

**Relatório de Avaliação para  
Multicommerce S.A.  
Piggy Banker's Gold  
3.0**

**Fabricante:** Multicommerce S.A.  
**Número do Relatório ATF:** BRPR.MLCM.1003.01.01  
**Número do Documento:** 01  
**Data:** 14 de janeiro de 2026  
**Número de Páginas:** 19

**BMM Spain Testlabs, s.l.u.**

O conteúdo deste documento é estritamente confidencial. Ele foi elaborado pela BMM Spain Testlab s.l.u. (BMM) exclusivamente para a consulta da Multicommerce S.A. e da Loteria do Estado do Paraná – Lottopar, e não pode ser divulgado a qualquer outra parte sem a prévia autorização por escrito da Multicommerce S.A.

## INFORMAÇÕES GERAIS

<b>Nome e Endereço do cliente:</b>	Multicommerce S.A. Arenales 2970 PB – Mar del Plata zip 7602 – Bs As – Argentina
<b>Número de Referência do Cliente:</b>	Carta de Apresentação do Cliente datada de 7 de janeiro de 2025
<b>Datas de teste:</b>	Data de início: 7 de janeiro de 2025 Data final: 7 de janeiro de 2026
<b>Descrição do Produto / Jogo:</b>	Nome do jogo: Piggy Banker's Gold Versão do jogo: 3.0 Sistema central: Multicommerce Server versão 1.0
<b>Destinatário:</b>	Estado do Paraná – Lottopar Rua Marechal Deodoro, 950 – Centro – Curitiba - PR
<b>Jurisdições Recomendadas:</b>	BRASIL - PARANÁ
<b>Norma Técnica utilizada para Avaliação:</b>	GLI-14: Sistemas de Bilhetes Raspáveis Finitos e Pull-Tab – Versão 2.2 (Data de publicação: 6 de setembro de 2011)
<b>Local onde o teste foi realizado:</b>	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)
<b>Local onde o relatório foi emitido:</b>	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)
<b>Conclusão:</b>	Conforme
<b>Número de Referência da BMM:</b>	MLCM.1003
<b>Consultor(es):</b>	Giancarlo Salvador, Carla Sequero.

## 1. ESCOPO DA AVALIAÇÃO

A Multicommerce S.A. solicitou à BMM Spain Testlabs S.L.U. (BMM) a avaliação dos produtos listados na Seção 2 para operação no mercado do Estado do Paraná, em conformidade com as Normas / Regulamentos descritos abaixo:

- GLI-14: Sistemas de Bilhetes Raspáveis Finitos e Pull-Tab – Versão 2.2 (Data de publicação: 6 de setembro de 2011)

## 2. CARACTERÍSTICAS DA AVALIAÇÃO

### 2.1 CARACTERÍSTICAS GERAIS

“Piggy Banker’s Gold” é um software que opera instalado em um terminal para a realização de apostas em um programa de jogos, conectando-se a um servidor central.

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

- Depósitos e saques de saldo por meio do PIX.

Foram verificadas as transações que permitem a inserção e o crédito de valores, possibilitando a participação em jogos no programa de jogos instalado.

O terminal está preparado para operar com o jogo de Loteria Instantânea – *Piggy Banker’s Gold* e, atualmente, inclui funcionalidades de inserção de valores por meio de depósito instantâneo via PIX e pagamento instantâneo via PIX.

### 2.2 GABINETE

N/A. Apenas avaliação do jogo.

### 2.3 SOFTWARE DO TERMINAL

N/A. O software do terminal é gerenciado diretamente pelo sistema central.

### 2.4 SOFTWARE DO SERVIDOR

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

- FinitePoolOutcomeGenerator.class
- FinitePoolPlayTransaction.class
- OutcomePool.class
- ReelsServiceImpl.class
- SignatureUtils.class
- SlotConfigHoldNSpinCollect.class
- SlotEngineHoldNSpinCollect.class
- SlotPooledOutcome.class
- TerminalOutcomePool.class

O servidor é responsável por receber e processar todas as chamadas provenientes dos terminais. Da mesma forma, registra todos os eventos e logs dos terminais, cria novos lotes de séries de loteria para todos os jogos e apostas, disponibiliza-os para venda e gera todos os relatórios exigidos.

<b>CPU</b>	2,4 GHz x 1
<b>RAM</b>	1536 MB
<b>Disco de Dados</b>	10.0 GB
<b>Sistema Operacional (SO)</b>	Ubuntu

## SEGURANÇA

O servidor está hospedado em servidores do Google Cloud, os quais são responsáveis pela segurança e pela integridade das informações armazenadas.

- O servidor está hospedado no Google App Engine Standard, oferecendo um ambiente isolado e totalmente gerenciado, que assegura atualizações automáticas de segurança. Adicionalmente, disponibiliza proteção em nível de infraestrutura, com firewall integrado e filtragem de IP, a fim de prevenir ataques externos e mitigar potenciais vulnerabilidades.
- O Spring Security é utilizado como mecanismo de segurança para autenticação e autorização.

## RELATÓRIOS

O acesso a todos os relatórios necessários para o cumprimento dos requisitos de reporte está disponível por meio da URL:

`https:// [serverAddress]/site/[locationName]/admin`

*Nota:*

*[locationName] corresponde à localização da sala de terminais.*

*[serverAddress] corresponde ao endereço URL final de produção.*

## **2.5 DESCRIÇÃO DO JOGO**

“Piggy Banker’s Gold” é um jogo do tipo raspável que apresenta uma tela com 5 rolos e 3 fileiras para representar os resultados do jogo. As regras do jogo são as seguintes:

### **REGRAS DO JOGO**

- É jogado com 50 linhas. Todos os pagamentos estão indicados na tabela de pagamentos.
- Todos os ganhos nas linhas ativas são multiplicados pelos créditos por linha.
- Todos os ganhos começam no rolo mais à esquerda e são pagos da esquerda para a direita em rolos adjacentes, exceto SCATTER e MOEDA (COIN).
- Cada linha ativa selecionada paga apenas o maior ganho.
- Os prêmios de FREE GAMES (Jogadas Grátis) são multiplicados pelo total de créditos e adicionados aos ganhos das linhas ativas.
- O WILD substitui todos os símbolos, exceto FREE GAMES (Jogadas Grátis) e MOEDA (COIN).
- O WILD aparece somente nos rolos 2, 3, 4 e 5.
- Os ganhos de Free Games e do recurso Keep & Respin são adicionados aos ganhos das linhas ativas e aos prêmios de FREE GAMES (Jogadas Grátis).
- Qualquer falha de funcionamento anula todos os créditos e pagamentos.

### **JOGADAS GRÁTIS (FREE GAMES)**

- As Jogadas Grátis (Free Games) são acionadas com 3, 4 ou 5 símbolos SCATTER em qualquer posição.
- São concedidas 8, 12 ou 20 Jogadas Grátis (Free Games) com 3, 4 ou 5 símbolos SCATTER, respectivamente.
- As Jogadas Grátis (Free Games) são jogadas com as mesmas linhas e créditos que as acionaram.
- Os ganhos das Jogadas Grátis (Free Games) são adicionados aos ganhos das linhas ativas e aos prêmios de SCATTER.
- As Jogadas Grátis (Free Games) podem ser acionadas novamente durante as Jogadas Grátis (Free Games).

### **RECURSO KEEP & RESPIN**

- 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 ou 14 MOEDAS (COIN) ou “COLLECT” dispersos acionam o recurso Keep & Respin.
- As MOEDAS (COIN) que acionam o recurso Keep & Respin permanecem bloqueadas em suas posições, e todas as demais posições se transformam em rolos giratórios individuais.
- São concedidas 3 Jogadas Grátis (Free Games). Caso uma ou mais MOEDAS (COIN) adicionais apareçam, essas MOEDAS (COIN) também ficam bloqueadas e a quantidade restante de Jogadas Grátis (Free Games) é redefinida para 3.

- O recurso Keep & Respin termina quando não restarem Jogadas Grátis (Free Games) ou quando o Mega Bônus for ganho.
- Todos os prêmios exibidos nas MOEDAS (COIN) são concedidos ao final do recurso Keep & Respin.
- Os ganhos da tabela de pagamentos não são concedidos durante o recurso Keep & Respin.
- O total de créditos é o mesmo do jogo que acionou o recurso Keep & Respin.
- Os possíveis prêmios das MOEDAS (COIN) são Bonus2, Bonus3, Bonus4 ou 100, 50, 20, 15, 10, 5, 4, 3, 2, 1, multiplicados pelo total de créditos.

#### RECURSO COLLECT (COLETAR)

- “COLLECT” aparece somente no quinto rolo.
- “COLLECT” paga as MOEDAS (COIN) que aparecem na tela, desde que haja menos de cinco MOEDAS (COIN).
- Se “COLLECT” aparecer enquanto o recurso Keep & Respin estiver ativo, “COLLECT” pagará um prêmio misterioso ao final do recurso Keep & Respin.
- O prêmio misterioso de “COLLECT” é pago dentro de um intervalo de 2 a 20 vezes o nível de aposta atual.

#### MEGA BÔNUS

- 15 MOEDAS (COIN) concedem o Mega Bônus.
- O Mega Bônus é ganho quando 15 MOEDAS (COINS) aparecem em um jogo adquirido ou quando 15 MOEDAS (COINS) são coletadas ao final do recurso Keep & Respin.
- Todos os prêmios de MOEDA (COIN) exibidos na tela são pagos além do Mega Bônus.
- O ganho do Mega Bônus cancela quaisquer Jogadas Grátis (Free Games) restantes deste recurso.

### 3. DETALHES DA AVALIAÇÃO.

A BMM Spain Testlabs S.L.U. testou e confirmou a conformidade do produto *Piggy Banker’s Gold – 3.0* com os requisitos técnicos aplicáveis especificados na norma GLI-14 v2.2, para operação nos mercados relevantes do Estado do Paraná. A BMM realizou os seguintes testes para confirmar a conformidade com as especificações regulatórias pertinentes:

#### 3.1. IDENTIFICAÇÃO

A tabela a seguir apresenta as assinaturas digitais dos arquivos críticos do software Multicommerce Server, versão 1.0.

#### SERVIDOR

Nome do Arquivo	Versão	Função	Assinatura Digital SHA-1	Programa de validação utilizado.
ReelServiceImpl.class	1.0	Ponto de entrada do sistema central para o processamento das jogadas dos terminais.	55BF4DE4C8B10C13206F51E89A41AF5527FDCBBB	BMM Signatures v2.0.6
Local: \com\mc\dsg\service\				
FinitePoolOutcomeGenerator.class	1.0	Lógica principal do sistema central para a atribuição de bilhetes a partir dos GameSets, com base no jogo, no terminal e na aposta.	ECB4F8112C3A5AC0A84874E2F814C73B16FC3DB0	BMM Signatures v2.0.6

Nome do Arquivo	Versão	Função	Assinatura Digital SHA-1	Programa de validação utilizado.
Local: \com\mc\dsg\service\				
OutcomePool.class	1.0	Modelo de dados que representa o GameSet associado a um jogo.	038C0295C4B4EA93203805DDDB583925C58CD3CA	BMM Signatures v2.0.6
Local: \com\mc\dsg\facility\entity\				
TerminalOutcomePool.class	1.0	Entidade que representa o estado dos GameSets associados a um terminal.	374AEA8BB292C125060B94290E1FD4AF2CB447E5	BMM Signatures v2.0.6
Local: \com\mc\dsg\facility\entity\				
SlotPooledOutcome.class	1.0	Entidade que representa os bilhetes individuais contidos em um GameSet.	83C4927DFEB1A67A7796FDAC68C20969E508EC4C	BMM Signatures v2.0.6
Local: \com\mc\dsg\facility\entity\				
FinitePoolPlayTransaction.class	1.0	Entidade que representa a transação de jogo associada a um bilhete do GameSet.	43BA4BA01CB80FDB907AF06571064C3D44DB3CB5	BMM Signatures v2.0.6
Local: \com\mc\dsg\facility\entity\				
SignatureUtils.class	1.0	Verificador de assinatura.	9309CD2A1AA902A1701A2A2B23D0136B26F9294A	BMM Signatures v2.0.6
Local: \com\mc\dsg\util\				
SlotConfigHoldNSpinCollect.class	1.0	Configuração do jogo Piggy Bankers Gold.	0DE732578DB2B844148BC9F4EC6D3DB3788FFA30	BMM Signatures v2.0.6
Local: \com\mc\dsg\core\reels\				
SlotEngineHoldNSpinCollect.class	1.0	Lógica principal do jogo Piggy Bankers Gold.	1476D6FBFA9C3B45AE0A50805185FF27A04484CE	BMM Signatures v2.0.6
Local: \com\mc\dsg\core\reels\				

### 3.2. PERCENTUAL DE RETORNO

Nome do Jogo	Identificador da Tabela de Pagamentos do Fornecedor	% RTP no Jogo	% RTP Calculado pelo Fornecedor	% RTP Calculado pela BMM
Piggy Banker's Gold	89%	N/A	89.98%	89.99%

*Nota: O RTP foi declarado pelo fabricante e validado teoricamente com base na documentação submetida. O monitoramento de conformidade faz parte da operação e está fora do escopo da certificação.*

### 3.3. INFORMAÇÕES SOBRE A VERIFICAÇÃO DE ASSINATURA DIGITAL:

(1) A assinatura digital SHA-1 foi calculada e verificada por meio da ferramenta proprietária de verificação BMM Signatures, a qual foi calibrada em conformidade com as seções 5.5.2, 5.5.a, 5.5.c e 5.5.8 da ISO/IEC 17025, bem como com as seções 9.4, 9.6.b, 9.13.a e 9.15 da ISO/IEC 17020.

(2) Quando requerido, a BMM poderá disponibilizar ao regulador e/ou ao operador a ferramenta proprietária de verificação “BMM Signatures” para o cálculo e a verificação das assinaturas SHA-1 mencionadas neste documento.

#### PROCEDIMENTO DE VERIFICAÇÃO DE ASSINATURA DIGITAL:

##### Obtenção do arquivo crítico a partir do terminal

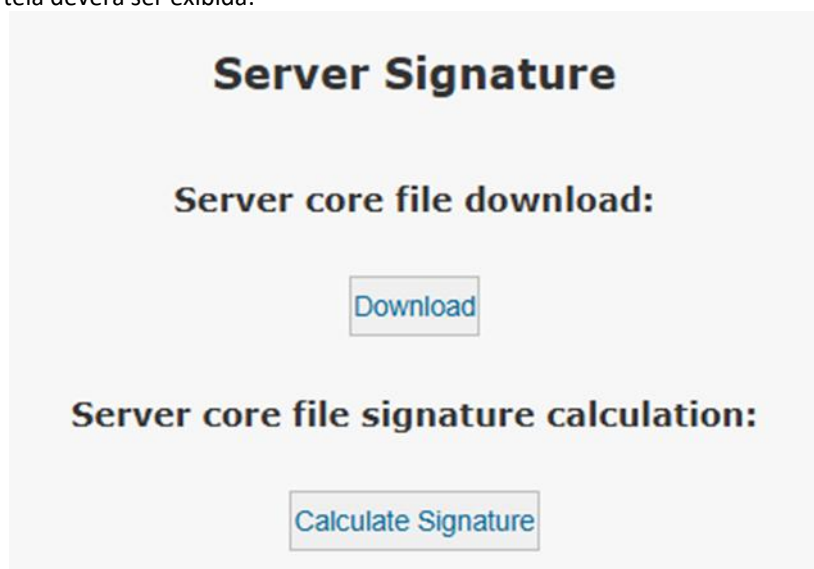
N/A.

##### Procedimento de auditoria e obtenção de arquivos críticos a partir do servidor

- Acessar: [https:// \[serverAddress\]/site/\[locationName\]/admin](https://[serverAddress]/site/[locationName]/admin) <sup>(1)</sup>
- Inserir as seguintes credenciais no formulário de login:
  - i. Usuário e senha solicitados ao operador.
- Após efetuar o login, deve-se localizar no painel lateral esquerdo a opção de verificação de assinatura, denominada *Server Signature*.



- Acessar essa opção.
- A seguinte tela deverá ser exibida:



- Para executar o algoritmo de cálculo de assinatura em todos os arquivos *.class* indicados para assinatura, selecione a opção **Calculate Signature**. Deverá ser exibida uma lista de classes e respectivos hashes, conforme segue:

Filename	Signature (MD5)
com.mc.dsg.core.reels.SlotEngineHoldNSpinCollect	2d7295e82f7bcf4402b4e07780994e94
com.mc.dsg.service.FinitePoolOutcomeGenerator	47100c2e41b2f260d31f4eb7d114056a
com.mc.dsg.facility.entity.OutcomePool	9da9dc29a5f6d0d92586ca48c106b622
com.mc.dsg.facility.entity.FinitePoolPlayTransaction	22b9946d73d03fb46683e949d7dd31d5
com.mc.dsg.facility.entity.TerminalOutcomePool	d9395f475497f92affe0a7c36e930d0b
com.mc.dsg.util.SignatureUtils	ba8b2435016fe57784065abc530f4a65
com.mc.dsg.core.reels.SlotConfigHoldNSpinCollect	3a557ad9173aaa8481b0d2433b687c8c
com.mc.dsg.service.ReelsServiceImpl	eab1e20b16a78385fba14ded486afa15
com.mc.dsg.facility.entity.SlotPooledOutcome	ec9044bdf7a27a171bfa9203f1d7c652

- Caso seja necessário realizar o download dos arquivos .class utilizados pelo servidor para o cálculo da assinatura definida no ponto 6, selecione a opção *Download*. Deverá ser exibido um arquivo compactado denominado *core-files.zip*, contendo todos os arquivos utilizados no cálculo das assinaturas.

*Nota: (1) [locationName] corresponde à localização da sala de terminais.  
[serverAddress] corresponde ao endereço URL final de produção.*

#### Procedimento para verificação de assinaturas digitais

- Abrir o BMM Signatures (bmmsignatures.exe).
- Selecionar a seção "Files/Folders".
- Selecionar "Windows Files".
- Selecionar a unidade onde está localizado o arquivo do qual a assinatura digital será extraída.
- Clicar em SHA-1.
- Após alguns segundos, as assinaturas digitais serão exibidas na janela de saída.
- Comparar a assinatura digital obtida com a assinatura fornecida neste relatório.
- As assinaturas podem ser exportadas em formato Excel (xls, xlsx, csv).

### 3.4. DETALHES DE CONFORMIDADE COM OS REQUISITOS TÉCNICOS

A seguir apresenta-se a 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 Bilhetes Raspáveis Finitos e Pull-Tab – Versão 2.2, de 6 de setembro de 2011.

<i>Requisitos do Terminal do Jogador</i>	
§ 2.1	CONFORME
§ 2.1.1	CONFORME
§ 2.1.1 a)	N/A
§ 2.1.1 a) i)	N/A
§ 2.1.1 a) ii)	N/A
§ 2.1.1 a) iii)	N/A
§ 2.1.1 a) iv)	N/A
§ 2.1.1 b)	CONFORME
§ 2.1.1 c)	CONFORME

<b>Requisitos do Terminal do Jogador</b>	
§ 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)	CONFORME
§ 2.1.2	N/A
§ 2.1.3	CONFORME
§ 2.1.3 a)	CONFORME
§ 2.1.3 b)	N/A
§ 2.1.3 c)	CONFORME
§ 2.1.3 d)	N/A
§ 2.1.3 e)	CONFORME
§ 2.1.3 f)	CONFORME
§ 2.2	N/A
§ 2.2.1	N/A
§ 2.2.2	N/A
§ 2.2.3	N/A
§ 2.2.3 a)	N/A
§ 2.2.3 b)	N/A
§ 2.2.3 c)	N/A
§ 2.2.3 c) i)	N/A
§ 2.2.3 c) ii)	N/A
§ 2.2.3 c) iii)	N/A
§ 2.2.3 c) iii) A)	N/A
§ 2.2.3 c) iii) B)	N/A
§ 2.2.3 c) iii) C)	N/A
§ 2.2.3 c) iii) D)	N/A
§ 2.2.3 d)	N/A
§ 2.2.3 e)	N/A
§ 2.2.4	N/A
§ 2.2.5	N/A
§ 2.2.6	N/A
§ 2.2.6 a)	N/A
§ 2.2.6 b)	N/A
§ 2.2.6 c)	N/A
§ 2.2.6 d)	N/A
§ 2.2.7	N/A
§ 2.3	N/A
§ 2.3.1	N/A
§ 2.3.2	N/A
§ 2.3.2 a)	N/A

<b>Requisitos do Terminal do Jogador</b>	
§ 2.3.2 b)	N/A
§ 2.3.2 c)	N/A
§ 2.4	N/A
§ 2.4.1	N/A
§ 2.4.1 a)	N/A
§ 2.4.1 b)	N/A
§ 2.4.1 c)	N/A
§ 2.4.1 d)	N/A
§ 2.4.1 e)	N/A
§ 2.4.1 f)	N/A
§ 2.4.2	N/A
§ 2.4.2 a)	N/A
§ 2.4.2 b)	N/A
§ 2.4.2 c)	N/A
§ 2.4.2 d)	N/A
§ 2.5	N/A
§ 2.5.1	N/A
§ 2.5.2	N/A
§ 2.5.2 a)	N/A
§ 2.5.2 b)	N/A
§ 2.6	N/A
§ 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	N/A
§ 2.6.2 a)	N/A
§ 2.6.2 b)	N/A
§ 2.6.2 b) i)	N/A
§ 2.6.2 b) ii)	N/A
§ 2.6.2 c)	N/A
§ 2.6.2 d)	N/A
§ 2.6.2 e)	N/A
§ 2.6.2 e) i)	N/A
§ 2.6.2 e) ii)	N/A
§ 2.6.2 e) iii)	N/A

<b>Requisitos do Terminal do Jogador</b>	
§ 2.6.2 e) iv)	N/A
§ 2.6.2 e) v)	N/A
§ 2.6.3	N/A
§ 2.6.5	N/A
§ 2.6.5 a)	N/A
§ 2.6.5 b)	N/A
§ 2.6.5 c)	N/A
§ 2.6.5 d)	N/A
§ 2.6.5 e)	N/A
§ 2.6.6	N/A
§ 2.6.6 a)	N/A
§ 2.6.6 b)	N/A
§ 2.6.7	N/A
§ 2.6.7 a)	N/A
§ 2.6.7 b)	N/A
§ 2.6.7 c)	N/A
§ 2.6.7 c) i)	N/A
§ 2.6.7 d)	N/A
§ 2.6.8	N/A
§ 2.6.9	N/A
§ 2.6.9 a)	N/A
§ 2.6.9 b)	N/A
§ 2.6.10	N/A
§ 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	N/A
§ 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

<b>Requisitos do Terminal do Jogador</b>	
§ 2.9	N/A
§ 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	N/A
§ 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	CONFORME
§ 2.10.1	CONFORME
§ 2.10.1 a)	N/A
§ 2.10.1 b)	N/A
§ 2.10.1 c)	CONFORME
§ 2.11	N/A
§ 2.11.1	N/A
§ 2.11.2	N/A
§ 2.11.3	N/A
§ 2.11.4	N/A
§ 2.11.5	N/A
§ 2.11.5 a)	N/A
§ 2.11.5 b)	N/A
§ 2.11.5 c)	N/A
§ 2.11.5 d)	N/A
§ 2.11.5 e)	N/A
§ 2.11.5 f)	N/A
§ 2.11.5 g)	N/A

<b>Requisitos do Terminal do Jogador</b>	
§ 2.11.6	N/A
§ 2.11.7	N/A
§ 2.12	N/A
§ 2.12.1	N/A
§ 2.12.1 a)	N/A
§ 2.12.1 b)	N/A
§ 2.12.1 c)	N/A
§ 2.12.1 d)	N/A
§ 2.12.1 e)	N/A
§ 2.12.1 e) i)	N/A
§ 2.12.1 e) ii)	N/A
§ 2.13	N/A
§ 2.13.1	N/A
§ 2.13.1 a)	N/A
§ 2.13.1 a) i)	N/A
§ 2.13.1 b)	N/A
§ 2.13.1 b) i)	N/A
§ 2.13.1 b) ii)	N/A
§ 2.13.1 c)	N/A
§ 2.13.1 c) i)	N/A
§ 2.13.1 c) ii)	N/A
§ 2.13.2	N/A
§ 2.13.3	N/A
§ 2.14	CONFORME
§ 2.14.1	CONFORME
§ 2.14.2	N/A
§ 2.14.3	CONFORME
§ 2.14.4	CONFORME
§ 2.14.4 a)	N/A
§ 2.14.4 b)	CONFORME
§ 2.14.4 c)	CONFORME
§ 2.14.5	CONFORME
§ 2.14.6	N/A
§ 2.14.7	N/A
§ 2.14.7 a)	N/A
§ 2.14.7 a) i)	N/A
§ 2.14.7 a) ii)	N/A
§ 2.14.7 a) iii)	N/A
§ 2.14.7 b)	N/A
§ 2.14.7 c)	N/A
§ 2.14.7 d)	N/A
§ 2.14.7 e)	N/A
§ 2.14.7 f)	N/A

<b>Requisitos do Terminal do Jogador</b>	
§ 2.14.7 g)	N/A
§ 2.14.7 h)	N/A
§ 2.14.7 i)	N/A
§ 2.14.7 j)	N/A
§ 2.14.7 k)	N/A
§ 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)	N/A
§ 2.14.7 y) i)	N/A
§ 2.14.7 y) ii)	N/A
§ 2.14.7 y) iii)	N/A
§ 2.14.7 z)	N/A
§ 2.14.7 aa)	N/A
§ 2.14.7 bb)	N/A
§ 2.14.8	N/A
§ 2.14.9	N/A
§ 2.15	N/A
§ 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

<b>Requisitos do Sistema Central</b>	
§ 3.1	CONFORME
§ 3.1.1	CONFORME
§ 3.1.2	CONFORME
§ 3.1.3	CONFORME
§ 3.1.4	CONFORME
§ 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)	N/A
§ 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	CONFORME
§ 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)	N/A
§ 3.1.9 i)	N/A
§ 3.1.9 j)	CONFORME
§ 3.2	CONFORME
§ 3.2.2	CONFORME
§ 3.2.3	CONFORME

<b>Requisitos do Sistema Central</b>	
§ 3.2.3 a)	CONFORME
§ 3.2.3 b)	CONFORME
§ 3.2.3 c)	CONFORME
§ 3.2.3 d)	CONFORME
§ 3.2.3 e)	CONFORME
§ 3.2.4	CONFORME
§ 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	CONFORME
§ 3.2.7 a)	CONFORME
§ 3.2.7 b)	CONFORME
§ 3.2.7 c)	CONFORME
§ 3.2.7 d)	CONFORME
§ 3.2.7 e)	CONFORME
§ 3.2.8	CONFORME
§ 3.2.8 a)	CONFORME
§ 3.2.8 b)	CONFORME
§ 3.2.8 c)	CONFORME
§ 3.2.9	CONFORME
§ 3.2.9 a)	CONFORME
§ 3.2.9 b)	CONFORME
§ 3.2.10	CONFORME
§ 3.2.10 a)	CONFORME
§ 3.2.10 b)	CONFORME
§ 3.2.10 c)	CONFORME
§ 3.2.11	N/A
§ 3.2.11 a)	N/A
§ 3.2.11 b)	N/A
§ 3.3	CONFORME
§ 3.3.1	CONFORME

<b>Requisitos do Sistema Central</b>	
§ 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	CONFORME
§ 3.4.1	CONFORME
§ 3.4.2	CONFORME
§ 3.5	CONFORME
§ 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	CONFORME
§ 3.6.1	CONFORME
§ 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	CONFORME
§ 3.6.4	CONFORME
§ 3.6.5	CONFORME

<b><i>Requisitos do Sistema Central</i></b>	
§ 3.6.5 a)	CONFORME
§ 3.6.5 b)	N/A
§ 3.6.5 b) i)	N/A
§ 3.6.5 c)	CONFORME
§ 3.6.5 d)	N/A
§ 3.6.5 d) i)	N/A
§ 3.6.5 d) ii)	N/A
§ 3.6.5 e)	N/A
§ 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)	CONFORME
§ 3.6.6 b)	CONFORME
§ 3.6.6 c)	N/A
§ 3.6.6 d)	N/A
§ 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	N/A
§ 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

<b><i>Requisitos do Sistema Central</i></b>	
§ 3.7.5 c)	N/A
§ 3.7.6	N/A
§ 3.8	N/A
§ 3.8.1	N/A
§ 3.8.2	N/A
§ 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	N/A
§ 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

Nenhum terminal físico ou gabinete foi avaliado como parte do processo de avaliação.

## 4. CONCLUSÃO

De acordo com os resultados dos testes<sup>1,2</sup>, a BMM Spain Testlabs S.L.U. confirma que o item submetido a testes está em conformidade com todos os requisitos técnicos aplicáveis estabelecidos na seção 3.4.

Atenciosamente,

Rubén Baptista

**Vice-Presidente Sênior de Operações – EURSAM**

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

<sup>2</sup>A BMM Spain Testlabs, S.L.U. não se responsabiliza pelos resultados extraídos de relatórios de testes de terceiros, aos quais se faz referência neste documento.

Este relatório de teste não pode ser reproduzido, total ou parcialmente, exceto em sua forma integral, sem a autorização prévia e por escrito da BMM Spain Testlabs, S.L.U.