

Relatório de Avaliação para
Prohards Comércio, Desenvolvimento E Serviços Em Tecnologia
Da Informação LTDA
Lotto Ball
6.0

Fabricante:	Prohards Comércio, Desenvolvimento E Serviços Em Tecnologia Da Informação LTDA
Número do Relatório ATF:	BRPR.PRHDS.1003.05.01
Número do Documento:	01
Data:	22 de agosto de 2025
Número de Páginas:	20

BMM Spain Testlabs, s.l.u.

O conteúdo deste documento é estritamente confidencial. Ele foi preparado pela BMM Spain Testlab s.l.u. (BMM) exclusivamente para a consulta da Prohards Comércio, Desenvolvimento e Serviços em Tecnologia da Informação LTDA e da Loteria do Estado do Paraná, Lottopar, e não pode ser divulgado a nenhuma outra parte sem o consentimento prévio por escrito da Prohards Comércio, Desenvolvimento e Serviços em Tecnologia da Informação LTDA.

INFORMAÇÕES GERAIS

Nome e Endereço do Cliente:	Prohards Comércio, Desenvolvimento E Serviços Em Tecnologia Da Informação LTDA Avenida 3, 245, 10o andar, Sala 104, Centro 13.500-390 – Rio Claro SP – Brasil
Número de Referência do Cliente:	Carta de Apresentação do Cliente datada de 02 de outubro de 2024.
Datas dos Testes:	Data de Início: 02 de outubro de 2024 Data Final: 08 de agosto de 2025
Descrição do Produto / Jogo:	Lotto Ball 6.0
Dirigido a:	Estado do Paraná – Lottopar Rua Marechal Deodoro, 950 – Centro – Curitiba - PR
Jurisdições Recomendadas:	BRASIL - PARANÁ
Norma Técnica utilizada para a Avaliação:	GLI-14: Sistemas de Resultados Pré-gerados e Raspadinhas Versão: 2.2 (Data de Lançamento: 6 de setembro de 2011)
Local onde o teste foi efetuado:	BMM Spain Testlabs, s.l.u. Edificio Vinson del Parque Empresarial Vallsolana Camí de Can Camps, 17-19 08174 Sant Cugat del Vallés - Barcelona (Espanha)
Local onde o relatório foi emitido:	BMM Spain Testlabs, s.l.u. Edificio Vinson del Parque Empresarial Vallsolana Camí de Can Camps, 17-19 08174 Sant Cugat del Vallés - Barcelona (Espanha)
Conclusão:	Conforme
Número de Referência BMM:	BRPR.PRHDS.1003.05.01
Consultor(es):	Hans Oré Rodrigo Urbizagástegui

1. ESCOPO DA AVALIAÇÃO

A empresa Prohards Comércio, Desenvolvimento e Serviços em Tecnologia da Informação LTDA solicitou à BMM Spain Testlabs s.l.u., referida neste documento como BMM, a avaliação dos produtos listados na Seção 2 para operação no mercado do Paraná, em conformidade com as Normas / Regulamentos descritos a seguir:

- GLI-14: Sistemas de Resultados Pré-gerados e Raspadinhas Versão: 2.2 (Data de Lançamento: 6 de setembro de 2011)

2. CARACTERÍSTICAS DA AVALIAÇÃO

2.1 CARACTERÍSTICAS GERAIS

“Lotto Ball” é um software instalado em um terminal para a realização de apostas em um programa de jogo e está 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 notas.
- Coleta manual de prêmios.
- Depósitos e saques de saldo via PIX.

As transações que permitem o crédito e a habilitação do jogo em um programa de jogo instalado foram verificadas.

O terminal está configurado para operar com um jogo de Loteria Instantânea – Lotto Ball, e atualmente suporta inserção de cédulas por meio de validador de notas, crédito via depósito instantâneo por PIX, pagamento manual e pagamento instantâneo via PIX.

2.2 GABINETE DO TERMINAL (*)

O modelo de gabinete do terminal "PHS10" possui três portas com travas independentes: uma superior, uma inferior e uma localizada na parte central esquerda, todas equipadas com sensores que detectam e informam a abertura de qualquer uma das portas. Essas portas estão localizadas na parte traseira do terminal.

A porta superior, localizada na parte traseira, dá acesso ao monitor touchscreen de 18,5". A porta inferior, também na parte traseira, dá acesso à CPU principal e ao botão de energia do terminal. A porta central esquerda, na parte traseira, dá acesso ao validador de notas e ao compartimento de armazenamento de numerário.

Na parte frontal, há uma abertura para inserção de cédulas.

No interior do gabinete do terminal, observam-se os seguintes periféricos:

- Validador de notas (1); aceita todas as denominações de cédulas atualmente em circulação.
- Monitor touchscreen de 18,5" (2).

No interior do gabinete, há uma unidade lógica com trava independente das demais. Em seu interior, encontra-se a unidade de processamento utilizada exclusivamente pelo terminal.

Essa unidade de processamento é responsável pela execução de todos os processos operacionais do terminal, pela gestão e controle de todos os periféricos, bem como pela comunicação com o sistema que executa o programa de jogo.

A unidade de processamento inclui uma unidade de estado sólido (SSD) (3), onde são armazenadas informações críticas, configurações, controle de periféricos e todos os registros.

Os contadores são armazenados em memória NVRAM.

ALTURA	150.0 cm
LARGURA	60.0 cm
COMPRIMENTO	45.0 cm

Notas:

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

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

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

(*) Este modelo de gabinete foi utilizado para fins de teste. Isso não impede a utilização deste jogo em outros modelos de gabinetes com características similares.

2.3 SOFTWARE DO TERMINAL

O software do terminal em avaliação é denominado PHS v6.0 Bingos. Esse software contém os seguintes arquivos principais no terminal:

- phs_6.0_bingos

Contém toda a lógica operacional do terminal. É responsável pela gestão dos periféricos utilizados nas transações, entradas e saídas digitais para controle de eventos como abertura de portas, comunicação entre o servidor e o sistema de validação, configurações e a respectiva contabilização.

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

Nota:

(1) Na avaliação, a CPU utilizada foi da marca HP, modelo BR G034G43P.

2.4 SOFTWARE DO SERVIDOR

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

- main.php
- vltact.php
- criaserie.php
- checksing.php
- Serie-Jogo-30.csv
- Serie-Jogo-50.csv
- Serie-Jogo-51.csv
- Serie-Jogo-52.csv
- Serie-Jogo-53.csv
- Serie-Jogo-54.csv

O servidor é responsável por receber e processar todas as chamadas provenientes dos terminais. Também registra todos os eventos e logs dos terminais, cria novos lotes de séries lotéricas para todos os jogos e apostas, disponibiliza-os para comercialização e gera todos os relatórios necessários.

Os requisitos mínimos para o servidor estão listados na tabela a seguir:

CPU	Intel Xeon-E 2388G - 8c/16t - 3.2 GHz/4.6 GHz
RAM	32 GB ECC 3200 MHz
Disco de Dados	2x512 GB SSD NVMe (Soft RAID)
Sistema Operacional (SO)	-Debian 10 con Plesk 18 (64 bits) -AlmaLinux 9 (64 bits)

SEGURANÇA

O servidor conta com as seguintes medidas de proteção:

- Firewall ativo: Configurado com regras específicas e permissões de acesso baseadas em credenciais de usuário, senhas e restrições de IP por meio de uma lista de permissões (whitelist).
- Arquivos críticos: Assinados digitalmente com o algoritmo SHA256 utilizando OpenSSL.

RELATÓRIOS

O acesso a todos os relatórios necessários para o cumprimento das exigências regulatórias está disponível por meio da URL: <https://zylott.com.br/Adm/>

2.5 DESCRIÇÃO DO JOGO

O jogo “Lotto Ball” é um jogo do tipo raspadinha que exibe uma tela com 4 cartelas de bingo para representar os resultados. Também oferece a opção de comprar bolas extras conforme as regras. As regras do jogo são as seguintes:

- Escolha os números das cartelas pressionando CARTELAS.
- Escolha o valor da loteria instantânea pressionando APOSTA.
- Aumente ou diminua a velocidade do sorteio pressionando VELOCIDADE.
- ALTERAR NÚMEROS (ALTERA)
- Veja todas as instruções e regras do jogo pressionando AJUDA.
- Para ganhar o prêmio ACUMULADO, complete a cartela preenchendo-a até a 30ª bola. O valor do prêmio acumulado é proporcional ao valor da aposta.
- Dentro da mesma cartela, um prêmio maior sempre substitui um menor, ou seja, apenas um prêmio pode ser ganho por cartela.
- Pressione SACAR para resgatar seus ganhos. Chame o operador do terminal para receber seu prêmio.
- Pressione JOGAR ou RASPE AQUI para iniciar o sorteio.
- Jogue até 9 bolas extras pressionando JOGAR para cada compra.
- Para ativar a bola extra, o prêmio “possível” deve ser maior ou igual a: 8
- Preço das bolas extras:
 - prêmio até 50 = 1
 - prêmio até 140 = 5
 - prêmio até 300 = 8
 - prêmio até 950 = 22
 - acima de 950 = 38

3. DETALHES DA AVALIAÇÃO

A BMM Spain Testlabs s.l.u testou e confirmou a conformidade do produto PHS v6.0 bingos com os requisitos técnicos aplicáveis especificados na GLI-14 v2.2 para operação nos mercados relevantes no estado do Paraná. A BMM realizou os seguintes testes para confirmar a conformidade com as especificações regulatórias relevantes:

3.1. IDENTIFICAÇÃO

A tabela a seguir apresenta as assinaturas digitais dos arquivos críticos do software phs_6.0_bingos.

TERMINAL

Nome do Arquivo	Versão	Função	Assinatura Digital SHA-1	Validação do Programa Utilizado
phs_6.0_bingos	6.0	Programa Principal	827E941055656C55F00C62E846C43D459F8D07FC	BMM Signatures v2.0.6
Path: /usr/bin				

SERVIDOR

Nome do Arquivo	Versão	Função	Assinatura Digital SHA-1	Validação do Programa Utilizado
main.php	N/A	Lógica principal do sistema para o terminal	9DFBBFAED6A533B8E47B5F1B7FE8D6F16F03609A	BMM Signatures v2.0.6
vtact.php	N/A	Funções principais dos terminais	868E132D087FD819756D3DDEF029C861194BEA1C	BMM Signatures v2.0.6
Path: \RCT_V3\				
checksing.php	N/A	Verificador de Assinatura	F5391E5867ACD2F148C08FF8292F6B5E4433D070	BMM Signatures v2.0.6
criaserie.php	N/A	Processamento de Novos Lotes para Jogos de Raspadinha	0FD6493510844D844AB394F113A2D1B0D0214BBBD	BMM Signatures v2.0.6
Serie-Jogo-30.csv	N/A	Parsheet do Jogo Lotto Ball	4095FAE9BD62A1E65FB6C7550A49937BE49B74EB	BMM Signatures v2.0.6
Serie-Jogo-50.csv	N/A	Maior prêmio acima de R\$ 237.50 → Preço de R\$ 9.50 (*)	FF29DE8FDEC559D20548A19FB56AC89A0CFE2519	BMM Signatures v2.0.6
Serie-Jogo-51.csv	N/A	Maior prêmio entre R\$ 75.01 e R\$ 237.50 → Preço de R\$ 5.50 (*)	49B325B166A95CD46DC4F54E884EEF78C09CF5EE	BMM Signatures v2.0.6
Serie-Jogo-52.csv	N/A	Maior prêmio entre R\$ 35.01 e R\$ 75.00 → Preço de R\$ 2.00 (*)	AAB603CECA72C519D68C5150B4A4CD6B9B8C3CEE	BMM Signatures v2.0.6
Serie-Jogo-53.csv	N/A	Maior prêmio entre R\$ 12.51 e R\$ 35.00 → Preço de R\$ 1.25 (*)	7B33304224EA932EC9AA375B90B858D53153AD41	BMM Signatures v2.0.6
Serie-Jogo-54.csv	N/A	Maior prêmio igual ou inferior a R\$ 12.50 → Preço de R\$ 0.25 (*)	B589D5C9D5F17FAA800FE18D9292A43A0889C939	BMM Signatures v2.0.6
Path: \VLT\				

(*)Considerando aposta 1. Apostas maiores têm preços e prêmios proporcionalmente maiores.

3.2. PORCENTAGEM DE RETORNO

Nome do Jogo	RTP
Lotto Ball	94.45%
Maior prêmio acima de R\$ 237.50 → Preço de R\$ 9.50	94.16%
Maior prêmio entre R\$ 75.01 e R\$ 237.50 → Preço de R\$ 5.50	94.16%
Maior prêmio entre R\$ 35.01 e R\$ 75.00 → Preço de R\$ 2.00	94.16%
Maior prêmio entre R\$ 12.51 e R\$ 35.00 → Preço de R\$ 1.25	94.16%
Maior prêmio igual ou inferior a R\$ 12.50 → Preço de R\$ 0.25	94.16%

Nota: O RTP foi declarado pelo fabricante e validado teoricamente com base na documentação apresentada. A monitorização da conformidade faz parte da operação e não se enquadra no escopo da certificação.

3.3. INFORMAÇÕES SOBRE A VERIFICAÇÃO DA ASSINATURA DIGITAL:

Aplicativo de Verificação de Assinatura Digital:

- (1) A assinatura digital SHA-1 foi calculada e verificada utilizando a ferramenta de verificação proprietária BMM Signatures, a qual 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 as seções 9.4, 9.6.b, 9.13.a e 9.15 da ISO/IEC 17020.
- (2) Quando necessário, a BMM poderá fornecer ao regulador/operador a ferramenta de verificação proprietária “BMM Signatures” para o cálculo e a verificação das assinaturas SHA-1 referenciadas neste relatório.

Procedimento de Verificação de Assinatura Digital:

Obtenção do arquivo crítico a partir do terminal

- (i) Os terminais PHS não possuem memória NVRAM.
- (ii) Todos os dados são transferidos via web.
- (iii) O ÚNICO arquivo crítico do terminal PHS está armazenado na SSD*.

*SSD significa Solid State Drive (Unidade de Estado Sólido).

Procedimentos da Auditoria

- a. Certifique-se de que o terminal PHS esteja desligado e desconectado da fonte de alimentação.
- b. Os nomes dos arquivos críticos localizados na pasta /usr/bin são:

phs_6.0_bingos

1. Remova a SSD do terminal PHS.

1.1 Abra o compartimento traseiro principal (na parte de trás do terminal), onde a SSD está localizada, utilizando a chave do técnico.

1.2 Remova a SSD conectada à CPU – placa-mãe, placa de circuito principal.

1.3 Desconecte os dois (2) cabos (harnesses) que ligam a SSD à CPU e remova-a.

2. Identificação e Acesso aos Arquivos.

2.1 O sistema operacional é Linux Ubuntu 14.04.6 LTS.

2.2 Com um computador operando com Linux, conecte a SSD do terminal utilizando um adaptador USB apropriado para SSDs.

2.3 Acesse a pasta /usr/bin na SSD; o arquivo crítico está localizado nesse diretório.

2.4 Verifique se o arquivo phs_6.0_bingos possui a assinatura hash SHA-1 conforme especificado neste relatório.

3. Autenticação

3.1 Qualquer modificação feita nesses arquivos acarretará erros ao reiniciar o terminal PHS.

a. A mensagem de erro “assinatura inválida” será exibida no terminal caso qualquer um dos seguintes arquivos seja modificado: phs_6.0_bingos.

b. A mensagem de erro “número inválido de arquivos” será exibida no terminal caso qualquer arquivo seja adicionado ou removido da SSD.

Obtenção do Arquivo Crítico do Servidor

Para permitir o acesso à auditoria, será necessário criar nomes de usuário e senhas com permissões restritas às funcionalidades e arquivos específicos a serem auditados.

Este procedimento deverá ser realizado exclusivamente por meio de **acesso guiado**, garantindo total controle sobre as autorizações concedidas.

Procedimento de Verificação de Assinatura Digital:

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

3.4. DETALHES DA CONFORMIDADE COM OS REQUISITOS TÉCNICOS.

A seguir, apresenta-se uma lista dos requisitos considerados para a avaliação. A verificação dos requisitos aplicáveis às plataformas de jogos e à integração de provedores de jogos de terceiros com tais plataformas está fora do escopo desta avaliação.

GLI-14: Sistemas de Resultados Pré-gerados e Raspadinhas – Versão 2.2, de 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

Requisitos do Terminal do Jogador	
§ 2.1.1 a) iv)	N/A
§ 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
§ 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	

Requisitos do Terminal do Jogador	
§ 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
§ 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

Requisitos do Terminal do Jogador	
§ 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
§ 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

Requisitos do Terminal do Jogador	
§ 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
§ 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

Requisitos do Terminal do Jogador	
§ 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
§ 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

Requisitos do Terminal do Jogador	
§ 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
§ 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

Requisitos do Terminal do Jogador	
§ 2.15.1 k)	N/A

Requisitos do Sistema Central	
§ 3.1	
§ 3.1.1	Conforme
§ 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

Requisitos do Sistema Central	
§ 3.2	
§ 3.2.2	Conforme
§ 3.2.3	N/A
§ 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

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	
§ 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

Requisitos do Sistema Central	
§ 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	
§ 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

Requisitos do Sistema Central	
§ 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

3.5. INFORMAÇÕES/OBSERVAÇÕES ADICIONAIS.

O software phs_6.0_bingos foi avaliado conforme a norma GLI-14: Sistemas de Resultados Pré-gerados e Raspadinhas, Versão 2.2 (Data de Lançamento: 6 de setembro de 2011), e inclui o programa de jogo “Lotto Ball”.

4. CONCLUSÃO

De acordo com os resultados dos testes^{1,2}, a BMM Spain Testlabs s.l.u. confirma que o item submetido a teste está em conformidade com todos os requisitos técnicos aplicáveis listados na seção 3.4.

Atenciosamente,

Rubén Baptista

SVP Operations EURSAM

¹Os resultados incluídos neste documento referem-se exclusivamente à amostra testada, conforme descrito na seção correspondente.

²A BMM Spain Testlabs s.l.u. não se responsabiliza pelos resultados extraídos de relatórios de testes de terceiros mencionados neste documento.

Este relatório de teste não pode ser reproduzido, exceto na sua totalidade, salvo com autorização prévia por escrito da BMM Spain Testlabs, s.l.u.