1. ------IND- 2018 0178 S-- ES- ------ 20181122 --- --- FINAL

**LIFS 2018:4**

Publicado  
el 8 de agosto de 2018

Reglamento y recomendaciones generales de la Autoridad sueca de juegos de azar sobre la lotería nacional y la lotería con fines de interés público;

adoptado el 25 de julio de 2018.

Al amparo del capítulo 16, artículo 3; artículo 8, punto 4; artículo 9; artículo 10, punto 1; y artículo 11, puntos 1 a 2, de la Ordenanza sobre los juegos de azar (2018:1475), la Autoridad sueca de juegos de azar establece[[1]](#footnote-1) lo siguiente, y adopta las siguientes recomendaciones generales.

Capítulo 1 Ámbito de aplicación y terminología

**Artículo 1.** El presente Reglamento y recomendaciones generales se aplicará a las partes autorizadas para ofrecer lotería nacional en virtud del capítulo 5, artículo 1, de la Ley sobre los juegos de azar (2018:1138) y a las partes autorizadas para ofrecer lotería con arreglo al capítulo 6, artículo 3, de la Ley sobre los juegos de azar.

**Artículo 2.** A menos que se especifique lo contrario, la terminología y los nombres usados en este Reglamento tendrán el mismo significado que en la Ley sobre los juegos de azar (2018:1138) y la Ordenanza sobre los juegos de azar (2018:1475).

A efectos del presente Reglamento y recomendaciones generales, se aplicarán las siguientes definiciones:

1. *elemento de seguridad UV oculto:* una imagen o patrón UV fluorescente que es invisible a simple vista. La imagen/el patrón solo aparecerá cuando se ilumine con luz UV a una longitud de onda de 365 nm y presente fluorescencia en un color que difiera del color de fondo en el que se imprima;
2. *boleto de lotería de extracción posterior*: un boleto de lotería no sellado para el que el sorteo tiene lugar después de la compra;
3. *boleto de lotería electrónico*: un soporte físico de un boleto de lotería que contiene componentes electrónicos y puede contener uno o más boletos;
4. *sorteo de segundo nivel*: un sorteo en el que el boleto está incluido y el valor de cuyo premio se ha determinado previamente;
5. *boleto de lotería de extracción anterior*: un boleto de lotería sellado donde el comprador del boleto de lotería puede ver directamente si es un boleto ganador o no;
6. *protección contra el borrado químico*: papel con sustancias químicas que decoloran el papel si está expuesto a disolventes o agentes oxidantes (alcohol, ácidos, hidrocarburos, cloro, tensioactivos, etc.);
7. *protección contra copias*: elementos de seguridad del documento que cambian o se vuelven defectuosos al copiarlos;
8. *levantamiento*: eliminación de capas, como el material que debe rascarse, que ocultan información del juego;
9. *microtexto*: un texto pequeño con una altura máxima de 0,30 mm y una longitud mínima de 35 mm que, a simple vista, da la impresión de ser una línea, pero es claramente legible con una lupa;
10. *relieve*: letras, números o símbolos hechos con una capa gruesa de tinta que crea una superficie elevada en el papel. Alternativamente, las letras, números o símbolos se prensan en el papel, que marca la superficie;
11. *reproducción*: creación de imágenes mediante el uso de equipos técnicos con la impresión posterior;
12. *información del juego*: la información sobre un boleto de lotería que determina si se gana o se pierde;
13. *marca de agua*: imágenes o patrones producidos en el proceso de fabricación del papel y que aparecen cuando la luz pasa a través de ellos. La imagen/el patrón aparece porque el papel está hecho con diferentes grosores; las áreas más gruesas se perciben como más oscuras y las más delgadas como más claras.
14. *patrón de seguridad*: líneas finas de al menos dos colores con una anchura máxima de línea de 0,10 mm y que se unen en ángulos pronunciados. También puede ser líneas en relieve, es decir, líneas continuas finas que crean un diseño que da la impresión de estar en relieve (en tres dimensiones);
15. *sobreimpresión*: una imagen o patrón impreso que se coloca en la superficie superior de una capa de rascado o similar que está diseñado de tal forma que da una indicación clara si el recubrimiento antiarañazos se ha levantado.

Capítulo 2. Específicamente sobre la lotería con fines de interés público

**Artículo 1.** Se designará a un contable/auditor antes de la venta de boletos de lotería para la lotería con fines de interés público según el capítulo 6, artículo 3, de la Ley sobre los juegos de azar (2018:1138).

El contable/auditor revisará las cuentas de lotería y elaborará un informe de auditoría.

Recomendaciones generales:

En los casos en los que se estime que el volumen de negocios de una lotería excede de cinco (5) millones SEK, debería recurrirse a un contable certificado o a un auditor aprobado.

La revisión debería seguir las instrucciones de la Autoridad sueca de juegos de azar para los contables/auditores de la lotería con fines de interés público.

**Artículo 2.** Cuando se complete una lotería, el titular de licencia proporcionará las cuentas de lotería y el informe de auditoría a la Autoridad sueca de juegos de azar.

Capítulo 3. Tabla de pagos, ganancias, sorteos y resultados de los sorteos

Tablas de pagos

**Artículo 1.** Los boletos de lotería impresos o electrónicos deberán ser conformes con la tabla de pagos establecida.

Los boletos de lotería ganadores no podrán suministrarse independientemente de los boletos de lotería no premiados.

Ganancias

**Artículo 2.** Si en una lotería no hay premios distintos a los premios monetarios, se valorarán a su valor de mercado.

Los premios cuyo valor sea difícil de calcular serán valorados por una parte imparcial y conocedora.

Recomendaciones generales:

Los premios en forma de, por ejemplo, arte y otros bienes pueden ser difíciles de valorar para un titular de licencia.

Boletos de lotería de extracción posterior

**Artículo 3.** Si el resultado de un sorteo se basa únicamente en los boletos vendidos, los boletos no vendidos se documentarán antes de que tenga lugar el sorteo.

Protocolo, cambios y nulidad de los resultados de un sorteo

**Artículo 4.** El resultado de un sorteo se documentará en un protocolo. El protocolo se almacenará durante el período de vigencia de la licencia.

**Artículo 5.** Los resultados del sorteo no podrán cambiarse.

El resultado de un sorteo será nulo si ha habido errores que afectaron a los resultados y se anulará antes de que los resultados se hagan públicos.

Si el resultado de un sorteo es nulo según el párrafo anterior, los datos y el resultado nulo se documentarán y almacenarán durante el período de vigencia de la licencia.

Capítulo 4. Cualidades de los boletos de lotería físicos

**Artículo 1.** Los boletos individuales en un sorteo de segundo nivel serán únicos.

Un boleto de lotería individual pertenecerá a un conjunto o serie de acuerdo con la licencia concedida.

**Artículo 2.** Los boletos de lotería impresos/electrónicos no podrán tener tales defectos físicos o marcas que puedan hacer posible escoger los boletos ganadores.

No será posible leer la información del juego de un boleto de lotería sellado.

Los boletos de lotería sellados deberán contar con protecciones contra la manipulación y la reproducción.

**Artículo 3.** Si existen tales deficiencias en las cualidades de los boletos de lotería que supongan el incumplimiento de los requisitos del presente Reglamento, la producción cesará y los boletos de lotería existentes serán nulos.

**Artículo 4.** Se aplicará lo siguiente a los boletos de lotería sellados de extracción anterior con un valor del premio máximo de más de un (1) importe base del precio:

1. no será posible volver a sellar un boleto de lotería abierto;
2. no será posible leer la información del juego haciendo pasar luz a través de él;
3. la información del juego no podrá producir un relieve o marca elevados en la superficie exterior del sellado;
4. los boletos contarán con protección contra copias;
5. los boletos tendrán un elemento de seguridad UV;
6. el campo de rascado tendrá una sobreimpresión que oculte los campos de control e información del juego;
7. los campos de control sellados deberán contar con protección contra el levantamiento y la lectura;
8. no será posible leer la información del juego mediante electricidad estática;
9. la información del juego no tendrá posiciones fijas;
10. la información del juego estará protegida contra las alteraciones; y
11. los boletos tendrán microtexto.

Recomendaciones generales:

Entre los ejemplos de protección contra copias se encuentran los colores difíciles de copiar, cuadrículas, impresiones o acabados con diferente reflectividad, como un acabado brillante en papel mate y papel especial.

El microtexto podrá colocarse en un campo de rascado.

**Artículo 5.** Se aplicará lo siguiente a los boletos de lotería de extracción posterior con un valor del premio máximo de más de un (1) importe base del precio:

1. los boletos contarán con protección contra copias;
2. los boletos tendrán un elemento de seguridad UV;
3. los boletos tendrán un patrón de seguridad;
4. la información del juego estará protegida contra las alteraciones;
5. los boletos tendrán microtexto;
6. los boletos se producirán en papel con marca de agua o papel con una seguridad equivalente; y
7. el papel tendrá protección contra el borrado químico.

Recomendaciones generales:

Entre los ejemplos de protección contra copias se encuentran los colores difíciles de copiar, cuadrículas, impresiones o acabados con diferente reflectividad, como un acabado brillante en papel mate y papel especial. El microtexto podrá colocarse en un campo de rascado.

«Papel con seguridad equivalente» puede significar que el boleto de lotería tiene una combinación de diferentes elementos de seguridad que proporcionan una seguridad equivalente al papel con marca de agua.

**Artículo 6.** Se aplicará lo siguiente a los boletos de lotería electrónicos con un valor del premio máximo de más de 1/6 del importe base del precio:

1. la activación y el reinicio de los boletos dejarán indicios claros;
2. los boletos tendrán un elemento de seguridad UV;
3. los boletos contarán con protección contra copias;
4. los boletos tendrán un campo de control con sobreimpresión;
5. los elementos electrónicos y las pantallas deberán tener protección contra la manipulación; y
6. los boletos tendrán microtexto.

Recomendaciones generales:

Entre los ejemplos de protección contra copias se encuentran los colores difíciles de copiar, cuadrículas, impresiones o acabados con diferente reflectividad, como un acabado brillante en papel mate y papel especial. El microtexto podrá colocarse en un campo de rascado.

Capítulo 5. Gestión de los boletos de lotería

Gestión de boletos de lotería terminados

**Artículo 1.** Existirán procedimientos documentados para la gestión de los boletos de lotería terminados.

Los boletos se aplicarán también a los boletos de lotería parcialmente terminados.

**Artículo 2.** Durante la generación de los datos del juego, las personas no autorizadas no podrán obtener información completa sobre la ubicación de los boletos ganadores entre los boletos de lotería terminados.

**Artículo 3.** Los productos acabados y otro material sensible se mantendrán de forma segura y protegida, adecuada para tal fin.

Las tarjetas, los códigos, las claves y otros medios de acceso a los espacios en los que se manipulan o conservan los boletos de lotería físicos se controlarán de tal forma que las personas no autorizadas no puedan tener acceso a ellos.

**Artículo 4.** Los boletos de lotería físicos estarán empaquetados de tal forma que un envoltorio exterior o algo similar deba romperse para poder acceder a los boletos individuales.

Si los boletos de lotería físicos se empaquetan en un palé, este estará sellado de tal forma que su contenido no sea visible.

Se documentará cualquier rotura del sello o del envoltorio.

**Artículo 5.** El transporte de los boletos de lotería físicos terminados se llevará a cabo de forma segura.

Recomendaciones generales:

Se debería contratar a empresas de renombre con vehículos que puedan ser sellados para transportar los boletos de lotería terminados. La selección de la ruta debería realizarse de manera que el transportista no elija una ruta más arriesgada para, por ejemplo, obtener beneficios económicos. Deberían evitarse las paradas durante la ruta.

Las entregas deberían planificarse de forma que las mercancías puedan descargarse y almacenarse de forma segura inmediatamente después de su llegada. Debería evitarse dejar temporalmente un camión desatendido durante la noche o en cualquier otro momento.

Gestión de los boletos de lotería no vendidos y de los boletos ganadores canjeados

**Artículo 6.** Existirán procedimientos documentados para la gestión de los boletos de lotería no vendidos y los boletos ganadores canjeados.

Los boletos de lotería no vendidos y los boletos ganadores canjeados se destruirán en cuanto sea posible una vez completada la lotería.

Si la validación de una partida ganada se realiza a través de un sistema de juego, esta validación reemplazará la destrucción mencionada en el párrafo anterior.

Gestión de boletos de lotería dañados

**Artículo 7.** Existirán procedimientos documentados para la gestión de los boletos de lotería físicos que han sido dañados durante la producción o la entrega.

En caso de que se intercambien los boletos de lotería dañados durante la producción o la entrega, la tabla de pagos, la distribución de las ganancias y el número de boletos entregados deberá seguir coincidiendo con el orden.

Los boletos de lotería físicos dañados se documentarán y destruirán.

Gestión de los impresos descartados y otros equipos

**Artículo 8.** Existirán procedimientos documentados para ocuparse de los impresos descartados y otros equipos usados en la producción de boletos de lotería físicos.

Todos los impresos descartados se documentarán y destruirán.

Gestión de los soportes de datos usados

**Artículo 9.** Existirán procedimientos documentados para la gestión de los sistemas usados, destinados a la generación de datos físicos de lotería y la validación de los boletos de lotería físicos impresos que ya no se utilizan.

Los archivos que contienen información sobre las ganancias se gestionarán de manera que se garantice que ninguna persona no autorizada puede copiarlos o hacer mal uso de la información o dañarla.

Destrucción

**Artículo 10.** Existirán procedimientos documentados para la gestión de la destrucción.

Recomendaciones generales:

Al menos dos personas deberían estar presentes en todo momento cuando se lleve a cabo la destrucción.

Capítulo 6. Información para los agentes de juegos de azar

**Artículo 1.** Los agentes de juegos de azar estarán familiarizados con las partes relevantes de la Ley sobre los juegos de azar (2018:1138), la Ordenanza sobre los juegos de azar (2018:1475), los reglamentos, las directrices generales y los términos y las condiciones a los que están sujetos los titulares de licencia. Asimismo, estarán familiarizados con los procedimientos internos de los titulares de licencia y las directrices relacionadas con, y pertinentes para, las operaciones de los agentes de juegos de azar.

Recomendaciones generales:

Las partes relevantes de la ordenanza, los reglamentos, y la Ley sobre los juegos de azar pueden incluir, entre otros, que una persona debe tener 18 años para poder jugar, que está prohibido proporcionar crédito para jugar, y dónde puede un jugador obtener información y ayuda con respecto a las autoevaluaciones, autoexclusión, y otros asuntos relacionados con los juegos de azar.

Capítulo 7. Cuenta del jugador y cuenta de jugador temporal

**Artículo 1.** Un jugador podrá tener únicamente una cuenta de jugador.

El primer párrafo no se aplicará si el titular de licencia ofrece juegos de azar en diferentes URL. En tal caso, un jugador podrá tener más de una cuenta de jugador con un titular de licencia, siempre que el titular de licencia:

1. pueda identificar y definir las cuentas de jugador independientes que posee el jugador;
2. garantice que el jugador es excluido de todos los juegos del titular de licencia si este opta por la autoexclusión según el capítulo 14, artículo 11, de la Ley sobre los juegos de azar (2018:1138), a menos que el jugador elija activamente que la autoexclusión se aplique solo a uno o varios juegos específicos;
3. pueda observar el comportamiento de juego y las transacciones en todas las cuentas de jugador independientes que posee el jugador.

**Artículo 2.** Un jugador no podrá depositar más de 1/4 de la cuantía básica en una cuenta de jugador temporal.

**Artículo 3.** Se solicitará a un jugador con una cuenta de jugador temporal, en un plazo de 15 días a partir del registro, que presente documentación que confirme la información facilitada en el registro.

Una cuenta de jugador temporal podrá usarse para los juegos de azar por un máximo de 30 días.

Capítulo 8. Información para jugadores

**Artículo 1.** Además de lo especificado en el capítulo 14, artículo 4, de la Ley sobre los juegos de azar (2018:1138), la siguiente información estará fácilmente disponible para los jugadores:

1. el nombre, el número de teléfono y la dirección de correo electrónico del titular de licencia;
2. cuando proceda, la información sobre el beneficiario;
3. el período de ventas o el período de licencia;
4. los riegos que puedan asociarse a los juegos por dinero;
5. información de contacto para una línea de ayuda para problemas de ludopatía que sea independiente del sector de los juegos de azar y que pueda ofrecer ayuda sobre la base de las circunstancias en Suecia;
6. información sobre el hecho de que la Autoridad sueca de juegos de azar es la autoridad de concesión de licencias y supervisión;
7. el precio del boleto, apuesta o equivalente para la lotería en cuestión;
8. cualquier otro coste para la participación en la lotería en cuestión; y
9. cuando proceda, el número de boletos de lotería o equivalente.

Si los premios no se abonan inmediatamente, el jugador recibirá también información sobre la hora y el modo de pago de los premios y del último día de pago de los mismos.

En el caso de lotería de extracción posterior y sin boletos, se facilitará información sobre la hora y el método para la publicación de los resultados del sorteo y la fecha de un posible sorteo de distribución de premios.

Recomendaciones generales:

Una línea de ayuda independiente podrá ser, por ejemplo, Stödlinjen.

**Artículo 2.** En los boletos de lotería físicos o equivalentes, la información en virtud del artículo 1 se indicará de una forma clara y prominente. Sin embargo, la información en virtud del artículo 1, puntos 2, 4 y 6, podrá mantenerse disponible por otros medios que en el boleto de lotería, siempre que se indique dónde está disponible dicha información.

En los boletos de lotería físicos, la tabla de pagos se indicará de una forma clara y prominente.

La información sobre los contratistas según el capítulo 11, artículo 6, de la Ley sobre los juegos de azar (2018:1138), podrá indicarse únicamente si es necesario para que los jugadores ejerzan sus derechos.

Recomendaciones generales:

La tabla de pagos podrá aparecer, por ejemplo, en la parte posterior de los boletos de lotería físicos.

Debería quedar claro para los jugadores quién es el titular de la licencia o el beneficiario. La información sobre los titulares de licencia o los beneficiarios podrá aparecer, por ejemplo, en la parte frontal de los boletos de lotería físicos.

**Artículo 3.** Junto con la compra de los boletos de lotería que requieren el registro de acuerdo con el capítulo 12, artículo 1, de la Ley sobre los juegos de azar (2018:1138), la información en virtud del artículo 1, puntos 4 a 6, y la información sobre la opción de limitar la participación en los juegos [de acuerdo con el capítulo 14, artículo 7, artículo 11, párrafo primero, y artículo 12 de la Ley sobre los juegos de azar, y capítulo 11, artículo 3, de la Ordenanza sobre los juegos de azar (2018:1475)] deberá estar disponible para el jugador antes de que este pueda registrarse.

**Artículo 4.** Si la lotería se ofrece en línea, la información especificada en el artículo 1, párrafo primero, puntos 1 a 3 y 5 estará claramente visible en la página web de inicio del titular de licencia, junto con el logotipo de la Autoridad sueca de juegos de azar, un enlace al sitio web de la Autoridad, y un enlace a las condiciones de uso.

**Artículo 5.** Si se modifican las condiciones de uso actuales, y el cambio no es insignificante, se informará a los jugadores sobre los cambios antes de que se hagan efectivos.

Recomendaciones generales:

Un cambio insignificante podría ser, por ejemplo, errores de ortografía.

La información para los jugadores en relación con los cambios de las condiciones de uso puede facilitarse mediante, por ejemplo, un aviso del cambio por escrito o mediante la aprobación, por parte del jugador, de las nuevas condiciones de uso cuando inicie sesión.

Capítulo 9. Los titulares de licencia deberán ser capaces de generar informes con la siguiente información

**Artículo 1.** Los titulares de licencia deberán registrar y ser capaces de generar informes con la siguiente información por conjunto o serie de boletos de lotería o equivalente de conformidad con la licencia concedida:

1. número total de boletos de lotería impresos según la tabla de pagos;
2. número total de boletos de lotería vendidos;
3. ingresos totales procedentes de los boletos de lotería vendidos;
4. ganancias totales pagadas;
5. ganancias totales pagadas en cada nivel de la tabla de pagos; y
6. resultado real del ratio de pago.

**Artículo 2.** Los titulares de licencia documentarán y serán capaces de generar informes sobre los boletos de lotería que hayan sido objeto de manipulación o hayan desaparecido de otro modo antes de la venta.

1. El presente Reglamento entrará en vigor el 1 de enero de 2019.
2. El Reglamento también se aplicará a las solicitudes de licencia presentadas a la Autoridad sueca de juegos de azar después del 1 de agosto de 2018 y que se refieran al período posterior al 1 de enero de 2019.

En nombre de la Autoridad sueca de juegos de azar

CAMILLA ROSENBERG

Johan Röhr

1. Véase la Directiva (UE) 2015/1535 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 9 de septiembre de 2015, por la que se establece un procedimiento de información en materia de reglamentaciones técnicas y de reglas relativas a los servicios de la sociedad de la información. [↑](#footnote-ref-1)