Diamond Tree</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 Hot 7's x2 Diamond Tree JP, TRTP%- 90,10% 5 X 100000 последователни игри, активни 5 линии, общ залог 15 кредита, RTP%=90,25%</p> <p>За игра Wild Clover Diamond Tree JP 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 Diamond Tree са включени само базовите стойности на трите нива на премията без проценти на нарастване. Базовите нива са част от таблицата на печалбите на основната игра. Резултатите от изпитанията са в допустимия RTP интервал.</p>	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.	
3.	Игралният софтуер трябва да осигурява: 3.1. правилата (включително ограниченията спрямо игрите и начина, по който участникът играе) да са достъпни от всички страници на играта; 3.2. наименованието на играта да се визуализира на всички страници, свързани с играта; 3.3. салдото по игралната сметка на участника да е изобразено или достъпно на всички страници на играта; 3.4. на участника да се предоставя информация за размера на направения от него залог по всяка отделна игра.	Визуализира правилно, точно и ясно всичката необходима информация за осъществяване на игра чрез полета на екрана и бутони за достъп до съответната информация.	
4.	Централната компютърна система трябва: 4.1. да предоставя ясна и недвусмислена информация в момента на зареждане на игралната сметка на участника за валутата, в която се извършват залозите, както и обменния курс при необходимост от обмяна	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.	
5.	В текущата игра ЦКС трябва да показва: 5.1. ясно и изчерпателно резултатите от играта до нейното приключване; 5.2. печалбите по ясен и недвусмислен начин; 5.3. само печелившите комбинации, които клиентът може да спечели с избрания залог, освен за хазартните игри със залагания върху резултати от спортни състезания и надбягвания с коне и кучета и хазартните игри със залагания върху случайни събития и със залагания, свързани с познаване на факти.	Визуализира правилно, точно и ясно всичката необходима информация за осъществяване на игра чрез полета от екрана за осъществяване на конкретната игра и графично изображение на печелившите комбинации.	
6.	Централната компютърна система осигурява на участниците информация във връзка с участието им в игрите на български език независимо от използвания комуникационен канал.	Функцията се изпълнява от ЦКС. Правилата за осъществяване на всяка от игрите са достъпни на български език.	

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

	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
1.	Визуализация и информация за игрите 1.1. Игралният софтуер трябва да показва всички игри на виртуалните игрални автомати по ясен и конкретен начин.	Сървърът предоставя възможност през ЦКС на организатора за достъп до всяка конкретна от активните игри чрез отделни полета/бутони с уникално наименование и специфично графично оформление за еднозначна идентификация. При избор на конкретна игра потребителският интерфейс позволява детайлно запознаване с вида на играта, начина за осъществяване на основни и специални залози и възможните печалби и премиите джакпот, ако играта участва във формирането и разпределението им.	
	1.2. Печалбите за всеки символ или комбинация от символи трябва да бъдат разположени на място, което има визуална връзка със съответния символ, като: - се показва броят символи, които водят до изплащане на печалба; - символи, попадащи в една и съща	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.	Изисквания към игралния софтуер при игри с карти: 2.1. Ясно показва стойностите и боята на лицевите страни на картите за игра. 2.2. Показва по графичен начин броя на колодите, които се използват, ако се използва повече от една колода. 2.3. Възпроизвежда ясно всички възможни събития и резултати, предвидени за съответната игра с карти в правилата на организатора по чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ.	Виртуалните игрални автомати в Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 004 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.	При игра на рулетка игралният софтуер визуално възпроизвежда колелото на рулетката.	Не предоставя възможност	
4.	Изисквания към игралния софтуер при игри със зарове: 4.1. При игри със зарове игралният софтуер визуално възпроизвежда традиционните зарове. 4.2. Ако използваните зарове не са традиционни, информация за това се съдържа в правилата на играта, като в тях се описва и дизайнът на заровете.	Не предоставя възможност Не предоставя възможност	
5.	Изисквания към централната компютърна система при формиране на премия джакпот: 5.1. Действителните парични средства, които се прехвърлят към джакпот, съответстват на отчисленията, определящи въпросния джакпот, посочени в правилата по чл. 22, ал. 1, т. 11 ЗХ; тези парични средства не могат да надвишават 5 на сто от всеки залог за виртуалните игрални автомати или процента от всеки залог, посочен в правилата по чл.	Премия Bingo Jackpot тип Progressive Конфигурирането се извършва през приложение RGS Reports меню Games Settings / Game configs , при избор на игра King's Tomb Riches , меню Progressive JP Settings . 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 Sites Settings / Sites list в подменю Default Bingo Settings, като се използват текущите настройки.</p> <p>Игрите 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 премии джакпот тип Mystery или премии джакпот „HOT LUCK“ тип Mystery заедно със всички останали игри от сървъра.</p> <p>Премия Mystery: Конфигурирането се извършва през приложение RGS Reports меню Buffalo Settings/Fusion Systems. Отчисленията се натрупват бързо, коректно и изцяло във джакпота. До 4 прогресивни нива на премията, всяка със собствена начална стойност, начална и крайна стойност за спечелване, лимит на залога за натрупване и спечелване и процент на отчисление. Сумата на отчисленията за всички активни нива на джакпота не надхвърля 1%.</p> <p>Премия HOT LUCK: Конфигурирането се извършва през приложение RGS Reports меню Buffalo Settings/Fusion Systems. Отчисленията се натрупват бързо, коректно и изцяло във джакпота. 3 прогресивни и едно фиксирано ниво на премията, всяко със собствена начална стойност, и процент на отчисление. Сумата на отчисленията за всички активни нива на джакпота не надхвърля 1%.</p>	
--	---	--	--

	<p>За игрите от серията Diamond Tree съвърът формира:</p> <p>Премия Diamond Tree тип Multi-Level Progressive</p> <p>Конфигурирането се извършва през приложение RGS Reports меню Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting.</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 Bingo Jackpot не може да бъде повече от 2%.</p> <p>В страницата на настройките сумата от всички отчисления за всичките 4 прогресивни нива на премия Mystery заедно не може да бъде повече от 1%.</p> <p>В страницата на настройките сумата от всички отчисления за всичките 3 прогресивни нива на премия HOT LUCK заедно не може да бъде повече от 1%.</p> <p>В страницата на настройките сумата от всички отчисления за всичките 3 прогресивни нива на премия Diamond Tree заедно не може да бъде повече от 5%.</p>	
<p>5.3. текущата стойност на премията се визуализира в потребителския интерфейс на всяка игра, участваща във формирането ѝ;</p>	<p>В интерфейса на играта King's Tomb Riches има поле за визуализация на текущото състояние на премията Bingo Jackpot, 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 Mystery, 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 HOT LUCK, във формирането и разпределението на които участва (когато джакпота</p>	

		е активен за тази игра). Общата стойност на фиксираната премия HOT LUCK е обявена в правилата на съответната игра. В интерфейса на всяка от игрите от серията Diamond Tree има полета за визуализация на текущото състояние на 3-те прогресивни нива на премията.	
	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 Bingo Jackpot 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 Mystery и HOT LUCK са тип Mystery, активират се на случаен принцип и не са свързани с формиране на печеливша комбинация в основната игра. Премията Diamond Tree	
	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 Bingo Jackpot автоматично получава начална стойност на максималната печалба, която заменя, в зависимост от максимални залог и настроената деноминация за играта King's Tomb Riches . Премии тип Mystery – 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 Mystery - системата определя на случаен принцип един от изпълняващите предварително зададените условия за спечелване активен участник, осъществяващ игра, и директно изплаща съответното спечелено ниво чрез въвеждане в кредита. Премия HOT LUCK - системата определя на случаен принцип един от изпълняващите предварително зададените условия за спечелване активен участник, осъществяващ игра, и стартира допълнителната игра за определяне на едно от 3-те прогресивни нива, което ще бъде спечелено. Директно изплаща съответното спечелено ниво чрез въвеждане в кредита. Скатерните печалби от премията HOT LUCK се изплащат чрез директно въвеждане в кредита. Премия Diamond Tree - системата определя на случаен принцип един от изпълняващите предварително зададените условия за спечелване активен	

		участник, осъществяващ игра, и стартира бонусната игра с допълнителни печалби и възможност за спечелване на едно или няколко от 3-те прогресивни нива. В допълнителната игра може да не бъде спечелено прогресивно ниво от премията, а само парични печалби. Сумите от прогресивните нива се прибавят към общата печалба от бонусната игра и директно се изплащат чрез въвеждане в кредита.	
	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;	HOT LUCK - допълнителна игра, която прекъсва осъществяваната основна игра след изплащане на всички печалби по нея. Стартирането на допълнителната игра гарантира спечелването на едно от трите прогресивни нива на премията. Резултатът от допълнителната игра определя спечеленото ниво.	
	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>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 Bingo Jackpot се извършва през приложение RGS Reports меню Games Settings / Game configs, при избор на игра King's Tomb Riches, меню Progressive JP Settings при достъп с допълнителна оторизация.</p> <p>Промените на конфигурационните параметри на премията Mystery и HOT LUCK от модул RGS Buffalo JP server се извършват през приложение RGS Reprts в меню Buffalo Settings/Fusion Systems при избор на съответния джакпот, при достъп с допълнителна оторизация.</p> <p>Промените на конфигурационните параметри на премията Diamond Tree се извършва през приложение RGS Reports меню Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting.</p>	
	5.9. когато даден джакпот бъде спечелен, във всяка игрална сесия, свързана с този джакпот, има индикация за настъпването на това събитие.	Изпраща се информация до всички сесии, свързани със джакпота.	

6.	<p>Допълнителни изисквания при формиране на премия джакпот.</p> <p>6.1 Игралният софтуер трябва да гарантира, че джакпот параметрите не могат да се променят до приключване на текущата игра на всеки участник, който играе за дадения 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>Визуализация и информация за премията джакпот</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>Допълнителна информация за премията джакпот, формирана от централната компютърна система</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"> - дата и час на всяко събитие; - конфигурация; - размер на натрупаните отчисления; - печалби; - достъп на оторизирания персонал; - вид на събитието/действието. 	<p>Системата извършва всички записи по реално сървърно време UTC+0 без корекции.</p> <p>Премия <i>Bingo Jackpot</i> През приложението RGS Reports съответната информация е достъпна през основно меню във следните справки:</p> <ul style="list-style-type: none"> - дата и час на всяко събитие – Progressive JP/ Progressive JP Hits, сумата и валутата на получената премия по сайт и по игра. - конфигурация и размер на натрупаните отчисления – Progressive JP, раздели Progressive JP Curent и Progressive JP Settings; - печалби - Progressive JP/ Progressive JP Hits със сумата и валутата на получената премия по сайт и по игра. - достъп на оторизирания персонал и вид на събитието/действието: Audit log / Usage report. <p>Премии <i>Mystery</i> и <i>HOT LUCK</i> През приложението RGS Reports раздел Buffalo Reports при достъп с необходимата оторизация съответната информация е достъпна през основно меню във следните справки:</p> <ul style="list-style-type: none"> - дата и час на всяко събитие – Buffalo Reports/Hits; - конфигурация и размер на натрупаните отчисления – Buffalo Reports/ Levels 	

		<p>Accounting;</p> <ul style="list-style-type: none"> - печалби - Buffalo Reports /Hits; - достъп на оторизирания персонал и вид на събитието/действието - Buffalo Reports /Audit. <p>Премия Diamond Tree Конфигурирането се извършва през приложение RGS Reports меню Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting.</p> <p>Премия Diamond Tree</p> <ul style="list-style-type: none"> - дата и час на всяко събитие – Progressive JP/ Progressive JP Hits; - конфигурация Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting и размер на натрупаните отчисления - Progressive JP/ Progressive JP Current; - печалби - Progressive JP/ Progressive JP Hits; - достъп на оторизирания персонал и вид на събитието/действието – Auditn Log/System Audit. 	
	8.2. Игралният софтуер запамятава статуса на джакпота на дублиращ технически носител, с висока степен на защита на данните.	Цялата информация за джакпотите се съхранява на огледални дублирани носители - основен и резервен сървър и се архивира в сървъра за архивни копия.	
	8.3. Игралният софтуер възпроизвежда информацията за сумите на премия джакпот и печалбите на джакпота въз основа на размера на направения залог на участника за формиране на джакпот.	<p>В полето на всяка игра се визуализира текущото състояние на всички премии, във формирането и разпределението на които участва.</p> <p>През приложението RGS Reports при достъп с необходимата оторизация се визуализира информация за всяка от спечелените премии с дата и час на всяко събитие, сума на спечелване и залога за спечелване</p> <ul style="list-style-type: none"> - за премия Bingo Jackpot в меню Progressive JP / Progressive JP hits с филтър по Icasino/Site; - за премии Mystery и HOT LUCK в раздел Buffalo Reports при избор на справка Hits; - За премия Diamond Tree в раздел Progressive JP/ Progressive JP Hits. 	

3.3. Управление на хазартните игри.

№	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
1.	Активиране и деактивиране на игри и участници 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 RGS Reports меню "Settings/Site Games" при избор на меню Edit за конкретна игра в раздел Base Site Game Settings с промяна на статуса Is Activate – YES/NO. ЦКС на организатора може да е оторизиран за достъп на само част от достъпните през сървъра игри. 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.	Незавършени игри 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"> - загуба на връзка, с изключение на случаите на провеждане на игра по чл. 60 и 62 ЗХ; - рестартиране на системата; - деактивиране на игрите; - рестартиране на системата на участника и повторен опит за достъп на участника до системата; - изключване на участника по причини, независещи от него. 	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 RGS Reports в раздел Support - Unfinished/Problematic games и подробни справки в раздел Monitor/RGS Monitor бутон Load Audits – справка Audits (Unfinished games).</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.	
3.	Обработване на грешки	Сървърът предоставя автоматично на ЦКС на организатора необходимата информация за всички системни грешки,	
	<p>3.1. Централната компютърна система съдържа и процедура за обработване на</p>		

	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 RGS Reports , раздел Audit Log справка System Audit .	
	3.3. Системна грешка се счита всяка настъпила промяна в системата, вследствие на фактори, изключващи човешка намеса, нарушаващи нейната цялост и функционалност.	Всички прекъсвания по време на игралните сесии се отразяват в информацията за сесията в RGS Reports , раздел Audit Log справка System Audit . Детайлна информация се предоставя и през раздел Support/Spin by spin с филтри по игра, ID на играча и времеви интервал.	
	3.4. Централната компютърна система генерира доклад въз основа на данните, събрани по т.3.3.2.	Системата предоставя автоматично на ЦКС на организатора необходимата информация за генериране на доклади. Всички регистри на RGS Reports на сървъра позволяват формиране на доклади в CSV или xlsx формат с използване на филтри чрез бутон "Display report" от менюто.	
4.	Допълнителни изисквания 4.1. Централната компютърна система не трябва да допуска възможността участниците да играят сами срещу себе си. Начините за предотвратяване на такава възможност се описват в правилата на организатора по чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ.	Сървърът не предоставя възможност поради характеристиката на игрите.	

3.4. Използване на генератори на случайни числа.

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

2.	Игри от разстояние, при които за генератор на случайни числа се използва игрална маса в игрално казино 2.1. За хазартни игри при онлайн залаганията и игрите чрез други електронни съобщителни средства, при които за ГСЧ се ползва игрална маса в игрално казино, се прилагат общите задължителни игрални условия и правила за хазартни игри в игрално казино съгласно наредбата по чл. 17, ал. 3, т. 1 от ЗХ и утвърдените от изпълнителния директор на НАП на основание чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ правила.	Сървърът не 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.).	Не предоставя възможност	
	2.5. Изисквания към видеонаблюдението при използване на игрални маси в игрално казино: - централната компютърна система за хазартни игри, в които за ГСЧ се използва игрална маса в казино, включва 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.	Не предоставя възможност	

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

№	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
1.	1.1 Централната компютърна система съдържа и съхранява следната информация: - 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 RGS Reports раздел Support/Spin by spin с филтри по идентификатор на играч <i>Player ID</i> , индивидуален номер на игра <i>Spin ID</i> и времеви интервал.	

	<p>- потребителско име на участниците, парола в криптиран вид, IP адрес или номер на електронното съобщително средство, от което е направена регистрацията за участие, и история на промените в тези данни;</p>	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. IP адресите се регистрират в RGS Reports раздел Support/Players Sesion	
	<p>- всички игрални сметки (активните и деактивирани), отразяващи депозирани средства, извършените заложи и изплатените печалби на участниците;</p>	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Сървърът <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> предоставя на ЦКС необходимата информация за правилното отразяване на извършени заложи и изплатени печалби.	
	<p>- всички трансфери на данни между профилите на регистрираните потребители и индивидуалните игри;</p>	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Сървърът <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> предоставя на ЦКС необходимата информация за правилното отразяване на извършени заложи и изплатени печалби. Информацията се съхранява и в регистрите на сървъра и е достъпна през приложението RGS Reports раздел Support/ Spin by spin с филтри по идентификатор на играч Player ID , Games и времеви интервал.	
	<p>- всички корекции, бонуси и други действия, отразяващи се върху сумите по игралните сметки.</p>	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Сървърът <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> съхранява информация предоставя на ЦКС необходимата информация за правилното отразяване на действията по всички корекции и бонуси.	
2.	<p>2.1. Централната компютърна система генерира доклади за:</p> <ul style="list-style-type: none"> - всички клиентски регистрации; - всички регистрирани участници с информация за техните игрални сметки, както и за датата на регистрацията 	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.	<p>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.).</p>	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>Информация за участниците и клиентските сесии</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	

		Support/Spin by spin на приложение RGS Reports по отделно за всяка игра с идентификация по индивидуалното потребителско име на всеки участник и номер на игра и филтри по времеви период.	
4.2. Централната компютърна система на организатора трябва да съхранява информация и да дава възможност за генериране на извадка от базата данни за клиентската сесия, участника и игрите съгласно изискванията на Наредбата по чл. 17, ал. 3, т. 6 от ЗХ.		Системата предоставя автоматично на ЦКС на организатора необходимата информация за съхранение. Сървърът <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> позволява генерирането на извадки от всички собствени бази данни или извадки от в CSV или xlsx формат с използване на филтри и за избран времеви интервал чрез бутон "Display report" от менюто.	
4.3. Централната компютърна система съхранява следната информация за клиентската сесия: <ul style="list-style-type: none"> - идентификационен номер на клиента; - начална и крайна дата и час на сесията; - IP адресите или номерата на електронните съобщителни средства, от които участникът е осъществил достъп за сесията; - обща сума, която е била заложена по време на сесията; - обща заложена сума, по която са акумулирани печалби по време на сесията; - обща сума, която е била депозирана в игралната сметка по време на сесията (с отбелязване на времето); - обща сума, която е била изтеглена от игралната сметка по време на сесията (с отбелязване на времето); - начална и крайна дата и час на игралната сесия на участника; - причина за края на сесията; - информация за играта по време на сесията. 		Сървърът автоматично предоставя на ЦКС на организатора информация за ID номер на клиента, начален и краен момент на сесията, IP адресите от които участникът е осъществил достъп за сесията, обща сума, която е била заложена по време на сесията, обща заложена сума, по която са акумулирани печалби по време на сесията, обща сума, която е била депозирана в игралната сметка по време на сесията (с отбелязване на времето), обща сума, която е била изтеглена от игралната сметка по време на сесията (с отбелязване на времето), дата, час и продължителност на игралната сесия на участника, причина за края на сесията, информация за играта по време на сесията. Информацията се приема и изпраща по уникални, формирани от ЦКС, кодове на заявките и идентификатор на играча Player ID и се идентифицира еднозначно.	
4.4. Централната компютърна система съхранява следната информация за участника: <ul style="list-style-type: none"> - информация за определяне самоличността на участника; - информация и салдото и движението на игралната сметка; - деактивирани игрални сметки и причината за тяхното деактивиране. 		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"> - идентификационни данни на участника; - идентификация на играта и нейния вариант; - информация за изиграните от участника игри; - начален час на започване на играта; - салдо към момента на започване на 		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"> - залог (с отбелязване на времето когато е направен); - статус на играта (текуща, приключена, неприключена и др.); - изход от играта (с отбелязване на времето); - печалба от джакпота (ако е приложимо); - време на приключване на играта; - печалби; - салдо на игралната сметка в края на играта; - всички игри, които не са били приключени, както и причината за това. 	<p>Сървърът съхранява и детайлна информация раздел Support/Spin by spin на приложението RGS Reports с филтри по идентификатор на играч Player ID, индивидуален номер на игра Spin ID и времеви интервал.</p>	
	<p>4.6. Централната компютърна система съхранява информация относно следните събития:</p> <ul style="list-style-type: none"> - финансови 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; - промените, направени в параметрите на игрите; - промените, направени в джакпот параметрите; - нови джакпоти; - изплащане на джакпота; - премахване на джакпота; - създаването/установяването на игрална сметка от участника, както и нейното деактивиране/закриване; - промените, направени в информацията за участника; - загуба на комуникация с оборудването на участника. 	<p>Сървърът автоматично предоставя на ЦКС на организатора цялата информация за промените в наблюдаваните параметри. Информацията се приема и изпраща по уникални, формирани от ЦКС, кодове на заявките и Player ID на играчите и се идентифицира еднозначно по тях.</p>	
5.	<p>Допълнителни изисквания</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>Централната компютърна система на организатора следва да осигурява:</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 RGS Reports в раздел Monitor/ RGS Monitor	
	1.3. разпознаване и предотвратяване на неоторизирания достъп и активиране на неоторизиран и/или зловреден код.	Система базирана на PFSense firewall, Shorewall, осигуряваща връзката с ЦКС, и вградените функции на средата VMware системата NAKIVO.	
	1.4. непрекъснат дистанционен достъп на органите на НАП и Държавна агенция „Национална сигурност“ до контролния локален сървър по чл. 6, ал. 4 от ЗХ.	Функциите се изпълняват от ЦКС. <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> предоставя достъп на оторизиран потребител на организатора до предвидената информация през приложение RGS Reports .	
2.	Защита на информацията. 2.1. Централната компютърна система следва да е конструирана по такъв начин, че сървърите (финансов и/или игрови) в същия домейн за излъчване да не дават възможност за алтернативни мрежови пътеки, преодоляващи защитната стена.	Функциите се изпълняват от ЦКС	
	2.2. Защитната стена има ограничаващи, 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.	
3.	Пренос на данни 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.	Достъп на участници 1.1. Организаторът на хазартни игри трябва да въведе строга политика за идентифициране, оторизиране и верифициране правото на достъп на участника..	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора.	
	1.2. Централната компютърна система прекратява достъпа на участника до системата в случай, че той не е активен за определен период от време през клиентската сесия, посочен в правилата на организатора съгласно чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ., като са посочени и условията при които може да се поднови достъпа на участника.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора	

<p>2.</p>	<p>Достъп на служители 2.1. Организаторът на онлайн залагания създава процедура за определяне на нива на достъп до ЦКС на служители, консултанти или трети лица в зависимост от естеството на възложените им задължения и съобразно сключените договори с тях.</p>	<p>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.</p>	
	<p>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.</p>	<p>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.</p>	
	<p>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.</p>	<p>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.</p>	
	<p>2.4. Централната компютърна система поддържа акаунти на служители, консултанти или трети упълномощени лица с диференцирани права на достъп и привилегии.</p>	<p>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.</p>	
	<p>2.5. Централната компютърна система контролира задаването и разпределението на пароли и права на достъп на служителите, консултантите или третите упълномощени лица.</p>	<p>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.</p>	
<p>3.</p>	<p>Допълнителни изисквания за достъп 3.1. Централната компютърна система следва да има достъп до мрежовите функции, а служителите трябва да са преминали процеса на идентифициране, оторизиране и верифициране, преди да получат достъп до мрежовите функции. 3.2. Централната компютърна система не допуска неоторизиран вътрешен достъп или достъп от страна на участници до мрежовите функции.</p>	<p>Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора</p> <p>Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора.</p>	

	3.3. Всеки потребител разполага с уникално потребителско име или идентификационен номер, който не може да се използва от друго лице.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора	
	3.4. Функциите за управление на маршрутизацията се прилагат за контролиране на достъпа до важните системни компоненти.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора	
	3.5. Централната компютърна система не трябва да позволява на лица без оторизиран достъп да инсталират съоръжения или софтуер, които могат да заобиколят системните контролни елементи и контролните елементи за валидност в ЦКС.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора	
	3.6. Всички операционни системи и инсталации в ЦКС се ограничават, доколкото е възможно, до основни (безопасни) функции.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора.	
4.	Работата на ЦКС по управлението на системата, групите на участниците и системния софтуер трябва да бъдат в отделни мрежи.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора	
5.	Организаторите на хазартни игри прилагат процедури за контрол на достъпа до операционната система, софтуера, информацията и сигурността.	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.	Всички ключове и кодовете за криптиране се съхраняват на сигурен носител за съхранение с усъвършенствана защита на данните.	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 <i>ISO/IEC 27001:2022</i> .	
7.	Тестове за уязвимост 7.1. Централната компютърна система преминава тестове за уязвимост и за проникване, които включват задължително всички публични интерфейси, които запаметяват, обработват и съобщават информация за клиентите, данни за участието в игрите и финансова информация.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Производителят „СиТи интерактив“ ЕООД притежава валиден сертификат за изпълнение на изискванията на <i>ISO/IEC 27001:2022</i> .	
	7.2. Тестовите за уязвимост по т.6.1 се правят на всеки три месеца, а за проникване – най-малко веднъж годишно.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Производителят „СиТи интерактив“ ЕООД	

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

6.2. Регистрация и идентификация на участниците

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

7. Автоматизирано подаване на информация към НАП

(М 702-6/2021: т.11)

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

8. Дистанционен достъп до данните. Контролен локален сървър

(М 702-6/2021: т.12 и т.13)

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

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

Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 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 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 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 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 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 "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 множителът 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 някой от активните потребители. Стартирането на играта гарантира спечелването на едно от прогресивните нива. На екрана се изобразяват 30 златни слитъци, от които играчът избира един по един. Всеки от слитъците може да съдържа скъпоценни камъни, отговарящи на едно от трите прогресивни нива или да не съдържа нищо. След като играчът събере 4 еднакви символа, печели сумата за съответното прогресивно ниво. Времето за избор на слитъците от страна на играча е ограничено и се задава в настройките на джакпота. След като времето изтече, а играчът не избрал 4 еднакви символа, изборът се завършва автоматично и играчът получава съответната печалба.

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

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

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

Game name	Game ID	Min game RTP% without jackpot	Max game RTP% without jackpot	Increment Mystery JP %	Base Mystery JP %	Max game RTP, incl. total Mystery JP%
100 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 печеливша 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 ГСЧ са достъпни през приложението **RGS Reports**, меню **60.Server Cert/60.2.Certificates Status** при избор по **Certificate: RNG v.6316**, бутон **Display report**:

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

Контролни суми **SHA-256** на критичните компоненти на отделните игри от **Elephant RGS (Remote Game Server)** тип **BG 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	1634bb535433d41dcbf3d1cb60bfcd499556e7b6a0322dcd7b065e78625faa6
100x Cherry Party	101908	1.53	1634bb535433d41dcbf3d1cb60bfcd499556e7b6a0322dcd7b065e78625faa6
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	b2444a9087ec98bda017491c0334adb6dfebf6d842063133cafb908dc83584

- 10.2. Свързаност. Минимална интернет свързаност с Централния сървър:
от 1 до 10 MbitsX2 Symmetric Internet Channel
- 10.3. Минимални технически изисквания към сървърите
Аплайкешън сървър – 54 vCPU, 64GB RAM, 240GB SAS.
Сървър бази данни – 24 vCPU, 32GB RAM, 13900GB SAS сторидж пространство, 790GB SSD.
CDN сървър – 1vCPU, 4GB RAM, 200GB SAS.
Сървърите са инсталирани в VMware среда с „Fail over“ процедура. През системата NAKIVO се 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 /