Informe Definitivo de Certificación de Funcionalidad Licencia Singular de Máquinas de Azar (Triple Cherry)

Veramatic Online, S.A.

Febrero 2021

Building a better working world

CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN 3
2. RESTRICCIONES DE USO DEL INFORME 4
3. IDENTIFICACIÓN DE LA CERTIFICACIÓN 5
4. DESCRIPCIÓN DEL OBJETO DE CERTIFICACIÓN 6
4.1. Oferta de Juego 6
4.2. Datos del Software 6
4.3. Centros de Proceso de Datos 7
4.4. Componentes Software 7
5. RESUMEN EJECUTIVO DE LA CERTIFICACIÓN DE LA FUNCIONALIDAD 8
5.1. Calificación global de la funcionalidad 8
5.2. Cuadro resumen del cumplimiento de los requisitos técnicos 8
5.3. Cuadro resumen de los análisis específicos 9
5.3.1. Análisis del Generador de Números Aleatorios 9
5.3.2. Análisis del Porcentaje de Retorno al Jugador 9
5.3.3. Análisis de la lógica del juego y los sucesos aleatorios 9
5.4. Cuadro resumen de las pruebas de integración 10
6. DETALLE DEL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUISITOS TÉCNICOS 11
6.1. Porcentaje de retorno y tablas de premios 11
6.2. Generador de Números Aleatorios 11
6.3. Lógica del juego 11
6.4. Registro y trazabilidad 12
6.5. Terminales y sesión de usuario 12
6.6. Canales de comunicación 13
6.7. Aplicaciones de juego gratuito 13
6.8. Interfaz gráfica 13
6.9. Comportamiento ante errores técnicos 14
6.10. Juego automático 14
6.11. Repetición de la jugada 14
6.12. Juegos en vivo 14
6.13. Funcionalidades varias 14
6.14. Botes progresivos 14
6.15. Sistema de Control Interno 15
6.16. Configuración y desarrollo de la sesión de juego destinada a Máquinas de Azar 15
6.17. Obligaciones de información a los participantes en relación a la sesión de juego destinada a Máquinas de Azar 16
6.18. Desarrollo del juego 16
6.19. Obligaciones de información a los participantes 17
6.20. Promoción de los juegos 17
7. DETALLE DE LOS ANÁLISIS ESPECÍFICOS 18
7.1. Análisis del Generador de Números Aleatorios 18
7.2. Análisis del retorno al jugador en los juegos 18

7.3. ANÁLISIS DE LA LÓGICA DEL JUEGO Y SUCESOS ALEATORIOS 18

8. DETALLE DE LAS PRUEBAS DE INTEGRACIÓN 20

9. DESCRIPCIÓN DEL LUGAR, EQUIPO Y FECHAS DE REALIZACIÓN DE LA CERTIFICACIÓN 29

10. DESCRIPCIÓN DE LOS ENTORNOS UTILIZADOS EN LAS PRUEBAS DIFERENTES AL EFECTIVAMENTE EMPLEADO POR EL OPERADOR PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DEL JUEGO 30

11. DESCRIPCIÓN DEL SOPORTE DIGITAL QUE ACOMPAÑA AL INFORME DE CERTIFICACIÓN 31

1. INTRODUCCIÓN

El 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 los requisitos técnicos de las actividades del juego establece en sus artículos 16 y 17, que los Operador deberán presentar un informe definitivo de certificación de su sistema técnico de juego.

La metodología de evaluación y modelo de informe de certificación definitivo sigue las indicaciones proporcionadas por la Dirección General de Ordenación del Juego en la resolución del 6 de octubre de 2014 por la que se aprueban las disposiciones que establecen el modelo y contenido de los informes de certificación definitiva de los sistemas técnicos de los Operadores de juego.

2. RESTRICCIONES DE USO DEL INFORME

Este informe definitivo de certificación ha sido preparado para su utilización por parte de Veramatic Online SA, en adelante el Operador, en el ámbito del proceso de homologación de sistemas técnicos de juego establecido por la Ley 13/2011, de Regulación del Juego, y no debe ser utilizado por ninguna otra sociedad ni con otra finalidad diferente a la indicada, sin nuestro consentimiento previo por escrito. Asimismo, cualquier referencia a este informe que se incluya en cualquier documento del Operador, debe ser previamente acordada con Ernst & Young, S.L.

Ernst & Young, S.L. no acepta ninguna responsabilidad como resultado de la utilización de este informe en un sentido diferente al indicado con anterioridad.

3. IDENTIFICACIÓN DE LA CERTIFICACIÓN

A continuación, se incluye información identificativa de la certificación definitiva realizada sobre el sistema técnico utilizado por el Operador, para el desarrollo de su actividad en el marco de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Identificación de la certificación	
Tipo de informe	Informe Definitivo de Certificación de la Funcionalidad
Código de identificación	EYCDLSAZAVER20210218_3Cherry
Entidad Certificadora	Ernst & Young, S.L.
Dirección	Calle de Raimundo Fernández Villaverde, 65 28003 Madrid, España
CIF	B78970506
Equipo de Trabajo	Pablo Sierra Carriba Alfredo Díaz Contreras Borja Martín Sanz Guillermo del Pino Barragan
Firmante del Informe	Elena Maestre García  Socio Ernst & Young, S.L.
Fechas de realización de los trabajos de certificación	20/01/2021 – 17/02/2021
Fecha de emisión del informe de certificación	18/02/2021

4. DESCRIPCIÓN DEL OBJETO DE CERTIFICACIÓN

El presente Informe Definitivo de Certificación de Funcionalidad se ha elaborado en el contexto de la solicitud de cambio sustancial por parte del Operador para la Licencia Singular de Máquinas de Azar. En concreto, el cambio sustancial consiste en la introducción de los juegos de Máquinas de Azar proporcionados por Triple Cherry S.L.

Nuestro trabajo ha consistido en la certificación de la integración del juego "Nile Treasures" de Triple Cherry con la plataforma de juego del Operador, proporcionada por Tecnalis.

Para la realización del Informe se han tenido en cuenta los siguientes informes de certificación de funcionalidad proporcionados por los proveedores y el propio Operador:

- Informe de certificación definitivo con código MO/385/TCY/19/001/ES/DGOJ/01 en el cual se certifica la funcionalidad del juego.
- Informe de certificación definitivo con código RN-246-TYC-19-01-385 en el cual se certifica la funcionalidad del Generador de Números Aleatorios.
- Informe de certificación definitivo de la plataforma de juego código ESP.VERA-OL.1001.02.02-PGO-Tecnalis. Dicho informe se ha utilizado para validar los requisitos del Sistema de Control Interno y Canales de comunicación.

Se adjunta una copia de los informes en el directorio "Requisitos Técnicos / Referencias" que acompaña al presente informe.

4.1. Oferta de Juego

La oferta de juego del Operador es la siguiente:

Datos del software	
Sitios web certificados	www.jokerbet.es
Nombre comercial	Jokerbet
Rol de Operador	B2C
Variantes del juego	Máquinas de Azar
Tecnologías de acceso	HTML5 (mobile y desktop)

4.2. Datos del Software

A continuación, se expone el objeto y el alcance de la certificación del sistema técnico de juego efectivamente empleado por el Operador.

Datos del software	
Nombre del producto	Nile Treasures
Versión	1.5.9
Fabricante	Triple Cherry S.L.
Canales de acceso certificados	Internet – Navegador Web (HTML5)

4.3. Centros de Proceso de Datos

La relación de Centros de Proceso de Datos donde se encuentran instalados los componentes software objeto de certificación es la siguiente:

CPD	Dirección	Ciudad	País	Tipo	Razón social del proveedor de alojamiento
CPD1 Triple Cherry	*	eu-west-1	Irlanda	Hosting	Amazon AWS
CPD3 Tecnalis	Calle Santiago Navarro, 8 Complejo de Espinardo	Murcia	España	Hosting	Kio Networks España
CPD4 Tecnalis	Travesía de Costa Brava	Madrid	España	Hosting	Informática el Corte Ingles SA

(*) Nota: Amazon no comparte la dirección física concreta de sus CPD por razones de Seguridad. La única información oficial de Amazon sobre las ubicaciones de los CPD se encuentra publicada en la página web: https://aws.amazon.com/es/about-aws/global-infrastructure/

4.4. Componentes Software

La relación de componentes software correspondiente a la plataforma de juego y al Sistema de Control Interno, se encuentra en el Informe Definitivo de Certificación de Funcionalidad de Licencia General de Otros Juegos.

Ver Requisitos Técnicos / Referencias / ESP.VERA-OL.1001.02.02-PGO-Tecnalis

La relación de componentes software correspondiente al propio juego, con mención expresa del fabricante, nombre del producto y versión se encuentra en la siguiente tabla:

Nombre del componente	Fabricante	SHA-1
Slotsserver.jar	Triple Cherry S.L	A011460FCA0AAF2C4744 453EC68FB76C8A973AA5

La relación de componentes software correspondiente al generador de números aleatorios, con mención expresa del fabricante, nombre del producto y versión se encuentra en la siguiente tabla:

Nombre del componente	Versión	Fabricante	SHA-1
TripleCherryRandom-1.0.jar	1.0	Triple Cherry S.L	7355262D4B51A2ED31BC8 B8B5D88EA8BA32115DE
RNGMonitor.kt	1.0	Triple Cherry S.L	4523C922285269016E39F 3852DD5D9C302917775
RandomGenerator.kt	1.0	Triple Cherry S.L	B4B2962C4C57FF5506B58 02B5618EEE8512474A4
MonitorizableCyclableISAAC Random.kt	1.0	Triple Cherry S.L	2C516030501F95EBA6C52 E394DF5BFA987BB4B69
ISAACRandomGenerator.kt	1.0	Triple Cherry S.L	EAF203B887D4E440D0E48 09EA926B46316C3A1A8

5. RESUMEN EJECUTIVO DE LA CERTIFICACIÓN DE LA FUNCIONALIDAD

5.1. Calificación global de la funcionalidad

La tabla de calificación global muestra el cumplimiento general de los requisitos técnicos del sistema de juego efectivamente utilizado por el Operador.

Calificación global	
Requisitos global de funcionalidad	Conforme

5.2. Cuadro resumen del cumplimiento de los requisitos técnicos

A continuación, se presenta una tabla resumen con el número de requisitos evaluados, agrupados por áreas.

Área	Número de requisitos	Número de requisitos conformes	Número de requisitos no conformes	Número de requisitos no aplica
Porcentaje de retorno y tablas de premios	3	3	0	0
Generador de Números Aleatorios	5	4	0	1
Lógica del juego	3	3	0	0
Registro y trazabilidad	4	3	0	1
Terminales y sesión de usuario	13	8	0	5
Canales de comunicación	5	1	0	4
Aplicaciones de juego gratuito	1	0	0	1
Interfaz gráfica	7	4	0	3
Comportamiento ante errores técnicos	2	2	0	0
Juego automático	1	1	0	0
Repetición de la jugada	1	1	0	0
Juegos «en vivo»	1	0	0	1
Funcionalidades varias	5	0	0	5
Botes progresivos	1	0	0	1
Sistema de Control Interno	10	10	0	0
Configuración y desarrollo de la sesión de juego destinada a máquinas de azar	7	7	0	0
Obligaciones de información a los participantes en relación a la sesión de juego destinada a máquinas de azar	4	4	0	0
Desarrollo del juego	12	11	0	1
Obligaciones de información a los participantes	10	9	0	1
Promoción de juegos	1	1	0	0

5.3. Cuadro resumen de los análisis específicos

5.3.1. Análisis del Generador de Números Aleatorios

A continuación, se expone el resultado correspondiente al análisis específico realizado sobre el Generador de Números Aleatorios.

Análisis del Generador de Números Aleatorios	
Calificación	Conforme
Fabricante	Triple Cherry, S.L.
Producto y versión	Triple Cherry RNG v1.0
Huella digital	Ver apartado 4.4 Componentes Software.
Tipo de GNA	Software GNA criptográficamente fuerte
Aleatorio / Pseudoaleatorio	Pseudoaleatorio
GNA compartido	No
Algoritmo	ISAAC-32
Resemillado	Cada instancia de clase ISAACRandom es resemillada
Longitud	2^{8295} de media
Relación de test estadísticos	Median Runs Test Interplay Correlation Serial Correlation Test Adjacency Max-Min Test Adjacency Hi-Low Test Duplicates Test Permutation Test Overlaps Test Total Distribution Test Total Distribution By Position Test Vertical Coupon Collector's Test DIEHARD Battery of Tests NIST tests suite.

5.3.2. Análisis del Porcentaje de Retorno al Jugador

A continuación, se expone el resultado correspondiente al análisis específico realizado sobre el Porcentaje de Retorno al Jugador.

Análisis del Porcentaje de Retorno al Jugador	
Porcentaje de Retorno al Jugador publicado para el juego	Conforme

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

A continuación, se expone el resultado correspondiente al análisis específico realizado sobre la lógica del juego y sobre los sucesos aleatorios.

Análisis de la lógica del juego y los sucesos aleatorios	
Cumplimiento de las reglas particulares del juego	Conforme

Sistema de gestión de riesgos para Apuestas de Contrapartida	No aplica
Auditoría de cambios en la configuración mediante parámetros del sistema de gestión de riesgos de las Apuestas de Contrapartida	No aplica
Auditoría de cambios realizados por el personal del Operador sobre las apuestas	No aplica
Relación de sucesos aleatorios	Conforme
Auditoría de cambios en la configuración mediante parámetros de la lógica del juego	No aplica

5.4. Cuadro resumen de las pruebas de integración

A continuación, se incluye la calificación de las pruebas de integración realizadas clasificadas por áreas.

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	No aplica

B.2 Límites económicos a la participación	
B.2.1 Límites económicos a la participación	Conforme

B.3 Comportamiento ante errores técnicos	
B.3.1 Pérdida de 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

6. DETALLE DEL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUISITOS TÉCNICOS

6.1. Porcentaje de retorno y tablas de premios

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
RES_TEC Anexo I. 3.1 Reglamentación básica del juego.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I. 3.3 Porcentaje de retorno al participante.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I. 3.4 Tablas de premios	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA

6.2. Generador de Números Aleatorios

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
RES_TEC Anexo I. 3.5.1 Funcionamiento del GNA	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I. 3.5.2 Métodos de escalado	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I. 3.5.3 GNA hardware	No aplica	El GNA es software.
RES_TEC Anexo I. 3.5.4 Fallos en el GNA	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I. 3.5.5 Resemillado del GNA	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA

6.3. Lógica del juego

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
RES_TEC Anexo I. 3.6.1 Lógica independiente del terminal de usuario	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I. 3.6.2 Aplicación del GNA en los juegos	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I. 3.6.3 Controles de la lógica del juego	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA

6.4. Registro y trazabilidad

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
RD_TEC Artículo 4.1 a) y c) Requisitos de la Unidad Central de Juegos	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I. 6.1 Registro y trazabilidad	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I. 6.3 Fuente de tiempo	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I. 7.5 Registro y trazabilidad en entorno de liquidez internacional.	No aplica	No se ofrece actividad con liquidez internacional.

6.5. Terminales y sesión de usuario

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
RES_TEC Anexo I. 3.7.1.1 Identificación de terminales	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I. 3.7.1.2 Funcionalidad del terminal. Trazabilidad de las operaciones.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.1 Instalación de componentes en el terminal de usuario.	No aplica	No se requiere de la instalación de componentes en el equipo del participante.
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.2 Desventaja por la calidad de conexión.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.3 Información sobre la calidad de la conexión.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.4 Funcionalidad reducida para ciertos terminales.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.5 Recursos mínimos del terminal.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.1 Tratamiento de los datos del participante.	No aplica	El Operador no dispone de terminales físicos de carácter accesorio.
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.2 Diseño físico.	No aplica	El Operador no dispone de terminales físicos de carácter accesorio.
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.3 Integridad del terminal.	No aplica	El Operador no dispone de terminales físicos de carácter accesorio.
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.4 Terminales móviles	No aplica	El Operador no dispone de terminales físicos móviles de carácter accesorio.
RES_TEC Anexo I. 3.8.1 Desconexión por inactividad.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I. 3.8.2 Registro de las sesiones de juego.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA

6.6. Canales de comunicación

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
RD_TEC Artículo 15.1 y 2 Actividades de juego realizadas a través de Internet.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I 3.2 Redirección al dominio «.es»	No aplica	El Operador únicamente ofrece su oferta de juegos desde dominios .es
RD_TEC Artículo 16 Actividades de juego realizadas a través de mensajería de texto de servicios telefónicos fijos o móviles.	No aplica	No se realizan actividades de juego a través de mensajería de texto de servicios telefónicos fijos o móviles.
RD_TEC Artículo 17 Actividades de juego a través de servicios de comunicaciones por voz.	No aplica	No se realizan actividades de juego a través de servicios de comunicación por voz.
RD_TEC Artículo 18 Actividades de juego a través de comunicación audiovisual.	No aplica	No se realizan actividades de juegos a través de medios de comunicación audiovisual.

6.7. Aplicaciones de juego gratuito

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
RD_LIC Disposición adicional sexta Aplicaciones de juego gratuito.	No aplica	El operador, en el momento de la certificación, no ofrece juego gratuito.

6.8. Interfaz gráfica

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
LEY_RJU Art. 6.1.a Temática de la interfaz de usuario.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I.3.9.1 Datos del juego.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I.3.9.2 Datos del participante.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I.3.9.3 Premios.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I.3.9.4 Juegos de cartas.	No aplica	Los juegos no incluyen cartas
RES_TEC Anexo I.3.9.5 Simulación de elementos de la vida real.	No aplica	Los juegos no simulan elementos de la vida real.
RES_TEC Anexo I.3.9.6 Interfaz gráfica de terceros.	No aplica	No se utiliza ninguna interfaz gráfica de terceros.

6.9. Comportamiento ante errores técnicos

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
RES_TEC Anexo I.3.11 Deshabilitación de un juego o de una sesión de juego.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I.3.12 Juego incompleto.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA

6.10. Juego automático

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
RES_TEC Anexo I.3.13 Juego automático.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA

6.11. Repetición de la jugada

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
RES_TEC Anexo I.3.14 Repetición de la jugada.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA

6.12. Juegos en vivo

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
RES_TEC Anexo I.3.19 Juego «en vivo».	No aplica	No se ofrece la modalidad de Máquinas de Azar «en vivo».

6.13. Funcionalidades varias

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
RES_TEC Anexo I.3.15 Jugadores virtuales.	No aplica	No existen jugadores virtuales.
RES_TEC Anexo I.3.16 Juegos metamórficos.	No aplica	No se proporcionan juegos metamórficos.
RES_TEC Anexo I.3.17 Participante en estado «ausente».	No aplica	No hay participantes en estado ausente.
RES_TEC Anexo I.3.18 Juegos multiparticipante con anfitrión.	No aplica	No se proporcionan juegos multiparticipante con anfitrión.
RES_TEC Anexo I.3.21 Juegos en diferido.	No aplica	No hay juegos en diferido.

6.14. Botes progresivos

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
RES_TEC Anexo I.3.20 Botes, botes progresivos y premios adicionales	No aplica	El Operador no incluye botes progresivos en los juegos ofertados.

6.15. Sistema de Control Interno

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
RD_TEC Artículo 13 Sistema de control interno.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I.5.1.2 Acceso de la DGOJ al almacén.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I.5.1.3 Modelo de datos del SCI.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I.5.1.4 Fuente de tiempo del SCI.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I.5.1.5 Firma, compresión y cifrado de datos del SCI.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I.5.1.6 Rendimiento del capturador y del almacén.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I.5.1.8 Indisponibilidad del SCI y suspensión de la oferta de juego.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I.5.1.11 Calidad de la información del SCI.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I.5.1.14 Ubicación del almacén en España.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_MOD Anexo I. Modelo de datos de monitorización.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA

A continuación, se incluye el detalle del cumplimiento de los requisitos técnicos específicos de la licencia objeto de certificación.

6.16. Configuración y desarrollo de la sesión de juego destinada a Máquinas de Azar

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
OM_AZA Artículo 12.2 Límites económicos a la participación en el juego de las Máquinas de Azar en la sesión destinada al juego de máquinas de azar.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 14.1 Configuración y desarrollo de la sesión destinada al juego de máquinas de azar.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 14.1 El Operador anticipa al participante la proximidad del cumplimiento de límites.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 14.1 Aviso de juego compulsivo en reinicio de sesión en los 60 minutos posteriores.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 14.2 Posibilidad de restringir sesión futura.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 14.3 Configuración frecuencia aviso. Intervalo mínimo.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
RES_TEC Anexo I.2.1.14 Registro de la configuración de las sesiones.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA

6.17. Obligaciones de información a los participantes en relación a la sesión de juego destinada a Máquinas de Azar

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
OM_AZA Artículo 8.1.2.i Saldo, suma de participaciones y suma de premios	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 8.1.2.j Histórico de sesiones, con desglose.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 8.2 Aviso periódico tiempo transcurrido e importe gastado.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 13.2 Documento acreditativo al final de la sesión, con desglose.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA

6.18. Desarrollo del juego

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
OM_AZA Artículo 2 Definiciones	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 6 Reglas particulares del juego de las "Máquinas de Azar"	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 11. Desarrollo del juego de las "Máquinas de Azar"	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 12. 1 Límites económicos a la participación en el juego de las Máquinas de Azar de acuerdo con las reglas particulares.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 13. 1. Participación en el juego de las "Máquinas de Azar"	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 13. 3. Participación en el juego de "Máquinas de Azar". Interrupción de la sesión o de la partida.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 13. 4 Participación en el juego de "Máquinas de Azar". Partida anulada.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 14. 4 Límite de partidas de juego automático	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 14. 5 Duración mínima de la partida	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 14. 6 Asignación de premios	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 14. 7 Botes	No aplica	No se ofrecen juegos con botes progresivos.

OM_AZA Artículo 15. Pago de premios	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA

6.19. Obligaciones de información a los participantes

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
OM_AZA Artículo 8.1.1 Publicación de las reglas particulares	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 8.1.2.a Datos operador, y títulos habilitantes	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 8.1.2.b Datos reclamaciones	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 8.1.2.c Reglas y formación de participación	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 8.1.2.d Políticas de juego responsable	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 8.1.2.e RTP teórico y real de los últimos seis meses	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 8.1.2.f Importe máximo y mínimo	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 8.1.2.g Modo de desarrollo	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 8.1.2.h Descripción combinaciones y premios	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA
OM_AZA Artículo 8.1.2.k Porcentaje destinado al bote	No aplica	No se ofrecen juegos con botes progresivos.

6.20. Promoción de los juegos

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
OM_AZA Artículo 9.2 Promoción en los juegos	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Veramatic - Plan de Trabajo LS AZA

7. DETALLE DE LOS ANÁLISIS ESPECÍFICOS

7.1. Análisis del Generador de Números Aleatorios

A continuación, se describe al análisis realizado sobre el Generador de Números Aleatorios.

Análisis del Generador de Números Aleatorios	
Descripción de los análisis, pruebas o test realizados	Se ha verificado que el Generador de Números Aleatorios utilizado por el Operador en los juegos ha sido analizado por GLI Europe B.V. en el informe con código RN-246-TCY-19-01-385. EY considera que este análisis es suficiente y por tanto da conformidad al cumplimiento de los requisitos establecidos en la normativa. Se aporta el informe de certificación definitivo donde se ha analizado el Generador de Números Aleatorios. Ver Requisitos Técnicos / Referencias / RN-246-TCY-19-01-385 - Triple Cherry RNG v1.0
¿Cumple los requisitos técnicos?	
Número de simulaciones realizadas	
Parámetros utilizados	
Intervalo de confianza	
¿Existen procedimientos de resemillado? ¿Cumplen los requisitos técnicos?	
Indicar si existen parámetros de configuración de los que depende el funcionamiento del GNA	

7.2. Análisis del retorno al jugador en los juegos

A continuación, se describe al análisis realizado sobre el retorno al jugador en el juego Máquinas de Azar.

Análisis de retorno al jugador

Juego	Porcentaje de retorno	Verificación del sitio de publicación
Nile Treasures	95,28%	Se ha verificado que el Porcentaje de Retorno al Jugador se encuentra publicado en las reglas del juego, accesibles desde la web del Operador.

El Operador no tiene posibilidad de configurar el Porcentaje de Retorno al Jugador, este depende única y exclusivamente la lógica del juego que se encuentra implementada a nivel código fuente.

7.3. Análisis de la lógica del juego y sucesos aleatorios

Se ha verificado que el desarrollo de los juegos se realiza en conformidad a lo descrito en las reglas.

A continuación, se indican los sucesos aleatorios donde interviene el Generado de Números Aleatorios en los juegos objeto de certificación.

Suceso	Descripción
Giro de los rodillos	El Generador de Números Aleatorios se utiliza para la obtención de la posición de parada de los rodillos que determinará las secuencias ganadoras.

Se ha analizado la gestión contable de las partidas con resultado satisfactorio, comprobándose que la cuenta de juego se actualiza correctamente.

Auditoría de las partidas

En la siguiente tabla se incluye información acerca del registro y trazabilidad de las partidas realizadas.

Suceso	Descripción
Descripción del registro y traza de las modificaciones que pueden realizarse desde las aplicaciones de BackOffice utilizadas por el personal del Operador.	Todas las actividades relacionadas con el juego se graban en registros no editables. No pueden realizarse cambios a los datos del jugador relacionados con sus jugadas. No es posible hacer cambios retroactivos a dichos registros. Donde los registros puedan ser editados, se aplican una combinación de restricciones basadas en roles. Todos los registros relacionados con el servidor de juego son mantenidos por el proveedor de software.
Descripción de la auditoría de cambios.	
¿Se impide la manipulación de la auditoría?	
Descripción de los ficheros o tablas de base de datos donde se almacena esta información de la auditoría.	
¿El software de juego utilizado para implementar la lógica de juego es configurable?	No existen parámetros de configuración que puedan afectar a la lógica del juego, ya que esta se encuentra implementada a nivel código fuente.
- Modalidades de juego	No aplica.
- Estrategia de juego de la banca o nivel de riesgo asumido.	No aplica.
- Importes máximos.	No aplica.
- Reglas de juego	No aplica.

8. DETALLE DE LAS PRUEBAS DE INTEGRACIÓN

En este apartado se detallan las pruebas de integración realizadas, clasificadas por áreas.

Área	B.1 Oferta de juego
Referencia de la prueba	B.1.1
Nombre de la prueba	**Oferta de juego y variantes de 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 las 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 realización de la prueba	29/01/2021 de 9:00 a 09:30
Resultado obtenido	Se ha validado que el juego ofrecido se corresponde con la licencia singular de Máquinas de Azar. El nombre comercial del software del sistema de juego es Nile Treasures. La participación en el juego se permite desde un navegador web a través de internet con la tecnología HTML5. Las reglas del juego se encuentran publicadas desde la web del Operador. Se adjuntan las reglas particulares en la carpeta de evidencias asociadas a esta prueba. La versión de las reglas evaluadas es la v1.
Calificación	Conforme
Observaciones	Ver Pruebas de Integración / Prueba B.1.1.

Área	B.1 Oferta de juego
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 la participación en el juego, verificándose: • La correcta contabilización de apuestas, premios, comisiones u otros. • En el caso de juegos en los que se 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 una de los juegos, variantes o modalidades.
Resultado esperado	FUNCIONAL 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 u otros que contiene 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 realización de la prueba	29/01/2021 14:35 – 15:15
Resultado obtenido	Se han jugado varias partidas del juego objeto de certificación. La participación en el juego se ha llevado a cabo mediante el usuario "lab" el día anteriormente indicado. La participación en el juego se ha realizado a través de un navegador web mediante la tecnología HTML5. Se ha verificado que la contabilidad de las partidas es correcta y que la cuenta de juego se actualiza correctamente. Se ha verificado que no es posible realizar apuestas por un importe superior al saldo de la cuenta de juego. Se ha verificado que se mantiene un historial completo de las partidas y se permite reconstruir el desarrollo de las mismas comprobando cada uno de los resultados obtenidos. Se ha verificado que la sesión finaliza 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. La versión de las reglas evaluadas es la v1.
Calificación	Conforme
Observaciones	Ver Pruebas de Integración / Prueba B.1.2

Área	B.1 Oferta de juego
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	TRAZABILIDAD 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 realización de la prueba	-
Resultado obtenido	-
Calificación	No aplica
Observaciones	-

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, incrementando 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 realización de la prueba	29/01/2020 14:30 – 15:00
Resultado obtenido	Se ha llevado a cabo la participación en varias partidas del juego correspondiente a la licencia singular de Máquinas de Azar de manera satisfactoria. La participación en el juego se ha realizado desde la cuenta de usuario "lab" el día anteriormente indicado. La participación en el juego se ha realizado de manera online a través de navegador mediante la tecnología HTML5. Se ha verificado que no es posible configurar la sesión de juego destinada a máquinas de azar por un importe superior al saldo de la cuenta de juego del usuario. Se ha verificado que no se permite realizar participaciones por un importe superior a los límites establecidos durante la configuración de la sesión. Si se procede a realizarlas se finaliza directamente la sesión. Se ha verificado que no es posible realizar apuestas ni inferiores ni superiores a los límites establecidos en el juego. La apuesta máxima y mínima viene determinada por la selección que haga el jugador en los botones habilitados para tal fin, siendo la apuesta mínima de 0,25€ y la apuesta máxima 20€.
Calificación	Conforme
Observaciones	Ver Pruebas de Integración / Prueba B.2.1

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 realización de la prueba	03/02/2021 12:40 – 13:40
Resultado obtenido	Se ha procedido a jugar varias partidas al juego objeto de certificación mediante un navegador web a través de la tecnología HTML5. Se han provocado pérdidas de comunicación con el cliente para ver cómo se comporta el sistema. Como el sistema de juego se ejecuta en el servidor, el comportamiento del cliente no influye al transcurso de la partida, por lo que, si se pierde la conexión una vez comenzada una partida, esta se realiza y una vez reestablecida la conexión el participante puede ver el resultado desde la propia interfaz del juego. Se ha comprobado que en cuanto el juego detecta una perdida de comunicación con el cliente muestra un mensaje, no permitiendo comenzar una partida. Esta prueba se ha realizado reestableciendo la conexión al trascurrir diferentes intervalos de tiempo comprobando que la reacción del sistema es la misma independientemente del tiempo que dure la pérdida de comunicación. La versión de las reglas evaluada es la v1.
Calificación	Conforme
Observaciones	Ver Pruebas de Integración / Prueba B.3.1

Área	B.3 Comportamiento ante errores técnicos
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 reglas particulares analizadas.
Tipo de prueba	Funcional
Fecha/hora de realización de la prueba	03/02/2021 12:40 – 13:40
Resultado obtenido	Se ha procedido a jugar varias partidas al juego objeto de certificación mediante un navegador web a través de la tecnología HTML5. Se han provocado errores en el cliente para ver cómo se comporta el sistema. Como el sistema de juego se ejecuta en el servidor, el comportamiento del cliente no influye al transcurso de la partida, por lo que, si se pierde la conexión una vez comenzada una partida, esta se realiza y una vez reestablecida la conexión el participante puede ver el resultado desde la propia interfaz del juego. Se ha comprobado que en cuanto el juego detecta un error en el cliente muestra un mensaje, no permitiendo comenzar una partida. Esta prueba se ha realizado reestableciendo la conexión al trascurrir diferentes intervalos de tiempo comprobando que la reacción del sistema es la misma independientemente del tiempo que dure la pérdida de comunicación. La versión de las reglas evaluada es la v1.
Calificación	Conforme
Observaciones	Ver Pruebas de Integración / Prueba B.3.2

Área	B.4 Sistema de Control Interno
Referencia de la prueba	B.4.1
Nombre de la prueba	**Integridad de los datos del SCI**
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	Datos reales
Tipo de prueba	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 incluirán 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.
Fecha/hora de realización de la prueba	02/02/2021 11:00 – 12:00
Resultado obtenido	Para la realización de esta prueba el Operador ha proporcionado en claro los ficheros OPT/ORT del mes de enero correspondientes a los datos del entorno de preproducción. Se recibe el fichero el día 2 de febrero y se realizan las comprobaciones ese mismo día. Adicionalmente, se ha obtenido de la base de datos la siguiente información: - Importe total de participación.

	- Importe total de premios. Se han contrastado los datos del Sistema de Control Interno respecto a los datos del sistema de información del Operador, verificándose la conformidad de las pruebas realizadas. Adicionalmente, se ha validado con la herramienta gratuita https://www.corefiling.com/opensource/schemaValidate que el modelo de datos del SCI utilizado por el Operador es válida. La versión del modelo de datos utilizado para la generación de los lotes XML es la 2.13. Resultados: Importe de premios / Importe de participación = 0,5290
Calificación	Conforme
Observaciones	La prueba se ha realizado con datos del entorno de pre-producción proporcionado por el Operador. Ver Pruebas de Integración / Prueba B.4.1

Área	B.4 Sistema de Control Interno
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 del registro 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 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 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 realización de la prueba	02/02/2021 11:00 – 12:00
Resultado obtenido	Se ha obtenido una muestra de los ficheros JUD y JUT correspondiente a los días 25, 26, 27, 28 y 29 de enero comprobando el formato y contenido de estos. Se reciben el fichero el día 2 de febrero y se realizan las comprobaciones ese mismo día. Se ha verificado que los datos contenidos en los ficheros JUD/JUT y los datos contenidos en la plataforma de juego coinciden exactamente, por lo que se puede garantizar la integridad de los datos del Sistema de Control Interno. Se ha validado a través de la herramienta gratuita https://www.corefiling.com/opensource/schemaValidate que el modelo de datos del SCI es válido. La versión del modelo de datos utilizada es la 2.13. Se ha validado el número de partidas de cada modalidad y se ha tomado una muestra aleatoria de 5 partidas, contrastando los datos de los ficheros proporcionados con la información de registrada en el sistema de juego.
Calificación	Conforme
Observaciones	La prueba se ha realizado con datos del entorno de pre-producción proporcionado por el Operador. Ver Pruebas de Integración / Prueba B.4.2

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

Los trabajos de certificación han sido realizados por el equipo que se detalla a continuación:

- Pablo Sierra Carriba.
- Alfredo Díaz Contreras.
- Borja Martín Sanz.
- Guillermo del Pino Barragan

Los trabajos se han realizado en remoto desde la sede de Ernst & Young, entre los días 20 de enero de 2021 y el 17 de febrero de 2021, ambos inclusive.

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

A continuación, se indican los diferentes entornos utilizados por el Operador para el desarrollo de la actividad del juego, en los que se han realizado las diferentes pruebas de certificación.

Lugar	Fecha	Descripción
https://jokerbet.pre.tecnalis.com	20/01/2021 – 17/02/2021	Entorno de pre-producción del Operador.

11. DESCRIPCIÓN DEL SOPORTE DIGITAL QUE ACOMPAÑA AL INFORME DE CERTIFICACIÓN

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

- Informe de certificación completo en formato digital
- Evidencias de la evaluación de los requisitos técnicos, agrupadas dentro de una carpeta denominada Requisitos Técnicos.
- Evidencias de las pruebas de integración, agrupadas dentro de una carpeta denominada Pruebas de integración.