



GLI®

## GLI Europe BV

Diakenhuisweg 29-35  
2033 AP Haarlem  
The Netherlands

Tel +31 (0)88 220 6600  
www.gaminglabs.com

Chamber of Commerce  
Leiden nr. 28117769  
VAT Identification number  
NL 8184.73.393.B.01

Número de acreditación en el registro de la RvA para este informe:	
Ensayo	L372
Productos	C577

Este informe sólo está destinado a receptores autorizados por GLI. Por favor, visite [gaminglabs.com](http://gaminglabs.com) para ver los términos y condiciones y el documento *GLI Product Certification Scheme*. Si el receptor del informe no acepta todos los términos y condiciones o el documento *GLI Product Certification Scheme*, GLI retira la certificación proporcionada o el análisis establecido en este informe y el receptor deberá devolver inmediatamente todas las copias de este informe a GLI y nunca deberá hacer referencia a este documento con ningún propósito en ningún momento.

## Worldwide Locations

### World Headquarters

Lakewood, New Jersey

### International Offices

GLI Africa  
GLI Asia  
GLI Australia Pty Ltd  
GLI Austria GmbH  
GLI Europe BV  
GLI Italy  
GLI South America

### U.S. Regional Offices

Colorado  
Nevada

Código de identificación del informe

MO-246-PPD-23-07-385

Fecha de emisión

22 de septiembre de 2023

#### Tipo de informe de evaluación:

Informe Definitivo de Evaluación de la Funcionalidad – Licencia Singular – Máquinas de azar

#### Entidad evaluadora:

GLI Europe B.V.

#### Fechas de realización de los trabajos de evaluación:

23 de agosto de 2023 / 30 de agosto de 2023

#### Jurisdicción:

España online

Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Real Decreto 958/2020, de 03 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego.

Real decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.

Resolución de 06 de octubre de 2014, por la que se aprueba la disposición por la que se desarrollan las especificaciones técnicas de juego, trazabilidad y seguridad que deben cumplir los sistemas técnicos de juego de carácter no reservado objeto de licencias otorgadas al amparo de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Resolución de 06 de octubre de 2014, por la que se aprueba el modelo de datos del sistema de monitorización de la información correspondiente a los registros de operaciones de juego.

Resolución de 06 de octubre de 2014, por la que se aprueban las disposiciones por las que se establecen los modelos de informes preliminares de las certificaciones de los proyectos técnicos y el modelo de informe de certificación de sistema de control interno, presentados por los solicitantes de licencias generales y singulares para la explotación y comercialización de juegos.

Resolución de 06 de octubre de 2014, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición que establece el modelo y contenido del informe de certificación definitiva de los sistemas técnicos de los operadores de juego y se desarrolla el procedimiento de gestión de cambios.

Resolución de 29 de diciembre de 2017, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se acuerda autorizar una modalidad de liquidez distinta a la propia de la participación de los jugadores con registro de usuario español para el juego de póquer online, y por la que se modifican determinadas resoluciones sobre las actividades de juego previstas en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Resolución de 31 de octubre de 2018, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se modifican determinadas resoluciones sobre las actividades de juego previstas en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Orden HAP/1370/2014, de 25 de julio, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de máquinas de azar.

GLI Italy B.V. - Filiale italiana (Sede di Padova)

Via Ampezzon, 4/G

35010 Villanova di Camposampiero – PD

Italia

GLI UK Gaming Ltd

Llys Helyg

Ffordd y Llyn, Parc Menai

Bangor

Gwynedd

LL57 4EZ

Reino Unido

GLI Italy B.V. - Filiale italiana

(Sede di Bologna)

Via Maestri del Lavoro,

3 40138 Bologna – BO

Italia

#### Destinatario del informe de evaluación:

Arrise Solutions (Malta) Limited

Block E, Falcon House

High Street, Sliema SLM 1544

Malta

#### Proveedor del software:

Arrise Solutions (Malta) Limited

Block E, Falcon House

High Street, Sliema SLM 1544

Malta

#### Solicitante:

Arrise Solutions (Malta) Limited

Block E, Falcon House

High Street, Sliema SLM 1544

Malta

#### Nombre del producto objeto de evaluación:

Big Bass Crash

Información interna de GLI:

Modificado el 13 de febrero de 2023

Informe Definitivo de Evaluación de la Funcionalidad –

LC385

Página 1 de 29



**Descripción del producto** Big Bass Crash  
**objeto de evaluación:** Ensayo solicitado el día 09 de agosto de 2023.

**Número de referencia interna:** MO-246-PPD-23-07-385

**Resultado del ensayo:** Conforme

Si usted tuviera alguna pregunta acerca de esta información, no dude en ponerse en contacto con nuestra oficina.

Datos identificativos de quien firma el informe por parte de la entidad certificadora:  
Martin Britton  
Director Gerente

## [2] Descripción del objeto de evaluación

GLI ha evaluado el Sistema Técnico de la Licencia Singular - Máquinas de azar de Arrise Solutions (Malta) Limited para cumplir con los estándares españoles vigentes (enumerados en la página 1 de este informe).

- Para el juego **Big Bass Crash** de Arrise Solutions (Malta) Limited, el tipo de juego evaluado es máquinas de azar.
- Este informe es para **Arrise Solutions (Malta) Limited**.
- Arrise Solutions (Malta) Limited es un operador B2B para operadores externos.
- Se puede acceder al juego a través de internet (HTML5).

La oferta de juego objeto de evaluación es la siguiente:

Nombre del juego (usado por el fabricante)	Versión	Clientes Evaluados	
		Escritorio HTML5	Móvil HTML5
Big Bass Crash	1.66.123	X	X

## [2] Descripción del objeto de evaluación

A efectos de control de versión de **Big Bass Crash**, GLI ha reunido las huellas digitales Secure Hash Algorithm One (SHA-1) de los siguientes archivos de software:

Nombre de Archivo	Ubicación	Huella Digital SHA-1	Fabricante	Versión	Crítico	CPD
SpacemanFirstLevelRngConfiguration	Servidor	8DB017E2163384EF1A8AEFCEACCB72F4AF5F8BC3	Arrise Solutions (Malta) Limited	1.66.123	Sí	① ② ③ ④
SpacemanSecondLevelRngConfiguration	Servidor	868735FD0446E6F561C41AAA9328D1CFCC8BF23D	Arrise Solutions (Malta) Limited	1.66.123	Sí	① ② ③ ④
/bea/domains/casino/servers/Casino/upload/CasinoEAR/app/GameServer-X.XX.XX.war/WEB-INF/lib/critical.jar/com/extremelivegaming/game/critical/BetCodeVO.class	Servidor	1E0C535C5357F06538B84B936AA34670D86BB931	Arrise Solutions (Malta) Limited	1.66.123	Sí	① ② ③ ④
/bea/domains/casino/servers/Casino/upload/CasinoEAR/app/GameServer-X.XX.XX.war/WEB-INF/lib/critical.jar/com/extremelivegaming/game/critical/ResultCodeVO.class	Servidor	F7FF44C528A4C6F22A90E936CC299C497045D6B3	Arrise Solutions (Malta) Limited	1.66.123	Sí	① ② ③ ④
/bea/domains/casino/servers/Casino/upload/CasinoEAR/app/GameServer-X.XX.XX.war/WEB-INF/lib/critical.jar/com/extremelivegaming/game/critical/SpaceManRNGObject.class	Servidor	D060B63B5707666CE67386EB89E95C311BFA2EBF	Arrise Solutions (Malta) Limited	1.66.123	Sí	① ② ③ ④

① Netgroup A/S  
Store Kongensgade 40H  
1264 Copenhagen  
Dinamarca

② Amazon AWS Clonshaugh,  
Saint Joseph, Clonshaugh Rd, Clonshagh,  
Dublín 17, Irlanda

③ Leaseweb (Iron Mountain)  
J.W. Lucasweg 35, 2031 BE  
Haarlem  
Países Bajos

④ Amazon AWS  
Frankfurt  
Alemania



## [2] Descripción del objeto de evaluación

A efectos de control de versión de **Big Bass Crash**, GLI ha reunido las huellas digitales Secure Hash Algorithm One (SHA-1) de los siguientes archivos de software:

Nombre de Archivo	Ubicación	Huella Digital SHA-1	Fabricante	Versión	Crítico	CPD
dh-rng-1.0.0.jar	Servidor GNA	B33E33DA96C37C0EB2D02B3FBF439685FCDA876C	PragmaticPlay Ltd.	2.0	Sí	①② ③④

① Netgroup A/S  
Store Kongensgade 40H  
1264 Copenhagen  
Dinamarca

② Amazon AWS Clonshaugh,  
Saint Joseph, Clonshaugh Rd, Clonshagh,  
Dublín 17, Irlanda

③ Leaseweb (Iron Mountain)  
J.W. Lucasweg 35, 2031 BE  
Haarlem  
Países Bajos

④ Amazon AWS  
Frankfurt  
Alemania



### [3] Resumen ejecutivo de la evaluación de la funcionalidad

#### [3.1] CALIFICACIÓN GLOBAL DE LA FUNCIONALIDAD

Calificación Global de la Funcionalidad	Conforme
-----------------------------------------	----------

#### [3.2] CUADRO RESUMEN DEL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUISITOS TÉCNICOS

Requisitos técnicos para licencias singulares	Número de requisitos	Número de requisitos conformes	Número de requisitos no conformes	Número de requisitos no aplica
Área: Porcentaje de retorno y tablas de premios	3	3	0	0
Área: Generador de números aleatorios	6	0	0	6
Área: Lógica del juego	3	3	0	0
Área: Registro y trazabilidad	4	1	0	3
Área: Terminales y sesión	13	8	0	5
Área: Canales de comunicación	5	0	0	5
Área: Aplicaciones de juego gratuito	1	0	0	1
Área: Interfaz gráfica	7	4	0	3
Área: Comportamiento ante errores técnicos	2	2	0	0
Área: Juego automático	1	1	0	0
Área: Repetición de la jugada	1	1	0	0
Área: Juegos “en vivo”	1	0	0	1
Área: Funcionalidades varias	5	0	0	5
Área: Botes progresivos	1	0	0	1
Área: Sistema de control interno	10	0	0	10



### [3] Resumen ejecutivo de la evaluación de la funcionalidad

#### [3.2] CUADRO RESUMEN DEL CUMPLIMIENTO DE LOS REQUISITOS TÉCNICOS

Requisitos técnicos para las licencias singulares de “máquinas de azar”	Número de requisitos	Número de requisitos conformes	Número de requisitos no conformes	Número de requisitos no aplica
Área: Configuración y desarrollo de la sesión de juego destinada a máquinas de azar	7	0	0	7
Área: Obligaciones de información a los participantes en relación a la sesión de juego destinada a máquinas de azar.	4	0	0	4
Área: Desarrollo del juego.	12	6	0	6
Área: Obligaciones de información a los participantes.	10	3	0	7
Área: Promoción de los juegos.	1	0	0	1

### [3] Resumen ejecutivo de la evaluación de la funcionalidad

#### [3.3] CUADRO RESUMEN DE LOS ANÁLISIS ESPECÍFICOS

##### [3.3.2] ANÁLISIS DEL GENERADOR DE NÚMEROS ALEATORIOS

El **Generador de números aleatorios, versión 2.0** se aprobó previamente en el informe emitido por GLI Europe B.V. (número de informe: RN-400-PPL-22-02-385\_1, con fecha 24 de enero de 2023).

##### [3.3.3] ANÁLISIS DEL PORCENTAJE DE RETORNO AL JUGADOR

Porcentaje de retorno al jugador publicado para el juego.	<b>Big Bass Crash</b>	
	<b>PRJ publicado</b>	<b>PRJ calculado por GLI</b>
	95.50%	95.50%
	<p>GLI ha confirmado que los valores del PRJ publicados han mostrado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) estar dentro de los límites estadísticos esperados o valores equivalentes esperados computador de los datos de los tests de simulación, o</li> <li>b) coinciden con los derivados analíticamente de un modelo matemático del juego.</li> </ul> <p>El porcentaje de retorno al jugador (PRJ) se publica en la sección de reglas del juego.</p>	

##### [3.3.4] ANÁLISIS DE LA LÓGICA DEL JUEGO Y LOS SUCESOS ALEATORIOS

Cumplimiento de reglas particulares del juego.	Sí
Sistema de gestión de riesgos para apuestas de contrapartida.	No aplica - No ofrece apuestas de contrapartida.
Auditoría de cambios en la configuración mediante parámetros del sistema de gestión de riesgos de las apuestas de contrapartida.	No aplica - No ofrece apuestas de contrapartida.
Auditoría de cambios realizados por el personal del operador sobre las apuestas.	Sí
Relación de sucesos aleatorios.	SpaceManRNGObject firstLevelRNGObject = new SpaceManRNGObject(); SpaceManRNGObject secondLevelRNGObject = new SpaceManRNGObject();
Auditoría de cambios en la configuración mediante parámetros de la lógica del juego.	No. La lógica del juego no se puede cambiar ya que un cambio provocará modificaciones en los archivos críticos y un cambio sustancial en la licencia singular.



### [3] Resumen ejecutivo de la evaluación de la funcionalidad

#### [3.4] CUADRO RESUMEN DE LAS PRUEBAS DE INTEGRACIÓN

Área y requisito	Calificación
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 JUT/JUD.	No aplica*

\* Arrise Solutions (Malta) Limited no trabaja como operador. La evaluación la llevará a cabo el operador.

#### [4] Detalle del cumplimiento de los requisitos técnicos

La calificación y observaciones incluidas en la tabla son aplicables a todos los juegos, variantes y canales de acceso excepto en los casos en que se indique lo contrario en el campo de observaciones.

Área y referencia del requisito	Calificación	Observaciones
<b>Área: Porcentaje de retorno y tablas de premios</b>		
RES_TEC Anexo I. 3.1. Reglamentación básica del juego.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.3. Porcentaje de retorno al participante.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.4. Tablas de premios.	Conforme	
<b>Área: Generador de números aleatorios</b>		
RES_TEC Anexo I. 3.5.1. Funcionamiento del GNA.	No aplica	El GNA se aprobó en el informe RN-400-PPL-22-02-385_1.
RES_TEC Anexo I. 3.5.1 RNG criptográficamente fuerte	No aplica	El GNA se aprobó en el informe RN-400-PPL-22-02-385_1.
RES_TEC Anexo I. 3.5.2. Métodos de escalado.	No aplica	El GNA se aprobó en el informe RN-400-PPL-22-02-385_1.
RES_TEC Anexo I. 3.5.3. GNA Hardware.	No aplica	El GNA se aprobó en el informe RN-400-PPL-22-02-385_1.
RES_TEC Anexo I. 3.5.4. Fallos en el GNA.	No aplica	El GNA se aprobó en el informe RN-400-PPL-22-02-385_1.
RES_TEC Anexo I. 3.5.5. Resemillado del GNA.	No aplica	El GNA se aprobó en el informe RN-400-PPL-22-02-385_1.
<b>Área: Lógica del juego</b>		
RES_TEC Anexo I. 3.6.1. Lógica independiente del terminal de usuario.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.6.2. Aplicación del GNA en los juegos.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.6.3. Controles de la lógica del juego.	Conforme	
<b>Área: Registro y trazabilidad</b>		
RD_TEC Artículo 4.1.a) y c) Requisitos de la Unidad Central de Juegos.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 6.1. Registro y trazabilidad.	No aplica	Esto no aplica al juego de esta evaluación.
RES_TEC Anexo I. 6.3. Fuente de tiempo	No aplica	Esto no aplica al juego de esta evaluación.
RES_TEC Anexo I. 7.5. Registro y trazabilidad en entorno de liquidez internacional	No aplica	Esto no aplica al juego de esta evaluación.
<b>Área: Terminales y session</b>		
RES_TEC Anexo I. 3.7.1.1. Identificación de terminales.	No aplica	Esto es responsabilidad del operador.
RES_TEC Anexo I. 3.7.1.2. Funcionalidad del terminal. Trazabilidad de las operaciones.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.1. Instalación de componentes en el terminal de usuario.	Conforme	

#### [4] Detalle del cumplimiento de los requisitos técnicos

La calificación y observaciones incluidas en la tabla son aplicables a todos los juegos, variantes y canales de acceso excepto en los casos en que se indique lo contrario en el campo de observaciones.

Área y referencia del requisito	Calificación	Observaciones
<b>Área: Terminales y sesión</b>		
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.2. Desventaja por la calidad de conexión.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.3. Información sobre la calidad de conexión.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.4. Funcionalidad reducida para ciertos terminales.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.7.2.5. Recursos mínimos del terminal.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.1. Tratamiento de los datos del participante.	No aplica	No hay terminales de operador.
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.2. Diseño físico.	No aplica	No hay terminales de operador.
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.3. Integridad del terminal.	No aplica	No hay terminales de operador.
RES_TEC Anexo I. 3.7.3.4. Terminales móviles.	No aplica	No se ofrecen terminales físicas móviles de carácter auxiliar.
RES_TEC Anexo I. 3.8.1. Desconexión por inactividad.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.8.2. Registro de las sesiones de juego.	Conforme	
<b>Área: Canales de comunicación</b>		
RD_TEC Artículo 15.1 y 2. Actividades de juego realizadas a través de Internet.	No aplica	Esto se evaluará durante la integración con un concesionario.
RES_TEC Anexo I. 3.2. Redirección al dominio ".es".	No aplica	Esto se evaluará durante la integración con un concesionario.
RD_TEC Artículo 16. Actividades de juego realizadas a través de mensajería de texto de servicios telefónicos fijos o móviles.	No aplica	No hay actividades de juego realizadas a través de mensajes de texto utilizando teléfonos fijos o móviles que estén disponibles.
RD_TEC Artículo 17. Actividades de juego a través de servicios de comunicaciones por voz.	No aplica	No hay actividades de juego realizadas a través de mensajes de texto utilizando teléfonos fijos o móviles que estén disponibles.
RD_TEC Artículo 18. Actividades de juego a través de medios de comunicación audiovisual.	No aplica	No hay actividades de juego realizadas a través de mensajes de texto utilizando teléfonos fijos o móviles que estén disponibles.
<b>Área: Aplicaciones de juego gratuito</b>		
RD_COM Artículo 14.1. Aplicaciones de juego gratuito.	No aplica	Esto es responsabilidad del operador.
<b>Área: Interfaz gráfica</b>		
LEY_RJU Art. 6.1.a. Temática de la interfaz de usuario.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.9.1. Datos del juego.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.9.2. Datos del participante.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.9.3. Premios.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.9.4. Juegos de cartas.	No aplica	No hay juegos de cartas presentes en esta evaluación.
RES_TEC Anexo I. 3.9.5. Simulación de elementos de la vida real.	No aplica	No hay elementos simulados de la vida real o virtuales.
RES_TEC Anexo I. 3.9.6. Interfaz gráfica de terceros.	No aplica	No se ofrece interfaz gráfica de terceros.

#### [4] Detalle del cumplimiento de los requisitos técnicos

La calificación y observaciones incluidas en la tabla son aplicables a todos los juegos, variantes y canales de acceso excepto en los casos en que se indique lo contrario en el campo de observaciones.

Área y referencia del requisito	Calificación	Observaciones
<b>Área: Comportamiento ante errores técnicos</b>		
RES_TEC Anexo I. 3.11. Deshabilitación de un juego o de una sesión de juego.	Conforme	
RES_TEC Anexo I. 3.12. Juego incompleto.	Conforme	
<b>Área: Juego automático</b>		
RES_TEC Anexo I. 3.13. Juego automático.	Conforme	
<b>Área: Repetición de la jugada</b>		
RES_TEC Anexo I. 3.14. Repetición de la jugada.	Conforme	
<b>Área: Juegos “en vivo”</b>		
RES_TEC Anexo I. 3.19. Juegos “en vivo”.	No aplica	No hay elementos del juego en “vivo”.
<b>Área: Funcionalidades varias</b>		
RES_TEC Anexo I. 3.15. Jugadores virtuales.	No aplica	No hay jugadores virtuales disponibles en el juego que se ofrece.
RES_TEC Anexo I. 3.16. Juegos metamórficos.	No aplica	No se ofrecen características metamórficas.
RES_TEC Anexo I. 3.17. Participante en estado “ausente”.	No aplica	No es un juego multijugador.
RES_TEC Anexo I. 3.18. Juegos multiparticipante con anfitrión.	No aplica	No es un juego multijugador.
RES_TEC Anexo I. 3.21. Juegos en diferido.	No aplica	No es un juego multijugador.
<b>Área: Botes progresivos</b>		
RES_TEC Anexo I. 3.20. Botes, botes progresivos, y premios adicionales.	No aplica	No se ofrecen botes ni botes progresivos.
<b>Área: Sistema de control interno</b>		
RD_TEC Artículo 13. Sistema de control interno.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
RES_TEC Anexo I. 5.1.2. Acceso de la DGOJ al almacén.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
RES_TEC Anexo I. 5.1.3. Modelo de datos del SCI.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
RES_TEC Anexo I. 5.1.4. Fuente de tiempo del SCI.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
RES_TEC Anexo I. 5.1.5. Firma, compresión y cifrado de datos del SCI.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
RES_TEC Anexo I. 5.1.6. Rendimiento del capturador y del almacén.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
RES_TEC Anexo I. 5.1.8. Indisponibilidad del SCI y suspensión de la oferta de juego.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
RES_TEC Anexo I. 5.1.11. Calidad de la información del SCI.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
RES_TEC Anexo I. 5.1.14. Ubicación del almacén en España.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
RES_MOD Anexo I. Modelo de datos de monitorización.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.

#### [4] Detalle del cumplimiento de los requisitos técnicos

La calificación y observaciones incluidas en la tabla son aplicables a todos los juegos, variantes y canales de acceso excepto en los casos en que se indique lo contrario en el campo de observaciones.

Área y referencia del requisito	Calificación	Observaciones
<b>Área: Configuración y desarrollo de la sesión de juego destinada a máquinas de azar</b>		
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	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
OM_AZA Artículo 14.1. Configuración y desarrollo de la sesión destinada al juego de máquinas de azar.	No aplica	Esto es responsabilidad del operador.
OM_AZA Artículo 14.1. El operador anticipa al participante la proximidad del cumplimiento de límites.	No aplica	Esto es responsabilidad del operador.
OM_AZA Artículo 14.1. Aviso juego compulsivo en reinicio de sesión en los 60 minutos posteriores.	No aplica	Esto es responsabilidad del operador.
OM_AZA Artículo 14.2. Posibilidad de restringir sesión futura.	No aplica	Esto es responsabilidad del operador.
OM_AZA Artículo 14.3. Configuración frecuencia de aviso. Intervalo mínimo.	No aplica	Esto es responsabilidad del operador.
RES_TEC Anexo I. 2.1.14 Registro de la configuración de la sesión destinada al juego de máquinas de azar.	No aplica	Esto es responsabilidad del operador.
<b>Área: Obligaciones de información a los participantes en relación a la sesión de juego destinada a máquinas de azar</b>		
OM_AZA. Artículo 8.1.2.i. Saldo, suma de participaciones y suma de premios.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
OM_AZA. Artículo 8.1.2.j. Histórico de sesiones, con desglose.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
OM_AZA. Artículo 8.2. Aviso periódico tiempo transcurrido e importe gastado.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
OM_AZA Artículo 13.2. Documento acreditativo al final de la sesión, con desglose.	No aplica	Esto es responsabilidad del operador.
<b>Área: Desarrollo del juego</b>		
OM_AZA Artículo 2. Definiciones.	Conforme	
OM_AZA Artículo 6. Reglas particulares del juego de máquinas de azar.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
OM_AZA Artículo 11. Desarrollo del juego.	Conforme	
OM_AZA Artículo 12.1. Límites económicos a la participación en el juego de máquinas de azar.	No aplica	Esto es responsabilidad del operador.
OM_AZA Artículo 13.1. Participación en el juego.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
OM_AZA Artículo 13.3. Participación en el juego. Interrupción de la sesión o de la partida.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
OM_AZA Artículo 13.4. Participación en el juego. Partida anulada.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
OM_AZA Artículo 14.4. Límite de partidas en juego automático.	Conforme	
OM_AZA Artículo 14.5. Duración mínima de la partida.	Conforme	
OM_AZA Artículo 14.6. Asignación de premios.	Conforme	
OM_AZA Artículo 14.7. Botes.	No aplica	No hay botes progresivos relacionados con el juego de esta evaluación.
OM_AZA Artículo 15. Pago de premios.	Conforme	

#### [4] Detalle del cumplimiento de los requisitos técnicos

La calificación y observaciones incluidas en la tabla son aplicables a todos los juegos, variantes y canales de acceso excepto en los casos en que se indique lo contrario en el campo de observaciones.

Área y referencia del requisito	Calificación	Observaciones
<b>Área: Obligaciones de información a los participantes</b>		
OM_AZA Artículo 8.1.1. Publicación de las Reglas particulares.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
OM_AZA Artículo 8.1.2.a. Datos operador y títulos habilitantes.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
OM_AZA Artículo 8.1.2.b. Datos reclamaciones.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
OM_AZA Artículo 8.1.2.c. Reglas y formas de participación.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
OM_AZA Artículo 8.1.2.d. Políticas juegos responsable.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
OM_AZA Artículo 8.1.2.e. RTP teórico y real de los últimos 6 meses.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
OM_AZA Artículo 8.1.2.f. Importe máximo y mínimo.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.
OM_AZA Artículo 8.1.2.g. Modo de desarrollo.	Conforme	
OM_AZA Artículo 8.1.2.h. Descripción combinaciones y premios.	Conforme	
OM_AZA Artículo 8.1.2.k. Porcentaje destinado al bote.	No aplica	No se ofrecen botes ni botes progresivos.
<b>Área: Promoción de los juegos</b>		
OM_AZA Artículo 9. Promoción del juego de máquinas de azar.	No aplica	Esto se comprobará durante la integración con el operador.

## [5] Detalle de los análisis específicos

### [5.2] ANÁLISIS DEL GENERADOR DE NÚMEROS ALEATORIOS

El **Generador de números aleatorios, versión 2.0** se aprobó previamente en el informe emitido por GLI Europe B.V. (número de informe: RN-400-PPL-22-02-385\_1, con fecha 24 de enero de 2023).

### [5.3] ANÁLISIS DEL RETORNO AL JUGADOR EN LOS JUEGOS

#### Big Bass Crash

PRJ publicado	PRJ calculado por GLI
95.50%	95.50%

GLI ha confirmado que los valores del PRJ publicados han mostrado:

- a) estar dentro de los límites estadísticos esperados o valores equivalentes esperados computador de los datos de los tests de simulación, o
- b) coinciden con los derivados analíticamente de un modelo matemático del juego.

El porcentaje de retorno al jugador (PRJ) se publica en la sección de reglas del juego.

Este informe fue emitido para la evaluación del siguiente juego:

- **Big Bass Crash V1.66.123**

Invocar los GNA solo una vez para obtener un número único escalado que se asignará a los diversos carretes establecidos para determinar el resultado. Esta invocación se realiza a través de los siguientes módulos:

- `SpaceManRNGObject firstLevelRNGObject = new SpaceManRNGObject();`
- `SpaceManRNGObject secondLevelRNGObject = new SpaceManRNGObject();`

Luego, en función del resultado, los premios se calculan dependiendo de la apuesta del jugador de acuerdo con las reglas específicas del juego.

Se ha revisado el código fuente y se ha verificado contra la representación gráfica del juego (*artwork*). Por medio de ensayos de funcionalidad se ha verificado que tanto el pago de premios como el comportamiento son correctos.

## [5] Detalle de los análisis específicos

### [5.4] ANÁLISIS DE LA LÓGICA DEL JUEGO Y LOS SUCESOS ALEATORIOS

Se ha revisado el código fuente y se ha verificado con la representación gráfica del juego (*artwork*). Por medio de ensayos de funcionalidad se ha verificado que tanto el pago de premios como el comportamiento son correctos.

Los resultados aleatorios se determinan en los siguientes métodos:

#### 1) *SpaceManRNGCache.java*:

```
package com.extremelivegaming.cache.local;

import java.sql.Connection;
import java.sql.PreparedStatement;
import java.sql.ResultSet;
import java.sql.SQLException;
import java.util.ArrayList;
import java.util.HashMap;
import java.util.List;
import java.util.Map;

import javax.naming.NamingException;
import javax.sql.DataSource;

import org.apache.logging.log4j.LogManager;
import org.apache.logging.log4j.Logger;

import com.extremelivegaming.api.certification.Certified;
import com.extremelivegaming.api.certification.CertifiedMethod;
import com.extremelivegaming.game.critical.SpaceManRNGObject;
import com.extremelivegaming.homes.LookupConstants;

@LCLocalCache
@Certified
public class SpaceManRNGCache {
    private static final Logger logger = LogManager.getLogger(SpaceManRNGCache.class);

    private static int firstLevelRNGMaxWeight = 0;
    private static Map<Integer, List<SpaceManRNGObject>> cache = new HashMap<>();
    private static Map<Integer, Integer> firstLevelRNGMap = new HashMap<>();
    @CertifiedMethod(fileName = "SpacemanFirstLevelRngConfiguration", operatorGameId = "1301")
    public static Map<Integer, Integer> getFirstLevelRNGMap() {
        return firstLevelRNGMap;
    }

    public static void load() {
        DataSource db = null;
        cache = new HashMap<>();
        try {
            db = (DataSource) LookupConstants.getInitialContextStatic().lookup(LookupConstants.JDBCJNDI);
        } catch (NamingException ne) {
            logger.error("lookup failed SpaceManRNGCache ", ne);
        }
    }
}
```



## [5] Detalle de los análisis específicos

### [5.4] ANÁLISIS DE LA LÓGICA DEL JUEGO Y LOS SUCESOS ALEATORIOS

```
final String queryString = "select multiplier,firstlevelmin,firstlevelmax,secondlevelmin,secondlevelmax from spacemanrngconfig order by multiplier";
Connection conn = null;
PreparedStatement stmt = null;
ResultSet rs = null;
try {
    conn = db.getConnection();
    stmt = conn.prepareStatement(queryString);
    rs = stmt.executeQuery();
    int mappingIndex = 1;
    while (rs.next()) {
        SpaceManRNGObject firstLevelRNGObject = new SpaceManRNGObject();
        SpaceManRNGObject secondLevelRNGObject = new SpaceManRNGObject();
        firstLevelRNGObject.setMinValue(rs.getInt(2));
        firstLevelRNGObject.setMaxValue(rs.getInt(3));
        if (firstLevelRNGMap.get(firstLevelRNGObject.getMinValue()) == null) {
            for (int i = firstLevelRNGObject.getMinValue(); i < firstLevelRNGObject.getMaxValue(); i++) {
                firstLevelRNGMap.put(i, mappingIndex);
            }
        } else {
            mappingIndex--;
        }
        if (firstLevelRNGMaxWeight < rs.getInt(3)) {
            firstLevelRNGMaxWeight = rs.getInt(3);
        }
        List<SpaceManRNGObject> secondLevelRngList = null;
        if (cache.get(mappingIndex) == null) {
            secondLevelRngList = new ArrayList<>();
        } else {
            secondLevelRngList = cache.get(mappingIndex);
        }
        secondLevelRNGObject.setMinValue(rs.getInt(4));
        secondLevelRNGObject.setMaxValue(rs.getInt(5));
        secondLevelRNGObject.setMultiplier(rs.getDouble(1));
        secondLevelRngList.add(secondLevelRNGObject);
        cache.put(mappingIndex, secondLevelRngList);
        mappingIndex++;
    }
}
```

## [5] Detalle de los análisis específicos

### [5.4] ANÁLISIS DE LA LÓGICA DEL JUEGO Y LOS SUCESOS ALEATORIOS

```
    } catch (SQLException e) {  
        logger.error("SpaceMan RNG read failed ", e);  
    } catch (Exception e) {  
        logger.error("SpaceMan RNG read failed unknown error ", e);  
    } finally {  
        try {  
            rs.close();  
        } catch (Exception e) {  
            logger.error("Cant close rs", e);  
        }  
        try {  
            stmt.close();  
        } catch (Exception e) {  
            logger.error("Cant close stmt", e);  
        }  
        try {  
            conn.close();  
        } catch (Exception e) {  
            logger.error("Cant close conn", e);  
        }  
    }  
}  
  
@CertifiedMethod(fileName = "SpacemanRngConfiguration", operatorGameld = "1301")  
public static Map<Integer, List<SpaceManRNGObject>> getSpaceManRNGMap() {  
    return cache;  
}  
  
public static int getFirstLevelRNGMaxWeight() {  
    return firstLevelRNGMaxWeight;  
}
```

## [6] Detalle de las pruebas de integración

### B. LICENCIAS SINGULARES

#### B.1. Oferta de juego.

Área	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	No aplica.
Resultado esperado	<p>Se indicará en el resultado una relación con la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- el nombre comercial de los juegos y variantes encontrados.</li> <li>- las aplicaciones o terminales desde los que están disponibles.</li> <li>- la correspondencia con las variantes de la reglamentación básica.</li> <li>- la versión de las reglas particulares evaluadas.</li> </ul> <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	No aplica.
Resultado obtenido	No aplica.
Calificación	No aplica.
Observaciones	Fuera del alcance de esta evaluación.

## [6] Detalle de las pruebas de integración

### B. LICENCIAS SINGULARES

#### B.1. Oferta de juego.

Área	Oferta de juego.
Referencia de la prueba	B.1.2
Nombre de la prueba	Desarrollo del juego y correcta contabilización.
Descripción de la prueba	No aplica.
Resultado esperado	<p><b>FUNCIONAL</b> 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.</p> <p><b>TRAZABILIDAD</b> Se describirán en el resultado las tablas, ficheros u otros que contienen la información. Se emitirá juicio sobre si el sistema de registro del sistema técnico de juego permite recuperar información para explicar cada una de las situaciones, así como reconstruir totalmente lo acontecido en cada una de las partidas.</p>
Tipo de prueba	FUNCIONAL, TRAZABILIDAD
Fecha/hora de realización de la prueba	No aplica.
Resultado obtenido	No aplica.
Calificación	No aplica.
Observaciones	Fuera del alcance de esta evaluación.

## [6] Detalle de las pruebas de integración

### B. LICENCIAS SINGULARES

#### B.1. Oferta de juego.

Área	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	No aplica.
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"> <li>- fecha/hora de cada mensaje o llamada realizada.</li> <li>- número de teléfono que ha originado el mensaje o llamada.</li> <li>- contenido del mensaje o de la llamada.</li> </ul>
Tipo de prueba	TRAZABILIDAD
Fecha/hora de realización de la prueba	No aplica.
Resultado obtenido	No aplica.
Calificación	No aplica.
Observaciones	Fuera del alcance de esta evaluación.



## [6] Detalle de las pruebas de integración

### B. LICENCIAS SINGULARES

#### B.2. Límites la participación.

Área	Límites económicos a la participación.
Referencia de la prueba	B.2.1
Nombre de la prueba	Límites a la participación
Descripción de la prueba	No aplica.
Resultado esperado	Se dejará constancia de las pruebas realizadas y el resultado obtenido.
Tipo de prueba	FUNCIONAL
Fecha/hora de realización de la prueba	No aplica.
Resultado obtenido	No aplica.
Calificación	No aplica.
Observaciones	Fuera del alcance de esta evaluación.



## [6] Detalle de las pruebas de integración

### B. LICENCIAS SINGULARES

#### B.3. Comportamiento ante errores técnicos.

Área	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	No aplica.
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	No aplica.
Resultado obtenido	No aplica.
Calificación	No aplica.
Observaciones	Fuera del alcance de esta evaluación.



## [6] Detalle de las pruebas de integración

### B. LICENCIAS SINGULARES

#### B.3. Comportamiento ante errores técnicos.

Área	Comportamiento ante errores técnicos.
Referencia de la prueba	B.3.2
Nombre de la prueba	Error en el cliente.
Descripción de la prueba	No aplica.
Resultado esperado	Se indicará la conformidad con las reglas particulares. Se indicará en el resultado el comportamiento obtenido para cada terminal, aplicación o cliente, y para cada juego o modalidad. Se incluirá también la versión de las reglas particulares analizadas.
Tipo de prueba	FUNCIONAL
Fecha/hora de realización de la prueba	No aplica.
Resultado obtenido	No aplica.
Calificación	No aplica.
Observaciones	Fuera del alcance de esta evaluación.



## [6] Detalle de las pruebas de integración

### B. LICENCIAS SINGULARES

#### B.4. Sistema de control interno.

Área	Sistema de control interno.
Referencia de la prueba	B.4.1
Nombre de la prueba	Integridad de los registros OPT/ORT.
Descripción de la prueba	No aplica.
Resultado esperado	<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"> <li>- La conformidad de las comprobaciones realizadas.</li> <li>- 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).</li> </ul> <p>Nota: No se incluirán 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	No aplica.
Resultado obtenido	No aplica.
Calificación	No aplica.
Observaciones	Fuera del alcance de esta evaluación.

## [6] Detalle de las pruebas de integración

### B. LICENCIAS SINGULARES

#### B.4. Sistema de control interno.

Área	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	No aplica.
Resultado esperado	<p>Se contrastarán los datos de los ficheros JUD/JUT 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"> <li>- La conformidad de las comprobaciones realizadas.</li> </ul> <p>Nota: No se incluirán 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	No aplica.
Resultado obtenido	No aplica.
Calificación	No aplica.
Observaciones	Fuera del alcance de esta evaluación.



## [7] Descripción del lugar, equipo y fechas de realización de la evaluación

Lugar: GLI Italy B.V. - Filiale italiana (Sede di Padova), Via Ampezzon, 4/G, 35010 Villanova di Camposampiero – PD, Italia.

Lugar: GLI Europe B.V., Diakenhuisweg 29-35, 2033 AP, Haarlem, Países Bajos.

Lugar: GLI UK Gaming Ltd, Llys Helyg, Ffordd y Llyn, Parc Menai, Bangor, Gwynedd, LL57 4EZ, Reino Unido (solo evaluación matemática).

Lugar: GLI Africa (Pty) Ltd, Ground Floor, 7 River Road, River View Park, Janadel Avenue, Halfway Gardens, Midrand, Sudáfrica.

Lugar: GLI Italy B.V. - Filiale Italiana (Sede di Bologna) Via Maestri del Lavoro, 3, 40138 Bologna BO, Italia.

Equipo: Google Chrome versión 116.0.5845.141 (Official Build) (64-bit).

Sistema operativo de la estación de pruebas: Windows 10 Enterprise

Periodo de evaluación: 23 de agosto de 2023 / 30 de agosto de 2023

### [7.1] REFERENCIAS INTERNAS DE ENSAYOS REALIZADOS:

- WI-EN-477
- WI-EN-013
- SOP-MA
- WI-EN-010
- PC-TC-001
- WIP 24
- WI-EN-023
- WI-MA-002
- WI-EN-052



## [8] Descripción de los entornos utilizados en las pruebas diferentes al efectivamente empleado por el operador para el desarrollo de la actividad de juego

El juego **Big Bass Crash** se evaluó en un entorno de pruebas, que es una copia del entorno de producción. GLI ha identificado todos los archivos críticos y los ha incluido en este informe.



## [9] Descripción del soporte digital que acompañará al informe de evaluación

El emisor de este informe adjuntará un DVD (número de referencia: MO-246-RSL-23-07-385) con los documentos siguientes:

- Informe de evaluación completo
- Evidencias de la evaluación de los requisitos técnicos situada en la carpeta "Requisitos técnicos"
- Binarios