

**Informe Definitivo de
Certificación de Funcionalidad
Licencia Singular de Máquinas de
Azar**

Eyecon Alderney Limited

Octubre 2019



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.....	8
5. RESUMEN EJECUTIVO DE LA CERTIFICACIÓN DE LA FUNCIONALIDAD	9
5.1. CALIFICACIÓN GLOBAL DE LA FUNCIONALIDAD	9
5.2. CUADRO RESUMEN DEL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUISITOS TÉCNICOS	9
5.3. CUADRO RESUMEN DE LOS ANÁLISIS ESPECÍFICOS	10
5.3.1. ANÁLISIS DEL GENERADOR DE NÚMEROS ALEATORIOS	10
5.3.2. ANÁLISIS DEL PORCENTAJE DE RETORNO AL JUGADOR	11
5.3.3. ANÁLISIS DE LA LÓGICA DEL JUEGO Y LOS SUCESOS ALEATORIOS	11
5.4. CUADRO RESUMEN DE LAS PRUEBAS DE INTEGRACIÓN.....	11
6. DETALLE DEL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUISITOS TÉCNICOS.....	12
6.1. PORCENTAJE DE RETORNO Y TABLAS DE PREMIOS	12
6.2. GENERADOR DE NÚMEROS ALEATORIOS	12
6.3. LÓGICA DEL JUEGO	12
6.4. REGISTRO Y TRAZABILIDAD.....	13
6.5. TERMINALES Y SESIÓN DE USUARIO	13
6.6. CANALES DE COMUNICACIÓN	14
6.7. APLICACIONES DE JUEGO GRATUITO	14
6.8. INTERFAZ GRÁFICA	14
6.9. COMPORTAMIENTO ANTE ERRORES TÉCNICOS.....	15
6.10. JUEGO AUTOMÁTICO.....	15
6.11. REPETICIÓN DE LA JUGADA	15
6.12. JUEGOS EN VIVO	15
6.13. FUNCIONALIDADES VARIAS	16
6.14. BOTES PROGRESIVOS	16
6.15. SISTEMA DE CONTROL INTERNO	16
6.16. CONFIGURACIÓN Y DESARROLLO DE LA SESIÓN DE JUEGO DESTINADA A MÁQUINAS DE AZAR.....	17
6.17. OBLIGACIONES DE INFORMACIÓN A LOS PARTICIPANTES EN RELACIÓN A LA SESIÓN DE JUEGO DESTINADA A MÁQUINAS DE AZAR	17
6.18. DESARROLLO DEL JUEGO	18
6.19. OBLIGACIONES DE INFORMACIÓN A LOS PARTICIPANTES.....	18
6.20. PROMOCIÓN DE LOS JUEGOS	19
7. DETALLE DE LOS ANÁLISIS ESPECÍFICOS	20
7.1. ANÁLISIS DEL GENERADOR DE NÚMEROS ALEATORIOS	20
7.2. ANÁLISIS DEL RETORNO AL JUGADOR EN LOS JUEGOS.....	21

7.3.	ANÁLISIS DE LA LÓGICA DEL JUEGO Y SUCESOS ALEATORIOS	22
8.	DETALLE DE LAS PRUEBAS DE INTEGRACIÓN	24
9.	DESCRIPCIÓN DEL LUGAR, EQUIPO Y FECHAS DE REALIZACIÓN DE LA CERTIFICACIÓN	31
10.	DESCRIPCIÓN DE LOS ENTORNOS UTILIZADOS EN LAS PRUEBAS DIFERENTES AL EFECTIVAMENTE EMPLEADO POR EL OPERADOR PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DEL JUEGO	32
11.	DESCRIPCIÓN DEL SOPORTE DIGITAL QUE ACOMPAÑA AL INFORME DE CERTIFICACIÓN	33

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 Eyecon Alderney Limited, en adelante el proveedor, 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.

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

Identificación de la certificación	
Tipo de informe	Informe Definitivo de Certificación de la Funcionalidad
Código de identificación	EYCDLSAZAEYE20191018
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
Firmante del Informe	Elena Maestre García  Socio Ernst & Young, S.L.
Fechas de realización de los trabajos de certificación	20/08/2019 - 17/10/2019
Fecha de emisión del informe de certificación	18/10/2019

4. DESCRIPCIÓN DEL OBJETO DE CERTIFICACIÓN

El presente Informe Definitivo de Certificación de Funcionalidad se ha elaborado en el contexto de la certificación de la lógica de los juegos correspondientes a la Licencia Singular de Máquinas de Azar, por parte de Eyecon Alderney Limited.

Nuestro trabajo ha consistido en la evaluación de los requisitos técnicos. Las pruebas de integración se evaluarán cuando los juegos se encuentren integrados en una plataforma de juegos.

4.1. Oferta de Juego

Datos del software	
Sitios web certificados	-
Nombre comercial	-
Rol de Operador	B2B
Variantes del juego	Máquinas de Azar
Tecnologías de acceso	Internet Navegador Web - Tecnología HTML5

4.2. Datos del Software

Nombre del juego	Versión	Canal de acceso	Fabricante
99 Time	2.0.10	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.12	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Beat The Bobbies	2.0.14	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.12	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Caravan To Cairo	2.0.7	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.8	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Champions Of Valhalla	1.0.2	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
Crystal Lotus	2.0.19	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.18	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Cup Carnaval	2.0.10	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.9	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Doubleup Ducks	2.0.6	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.4	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Enchanted Prince	2.0.10	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.8	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Fireworks Frenzy	2.0.10	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.9	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Fluffy Favourites	2.0.9	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.8	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Fluffy Favourites Fairground	2.0.10	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.12	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Fluffy In Space	2.0.14	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.12	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Fluffy Too	2.0.7	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.6	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Gets The Worm	2.0.5	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.4	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Happy Birthday	2.0.9	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.9	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Imperial Destiny	2.0.9	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.9	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited

Irish Luck	2.0.6	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.5	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Kingdom Of Cash	2.0.6	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.6	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Kiss Me Clover	2.0.12	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.13	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Legend Of The Five Ninjas	1.3.2	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
Lost Island	2.0.5	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.3	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Piggy Payout	2.0.5	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.3	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Shamans Dream	2.0.8	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.6	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Stampede	2.0.7	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.6	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Sugar Train	2.0.9	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.7	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Temple Of Ausar	2.0.8	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.7	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Temple Of Iris	2.0.10	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.6	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Unicorn Bliss	2.0.7	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.6	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
Vlads Castle	2.0.18	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.16	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
White Wizard Deluxe	2.0.7	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.5	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited
White Wizard	2.0.9	PC HTML5	Eyecon Alderney Limited
	5.0.8	Móvil HMTL5	Eyecon Alderney Limited

4.3. Centros de Proceso de Datos

CPD	Calle, número	Ciudad	País	Tipo	Proveedor
CPD1	Limited c/o Vodafone Malta Ltd MAR Building Cannon Road Qormi QRM 9039	Qormi	Malta	Hosting	Continent 8 Technologies
CPD2	Admiralty Tunnel 77 Queensway Rd Gibraltar GX11 1AA	Gibraltar	Gibraltar	Hosting	Continent 8 Technologies
CPD3	First Tower Lane Data Centre First Tower Lane St Peter Port Guernsey GY12RZ	St Peter Port	Guernsey	Hosting	JT Global
CPD4	Data Centre 8, Centenary House, La Vrangué, St Peter Port, Guernsey, GY1 2EY Channel Islands	St Peter Port	Guernsey	Hosting	Continent 8 Technologies
CPD5	c/o Keppel, unit B10 IDA Ballycoolin Industrial Estate Dublin 15, D15 YN9K	Dublin	Irlanda	Hosting	Continent 8 Technologies

4.4. Componentes Software

La relación de componentes software que implementa la lógica del sistema de juego Eyecon Alderney Limited se indican a continuación:

Componente	Versión	Descripción	Huela HASH (SHA-1)	Crítico
Game Server	1.7.7	Contiene la lógica del juego del lado del servidor	f32877db2725016d7e8c191969cedf7af66a764f	Sí
Carbine	5.3.27	Componente donde se ejecuta la lógica del juego	9983390c4697be4317f8f8be1574c3e124aa0d4b9	Sí
RNG	1.0.1	RNG	39c3c581d88f9674aa0765af51a56bd26955efd9	Sí
Feed Server	1.0.20	Proporciona datos a los clientes del juego, incluidos los niveles de Jackpot.	bb4543587743a8a3594bc841fb57196d28cad599	Sí
Pool Server	1.0.33	Proporciona la gestión de grupos de Jackpot	d76aa2111918f2b76c2d6fc5c47dcf923b2958f1	Sí
Game Reporting Server	1.2.0	Proporciona informes visuales de los registros históricos del juego.	fe8f123af1f64189e05a63d0953582a63a24d134	No
Warehouse Reporting Server	1.0.14	Proporciona acceso a los registros de datos	23ecce696123b5dcb25cd1ce3e06383f9be06552	No
Bonusing Server	1.8.0	Proporciona funcionalidad de bonificación de partidas gratis	484d2ece29d1775c3fccf16a8deae894093924c	No
Warehouse Replication Agent	1.0.18	Almacén y agente de replicación	71843d2184489a5aa7d5d504928f4051f5fd8b60	Sí
Warehouse Replication Server	1.0.16	Este componente utiliza el agente de replicación de almacén para copiar de forma remota los registros del juego	9e9b17d0c1de9f369296a4bf476a3db0dc5cc181	Sí
Warehouse Server	1.0.31	Este componente almacena una copia de seguridad local de los registros de auditoría del juego	084bada75e4e245d33131f98f4034b2fe9df1740	Sí

Las huellas digitales de los componentes software que implementan la lógica de los juegos se adjunta en el directorio Requisitos Técnicos.

Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Software components.

5. RESUMEN EJECUTIVO DE LA CERTIFICACIÓN DE LA FUNCIONALIDAD

5.1. Calificación global de la funcionalidad

Calificación global	
Requisitos de funcionalidad	Conforme

5.2. Cuadro resumen del cumplimiento de los requisitos técnicos

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	6	0	7
Canales de comunicación	5	0	0	5
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	1	0	0
Sistema de Control Interno	10	0	0	10
Configuración y desarrollo de la sesión de juego destinada a Máquinas de Azar	7	0	0	7
Obligaciones de información a los participantes en relación a la sesión de juego destinada a Máquinas de Azar	4	0	0	4
Desarrollo del juego	12	12	0	0
Obligaciones de información a los participantes	10	6	0	4
Promoción de los juegos	1	0	0	1

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	Eyecon Alderney Limited
Producto y versión	eyecon-rng-1.0.1.jar version 1.0.1
Huella digital	D2BFE8EF8FB4F0C33D2988F9A2A030FD66A295F9
Tipo de GNA	Software
Aleatorio / Pseudoaleatorio	Pseudoaleatorio
GNA compartido	Si, todos los juegos objeto de certificación utilizan el mismo Generador de Números Aleatorios.
Algoritmo	SecureRandom SHA1PRNG
Resemillado	La plataforma de Eyecon no siembran el RNG e inicialmente llaman a rng.next (). Esto hace que la implementación siembre el GNA con un mecanismo seguro proporcionado por el Sistema Operativo subyacente.
Longitud	32 bits
Relación de test estadísticos	<p>Empirical Tests</p> <ul style="list-style-type: none"> - Frequency Test - Serial Correlation Test - Runs Test - Gap Test - Coupon Collector Test - Subsequences Tests - Poker Test <p>Diehard Tests</p> <ul style="list-style-type: none"> - Binary Rank 32x32 Test - Binary Rank 6x8 Test - Birthday Spacings Test - Bitstream Test - Count The 1's Stream Test - Count The 1's Specific Test - Runs Test - Squeeze Test <p>NIST Tests</p> <ul style="list-style-type: none"> - Approximate Entropy Test - Block Frequency Test - Cumulative Sums Test - Discrete Fourier Transform Test - Frequency Test - Linear Complexity Test - Longest Run of Ones Test - Non-Overlapping Template Matchings Test - Overlapping Template Matchings Test

	<ul style="list-style-type: none"> - Random Excursions Test - Random Excursions Variant Test - Rank Test - Runs Test - Serial Test - Universal Test
--	---

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

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

B.1 Oferta de juego	
B.1.1 Oferta de juego y variantes de juego	No Aplica
B.1.2 Desarrollo del juego y correcta contabilización	No Aplica
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	No Aplica
B.3 Comportamiento ante errores técnicos	
B.3.1 Pérdida de comunicación con el cliente	No Aplica
B.3.2 Error en el cliente	No Aplica
B.4 Sistema de Control Interno	
B.4.1 Integridad de los registros OPT/ORT	No Aplica
B.4.2 Integridad de los registros JUD/JUT	No Aplica

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 / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA. La evaluación de este requisito en su totalidad se debe realizar cuando los juegos se encuentren integrados con una plataforma de juego.
RES_TEC Anexo I. 3.3 Porcentaje de retorno al participante.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA. La evaluación de este requisito en su totalidad se debe realizar cuando los juegos se encuentren integrados con una plataforma de juego.
RES_TEC Anexo I. 3.4 Tablas de premios	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular 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 / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
RES_TEC Anexo I. 3.5.2 Métodos de escalado	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
RES_TEC Anexo I. 3.5.3 GNA hardware	No aplica	El GNA utilizado es software.
RES_TEC Anexo I. 3.5.4 Fallos en el GNA	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
RES_TEC Anexo I. 3.5.5 Resemillado del GNA	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular 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 / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
RES_TEC Anexo I. 3.6.2 Aplicación del GNA en los juegos	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.

RES_TEC Anexo I. 3.6.3 Controles de la lógica del juego	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular 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 / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
RES_TEC Anexo I. 6.1 Registro y trazabilidad	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
RES_TEC Anexo I. 6.3 Fuente de tiempo	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
RES_TEC Anexo I. 7.5 Registro y trazabilidad en entorno de liquidez internacional	No aplica	No se ofrecen los juegos en un entorno de 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 / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA. La evaluación de este requisito en su totalidad se debe realizar cuando los juegos se encuentren integrados con una plataforma de juego.
RES_TEC Anexo I. 3.7.1.2 Funcionalidad del terminal. Trazabilidad de las operaciones.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA. La evaluación de este requisito en su totalidad se debe realizar cuando los juegos se encuentren integrados con una plataforma de juego.
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.1 Instalación de componentes en el terminal de usuario.	No aplica	No se requiere la instalación de componentes adicionales al navegador web para la participación en los juegos.
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.2 Desventaja por la calidad de conexión.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.3 Información sobre la calidad de la conexión.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.4 Funcionalidad reducida para ciertos terminales.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.5 Recursos mínimos del terminal.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.

RES_TEC Anexo I. 3.7.3.1 Tratamiento de los datos del participante.	No aplica	El cumplimiento de este requisito es responsabilidad del Operador.
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.2 Diseño físico.	No aplica	El cumplimiento de este requisito es responsabilidad del Operador.
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.3 Integridad del terminal.	No aplica	El cumplimiento de este requisito es responsabilidad del Operador.
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.4 Terminales móviles	No aplica	El cumplimiento de este requisito es responsabilidad del Operador.
RES_TEC Anexo I. 3.8.1 Desconexión por inactividad.	No aplica	El cumplimiento de este requisito es responsabilidad del Operador.
RES_TEC Anexo I. 3.8.2 Registro de las sesiones de juego.	No aplica	El cumplimiento de este requisito es responsabilidad del Operador.

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.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad del Operador.
RES_TEC Anexo I 3.2 Redirección al dominio «.es»	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad del Operador.
RD_TEC Artículo 16 Actividades de juego realizadas a través de mensajería de texto de servicios telefónicos fijos o móviles.	No aplica	No se ofertan los juegos objeto de la certificación a través de este canal.
RD_TEC Artículo 17 Actividades de juego a través de servicios de comunicaciones por voz.	No aplica	No se ofertan los juegos objeto de la certificación a través de este canal.
RD_TEC Artículo 18 Actividades de juego a través de comunicación audiovisual.	No aplica	No se ofertan los juegos objeto de la certificación a través de este canal.

6.7. Aplicaciones de juego gratuito

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
RD_LIC Disposición adicional sexta Aplicaciones de juego gratuito.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad del Operador.

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 / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
RES_TEC Anexo I.3.9.1 Datos del juego.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
RES_TEC Anexo I.3.9.2 Datos del participante.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.

RES_TEC Anexo I.3.9.3 Premios.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
RES_TEC Anexo I.3.9.4 Juegos de cartas.	No aplica	No se requiere el uso de cartas para la participación en los juegos.
RES_TEC Anexo I.3.9.5 Simulación de elementos de la vida real.	No aplica	No se simulan elementos de la vida real como ruletas o bombos durante el desarrollo de los juegos.
RES_TEC Anexo I.3.9.6 Interfaz gráfica de terceros.	No aplica	No se utiliza 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 / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
RES_TEC Anexo I.3.12 Juego incompleto.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA. La evaluación de este requisito en su totalidad se debe realizar cuando los juegos se encuentren integrados con una plataforma de juego.

6.10. Juego automático

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
RES_TEC Anexo I.3.13 Juego automático.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular 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 / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular 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 apuestas en vivo.

6.13. Funcionalidades varias

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
RES_TEC Anexo I.3.15 Jugadores virtuales.	No aplica	No existe la funcionalidad de jugadores virtuales.
RES_TEC Anexo I.3.16 Juegos metamórficos.	No aplica	No existe la funcionalidad de juegos metamórficos.
RES_TEC Anexo I.3.17 Participante en estado «ausente».	No aplica	No existe la funcionalidad de estado ausente.
RES_TEC Anexo I.3.18 Juegos multiparticipante con anfitrión.	No aplica	No existe la funcionalidad de juegos multiparticipante con anfitrión.
RES_TEC Anexo I.3.21 Juegos en diferido.	No aplica	No se ofrecen juegos en diferido.

6.14. Botes progresivos

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
RES_TEC Anexo I.3.20 Botes, botes progresivos y premios adicionales	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.

6.15. Sistema de Control Interno

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
RD_TEC Artículo 13 Sistema de control interno.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
RES_TEC Anexo I.5.1.2 Acceso de la DGOJ al almacén.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
RES_TEC Anexo I.5.1.3 Modelo de datos del SCI.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
RES_TEC Anexo I.5.1.4 Fuente de tiempo del SCI.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
RES_TEC Anexo I.5.1.5 Firma, compresión y cifrado de datos del SCI.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
RES_TEC Anexo I.5.1.6 Rendimiento del captador y del almacén.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
RES_TEC Anexo I.5.1.8 Indisponibilidad del SCI y suspensión de la oferta de juego.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
RES_TEC Anexo I.5.1.11 Calidad de la información del SCI.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
RES_TEC Anexo I.5.1.14 Ubicación del almacén en España.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
RES_MOD Anexo I. Modelo de datos de monitorización.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador

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.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
OM_AZA Artículo 14.1 Configuración y desarrollo de la sesión destinada al juego de máquinas de azar.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
OM_AZA Artículo 14.1 El Operador anticipa al participante la proximidad del cumplimiento de límites.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
OM_AZA Artículo 14.1 Aviso de juego compulsivo en reinicio de sesión en los 60 minutos posteriores.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
OM_AZA Artículo 14.2 Posibilidad de restringir sesión futura.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
OM_AZA Artículo 14.3 Configuración frecuencia aviso. Intervalo mínimo.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
RES_TEC Anexo I.2.1.14 Registro de la configuración de las sesiones.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador

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	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
OM_AZA Artículo 8.1.2.j Histórico de sesiones, con desglose.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
OM_AZA Artículo 8.2 Aviso periódico tiempo transcurrido e importe gastado.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
OM_AZA Artículo 13.2 Documento acreditativo al final de la sesión, con desglose.	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador

6.18. Desarrollo del juego

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
OM_AZA Artículo 2 Definiciones	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
OM_AZA Artículo 6 Reglas particulares del juego de las "Máquinas de Azar"	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
OM_AZA Artículo 11. Desarrollo del juego de las "Máquinas de Azar"	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular 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 / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
OM_AZA Artículo 13. 1. Participación en el juego de las "Máquinas de Azar"	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular 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 / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
OM_AZA Artículo 13. 4 Participación en el juego de "Máquinas de Azar". Partida anulada.	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
OM_AZA Artículo 14. 4 Límite de partidas de juego automático	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
OM_AZA Artículo 14. 5 Duración mínima de la partida	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
OM_AZA Artículo 14. 6 Asignación de premios	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
OM_AZA Artículo 14. 7 Botes	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
OM_AZA Artículo 15. Pago de premios	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular 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 / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
OM_AZA Artículo 8.1.2.a Datos operador, y títulos habilitantes	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
OM_AZA Artículo 8.1.2.b Datos reclamaciones	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador

OM_AZA Artículo 8.1.2.c Reglas y formación de participación	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
OM_AZA Artículo 8.1.2.d Políticas de juego responsable	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
OM_AZA Artículo 8.1.2.e RTP teórico y real de los últimos seis meses	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador
OM_AZA Artículo 8.1.2.f Importe máximo y mínimo	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
OM_AZA Artículo 8.1.2.g Modo de desarrollo	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
OM_AZA Artículo 8.1.2.h Descripción combinaciones y premios	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.
OM_AZA Artículo 8.1.2.k Porcentaje destinado al bote	Conforme	Ver Requisitos Técnicos / Eyecon - Plan de Trabajo Licencia Singular AZA.

6.20. Promoción de los juegos

Referencia del requisito	Calificación	Observaciones
OM_AZA Artículo 9.2 Promoción en los juegos	No aplica	La implementación de este requisito es responsabilidad el Operador

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	<p>El Generador de Números Aleatorios utilizado por Eyecon Alderney Limited, de desarrollo propio, ha sido certificado por BMM TestLabs. Se adjunto informe con código RNG.ESP.EYECON.1008.01.</p> <p>Todos los juegos objeto de certificación utilizan el mismo Generador de Números Aleatorios, pseudoaleatorio y de tipo software.</p> <p>En el informe de certificación se indica que el intervalo de confianza se sitúa entre el 95% y el 99%.</p> <p>Las pruebas estadísticas realizadas son las siguientes:</p> <p>Empirical Tests</p> <ul style="list-style-type: none"> - Frequency Test - Serial Correlation Test - Runs Test - Gap Test - Coupon Collector Test - Subsequences Tests - Poker Test <p>Diehard Tests</p> <ul style="list-style-type: none"> - Binary Rank 32x32 Test - Binary Rank 6x8 Test - Birthday Spacings Test - Bitstream Test - Count The 1's Stream Test - Count The 1's Specific Test - Runs Test - Squeeze Test <p>NIST Tests</p> <ul style="list-style-type: none"> - Approximate Entropy Test - Block Frequency Test - Cumulative Sums Test - Discrete Fourier Transform Test - Frequency Test - Linear Complexity Test - Longest Run of Ones Test - Non-Overlapping Template Matchings Test - Overlapping Template Matchings Test - Random Excursions Test - Random Excursions Variant Test - Rank Test - Runs Test
¿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	

	<ul style="list-style-type: none"> - Serial Test - Universal Test <p>EY considera suficiente el análisis realizado por lo que se da conformidad a este requisito.</p> <p>Ver Requisitos Técnicos / RNG.ESP.EYECON.1008.01_eSigned</p>
--	---

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

Nombre del juego	Jackpot (Si / No)	Porcentaje de Retorno (%)	Verificación del sitio de publicación
99 Time	No	95,388	Se ha verificado que el Porcentaje de Retorno al Jugador se encuentra publicado en las reglas del juego. Las reglas son accesibles desde el propio juego.
	Si	89,999	
Beat The Bobbies	No	95,250	
	Si	90,220	
Caravan To Cairo	No	95,250	
	Si	90,220	
Champions Of Valhalla	No	95,108	
	Si	90,522	
Crystal Lotus	No	96,560	
	Si	93,207	
Cup Carnaval	No	94,941	
Doubleup Ducks	No	94,998	
	Si	89,976	
Enchanted Prince	No	94,995	
	Si	90,031	
Fireworks Frenzy	No	94,941	
Fluffy Favourites	No	95,388	
	Si	89,999	
Fluffy Favourites Fairground	No	95,388	
	Si	89,999	
Fluffy In Space	No	96,355	
	Si	90,160	
Fluffy Too	No	95,388	
	Si	89,999	
Gets The Worm	No	95,187	
Happy Birthday	No	95,436	
	Si	90,027	
Imperial Destiny	No	95,396	
Irish Luck	No	95,047	
	Si	89,988	
Kingdom Of Cash	No	95,377	
	Si	89,982	
Kiss Me Clover	No	95,388	
	Si	89,999	
Legend Of The Five	No	95,250	

Ninjas	Si	90,220	
Lost Island	No	95,064	
Piggy Payout	No	94,998	
	Si	89,997	
Shamans Dream	No	95,436	
	Si	90,011	
Stampede	No	95,250	
	Si	90,220	
Sugar Train	No	95,064	
	Si	90,083	
Temple Of Ausar	No	95,436	
	Si	89,964	
Temple Of Iris	No	95,436	
	Si	89,964	
Unicorn Bliss	No	94,995	
	Si	90,031	
Vlads Castle	No	95,388	
	Si	89,999	
White Wizard Deluxe	No	95,631	
White Wizard	No	94,941	
	Si	89,917	

Como se puede comprobar en la tabla anterior el RPT de cada juego varía dependiendo de si éste tiene botes o no.

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 del juego.

Ver Requisitos Técnicos / Reglas de juego.

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

Suceso	Descripción
Giro de tambores/rodillos	El generador de números aleatorios interviene en el giro de los rodillos.

Se ha analizado que 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.	<p>Todas las operaciones realizadas por los jugadores o por el personal interno quedan registradas a nivel base de datos.</p> <p>La herramienta de back office externo no permite a los Operadores modificar la configuración del juego directamente, ni los registros de auditoría de la participación en el juego.</p> <p>Los Operadores solo pueden solicitar cambios en la configuración del juego, que tienen que ser verificados e implementados por el personal interno utilizando la herramienta interna de BackOffice.</p>
Descripción de la auditoría de cambios.	<p>Todos los cambios en la configuración del juego se rastrean en una base de datos segura. Para cada registro, se almacena la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ID de registro de cambio único - Fecha y hora del cambio - Dirección IP de conexión del usuario - Nombre de usuario de la persona que realizó el cambio - Motivo del cambio (boleto de Jira) - Detalles exactos del cambio: incluya una instantánea anterior y posterior de los registros modificados
¿Se impide la manipulación de la auditoría?	<p>Si. Los registros de auditoría se almacenan en una base de datos segura, en una red segura a la que no puede acceder directamente nadie fuera del equipo interno de administración de sistemas.</p>
Descripción de los ficheros o tablas de base de datos donde se almacena esta información de la auditoría.	<p>Los cambios se almacenan en una base de datos MySQL segura utilizando la siguiente definición de tabla:</p> <pre>CREATE TABLE `audit` (`id` bigint(20) NOT NULL AUTO_INCREMENT, `audit_time` datetime NOT NULL, `ip_address` varchar(100) NOT NULL, `username` varchar(50) NOT NULL, `reason` varchar(100) NOT NULL, PRIMARY KEY (`id`,`audit_time`), KEY `ip_address` (`ip_address`), KEY `username` (`username`)) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8;</pre>
<p>¿El software de juego utilizado para implementar la lógica de juego es configurable?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modalidades de juego - Estrategia de juego de la banca o nivel de riesgo asumido. - Importes máximos. - Reglas de juego 	<p>No, la lógica de juego se encuentra implementada a nivel código fuente.</p>

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	<p>Desde el interfaz del jugador, se accederá a comprobar la oferta de juego correspondiente a la licencia singular.</p> <p>Se analizará la oferta disponible de juego desde cada una de las diferentes aplicaciones o terminales de participación.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
Resultado esperado	<p>Se indicará en el resultado una relación con la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Se contrastará esta información con el cuestionario descriptivo de la licencia cumplimentado por el Operador.</p>
Tipo de prueba	Funcional
Fecha/hora de realización de la prueba	-
Resultado obtenido	-
Calificación	No aplica
Observaciones	El cumplimiento de este requisito es responsabilidad del Operador. El requisito será evaluado cuando los juegos se integren con una plataforma de juego.

Referencia de la prueba	B.1.2
Nombre de la prueba	Desarrollo del juego y correcta contabilización
Descripción de la prueba	<p>Desde el interfaz del jugador se realizará la participación en el juego, verificándose:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.

	<ul style="list-style-type: none"> Se intentará realizar una participación por importe superior al saldo disponible en la cuenta de juego. <p>En el caso de determinados juegos, se verificará:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>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.</p>
Resultado esperado	<p>FUNCIONAL</p> <p>La conformidad de las verificaciones descritas anteriormente, desglosadas para cada variante analizada.</p> <p>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.</p> <p>TRAZABILIDAD</p> <p>Se describirá en el resultado las tablas, ficheros u otros que contiene la información.</p> <p>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.</p>
Tipo de prueba	Funcional, trazabilidad
Fecha/hora de realización de la prueba	-
Resultado obtenido	-
Calificación	No aplica
Observaciones	El cumplimiento de este requisito es responsabilidad del Operador. El requisito será evaluado cuando los juegos se integren con una plataforma de juego.

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	<p>TRAZABILIDAD</p> <p>Se analizarán los registros y trazas del sistema de cada uno de los canales de participación utilizados, verificando que en el caso de SMS y teléfono el sistema conserva detalle de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	No aplica.
Resultado obtenido	No aplica.
Calificación	No aplica.
Observaciones	<p>No aplica.</p> <p>No existen canales diferentes a internet para la participación en el juego.</p>

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	<p>Se verificará que el sistema es conforme a los límites económicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Importes máximos de participación y de premio. <p>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.</p> <p>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.</p>
Resultado esperado	Se dejará constancia de las pruebas realizadas y el resultado obtenido.
Tipo de prueba	Funcional
Fecha/hora de realización de la prueba	-

Resultado obtenido	-
Calificación	No aplica
Observaciones	El cumplimiento de este requisito es responsabilidad del Operador. El requisito será evaluado cuando los juegos se integren con una plataforma de juego.

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	-
Resultado obtenido	-
Calificación	No aplica
Observaciones	El cumplimiento de este requisito es responsabilidad del Operador. El requisito será evaluado cuando los juegos se integren con una plataforma de juego.

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	-
Resultado obtenido	-
Calificación	No aplica
Observaciones	El cumplimiento de este requisito es responsabilidad del Operador. El requisito será evaluado cuando los juegos se integren con una plataforma de juego.

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	<p>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.</p> <p>Se obtendrán los siguientes datos mensuales.</p> <p>A partir del registro OPT/ORT mensual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación. • Devolución de la participación. • Premios. • Premios en especie. <p>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.</p> <p>En ningún caso se requiere que la entidad de certificación conozca la clave de cifrado.</p>
Resultado esperado	Datos reales
Tipo de prueba	<p>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.</p> <p>Como resultado de esta prueba, la entidad de certificación deberá incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La conformidad de las comprobaciones realizadas. • Los siguientes datos de OPT/ORT, calculados a partir de los datos mensuales, para cada mes. <p>El cociente entre el importe de premios y el importe de participación (expresado con 4 decimales).</p> <p>NOTA: No se incluirán en el resultado cifras de facturación</p>

	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	-
Resultado obtenido	-
Calificación	No aplica
Observaciones	El cumplimiento de este requisito es responsabilidad del Operador. El requisito será evaluado cuando los juegos se integren con una plataforma de juego.

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	<p>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.</p> <p>Se obtendrán los siguientes datos diarios de los 5 días previos a la realización de la prueba.</p> <p>A partir del registro JUT/JUD:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>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.</p> <p>En ningún caso se requiere que la entidad de certificación conozca la clave de cifrado.</p>
Resultado esperado	<p>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.</p> <p>Como resultado de esta prueba, la entidad de certificación deberá incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> La conformidad de las comprobaciones realizadas. <p>NOTA: No se incluirá en el resultado cifras de facturación directamente.</p> <p>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.</p>

Tipo de prueba	Datos reales
Fecha/hora de realización de la prueba	-
Resultado obtenido	-
Calificación	No aplica
Observaciones	El cumplimiento de este requisito es responsabilidad del Operador. El requisito será evaluado cuando los juegos se integren con una plataforma de juego.

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

Los trabajos se han realizado en remoto desde la sede de Ernst & Young, entre los días 20 de agosto de 2019 y el 17 de octubre de 2019, 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://test-audit5.test.eyecon.com.au/	20/08/2019 - 17/10/2019	Entorno de preproducción proporcionado por Eyecon

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.
- Copia de los elementos software del sistema técnico de juego, que contiene una copia de los binarios de los elementos software del sistema técnico del juego.
- Plan de trabajo que incluye la relación de las evidencias proporcionadas para cada requerimiento, así como comentarios aclaratorios sobre los procedimientos implementados.