

RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

NORMA APLICADA:

GLI-14: SISTEMAS DE RESULTADOS PRE-GERADOS E RASPADINHAS

VERSÃO: 2.2

DATA DA PUBLICAÇÃO: 6 DE SETEMBRO DE 2011

RESULTADO: CONFORME

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

Data de Emissão do Relatório:	21 de maio de 2025
Jurisdição:	Estado do Paraná – Lottopar Rua Marechal Deodoro, 950 – Centro – Curitiba - PR
Relatório emitido para:	Prohards Comércio, Desenvolvimento E Serviços Em Tecnologia Da Informação LTDA
Relatório emitido por:	BMM Spain Testlabs, s.l.u. Edificio Vinson del Parque Empresarial Vallsolana Camí de Can Camps, 17-19 08174 Sant Cugat del Vallés Barcelona (Espanña)
Fabricante:	Prohards Comércio, Desenvolvimento E Serviços Em Tecnologia Da Informação LTDA Avenida 3, 245, 10o andar, Sala 104, Centro, Rio Claro – SP – Brasil, CEP: 13.500-390
Avaliação para:	phs_4.5
Jogo:	Halloween
Número de Referência da BMM:	PRHDS.1003
Número do Relatório:	BRPR.PRHDS.1003.01.01.G14

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

1. ESCOPO/RESULTADOS DA AVALIAÇÃO

A Prohards, Comércio, Desenvolvimento e Serviços em Tecnologia da Informação solicitou à BMM a avaliação do jogo “Halloween” em conformidade com o seguinte padrão internacional:

Norma técnica utilizada para a avaliação	Resultado	
	Passa	Falha
GLI-14: SISTEMAS DE RESULTADOS PRE-GERADOS E RASPADINHAS, VERSÃO: 2.2, (6 DE SETEMBRO DE 2011)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. CARACTERÍSTICAS GERAIS

O “Halloween” é um software que funciona instalado num gabinete para fazer apostas num programa de jogo e que é conectado a um servidor central.

Os tipos de operações que podem ser realizadas no terminal em avaliação são:

- Inserção de cédulas por meio de um validador de cédulas.
- Recebimento de pagamentos manuais.
- Depósitos e levantamentos através do PIX.

Foram verificadas as transações que permitem o ingresso e a acreditação para jogar em um programa de jogo instalado.

O terminal está pronto a funcionar com um “jogo de Loteria Instantânea – Halloween” e dispõe atualmente de funções de entrada de notas através de um aceitador de notas e de entrada através de depósito instantâneo PIX, pagamento manual e pagamento instantâneo PIX.

2.1 Gabinete (*)

O modelo de gabinete “PHS10” possui 3 portas com fechaduras independentes: uma superior, uma inferior e uma na parte central esquerda. Cada uma delas conta com sensores que indicam se alguma porta está aberta. Essas portas estão localizadas na parte posterior do terminal.

A porta superior, localizada na parte posterior, permite a entrada para o monitor de tela de 18,5" com tecnologia touchscreen.

A porta inferior, localizada na parte posterior, permite o acesso à CPU principal e ao botão de ligar do terminal.

A porta central esquerda, localizada na parte posterior, permite o acesso ao validador de cédulas e ao compartimento onde o dinheiro recebido é armazenado.

Na parte frontal, há uma fenda para a inserção de cédulas.

Dentro do gabinete se encontram os seguintes periféricos:

- Validador de cédulas⁽¹⁾; que aceita cédulas de todas as denominações em circulação.
- Tela⁽²⁾ de 18,5" com tecnologia touchscreen.

No interior do gabinete, há uma área ou módulo de controle, com fechadura independente do restante. Dentro, encontra-se uma unidade de computação de uso exclusivo para o terminal.

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

A unidade de computação é responsável por realizar todos os processos operacionais do terminal, gerenciar e controlar todos os periféricos e manter a comunicação com o sistema que controla o programa de jogo.

A unidade de computação possui um disco de estado sólido⁽³⁾, onde são armazenadas a memória crítica, a configuração, o controle dos periféricos e todos os registros.

Os contadores são armazenados na memória NVRAM.

Medidas do Gabinete:

ALTURA	150.0 cm
LARGURA	60.0 cm
PROFUNDIDADE	45.0 cm

Observação:

(1) Na avaliação, foi utilizado o validador de cédulas da marca: GBA ST2 modelo LC

(2) Na avaliação, foi utilizada a tela da marca: HP E1941S-PN.

(3) Na avaliação, o SSD utilizado tinha capacidade de 60 GB.

(*) Este modelo de gabinete foi usado para as provas. Isso não impede o uso deste jogo em outros modelos de gabinetes com características semelhantes.

2.2 Software do terminal

O software do terminal em avaliação chama-se PHS v4.5. Este software contém os seguintes arquivos principais no terminal.

- phs_4.5

É a lógica total do terminal, responsável por gerenciar os periféricos usados nas transações, as entradas e saídas digitais para o controle de eventos, como portas abertas, a comunicação do terminal com o sistema de validação, as configurações e a contabilidade respectiva.

O sistema operacional usado para a CPU⁽¹⁾ compatível é o Ubuntu 14.04.6 LTS, que é uma distribuição Linux.

Observação:

(1) Na avaliação, foi utilizada uma CPU de marca HP modelo BR G034G43P

2.3 Software do servidor

O software do servidor em avaliação contém os seguintes arquivos principais:

- main.php
- vltact.php
- criaserie.php
- checksing.php
- Serie-Jogo-10.csv

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

O servidor é responsável pela recepção e tratamento de todas as chamadas dos terminais. Regista todos os eventos e registos dos terminais, cria novos lotes de séries de lotaria, de todos os jogos e apostas, disponibiliza-os para venda e gera todos os relatórios necessários.

Os requisitos mínimos para o servidor são apresentados na tabela seguinte:

Processador	Intel Xeon-E 2388G - 8c/16t - 3.2 GHz/4.6 GHz
Memória RAM	32 GB ECC 3200 MHz
Discos de dados	2x512 GB SSD NVMe (Soft RAID)
Sistema operativo (SO)	-Debian 10 com Plesk 18 (64 bits) -AlmaLinux 9 (64 bits)

Segurança

O servidor tem as seguintes medidas de proteção:

- **Firewall Ativa:** Configurada com regras específicas e permissões de acesso baseadas em restrições de utilizador, palavra-passe e IP usando White List.
- **Arquivos críticos:** Assinados digitalmente com algoritmo SHA256 usando OpenSSL.

Relatórios

Todos os relatórios necessários para cumprir os requisitos de comunicação podem ser acedidos através do URL <https://zylott.com.br/Adm/>.

2.4 Descrição do jogo “Halloween”

O jogo “Halloween” é um jogo de raspadinhas que apresenta um ecrã de 5 rodilhos e 3 linhas para representar os resultados do jogo. As regras do jogo são apresentadas de seguida:

- Raspe a tela para jogar.
- Insira Créditos para jogar.
- Clique <APOSTA> para escolher preço do bilhete.
- Clique <JOGO AUTO> para começar um novo jogo automaticamente.
- Clique <?> para ver as informações do jogo.
- Clique <SACAR> para requisitar seus créditos.
- Após terminar de raspar, confira seu premio
- O mau funcionamento do equipamento anula rodadas e prêmios.

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

3. DETALHES DA CERTIFICAÇÃO

3.1 Software

A tabela a seguir mostra as assinaturas digitais para os arquivos críticos do software PHS v4.5.

TERMINAL

Nome do Arquivo	Versão	Função	Assinatura SHA-1	Programa de Validação Utilizado
phs_4.5	4.5	Programa principal	1A19F11E0008436BDFA392 1C6B970CC1C8FEF1C5	BMM Signatures v2.0.6
Local: /usr/bin				

SERVIDOR

Nome do Arquivo	Versão	Função	Assinatura SHA-1	Programa de Validação Utilizado
main.php	N/A	Lógica principal do sistema para o terminal	9DFBBFAED6A533B8E47B5F 1B7FE8D6F16F03609A	BMM Signatures v2.0.6
vtact.php	N/A	Principais funções dos terminais	868E132D087FD819756D3D DEF029C861194BEA1C	BMM Signatures v2.0.6
Local: \RCT_V3\				
checksing.php	N/A	Verificador de assinatura	F5391E5867ACD2F148C08FF 8292F6B5E4433D070	BMM Signatures v2.0.6
criaserie.php	N/A	Processamento de novos lotes para jogos de raspadinha	0FD6493510844D844AB394 F113A2D1B0D0214BBD	BMM Signatures v2.0.6
Serie-Jogo-10.csv	N/A	Planilha de jogos de Halloween	1C27D2C30BDAAA2FD7358 CF2CBE1BC9E4EBC3F80	BMM Signatures v2.0.6
Local: \VLT\				

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

3.2 Percentagem de retorno ao jogador:

Nome do jogo	RTP
Halloween	93.62%

Observação: o RTP foi declarado pelo fabricante e teoricamente validado com base na documentação enviada. O monitoramento da conformidade faz parte da operação e está fora do escopo da certificação.

3.3 Informações sobre a Verificação da Assinatura Digital:**Aplicativo para Verificação da Assinatura Digital:**

- (1) A assinatura digital SHA-1 foi calculada e verificada utilizando a ferramenta de verificação proprietária BMM Signatures, que foi calibrada de acordo com as seções 5.5.2, 5.5.a, 5.5.c e 5.5.8 da ISO/IEC 17025; e com as seções 9.4, 9.6.b, 9.13.a e 9.15 da ISO/IEC 17020.
- (2) Quando solicitado, a BMM poderá fornecer ao regulador/operador a ferramenta de verificação proprietária “BMM Signatures” para o cálculo e verificação das assinaturas SHA-1 deste documento.

Procedimento de Verificação das Assinaturas Digitais:**Obtenção do arquivo crítico do terminal**

Definições

- (i) Os terminais PHS não dispõem de memória NVRAM.
- (ii) Todos os dados são movimentados através da WEB.
- (iii) O ÚNICO arquivo crítico do terminal PHS está armazenado no SSD*.

* SSD significa Solid State Drive (unidade de estado sólido).

Procedimentos de auditoria

- a. Assegure-se de que o terminal PHS esteja desligado, sem conexão com a rede elétrica.
- b. Os nomes dos arquivos críticos encontrados na pasta /usr/bin são:

phs_4.5

1. Remova a SSD do terminal PHS

1.1 Abra o compartimento da porta principal (parte de trás do terminal) onde o SSD está localizado usando a chave de técnico.

1.2 Remova o SSD ligado à CPU - Placa-mãe, Placa de Circuito Principal.

1.3 Desconectar os dois (2) cabos (chicotes) que ligam o SSD à CPU e removê-lo.

2. identificar e aceder aos arquivos

2.1 O sistema operativo é o Linux Ubuntu 14.04.6 LTS.

2.2 Com o computador ligado com o sistema operativo Linux, ligar o SSD a partir do terminal com um adaptador USB adequado à leitura de SSDs.

2.3 Aceda à pasta /usr/bin no SSD; é aqui que se encontram os 2 arquivos críticos.

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

2.4 Verificar se o arquivo PHS_4.5 - tem a assinatura hash SHA-1 indicada neste relatório.

3. Autenticação

3.1 Quaisquer alterações feitas a estes arquivos causarão erros quando reiniciar o terminal PHS.

- a. Um erro de “assinatura inválida” aparecerá no terminal se o arquivo phs_4.5 for modificado.
- b. O erro “número inválido de arquivos” será exibido no terminal quando qualquer arquivo for inserido ou removido do SSD.

Obter o arquivo crítico do servidor

Para permitir o acesso às auditorias, será necessário criar utilizadores e passwords com permissões restritas às funcionalidades e arquivos específicos a auditar.

Este procedimento deve ser realizado exclusivamente através de acesso guiado, garantindo o controlo total das autorizações atribuídas.

Procedimento de Verificação das Assinaturas Digitais:

- Abra o BMM Signatures (bmmsignatures.exe).
- Selecione a seção “Files/Folders”.
- Selecione “Windows Files”.
- Selecione a unidade onde está localizado o arquivo do qual se deseja extrair a assinatura digital.
- Clique em SHA-1.
- Após alguns segundos, as assinaturas digitais aparecerão na tela de saída.
- Compare a assinatura digital obtida com a assinatura deste relatório.
- As assinaturas podem ser exportadas em formato Excel (xls, xlsx, csv).

3.4 Detalhamento do Cumprimento dos Requisitos Técnicos

A seguir, são listados os requisitos considerados para a avaliação. A verificação dos requisitos aplicáveis às plataformas de jogos e à integração de fornecedores de jogos com estas plataformas está fora do escopo da presente avaliação.

GLI-14: SISTEMAS DE RESULTADOS PRE-GERADOS E RASPADINHAS, VERSÃO: 2.2, DATA DA PUBLICAÇÃO: 6 DE SETEMBRO DE 2011

Requisitos do terminal do jogador	
§ 2.1	
§ 2.1.1	Conforme
§ 2.1.1 a)	Conforme
§ 2.1.1 a) i)	Conforme
§ 2.1.1 a) ii)	N/A
§ 2.1.1 a) iii)	N/A
§ 2.1.1 a) iv)	N/A

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

Requisitos do terminal do jogador	
§ 2.1.1 b)	Conforme
§ 2.1.1 c)	Conforme
§ 2.1.1 d)	N/A
§ 2.1.1 e)	Conforme
§ 2.1.1 f)	Conforme
§ 2.1.1 f) i)	N/A
§ 2.1.1 f) ii)	Conforme
§ 2.1.1 f) iii)	N/A
§ 2.1.1 f) iv)	N/A
§ 2.1.2	N/A
§ 2.1.3	Conforme
§ 2.1.3 a)	Conforme
§ 2.1.3 b)	Conforme
§ 2.1.3 c)	Conforme
§ 2.1.3 d)	N/A
§ 2.1.3 e)	Conforme
§ 2.1.3 f)	Conforme
§ 2.2	
§ 2.2.1	Conforme
§ 2.2.2	Conforme
§ 2.2.3	
§ 2.2.3 a)	Conforme
§ 2.2.3 b)	Conforme
§ 2.2.3 c)	Conforme
§ 2.2.3 c) i)	Conforme
§ 2.2.3 c) ii)	Conforme
§ 2.2.3 c) iii)	Conforme
§ 2.2.3 c) iii) A)	Conforme
§ 2.2.3 c) iii) B)	N/A
§ 2.2.3 c) iii) C)	Conforme
§ 2.2.3 c) iii) D)	Conforme
§ 2.2.3 d)	Conforme
§ 2.2.3 e)	Conforme
§ 2.2.4	Conforme
§ 2.2.5	Conforme
§ 2.2.6	Conforme

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

Requisitos do terminal do jogador	
§ 2.2.6 a)	Conforme
§ 2.2.6 b)	Conforme
§ 2.2.6 c)	Conforme
§ 2.2.6 d)	Conforme
§ 2.2.7	Conforme
§ 2.3	
§ 2.3.1	N/A
§ 2.3.2	
§ 2.3.2 a)	N/A
§ 2.3.2 b)	N/A
§ 2.3.2 c)	N/A
§ 2.4	
§ 2.4.1	Conforme
§ 2.4.1 a)	Conforme
§ 2.4.1 b)	Conforme
§ 2.4.1 c)	Conforme
§ 2.4.1 d)	Conforme
§ 2.4.1 e)	Conforme
§ 2.4.1 f)	Conforme
§ 2.4.2	Conforme
§ 2.4.2 a)	Conforme
§ 2.4.2 b)	Conforme
§ 2.4.2 c)	Conforme
§ 2.4.2 d)	Conforme
§ 2.5	
§ 2.5.1	N/A
§ 2.5.2	
§ 2.5.2 a)	Conforme
§ 2.5.2 b)	Conforme
§ 2.6	
§ 2.6.1	N/A
§ 2.6.1 a)	N/A
§ 2.6.1 b)	N/A
§ 2.6.1 c)	N/A
§ 2.6.1 d)	N/A
§ 2.6.1 e)	N/A
§ 2.6.1 f)	N/A
§ 2.6.1 f) i)	N/A
§ 2.6.1 f) ii)	N/A
§ 2.6.1 f) iii)	N/A

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

Requisitos do terminal do jogador	
§ 2.6.1 f) iv)	N/A
§ 2.6.2	Conforme
§ 2.6.2 a)	Conforme
§ 2.6.2 b)	Conforme
§ 2.6.2 b) i)	Conforme
§ 2.6.2 b) ii)	Conforme
§ 2.6.2 c)	Conforme
§ 2.6.2 d)	Conforme
§ 2.6.2 e)	Conforme
§ 2.6.2 e) i)	N/A
§ 2.6.2 e) ii)	Conforme
§ 2.6.2 e) iii)	N/A
§ 2.6.2 e) iv)	N/A
§ 2.6.2 e) v)	Conforme
§ 2.6.3	Conforme
§ 2.6.5	Conforme
§ 2.6.5 a)	Conforme
§ 2.6.5 b)	Conforme
§ 2.6.5 c)	Conforme
§ 2.6.5 d)	Conforme
§ 2.6.5 e)	Conforme
§ 2.6.6	N/A
§ 2.6.6 a)	N/A
§ 2.6.6 b)	N/A
§ 2.6.7	
§ 2.6.7 a)	Conforme
§ 2.6.7 b)	Conforme
§ 2.6.7 c)	Conforme
§ 2.6.7 c) i)	Conforme
§ 2.6.7 d)	N/A
§ 2.6.8	Conforme
§ 2.6.9	N/A
§ 2.6.9 a)	N/A
§ 2.6.9 b)	N/A
§ 2.6.10	Conforme
§ 2.7.1	N/A
§ 2.7.2	N/A
§ 2.7.3	N/A

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

Requisitos do terminal do jogador	
§ 2.7.3 a)	N/A
§ 2.7.3 b)	N/A
§ 2.7.3 c)	N/A
§ 2.8	
§ 2.8.1	N/A
§ 2.8.1 a)	N/A
§ 2.8.1 b)	N/A
§ 2.8.1 c)	N/A
§ 2.8.1 d)	N/A
§ 2.8.1 e)	N/A
§ 2.8.1 f)	N/A
§ 2.8.1 g)	N/A
§ 2.8.2	N/A
§ 2.8.3	N/A
§ 2.8.3 a)	N/A
§ 2.8.3 b)	N/A
§ 2.8.3 c)	N/A
§ 2.9	
§ 2.9.1	N/A
§ 2.9.2	N/A
§ 2.9.2 a)	N/A
§ 2.9.2 b)	N/A
§ 2.9.2 c)	N/A
§ 2.9.2 d)	N/A
§ 2.9.3	N/A
§ 2.9.3 a)	N/A
§ 2.9.3 b)	N/A
§ 2.9.3 b) i)	N/A
§ 2.9.3 b) ii)	N/A
§ 2.9.3 c)	N/A
§ 2.9.4	N/A
§ 2.9.4 a)	N/A
§ 2.9.4 b)	N/A
§ 2.9.4 c)	N/A
§ 2.9.4 d)	N/A
§ 2.9.4 e)	N/A
§ 2.9.5	
§ 2.9.5 a)	N/A
§ 2.9.5 a) i)	N/A
§ 2.9.5 a) ii)	N/A

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

Requisitos do terminal do jogador	
§ 2.9.5 b)	N/A
§ 2.9.6	N/A
§ 2.10	
§ 2.10.1	
§ 2.10.1 a)	Conforme
§ 2.10.1 b)	Conforme
§ 2.10.1 c)	Conforme
§ 2.11	
§ 2.11.1	Conforme
§ 2.11.2	Conforme
§ 2.11.3	Conforme
§ 2.11.4	N/A
§ 2.11.5	Conforme
§ 2.11.5 a)	Conforme
§ 2.11.5 b)	Conforme
§ 2.11.5 c)	Conforme
§ 2.11.5 d)	Conforme
§ 2.11.5 e)	Conforme
§ 2.11.5 f)	Conforme
§ 2.11.5 g)	Conforme
§ 2.11.6	Conforme
§ 2.11.7	Conforme
§ 2.12	
§ 2.12.1	Conforme
§ 2.12.1 a)	Conforme
§ 2.12.1 b)	Conforme
§ 2.12.1 c)	Conforme
§ 2.12.1 d)	Conforme
§ 2.12.1 e)	N/A
§ 2.12.1 e) i)	N/A
§ 2.12.1 e) ii)	N/A
§ 2.13	
§ 2.13.1	
§ 2.13.1 a)	
§ 2.13.1 a) i)	N/A
§ 2.13.1 b)	
§ 2.13.1 b) i)	Conforme

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

Requisitos do terminal do jogador	
§ 2.13.1 b) ii)	Conforme
§ 2.13.1 c)	
§ 2.13.1 c) i)	Conforme
§ 2.13.1 c) ii)	Conforme
§ 2.13.2	Conforme
§ 2.13.3	Conforme
§ 2.14	
§ 2.14.1	Conforme
§ 2.14.2	N/A
§ 2.14.3	Conforme
§ 2.14.4	N/A
§ 2.14.4 a)	N/A
§ 2.14.4 b)	N/A
§ 2.14.4 c)	N/A
§ 2.14.5	Conforme
§ 2.14.6	Conforme
§ 2.14.7	Conforme
§ 2.14.7 a)	Conforme
§ 2.14.7 a) i)	Conforme
§ 2.14.7 a) ii)	Conforme
§ 2.14.7 a) iii)	Conforme
§ 2.14.7 b)	Conforme
§ 2.14.7 c)	N/A
§ 2.14.7 d)	Conforme
§ 2.14.7 e)	Conforme
§ 2.14.7 f)	N/A
§ 2.14.7 g)	N/A
§ 2.14.7 h)	Conforme
§ 2.14.7 i)	N/A
§ 2.14.7 j)	N/A
§ 2.14.7 k)	Conforme
§ 2.14.7 l)	N/A
§ 2.14.7 m)	N/A
§ 2.14.7 n)	N/A
§ 2.14.7 o)	N/A
§ 2.14.7 p)	N/A

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

Requisitos do terminal do jogador	
§ 2.14.7 q)	N/A
§ 2.14.7 r)	N/A
§ 2.14.7 s)	N/A
§ 2.14.7 t)	N/A
§ 2.14.7 u)	N/A
§ 2.14.7 v)	N/A
§ 2.14.7 w)	N/A
§ 2.14.7 x)	N/A
§ 2.14.7 y)	Conforme
§ 2.14.7 y) i)	Conforme
§ 2.14.7 y) ii)	Conforme
§ 2.14.7 y) iii)	Conforme
§ 2.14.7 z)	Conforme
§ 2.14.7 aa)	Conforme
§ 2.14.7 bb)	N/A
§ 2.14.8	Conforme
§ 2.14.9	N/A
§ 2.15	
§ 2.15.1	N/A
§ 2.15.1 a)	N/A
§ 2.15.1 b)	N/A
§ 2.15.1 b) i)	N/A
§ 2.15.1 b) ii)	N/A
§ 2.15.1 c)	N/A
§ 2.15.1 d)	N/A
§ 2.15.1 e)	N/A
§ 2.15.1 f)	N/A
§ 2.15.1 g)	N/A
§ 2.15.1 h)	N/A
§ 2.15.1 i)	N/A
§ 2.15.1 j)	N/A
§ 2.15.1 k)	N/A

Requisitos do sistema central	
§ 3.1	
§ 3.1.1	Conforme

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

Requisitos do sistema central	
§ 3.1.2	Conforme
§ 3.1.3	Conforme
§ 3.1.4	
§ 3.1.4 a)	Conforme
§ 3.1.4 b)	Conforme
§ 3.1.4 c)	Conforme
§ 3.1.4 d)	Conforme
§ 3.1.4 e)	N/A
§ 3.1.5	Conforme
§ 3.1.5 a)	Conforme
§ 3.1.5 b)	Conforme
§ 3.1.5 c)	Conforme
§ 3.1.5 d)	Conforme
§ 3.1.5 e)	Conforme
§ 3.1.5 f)	Conforme
§ 3.1.5 g)	Conforme
§ 3.1.6	Conforme
§ 3.1.7	Conforme
§ 3.1.7 a)	Conforme
§ 3.1.7 b)	Conforme
§ 3.1.7 c)	Conforme
§ 3.1.7 d)	Conforme
§ 3.1.7 e)	Conforme
§ 3.1.7 f)	Conforme
§ 3.1.7 g)	Conforme
§ 3.1.8	Conforme
§ 3.1.9	
§ 3.1.9 a)	Conforme
§ 3.1.9 b)	Conforme
§ 3.1.9 c)	Conforme
§ 3.1.9 d)	Conforme
§ 3.1.9 e)	Conforme
§ 3.1.9 f)	Conforme
§ 3.1.9 g)	Conforme
§ 3.1.9 h)	Conforme
§ 3.1.9 i)	Conforme
§ 3.1.9 j)	Conforme
§ 3.2	
§ 3.2.2	Conforme
§ 3.2.3	N/A

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

Requisitos do sistema central	
§ 3.2.3 a)	N/A
§ 3.2.3 b)	N/A
§ 3.2.3 c)	N/A
§ 3.2.3 d)	N/A
§ 3.2.3 e)	N/A
§ 3.2.4	
§ 3.2.4 a)	Conforme
§ 3.2.4 b)	Conforme
§ 3.2.4 c)	Conforme
§ 3.2.5	Conforme
§ 3.2.5 a)	Conforme
§ 3.2.5 b)	Conforme
§ 3.2.5 c)	Conforme
§ 3.2.5 d)	Conforme
§ 3.2.6	Conforme
§ 3.2.6 a)	Conforme
§ 3.2.6 b)	Conforme
§ 3.2.6 c)	Conforme
§ 3.2.6 c) i)	Conforme
§ 3.2.6 c) ii)	Conforme
§ 3.2.6 d)	Conforme
§ 3.2.7	
§ 3.2.7 a)	Conforme
§ 3.2.7 b)	Conforme
§ 3.2.7 c)	Conforme
§ 3.2.7 d)	Conforme
§ 3.2.7 e)	N/A
§ 3.2.8	
§ 3.2.8 a)	Conforme
§ 3.2.8 b)	N/A
§ 3.2.8 c)	Conforme
§ 3.2.9	
§ 3.2.9 a)	Conforme
§ 3.2.9 b)	Conforme
§ 3.2.10	
§ 3.2.10 a)	N/A
§ 3.2.10 b)	N/A
§ 3.2.10 c)	N/A
§ 3.2.11	
§ 3.2.11 a)	Conforme

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

Requisitos do sistema central	
§ 3.2.11 b)	Conforme
§ 3.3	
§ 3.3.1	Conforme
§ 3.3.2	Conforme
§ 3.3.2 a)	Conforme
§ 3.3.2 a) i)	Conforme
§ 3.3.2 a) ii)	Conforme
§ 3.3.2 a) iii)	Conforme
§ 3.3.2 a) iv)	Conforme
§ 3.3.2 b)	Conforme
§ 3.3.2 b) i)	Conforme
§ 3.3.2 c)	Conforme
§ 3.3.2 c) i)	Conforme
§ 3.3.2 c) ii)	Conforme
§ 3.3.2 c) iii)	Conforme
§ 3.3.2 c) iv)	Conforme
§ 3.3.2 c) v)	Conforme
§ 3.3.2 c) vi)	Conforme
§ 3.3.2 d)	Conforme
§ 3.3.2 d) i)	Conforme
§ 3.3.2 d) ii)	Conforme
§ 3.3.2 e)	N/A
§ 3.3.2 e) i)	N/A
§ 3.3.2 e) ii)	N/A
§ 3.3.2 e) iii)	N/A
§ 3.3.2 e) iv)	N/A
§ 3.4	
§ 3.4.1	Conforme
§ 3.4.2	Conforme
§ 3.5	
§ 3.5.1	Conforme
§ 3.5.1 a)	Conforme
§ 3.5.1 b)	Conforme
§ 3.5.1 c)	Conforme
§ 3.5.1 d)	Conforme
§ 3.6	
§ 3.6.1	

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

Requisitos do sistema central	
§ 3.6.1 a)	Conforme
§ 3.6.1 b)	Conforme
§ 3.6.1 c)	Conforme
§ 3.6.1 c) i)	Conforme
§ 3.6.1 c) ii)	Conforme
§ 3.6.2	Conforme
§ 3.6.3	N/A
§ 3.6.4	Conforme
§ 3.6.5	
§ 3.6.5 a)	Conforme
§ 3.6.5 b)	
§ 3.6.5 b) i)	N/A
§ 3.6.5 c)	Conforme
§ 3.6.5 d)	
§ 3.6.5 d) i)	N/A
§ 3.6.5 d) ii)	Conforme
§ 3.6.5 e)	
§ 3.6.5 e) i)	N/A
§ 3.6.5 e) ii)	N/A
§ 3.6.5 f)	N/A
§ 3.6.6	Conforme
§ 3.6.6 a)	N/A
§ 3.6.6 b)	Conforme
§ 3.6.6 c)	Conforme
§ 3.6.6 d)	Conforme
§ 3.7	N/A
§ 3.7.1	N/A
§ 3.7.2	N/A
§ 3.7.3	N/A
§ 3.7.3 a)	N/A
§ 3.7.3 b)	N/A
§ 3.7.3 c)	N/A
§ 3.7.3 d)	N/A
§ 3.7.3 e)	N/A
§ 3.7.3 f)	N/A
§ 3.7.3 g)	N/A
§ 3.7.3 h)	N/A
§ 3.7.3 i)	N/A
§ 3.7.3 j)	N/A
§ 3.7.4	

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

Requisitos do sistema central	
§ 3.7.4 a)	N/A
§ 3.7.4 b)	N/A
§ 3.7.4 b) i)	N/A
§ 3.7.4 b) ii)	N/A
§ 3.7.4 b) iii)	N/A
§ 3.7.4 b) iv)	N/A
§ 3.7.4 b) v)	N/A
§ 3.7.4 b) vi)	N/A
§ 3.7.4 b) vii)	N/A
§ 3.7.5	N/A
§ 3.7.5 a)	N/A
§ 3.7.5 b)	N/A
§ 3.7.5 c)	N/A
§ 3.7.6	N/A
§ 3.8	
§ 3.8.1	N/A
§ 3.8.2	
§ 3.8.2 a)	N/A
§ 3.8.2 b)	N/A
§ 3.8.2 c)	N/A
§ 3.8.2 c) i)	N/A
§ 3.8.2 c) ii)	N/A
§ 3.8.2 d)	N/A
§ 3.8.3	N/A
§ 3.8.4	N/A
§ 3.9	
§ 3.9.1	N/A
§ 3.9.1 a)	N/A
§ 3.9.1 b)	N/A
§ 3.9.1 c)	N/A
§ 3.9.1 d)	N/A
§ 3.9.1 e)	N/A

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

3.5 Detalhes do Relatório de Avaliação:

O software phs_4.5 foi avaliado sob a norma GLI-14: SISTEMAS DE RESULTADOS PRE-GERADOS E RASPADINHAS, VERSÃO: 2.2, (6 DE SETEMBRO DE 2011), e inclui o programa de jogo “Halloween”.

BMM – RELATÓRIO DE AVALIAÇÃO

4. TERMOS E CONDIÇÕES

A BMM Testlabs (BMM) praticou um nível de provas adequado para este tipo de teste. Os testes de laboratório avaliam o produto com base nos requisitos da norma aplicada e têm a limitação de não poder verificar os efeitos de configurações e condições de uso que possam ser inadequadas e que ocorram em um ambiente real de operação. Portanto, é responsabilidade do fabricante e/ou dos operadores garantir que o produto avaliado neste documento seja mantido e operado corretamente.

Este relatório não é direcionado a nenhuma jurisdição específica; requisitos regulatórios adicionais podem ser aplicados na região ou localidade em que for apresentado.

Este relatório não será reproduzido, exceto em sua totalidade, sem a aprovação por escrito de BMM. A pedido de uma parte autorizada, a BMM enviará este documento por e-mail. BMM toma medidas de precaução para assegurar o documento "PDF"; entretanto, BMM não enviará o e-mail usando qualquer metodologia de criptografia, caso solicitado por uma parte autorizada.

Não hesite em entrar em contato com a BMM caso tenha alguma dúvida em relação a este relatório de avaliação.

Atenciosamente,

Rubén Baptista
SVP Operations EURSAM

T/ ho
G/ ru

A BMM Testlabs é o laboratório independente de testes de produtos de jogos de azar mais antigo do mundo. A sede da BMM Testlabs está localizada em Las Vegas, EUA, e possui laboratórios em todos os continentes.