INFORME DEFINITIVO DE FUNCIONALIDAD

VERAMATIC ONLINE, S.A.

LICENCIA SINGULAR:

MÁQUINAS DE AZAR

Fabricante:	**Amatic Industries GmbH**
Licencia Singular:	**Máquinas de Azar**
ATF Informe número:	**ESP.VERA-OL.1004.02.01**
Documento número:	**01**
Fecha:	**11 de octubre de 2018**
Número de páginas:	**25**

BMM Spain Testlabs s.l.u.

El contenido de este documento es estrictamente confidencial. Ha sido preparado por BMM Testlabs (BMM) exclusivamente para la lectura del FABRICANTE y del REGULADOR, y no puede mostrarse a ninguna otra parte sin el previo consentimiento por escrito del FABRICANTE.

bmm spain testlabs, s.l.u.
parc tecnològic del vallés (c.e.n.t.), avda., parc tecnològic del vallés 3, 08290 cerdanyola del vallés, barcelona, spain
t +34 93 582 4346 f +34 93 582 4356
business no. B64622251
bmm.com

DATOS GENERALES

Nombre y datos del solicitante:	Jorge Justicia Director Apuestas Deportivas
Nombre y datos de la entidad solicitante:	Veramatic Online, S.A. Ctra. N-340 KM 520,7 04620 - Vera Almería - España
Fecha de inicio de la evaluación:	06 de junio de 2018
Fecha de finalización de la evaluación:	09 de octubre de 2018
Categoría del Ensayo	Categoría 0
Nombre y datos del laboratorio:	BMM Spain Testlabs, s.l.u. Parc Tecnològic del Vallés (C.E.N.T.) Avda. Parc Tecnològic del Vallés, 3 08290 – Cerdanyola del Vallés Barcelona – España
Lugar de realización del ensayo:	BMM Spain Testlabs, s.l.u. Parc Tecnològic del Vallés (C.E.N.T.) Avda. Parc Tecnològic del Vallés, 3 08290 – Cerdanyola del Vallés Barcelona – España
Tipo de ensayo:	Licencia Singular – Máquinas de Azar
Modelo, tipo y otra identificación:	Integración de juegos del proveedor: - Amatic Industries GmbH Ver descripción en el apartado 2 del presente informe.
Número de referencia del solicitante:	Petición de ensayo de Veramatic Online, S.A. de fecha 7 de Mayo de 2018.
Jurisdicciones recomendadas:	España
Versión del estándar utilizado para el ensayo:	EURAF-SPA-MO-04
Conclusion:	Pass
Número de referencia de BMM:	VERA-OL.1004
Ingeniero de test:	Jesús Valero , Nil Gàllego, Hector Magán

Informe del Ingeniero	Mario Zilevski
Nombre y Cargo	Director of Technical Service– Europe

1. ALCANCE DE LA CERTIFICACIÓN DEFINITIVA

Veramatic Online, S.A. solicita a BMM el informe de certificación de licencia singular, para la licencia Singular de Máquinas de Azar en aplicación de las siguientes jurisdicciones:

- Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego (en adelante LEY_RJU).
- Real decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego (en adelante RD_TEC).
- Real Decreto 1614/2011, de 1 de diciembre 2017, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a las licencias, autorizaciones y registros del juego (en adelante RD_LIC).
- Resolución de 6 de octubre de 2014, por la que se aprueba la disposición por la que se desarrollan las especificaciones técnicas de juego, trazabilidad y seguridad que deben cumplir los sistemas técnicos de juego de carácter no reservado objeto de licencias otorgadas al amparo de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego (en adelante RES_TEC).
- Resolución de 16 de noviembre de 2011, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 36 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego, se establece el test de juego responsable y de prevención de conductas adictivas del juego (en adelante RES_TES).
- Resolución de 29 de diciembre de 2017 por la que se acuerda autorizar una modalidad de liquidez distinta a la propia de la participación de los jugadores con registro de usuario español para el juego de Póquer Online y por la que se modifican determinadas resoluciones sobre las actividades de juego previstas en la ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego.
- Orden HAP/1370/2014, de 25 de julio, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de máquinas de azar (en adelante OM_AZA).

2. DESCRIPCIÓN DEL OBJETO DE CERTIFICACIÓN.

Durante el proceso de evaluación de integración se han realizado las pruebas con el siguiente juego:

Juego	Licencia	Fabricante	Tecnología
Allways Fruits	Máquinas de Azar	Amatic Industries GmbH	HTML5

3. RESUMEN EJECUTIVO DE LA CERTIFICACIÓN DE FUNCIONALIDAD

3.1. Calificación global de la funcionalidad.

Calificación global de la funcionalidad	**Conforme**

3.2. Cuadro resumen del cumplimiento de los requisitos técnicos.

	Número de requisitos	Número de requisitos conformes	Número de requisitos no conformes	Número de requisitos no aplica
Área: Porcentaje de retorno y tablas de premios	3	3	0	0
Área: Generador de números aleatorios	5	0	0	5
Área: Lógica del juego	3	0	0	3
Área: Registro y trazabilidad	4	0	0	4
Área: Terminales y sesión de usuario	13	2	0	11
Área: Canales de comunicación	5	0	0	5
Área: Aplicaciones de juego gratuito	1	0	0	1
Área: Interfaz gráfica	7	3	0	4
Área: Comportamiento ante errores técnicos	2	1	0	1
Área: Juego automático	1	0	0	1
Área: Repetición de la jugada	1	1	0	0
Área: Juegos <<en vivo>>	1	0	0	1
Área: Funcionalidades varias	5	0	0	5
Área: Botes progresivos	1	0	0	1
Área: Sistema de control interno	10	0	0	10

	Número de requisitos	Número de requisitos conformes	Número de requisitos no conformes	Número de requisitos no aplica
Área: Configuración y desarrollo de la sesión de juego destinada a máquinas de azar.	5	4	0	1
Área: Obligaciones de información a los participantes en relación a la sesión de juego destinada a máquinas de azar	4	4	0	0
Área: Desarrollo del juego	12	6	0	6
Área: Obligaciones de información a los participantes	10	5	0	5
Área: Promoción de los juegos	1	0	0	1

3.3. Cuadro resumen de los análisis específicos.

3.3.1. Análisis del generador de números aleatorios.

Calificación	**N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.**
Fabricante	**N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.**
Producto y versión	**N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.**
Huella digital	**N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.**
Tipo de GNA	**N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.**
Aleatorio/Pseudoaleatorio	**N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.**
GNA compartido	**N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.**
Algoritmo	**N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.**
Resemillado	**N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.**
Longitud del espacio	**N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.**

Relación de tests estadísticos	**N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.**

3.3.2. Análisis del porcentaje de retorno al jugador.

Porcentaje de retorno al jugador publicado para el juego	**N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.**

3.3.3. Análisis de la lógica del juego y los sucesos aleatorios.

Cumplimiento de reglas particulares del juego	**N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.**
Sistema de gestión de riesgos para apuestas de contrapartida	**N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.**
Auditoría de cambios en la configuración mediante parámetros del sistema de gestión de riesgos de las apuestas de contrapartida	**N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.**
Auditoría de cambios realizados por el personal del operador sobre las apuestas	**N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.**
Relación de sucesos aleatorios	**N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.**
Auditoría de cambios en la configuración mediante parámetros de la lógica del juego	**N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.**

3.4. Cuadro resumen de las pruebas de integración.

Área de requisitos B	
B.1 Oferta de juego.	
B.1.1 Oferta de juego y variantes de juego.	**Conforme**
B.1.2 Desarrollo del juego y correcta contabilización.	**Conforme**
B.1.3 Traza de la participación para canales diferentes a internet	**N/A El requisito no es de aplicación debido a que no se puede participar en los juegos que se están integrando a través de canales distintos a internet.**
B.2 Límites a la participación.	
B.2.1 Límites la participación.	**Conforme**

B.3 Comportamiento ante errores técnicos.	
B.3.1 Pérdida de la comunicación con el cliente.	**Conforme**
B.3.2 Error en el cliente.	**Conforme**
B.4 Sistema de control interno.	
B.4.1 Integridad de los registros OPT/ORT	**Conforme**
B.4.2 Integridad de los registros JUD/JUT	**Conforme**

4. DETALLE DEL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUISITOS TÉCNICOS

Área y referencia del requisito.	Calificación.	Observaciones.
Área: Porcentaje de retorno y tablas de premios.		
RES_TEC Anexo I. 3.1	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.3	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.4	Conforme	
Área: Generador de números aleatorios.		
RES_TEC Anexo I. 3.5.1	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que el GNA queda fuera del alcance por haber sido previamente evaluado.
RES_TEC Anexo I. 3.5.2	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que el GNA queda fuera del alcance por haber sido previamente evaluado.
RES_TEC Anexo I. 3.5.3	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que el GNA queda fuera del alcance por haber sido previamente evaluado.
RES_TEC Anexo I. 3.5.4	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que el GNA queda fuera del alcance por haber sido previamente evaluado.
RES_TEC Anexo I. 3.5.5	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que el GNA queda fuera del alcance por haber sido previamente evaluado.
Área: Lógica del juego.		

Área y referencia del requisito.	Calificación.	Observaciones.
RES_TEC Anexo I. 3.6.1	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se están evaluando juegos sino la integración de estos.
RES_TEC Anexo I. 3.6.2	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se están evaluando juegos sino la integración de estos.
RES_TEC Anexo I. 3.6.3	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se están evaluando juegos sino la integración de estos.
Área: Registro y trazabilidad.		
RD_TEC Artículo 4.1.a) y c)	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
RES_TEC Anexo I. 6.1	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
RES_TEC Anexo I. 6.3	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
RES_TEC Anexo I. 7.5	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
Área: Terminales y sesión.		
RES_TEC Anexo I. 3.7.1.1	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
RES_TEC Anexo I. 3.7.1.2	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se están evaluando juegos sino la integración de estos.
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.1	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se están evaluando juegos sino la integración de estos.

Área y referencia del requisito.	Calificación.	Observaciones.
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.2	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.3	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.4	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se están evaluando juegos sino la integración de estos.
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.5	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.1	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que la evaluación no se está haciendo sobre terminales accesorios.
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.2	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que la evaluación no se está haciendo sobre terminales accesorios.
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.3	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que la evaluación no se está haciendo sobre terminales accesorios.
RES_TEC Anexo I. 3.8.3.4	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que la evaluación no se está haciendo sobre terminales accesorios.
RES_TEC Anexo I. 3.8.1	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
RES_TEC Anexo I. 3.8.2	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
Área: Canales de comunicación.		
RD_TEC Artículo 15.1 y 15.2	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
RES_TEC Anexo I. 3.2	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.

Área y referencia del requisito.	Calificación.	Observaciones.
RD_TEC Artículo 16	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se puede participar en los juegos que se están integrando a través de canales distintos a internet.
RD_TEC Artículo 17	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se puede participar en los juegos que se están integrando a través de canales distintos a internet.
RD_TEC Artículo 18	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se puede participar en los juegos que se están integrando a través de canales distintos a internet.
Área: Aplicaciones de juego gratuito.		
RD_LIC Disposición adicional sexta	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos que se están integrando no se ofrecen en modo de juego gratuito.
Área: Interfaz gráfica.		
LEY_RJU Art. 6.1.a	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se están evaluando juegos sino la integración de estos.
RES_TEC Anexo I. 3.9.1	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.9.2	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.9.3	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.9.4	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos que se están integrando no son juegos de cartas.
RES_TEC Anexo I. 3.9.5	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos que se están integrando no simulan elementos de la vida real.
RES_TEC Anexo I. 3.9.6	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos que se

Área y referencia del requisito.	Calificación.	Observaciones.
		están integrando no se ofrecen como interfaz gráfica de terceros.
Área: Comportamiento ante errores técnicos.		
RES_TEC Anexo I. 3.11	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
RES_TEC Anexo I. 3.12	Conforme	
Área: Juego automático.		
RES_TEC Anexo I. 3.13	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se están evaluando juegos sino la integración de estos.
Área: Repetición de la jugada.		
RES_TEC Anexo I. 3.14	Conforme	
Área: Juegos <<en vivo>>.		
RES_TEC Anexo I. 3.19	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos que se están integrando no son juegos en vivo.
Área: Funcionalidades varias.		
RES_TEC Anexo I. 3.15	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos que se están integrando no incluyen jugadores virtuales.
RES_TEC Anexo I. 3.16	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos que se están integrando no incluyen juegos metamórficos.
RES_TEC Anexo I. 3.17	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos que se están integrando no son de tipo multijugador.
RES_TEC Anexo I. 3.18	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos que se están integrando no son de tipo multijugador.

Área y referencia del requisito.	Calificación.	Observaciones.
RES_TEC Anexo I. 3.21	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos que se están integrando no son en diferido.
Área: Botes progresivos.		
RES_TEC Anexo I. 3.20	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos que se están integrando no incluyen botes progresivos.
Área: Sistema de control interno.		
RD_TEC Artículo 13	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
RES_TEC Anexo I. 5.1.2	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
RES_TEC Anexo I. 5.1.3	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
RES_TEC Anexo I. 5.1.4	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
RES_TEC Anexo I. 5.1.5	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
RES_TEC Anexo I. 5.1.6	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
RES_TEC Anexo I. 5.1.8	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
RES_TEC Anexo I. 5.1.11	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
RES_TEC Anexo I. 5.1.14	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.

Área y referencia del requisito.	Calificación.	Observaciones.
RES_MOD Anexo I.	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
Área: Configuración y desarrollo de la sesión de juego destinada a máquinas de azar		
OM_AZA Artículo 12.2	Conforme	
OM_AZA Artículo 14.1	Conforme	
OM_AZA Artículo 14.2	Conforme	
OM_AZA Artículo 14.3	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 2.1.14	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
Área: Obligaciones de información a los participantes en relación a la sesión de juego destinada a máquinas de azar		
OM_AZA Artículo 8.1.2.i	Conforme	
OM_AZA Artículo 8.1.2.j	Conforme	
OM_AZA Artículo 8.2	Conforme	
OM_AZA Artículo 13.2	Conforme	
Área: Desarrollo del juego		
OM_AZA Artículo 2	Conforme	
OM_AZA Artículo 6	Conforme	
OM_AZA Artículo 11	Conforme	
OM_AZA Artículo 12.1	Conforme	
OM_AZA Artículo 13.1	Conforme	
OM_AZA Artículo 13.3	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no puede ser evaluado previo a la integración.
OM_AZA Artículo 13.4	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no puede ser evaluado previo a la integración.
OM_AZA Artículo 14.4	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no puede ser evaluado previo a la integración.

Área y referencia del requisito.	Calificación.	Observaciones.
OM_AZA Artículo 14.5	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no puede ser evaluado previo a la integración.
OM_AZA Artículo 14.6	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que los juegos que se están integrando no incluyen botes progresivos.
OM_AZA Artículo 14.7	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no puede ser evaluado previo a la integración.
OM_AZA Artículo 15	Conforme	
Área: Obligaciones de información a los participantes.		
OM_AZA Artículo 8.1.1	Conforme	
OM_AZA Artículo 8.1.2.a	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
OM_AZA Artículo 8.1.2.b	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no puede ser evaluado previo a la integración.
OM_AZA Artículo 8.1.2.c	Conforme	
OM_AZA Artículo 8.1.2.d	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no puede ser evaluado previo a la integración.
OM_AZA Artículo 8.1.2.e	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no puede ser evaluado previo a la integración.
OM_AZA Artículo 8.1.2.f	Conforme	
OM_AZA Artículo 8.1.2.g	Conforme	
OM_AZA Artículo 8.1.2.h	Conforme	
OM_AZA Artículo 8.1.2.k	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.
Área: Promoción de los Juegos		
OM_AZA Artículo 9.2	No aplica	El requisito no es de aplicación debido a que no se está evaluando la plataforma.

5. DETALLE DE LOS ANÁLISIS ESPECÍFICOS.

5.1. ANÁLISIS DEL GENERADOR DE NÚMEROS ALEATORIOS.

N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.

5.2. ANÁLISIS DEL RETORNO AL JUGADOR EN LOS JUEGOS.

N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.

5.3. ANÁLISIS DE LA LÓGICA DEL JUEGO Y LOS SUCESOS ALEATORIOS

N/A. Fuera del alcance. Evaluación de integración de juego.

6. DETALLE DE LAS PRUEBAS DE INTEGRACIÓN.

Área	**B.1. Oferta de juego**
Referencia de la prueba.	B.1.1
Nombre de la prueba.	Oferta de juego y variantes del juego.
Descripción de la prueba.	Desde el interfaz del jugador, se accederá a comprobar la oferta de juego correspondiente a la licencia singular. Se analizará la oferta disponible de juego desde cada una de las diferentes aplicaciones o terminales de participación. Se analizará cada uno de los juegos y variantes ofrecidas, y se buscará la correspondencia con los juegos y variantes permitidas por la reglamentación básica. Para realizar esta prueba no se requiere jugar, sino analizar la información publicada por el operador, ya sea informativa o reglas de los juegos.
Resultado esperado.	Se indicará en el resultado una relación con la siguiente información: - el nombre comercial de los juegos y variantes encontrados.

	- las aplicaciones o terminales desde los que están disponibles. - la correspondencia con las variantes de la reglamentación básica. - la versión de las reglas particulares evaluadas. Se contrastará esta información con el cuestionario descriptivo de la licencia cumplimentado por el operador.
Tipo de prueba	FUNCIONAL
Fecha/Hora de la realización de la prueba	27/07/2018
Resultado obtenido	El nombre de los juegos que se están integrando, “Allways Fruits”, “Alice in Wonderslots” y “Boom Bang”, se muestra en la interfaz de cada uno de los juegos. Los juegos integrados están disponibles a través de internet y se accede a ellos mediante navegadores que soporten HTML5.
Calificación	Conforme
Observaciones	N/A
Referencia de la prueba.	B.1.2
Nombre de la prueba.	Desarrollo del juego y correcta contabilización.
Descripción de la prueba.	Desde el interfaz del jugador se realizará participación en el juego, verificándose: - la correcta contabilización de apuestas, premios, comisiones u otros. - en el caso de juegos en los que exista comisión del operador, se deberá verificar que el cálculo de comisiones se corresponde con lo establecido en las reglas particulares. - se intentará realizar una participación por importe superior al saldo disponible en la cuenta de juego. En el caso de determinados juegos, se verificará: - Para apuestas, que no se pueden realizar apuestas en momentos no previstos por las reglas particulares, y en particular con posterioridad al cierre de la comercialización, del inicio del evento para apuestas

	convencionales, o del final del evento para apuestas en directo. - Para bingo, que no permite comprar cartones fuera del periodo de comercialización, o cuando la partida hubiera comenzado. - Para póquer o casino, que no se pueden realizar apuestas fuera de los momentos designados para ello en las reglas particulares. - Para máquinas de azar, se comprobará que cuando la sesión destinada al juego de máquinas de azar finalice automáticamente por alcanzar el tiempo predeterminado o la cantidad fijada al configurar dicha sesión, la partida en curso finaliza ordenadamente, y la contabilización es correcta. Nota: Esta prueba se repetirá para cada una de las diferentes aplicaciones o terminales de participación, y para cada uno de los juegos, variantes o modalidades.
Resultado esperado.	**Funcionalidad** La conformidad de las verificaciones descritas anteriormente, desglosadas para cada variante analizada. Se verificará que no es posible realizar participación por importe superior al saldo disponible en la cuenta de juego. Asimismo se indicará la versión de las reglas particulares. **Trazabilidad** Se describirá en el resultado las tablas, ficheros Se describirá en el resultado las tablas, ficheros u otros que contienen la información. Se emitirá juicio sobre si el sistema de registro del sistema técnico de juego permite recuperar información para explicar cada una de las situaciones, así como reconstruir totalmente lo acontecido en cada una de las partidas.
Tipo de prueba	FUNCIONAL, TRAZABILIDAD

Fecha/Hora de la realización de la prueba	27/07/2018
Resultado obtenido	Los juegos que se están integrando se desarrollan y pagan como se indica en sus reglas y tabla de pagos. Se ha comprobado también que los datos de una partida se reflejan correctamente en el historial de la cuenta del usuario. En caso de intentar fijar el saldo de la sesión con una cantidad mayor a la del saldo que posee el jugador en su cuenta, el sistema lanza un mensaje de aviso informando que no es posible fijar esa cantidad como límite. Cuando se alcanza uno de los límites configurados para la finalización automática de sesión (por ejemplo, límite de tiempo), se muestra un mensaje con el balance de ésta, el cual corresponde con los importes del juego que acaba de concluir.
Calificación	Conforme
Observaciones	N/A
Referencia de la prueba.	B.1.3
Nombre de la prueba.	Traza de la participación para canales diferentes a internet.
Descripción de la prueba.	En el caso de que existan, se realizarán varias participaciones de cada uno de los canales diferentes de internet, por ejemplo, SMS y teléfono.
Resultado esperado.	Se analizarán los registros y trazas del sistema de cada una de los canales de participación utilizados, verificando que en el caso de SMS y teléfono el sistema conserva detalle de: - fecha/hora de cada mensaje o llamada realizada. - número de teléfono que ha originado el mensaje o llamada. - contenido del mensaje o de la llamada.
Tipo de prueba	TRAZABILIDAD
Fecha/Hora de la realización de la prueba	No aplica
Resultado obtenido	No es de aplicación debido a que no se puede participar en los juegos que se están integrando a través de canales distintos a internet.

Calificación	No aplica
Observaciones	No aplica
Área	**B.2. Límites a la participación**
Referencia de la prueba.	B.2.1
Nombre de la prueba.	Límites a la participación.
Descripción de la prueba.	Se verificará que el sistema es conforme a los límites económicos: importes máximos de participación y de premio. Para ello la entidad de certificación participará en el juego intentando superar cada uno de los límites descritos en las órdenes ministeriales de los juegos, en el anexo III apartado segundo. Para las máquinas de azar se verificará que el sistema es conforme a los límites establecidos al iniciar la sesión destinada al juego de máquinas de azar, tanto el límite económico como el límite temporal. Asimismo, se verificará que la cantidad de dinero que un mismo participante puede dedicar a la participación en la máquina de azar no podrá exceder del importe del saldo que el participante tenga en su cuenta de juego en el momento en que se inicie la sesión de destinada al juego de máquinas de azar de las máquinas de azar, incrementado en el importe de los premios obtenidos en dicha sesión.
Resultado esperado.	Se dejará constancia de las pruebas realizadas y el resultado obtenido.
Tipo de prueba	FUNCIONAL
Fecha/Hora de la realización de la prueba	27/07/2018
Resultado obtenido	Los límites de la configuración de sesión funcionan correctamente. En caso de que la cantidad de dinero que se pretende dedicar a una sesión sea superior al saldo del usuario, el sistema lanza un mensaje de aviso imposibilitando dicha acción.
Calificación	Conforme
Observaciones	No aplica

Área	B.3. Comportamiento ante errores técnicos
Referencia de la prueba.	B.3.1
Nombre de la prueba.	Pérdida de la comunicación con el cliente.
Descripción de la prueba.	Se realizarán pruebas de iniciar una partida y se provocará la pérdida de comunicación con la unidad central de juegos. Se restablecerá la conexión al transcurrir 1 minuto, 5 minutos o 15 minutos (diferentes intervalos de tiempo). Se verificará la reacción del sistema para finalizar la partida y su conformidad con lo descrito en las reglas particulares. Esta prueba se deberá realizar para cada uno de los terminales, aplicaciones o clientes y cada uno de los juegos o modalidades ofrecidas.
Resultado esperado.	Se indicará la conformidad con las reglas particulares. Se indicará en el resultado el comportamiento obtenido para cada terminal, aplicación o cliente, y para cada juego o modalidad. Se incluirá también la versión de reglas particulares analizadas.
Tipo de prueba	FUNCIONAL
Fecha/Hora de la realización de la prueba	27/07/2018
Resultado obtenido	Se ha comprobado que, al perderse la comunicación, y tras pasados 1, 5 o 15 minutos, el sistema se recupera en el punto en el que se encontraba en el momento de dicha desconexión, tal y como se detalla en las reglas publicadas.
Calificación	Conforme
Observaciones	No aplica
Referencia de la prueba.	B.3.2
Nombre de la prueba.	Error en el cliente.
Descripción de la prueba.	Se iniciará una partida y se provocará el apagado inesperado del terminal cliente.

	Se iniciará de nuevo el terminal al transcurrir 1 minuto, 5 minutos o 15 minutos (diferentes intervalos de tiempo). Se verificará la reacción del sistema para finalizar la partida, y su conformidad con lo descrito en las reglas particulares. Esta prueba se deberá realizar para cada uno de los terminales, aplicaciones o clientes y cada uno de los juegos o modalidades ofrecidas.
Resultado esperado.	Se indicará la conformidad con las reglas particulares. Se indicará en el resultado el comportamiento obtenido para cada terminal, aplicación o cliente, y para cada juego o modalidad. Se incluirá también la versión de las reglas particulares analizadas.
Tipo de prueba	FUNCIONAL
Fecha/Hora de la realización de la prueba	27/07/2018
Resultado obtenido	Se ha comprobado que al cerrarse el navegador y tras pasados 1, 5 o 15 minutos, el sistema se recupera en el punto en el que se encontraba en el momento de dicho cierre, tal y como se detalla en las reglas publicadas.
Calificación	Conforme
Observaciones	No aplica
Área	**B.4. Sistema de control interno**
Referencia de la prueba.	B.4.1
Nombre de la prueba.	Integridad de los registros OPT/ORT.
Descripción de la prueba.	En esta prueba se contrastarán los datos del SCI respecto a los datos del sistema de información del operador, con objeto de evaluar la integridad de los datos del SCI. Se obtendrán los siguientes datos mensuales: A partir del registro OPT/ORT mensual: • Participación. • Devolución de la participación. • Premios. • Premios en especie.

	Esta prueba requiere que la entidad de certificación acceda a datos reales en claro. El operador deberá proporcionar en claro los ficheros OPT/ORT a la entidad de certificación y ésta deberá validar que éstos coinciden con los almacenados realmente en el sistema de información del operador. No se requiere que la entidad de certificación tenga acceso a datos personales. En ningún caso se requiere que la entidad de certificación conozca la clave de cifrado
Resultado esperado.	Se contrastarán los datos de los ficheros OPT/ORT con listados obtenidos del backoffice del sistema técnico de juego. Es necesario que la entidad de certificación se cerciore de la veracidad de estos listados, dado que son la fuente para contrastar la integridad de los datos reales del SCI. Como resultado de esta prueba, la entidad de certificación deberá incluir: ○ La conformidad de las comprobaciones realizadas. ○ Los siguientes datos de OPT/ORT, calculados a partir de los datos mensuales, para cada mes: ○ El cociente entre el importe de premios y el importe de participación (expresado con 4 decimales). Nota: No se incluirá en el resultado cifras de facturación directamente. Nota: Las comprobaciones y los cálculos se realizarán por separado, tanto en unidades monetarias «EUR», como en cualquier otra unidad, ya sean puntos de bonificación u otros.
Tipo de prueba	Datos reales.
Fecha/Hora de la realización de la prueba	27/07/2018
Resultado obtenido	Los datos almacenados en los ficheros OPT/ORT corresponden con los datos contenidos en el backoffice del operador. 0.6686

Calificación	Conforme
Observaciones	No aplica
Referencia de la prueba.	B.4.2
Nombre de la prueba.	Integridad de los registros JUD/JUT.
Descripción de la prueba.	En esta prueba se contrastarán los datos del SCI respecto a los datos del sistema de información del operador, con objeto de evaluar la integridad de los datos del SCI. Se obtendrán los siguientes datos diarios de los 5 días previos a la realización de la prueba: - A partir de los registros JUT/JUD: • Número de partidas de cada modalidad • Se tomará una muestra aleatoria de 5 partidas y se contrastarán sus datos con el sistema de información del operador. Por ejemplo, los participantes, los premios, el evento en el caso de una apuesta o el número de SMS's en el caso de un concurso. Esta prueba requiere que la entidad de certificación acceda a datos reales en claro. El operador deberá proporcionar en claro los ficheros JUT/JUD a la entidad de certificación y ésta deberá validar que éstos coinciden con los almacenados realmente en el sistema de información del operador. No se requiere que la entidad de certificación tenga acceso a datos personales. En ningún caso se requiere que la entidad de certificación conozca la clave de cifrado.
Resultado esperado.	Se contrastarán los datos de los ficheros JUT/JUD con listados obtenidos del backoffice del sistema técnico de juego. Es necesario que la entidad de certificación se cerciore de la veracidad de estos listados, dado que son la fuente para contrastar la integridad de los datos reales del SCI. Como resultado de esta prueba, la entidad de certificación deberá incluir: - La conformidad de las comprobaciones realizadas.

	Nota: No se incluirá en el resultado cifras de facturación directamente. Nota: Las comprobaciones y los cálculos se realizarán por separado, tanto en unidades monetarias «EUR», como en cualquier otra unidad, ya sean puntos de bonificación u otros.
Tipo de prueba	Datos reales
Fecha/Hora de la realización de la prueba	27/07/2018
Resultado obtenido	La información de los ficheros JUD y JUT es correcta y corresponde con los datos registrados en el Backoffice del operador.
Calificación	Conforme
Observaciones	No aplica

7. DESCRIPCIÓN DEL LUGAR, EQUIPO Y FECHAS DE REALIZACIÓN DE LA CERTIFICACIÓN.

La evaluación se ha realizado en:

BMM Spain Testlabs, s.l.u.

Parc Tecnològic del Vallés (C.E.N.T.)

Avda. Parc Tecnològic del Vallés, 3

08290 – Cerdanyola del Vallés

Barcelona – España

La evaluación ha sido realizada por los siguientes ingenieros de test:

Jesús Valero Bernabeu

Nil Gàllego

Hector Magán

8. DESCRIPCIÓN DE LOS ENTORNOS UTILIZADOS EN LAS PRUEBAS DIFERENTES AL EFECTIVAMENTE EMPLEADO POR EL OPERADOR PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DEL JUEGO.

La evaluación se ha realizado sobre el entorno de pre-producción que reproduce al sistema el sistema real. Las pruebas se han llevado a cabo en el dominio:

https://jokerbet.pre.tecnalis.com/amatic/AllwaysFruits.html

9. DESCRIPCIÓN DEL SOPORTE DIGITAL QUE ACOMPAÑARÁ AL INFORME DE LA CERTIFICACIÓN.

El informe de certificación se acompaña de un soporte digital, y está estructurado de la siguiente manera:

- Informe de certificación completo en formato digital.
- Evidencias de la evaluación de los requisitos técnicos.
- Evidencias de las pruebas de integración.

10. INFORMACIÓN ADICIONAL/OBSERVACIONES

N/A

11. CONCLUSIÓN

De acuerdo con los ensayos realizados y los resultados obtenidos, BMM confirma que el elemento sometido a ensayo[1] Licencia Singular - Máquinas de Azar, se ajusta a los requisitos exigidos.

ARIANA CÁRDENAS CALDERÓN

Firmado digitalmente por ARIANA CÁRDENAS CALDERÓN
Fecha: 2018.10.15 12:25:20 +02'00'

PSD Manager

Ariana Cardenas

MARIO ZILEVSKI

Firmado digitalmente por MARIO ZILEVSKI
Fecha: 2018.10.15 12:25:54 +02'00'

Director of Technical Service– Europe

Mario Zilevski

[1] Los resultados incluidos en este documento se refieren única y exclusivamente a la muestra ensayada, tal y como se describe en el apartado correspondiente.