

**DIRECTOR DE LA AUTORIDAD DE SUPERVISIÓN DEL JUEGO, DEPENDIENTE DEL
MINISTERIO DE FINANZAS DE LA REPÚBLICA DE LITUANIA**

**SOBRE LA APROBACIÓN DE LOS REQUISITOS PARA LAS PLATAFORMAS DE
JUEGOS DE AZAR A DISTANCIA**

De conformidad con el artículo 16, apartados 4, 6 y 7, de la Ley sobre los juegos de azar de la República de Lituania (en su versión modificada por la Ley n.º XIV-3080 de 7 de noviembre de 2024):

1. **A p r u e b o**, por la presente, los requisitos para las plataformas de juegos de azar a distancia (anexos).
2. **D e t e r m i n o**, por la presente, que esta Orden entrará en vigor el 1 de noviembre de 2025.

Director

APROBADO

Director de la Autoridad de Supervisión del Juego
del Ministerio de Hacienda de la República de
Lituania

Orden n.º DIE de

de 2025

REQUISITOS PARA LAS PLATAFORMAS DE JUEGOS DE AZAR A DISTANCIA

CAPÍTULO I DISPOSICIONES GENERALES

1. Los requisitos para las plataformas de juegos de azar a distancia (en lo sucesivo, «requisitos») establecen requisitos generales y técnicos para las plataformas de juegos de azar a distancia (en lo sucesivo, «plataformas»), así como el procedimiento para su registro y marcado.
2. Los requisitos se han elaborado de conformidad con la Ley sobre los juegos de azar de la República de Lituania (en lo sucesivo, «la Ley sobre los juegos de azar»).
3. Los requisitos se aplicarán a las empresas titulares de licencias y permisos para organizar juegos de azar que concedan el derecho a llevar a cabo actividades de juegos de azar a distancia en la República de Lituania (en lo sucesivo, «empresas»).
4. A efectos de los presentes requisitos, se aplicarán las siguientes definiciones:
 - 4.1. **software de cliente** (en inglés, *client software*): un *software* desarrollado para organizar juegos de azar a distancia e instalado en el dispositivo del jugador;
 - 4.2. **interfaz del jugador**: la interfaz del *software* del jugador o del navegador de internet en el que el jugador interactúa con el dispositivo de juegos de azar a distancia;
 - 4.3. **ciclo de juego** (en inglés, *game cycle*): todas las actividades y comunicaciones de un dispositivo de juegos de azar a distancia que tienen lugar durante una única sesión de juego;
 - 4.4. **dispositivo del jugador** (en inglés, *player device*): un dispositivo mediante el cual un jugador participa en juegos de azar a distancia;
 - 4.5. **componente del ciclo de juego**: un componente de juego de azar que solo puede iniciarse después de la presentación del resultado principal del juego y completarse antes de que finalice el ciclo de juego;
 - 4.6. **sesión del jugador** (en inglés, *player session*): todas las actividades y comunicaciones realizadas por el jugador con una identidad establecida y el dispositivo de juegos de azar a distancia durante el período comprendido entre la conexión del jugador con una identidad establecida a la plataforma y su desconexión de la plataforma;
 - 4.7. **componentes externos de la plataforma**: un *software* externo de terceros vinculado a la plataforma y utilizado por esta;
 - 4.8. **cuenta de juego del jugador**: la cuenta en la que se registran los fondos del jugador durante las operaciones financieras;
 - 4.9. **historial de cambios**: una función de gestión de la información en la plataforma que modifica los datos originales registrados en la base de datos añadiendo o complementando datos nuevos;
 - 4.10. **operaciones monetarias**: cualquier pago, transferencia o recepción de dinero de la entidad de pago del jugador a la cuenta de juego del jugador gestionada por la empresa y desde ella;
 - 4.11. **operaciones financieras**: operaciones o acciones monetarias llevadas a cabo por el jugador y la empresa de juegos de azar en relación con la apuesta realizada, el pago de los premios, la deducción de impuestos o la cancelación de la apuesta.
5. Los demás términos utilizados en los requisitos se entenderán según lo definido en la Ley sobre los juegos de azar.

CAPÍTULO II

REQUISITOS GENERALES PARA LAS PLATAFORMAS

6. La plataforma deberá comprobar automáticamente:

6.1. los componentes de la plataforma y de la máquina de juegos de azar a distancia y otros componentes que influyen en el resultado del juego, garantizando la autenticidad y la integridad de los datos mediante una firma digital (por ejemplo, sumas de verificación SHA) u otros métodos equivalentes, cuando se activen la máquina y la plataforma de juegos de azar a distancia y al menos cada 24 horas después de la activación;

6.2. la autenticidad del *software* del jugador (si se utiliza para la comunicación entre el dispositivo de juegos de azar a distancia y el dispositivo del jugador) mediante una firma digital (por ejemplo, sumas de verificación SHA) u otros métodos equivalentes, cuando el *software* del jugador se conecte al dispositivo y la plataforma de juegos de azar a distancia y al menos cada 24 horas después de conectarse a la plataforma y al dispositivo de juegos de azar a distancia.

7. Todos los resultados de las comprobaciones de autenticidad realizadas por la plataforma y el dispositivo de juegos de azar a distancia deberán almacenarse en la base de datos de la plataforma durante al menos 90 días naturales y, en caso de inspección por parte del operador del juego, hasta el final de dicha inspección.

8. Si la plataforma detecta incoherencias (errores) en la autenticidad de los componentes que la componen o en el dispositivo de juegos de azar a distancia, deberá detener todas las actividades de juegos de azar a distancia en las que se hayan identificado incoherencias (errores) y los componentes que puedan verse afectados por incoherencias (errores).

9. Si la plataforma o el *software* del jugador detecta alguna incoherencia en la autenticidad de los componentes del *software* del jugador o cualquier fallo de funcionamiento en la conexión entre el dispositivo de juegos de azar a distancia, el *software* del jugador o la plataforma, deberá detener la actividad del *software* del jugador.

10. La plataforma deberá diseñarse de manera que pueda verificarse de forma segura a nivel local y a distancia mediante la identificación del *software* instalado, incluidos los componentes de *software* de la plataforma y el dispositivo de juegos de azar a distancia para verificación automática (en lo sucesivo, «*software* del dispositivo de juegos de azar a distancia») y sus versiones, a nivel sistemático, utilizando una herramienta de verificación externa, de terceros y fiable (en lo sucesivo, «herramienta de verificación externa»). La fiabilidad de la herramienta de verificación externa deberá ser evaluada por un organismo acreditado (laboratorio).

11. La información almacenada en la plataforma deberá ser directamente accesible y gestionada de forma centralizada. Si se almacena en los componentes externos de la plataforma, deberá estar directamente vinculada a la plataforma para que la información y el *software* del dispositivo de juegos de azar a distancia de la plataforma puedan verificarse con una herramienta de verificación externa o mediante la conexión directa a la plataforma.

12. La Autoridad de Supervisión deberá recibir credenciales de inicio de sesión que garanticen el acceso directo a la plataforma y a la herramienta de verificación externa.

13. La plataforma deberá garantizar que solo las personas que tengan tal derecho puedan cambiar los eventos operativos de la plataforma y del dispositivo de juegos de azar a distancia (activaciones y desactivaciones del dispositivo de juegos de azar a distancia, fallos de funcionamiento, interrupciones y activaciones de juegos) (en lo sucesivo, «eventos importantes»), los datos contables y de notificación, los datos de componentes externos de la plataforma y otros datos y archivos sujetos a cambios. Todos los cambios realizados deberán estar disponibles al generar un informe de historial de cambios. Al modificar los datos mencionados, la plataforma deberá registrar y almacenar:

13.1. el elemento de datos modificado;

13.2. el valor del elemento de datos antes del cambio;

13.3. el valor del elemento de datos después del cambio;

13.4. la fecha y la hora de la modificación del elemento de datos;

- 13.5. el nombre de la persona que hizo el cambio;
- 13.6. la nota informativa sobre el motivo de la modificación.
14. La plataforma deberá disponer de un reloj interno que registre la fecha y la hora o de un servidor de sello de tiempo (en lo sucesivo, «reloj interno»), que esté sincronizado con el dispositivo de juegos de azar a distancia y los componentes externos de la plataforma y se utilice para:
 - 14.1. crear sellos de tiempo para capturar datos de la plataforma;
 - 14.2. preparar informes;
 - 14.3. mostrárselo al jugador durante la sesión del jugador.
 - 14.4. La plataforma deberá mostrar la hora en la zona horaria lituana, que deberá ser permanentemente y en cualquier momento claramente visible para el jugador durante la sesión del jugador y mostrarse de acuerdo con el procedimiento establecido en las Directrices para el juego responsable aprobadas por la Autoridad de Supervisión.
15. La plataforma deberá restaurar los datos de al menos uno de los últimos juegos que los jugadores hicieron en un dispositivo de juegos de azar a distancia:
 - 15.1. la fecha y la hora del inicio y del final del juego;
 - 15.2. la cantidad de dinero o el número de créditos que el jugador poseía antes y después del juego;
 - 15.3. la cantidad total de apuestas;
 - 15.4. la cantidad de dinero ganado o el número de créditos;
 - 15.5. la cantidad total de dinero ganado o el número de créditos;
 - 15.6. el suministro de juegos de azar;
 - 15.7. el evento de juego y su resultado;
 - 15.8. las elecciones realizadas por el jugador durante el juego y su resultado;
 - 15.9. los resultados de los elementos del ciclo de juego;
 - 15.10. la repetición de todo el juego.
16. El *software* y el dispositivo del jugador no deberán:
 - 16.1. contener la lógica que determine el resultado del juego;
 - 16.2. continuar el juego después de perder la conexión a una plataforma o un dispositivo de juegos de azar a distancia;
 - 16.3. almacenar los datos que se prevé recopilar en la plataforma.
17. Queda prohibido el intercambio de datos entre el *software*, los dispositivos y las plataformas de los jugadores, a excepción de las funciones de chat (textual, audio, visual, etc.) y los archivos permitidos (fotos y descripciones de usuarios, otras fotos, etc.).
18. La funcionalidad del *software* del jugador, que no está relacionada con los juegos, no deberá afectar a los juegos.
19. Antes de la creación de la sesión del jugador, la plataforma, junto con el *software* del jugador y el dispositivo de juegos de azar a distancia, deberá identificar cualquier incompatibilidad o restricción que impida que el *software* del jugador funcione correctamente con el dispositivo de juegos de azar a distancia.
20. Si la plataforma identifica incompatibilidades y limitaciones de un dispositivo de juegos de azar a distancia:
 - 20.1. deberá informar al jugador sobre las incompatibilidades y las restricciones identificadas;
 - 20.2. no deberá crear la sesión de un jugador hasta que se eliminen las incompatibilidades y las restricciones.
 - 20.3. La plataforma del dispositivo de juegos de azar a distancia deberá poder suspender y activar todos o algunos juegos y sesiones de los jugadores.
21. En el momento de la celebración del acuerdo de juego, durante la identificación del jugador, el acuerdo de juego y los datos de identificación proporcionados en los campos del formulario de registro del jugador, verificados por la empresa, deberán ingresarse en la base de datos de la plataforma.

22. La transmisión y el almacenamiento de datos entre la plataforma, otros componentes externos de la plataforma, el dispositivo de juegos de azar a distancia y el *software* del jugador deberán cifrarse utilizando algoritmos de cifrado avanzados y protocolos de comunicación seguros que eviten la interceptación, la modificación o el uso no autorizado.

23. Todos los datos y las copias de estos deberán almacenarse en la plataforma en una arquitectura que proteja la integridad de estos datos en caso de fallo y no dé lugar a la pérdida o daño de los datos o las copias de estos debido a un fallo parcial de la plataforma.

24. Cuando un jugador se conecte a una plataforma de juego a distancia, deberá utilizarse la autenticación de dos factores como mínimo una vez al mes.

25. Cuando el jugador comience a interactuar con la plataforma, deberá registrar lo siguiente:

25.1. la fecha y la hora de conexión;

25.2. la dirección IP y los cambios de dirección IP en tiempo real, hasta el final de la interacción del jugador con la plataforma;

25.3. la fecha y la hora de desconexión.

26. En la plataforma o los componentes externos de la plataforma, deberán recogerse y almacenarse las copias de estos documentos, la fecha de su actualización y otros datos generados digitalmente utilizando diferentes formatos de archivo y entradas de base de datos:

26.1. en el momento de la identificación del jugador;

26.2. en el momento de firmar el acuerdo de juegos de azar a distancia del jugador y su renovación y modificación;

26.3. en el momento de la identificación de la fuente de los fondos y los activos del jugador;

26.4. en caso de modificación, supresión, recuperación u otras repercusiones en las copias y los datos de los documentos, todos los cambios se registrarán y se almacenarán en la plataforma.

27. Las plataformas o los componentes externos de la plataforma deberán registrar y almacenar todas las comunicaciones entre la empresa y los jugadores. La comunicación con los jugadores deberá almacenarse digitalmente en varios formatos de archivo, entradas de bases de datos u otros medios análogos de tal manera que permanezcan sin cambios en el momento de la captura.

28. Todas las modificaciones, eliminaciones, recuperaciones u otros impactos en la comunicación de la empresa con los jugadores almacenados en la plataforma o en los sistemas de componentes externos de la plataforma deberán registrarse y almacenarse en la plataforma.

29. La plataforma no permitirá la creación de una cuenta de juego para personas menores de 21 años y personas inscritas en el Registro de personas con restricciones para participar en juegos de azar (en lo sucesivo, «el Registro»).

30. La plataforma, por medios automáticos, antes de crear cuentas de juego de nuevos jugadores y cuando los jugadores existentes se conecten a la plataforma, consultará el registro y recibirá una respuesta sobre si las personas han restringido o no su capacidad para apostar. Si la plataforma no realiza la función de solicitar y recibir una respuesta, deberá suspender la posibilidad de crear nuevas cuentas de juego de jugadores y evitar que los jugadores se conecten a la plataforma.

31. Si el jugador no realiza ninguna acción durante 15 minutos, la plataforma desconectará automáticamente al jugador y solo le permitirá seguir jugando después de volver a conectarse a la plataforma.

32. La plataforma deberá aplicar las medidas de juego responsable establecidas en el artículo 10 *quinquies* de la Ley sobre los juegos de azar, de conformidad con los requisitos de la Autoridad de Supervisión y de los requisitos del sistema de control de garantía del juego responsable de las empresas, y los datos sobre todas las acciones restrictivas elegidas por los jugadores deberán registrarse y almacenarse en la base de datos de la plataforma.

33. La plataforma deberá tener una función que permita al jugador limitar sus operaciones monetarias durante los siguientes períodos del calendario:

33.1. día (de 00.00 a 24.00 horas), que no podrá incrementarse antes de 48 horas después de la presentación de la solicitud;

33.2. semana (se considera que una semana es una secuencia de siete días desde las 0.00 horas del primer día de cada mes natural hasta las 24.00 horas del séptimo día, comenzando más tarde los días 8, 15, 27 y 28, respectivamente, y la semana que comienza el día 28 finalizará el último día de ese mes), que podrá prorrogarse la semana siguiente 48 horas después de que se haya presentado la solicitud;

33.3. mes (desde las 00.00 horas del primer día del mes hasta las 24.00 horas del último día de ese mes), que podrá incrementarse el mes siguiente 48 horas después de la presentación de la solicitud.

34. La plataforma deberá tener una función que permita al jugador limitar opcionalmente el tiempo de sesión del jugador; si el jugador solicita aumentar su tiempo de sesión, los cambios surtirán efecto después de 48 horas.

35. La plataforma deberá ser capaz de supervisar, detectar e identificar el *software* utilizado por los jugadores para realizar apuestas automatizadas de acuerdo con los siguientes criterios:

35.1. la velocidad y el momento de las apuestas realizadas;

35.2. la coherencia de las apuestas realizadas;

35.3. la coherencia de las operaciones monetarias;

35.4. la actividad de la cuenta del jugador;

35.5. el análisis del *software* y de la dirección IP del jugador.

36. La plataforma deberá estar diseñada de tal manera que los datos, especificados en el artículo 16, apartado 9, puntos 1, 4, 7, 8, 9 y 10, de la Ley sobre los juegos de azar se carguen automáticamente en la plataforma LAKIS al menos cada 30 días mediante un servicio web.

CAPÍTULO III

REQUISITOS PARA LAS CUENTAS DE JUGADORES Y LAS OPERACIONES FINANCIERAS

37. Un jugador solo podrá tener activa una cuenta de juego en la plataforma a la vez. Si el jugador tiene cuentas de juego inactivas del pasado, estas deberán estar vinculadas a la cuenta de juego activa principal. Si un jugador termina un contrato de juegos de azar a distancia y no tiene cuentas de juego activas, los datos de su cuenta de juego anterior deberán seguir vinculados lógicamente en la base de datos.

38. Los jugadores no podrán realizar ninguna operación financiera o monetaria en la plataforma de la empresa entre las cuentas de juego de los jugadores.

39. La plataforma deberá permitir la creación, el uso y el cierre de cuentas de juego funcionales especiales para los jugadores, que se identifican específicamente en la base de datos de la plataforma y son utilizadas por la Autoridad de Supervisión para realizar acciones de supervisión. Estas cuentas de juego funcionales de los jugadores deberán, por su modo de operación, ser idénticas a las cuentas de juego del jugador destinadas al juego.

40. Las cuentas de juego funcionales especiales para jugadores también podrán ser utilizadas por:

40.1. organismos acreditados (laboratorios) que realizan la certificación de la plataforma y los dispositivos de juegos de azar a distancia;

40.2. fabricantes de dispositivos de juegos de azar a distancia;

40.3. fabricantes de componentes externos de la plataforma o sistemas vinculados a ella;

40.4. desarrolladores y supervisores de plataformas y dispositivos de juegos de azar a distancia;

40.5. operadores de juegos de azar con el propósito de organizar juegos de azar.

41. Cuando el jugador realice operaciones monetarias con la cuenta del jugador, deberán implementarse medidas para garantizar la trazabilidad completa del recibo o abono y pago del dinero.

42. El jugador no podrá disponer del dinero en la cuenta de juego del jugador hasta que sea recibido por la empresa o hasta que la empresa reciba un código de confirmación emitido por la institución de pago que indique que los fondos en esta institución están confirmados. El código de validación deberá almacenarse en la base de datos de la plataforma.

43. Cuando un jugador realice operaciones monetarias con su cuenta de juego, estas operaciones deberán llevarse a cabo directamente en la cuenta abierta a nombre del jugador con la institución de pago. Al realizar transacciones en efectivo, la identidad del jugador [el nombre, los apellidos, el número de identificación personal del jugador (el número de identificación personal de un extranjero u otra secuencia única de caracteres asignada a un extranjero para identificar a la persona o, en su defecto, la fecha de nacimiento del extranjero)] deberá establecerse para cada operación monetaria, y los datos deberán ser los mismos que se especifican en el acuerdo de juegos de azar a distancia.

44. Durante las operaciones monetarias del jugador, los siguientes datos deberán ser registrados y almacenados en la plataforma:

44.1. el identificador de la transacción;

44.2. el número de identificación único del jugador (ID);

44.3. la fecha y la hora;

44.4. el nombre, los apellidos y el número de identificación personal del jugador (el número de identificación personal de un extranjero u otra secuencia única de caracteres asignada a un extranjero para identificar a la persona o, en su defecto, la fecha de nacimiento del extranjero);

44.5. el tipo de operación monetaria (pago o desembolso) y el importe;

44.6. el número de cuenta u otra información de identificación de la cuenta desde la que se realizó la operación monetaria;

44.7. la tasa por la ejecución de la transferencia;

44.8. el saldo de la cuenta del jugador al final de la operación;

44.9. el estado de la operación monetaria (en curso, finalizada, etc.);

45. Cuando el jugador realice apuestas y reciba premios pagados en la plataforma, deberán registrarse y almacenarse los siguientes datos:

45.1. el número de identificación único del jugador (ID);

45.2. el identificador de la transacción;

45.3. la fecha y la hora;

45.4. el nombre, los apellidos del jugador, el número de identificación personal (el número de identificación personal de un extranjero u otra secuencia única de caracteres asignada a un extranjero para identificar a la persona o, en su defecto, la fecha de nacimiento del extranjero);

45.5. la apuesta realizada;

45.6. la cantidad adicional de dinero o número de créditos destinados al juego en ese ciclo de juego;

45.7. el tipo de juego;

45.8. el nombre del juego y la versión del juego o evento de la apuesta o juego de azar;

45.9. los pagos, las comisiones u otras tasas cobradas por la empresa a partir de la apuesta realizada por el jugador;

45.10. el número de identificación único del juego o de la mesa, en su caso;

45.11. el número de identificación único de la tabla de premios;

45.12. el estado del juego (en curso, finalizado, etc.);

45.13. la versión del *software* del reproductor, en su caso;

45.14. información sobre los motivos de la suspensión y la activación de las sesiones de juego y de los jugadores;

45.15. los premios pagados;

45.16. otros pagos y sus razones;

45.17. después del pago de los premios, el saldo en la cuenta del jugador.

46. Si un jugador no realiza una operación financiera en la plataforma, deberá registrarse y almacenarse un mensaje descriptivo que explique por qué la operación no se completó como se inició.

CAPÍTULO IV REQUISITOS PARA LOS INFORMES

47. La interfaz de usuario de la plataforma y la herramienta de verificación externa se ajustarán al concepto de simplicidad, interactividad e intuición. Toda la información almacenada en la plataforma deberá ponerse a disposición de la Autoridad de Supervisión con una representación visual clara, asegurando que un usuario que se conecte a ella requerirá solo habilidades estándar para trabajar con programas informáticos y sitios web estándar.

48. La plataforma deberá contar con una herramienta que permita la creación de un informe de historial de cambios para su revisión, así como la descarga de tablas en formato de archivo abierto, a partir de los datos almacenados en la plataforma según:

48.1. la fecha y la hora;

48.2. el nombre, los apellidos, el número de identificación personal del jugador (el número de identificación personal de un extranjero u otra secuencia única de caracteres asignada a un extranjero para identificar a la persona o, en su defecto, la fecha de nacimiento del extranjero) y la nacionalidad;

48.3. los componentes del fabricante del dispositivo de juegos de azar a distancia;

48.4. las operaciones financieras;

48.5. las medidas restrictivas del juego adoptadas por el jugador, tal como se especifica en el artículo 10 *quinquies*, apartado 3, de la Ley sobre los juegos de azar.

49. La plataforma deberá contar con una herramienta que permita la creación de un informe financiero para su revisión, así como la descarga de tablas en formato de archivo abierto, a partir de los datos almacenados en la plataforma según:

49.1. la fecha y la hora;

49.2. el nombre, los apellidos, el número de identificación personal del jugador (el número de identificación personal de un extranjero u otra secuencia única de caracteres asignada a un extranjero para identificar a la persona o, en su defecto, la fecha de nacimiento del extranjero) y la nacionalidad;

49.3. el tipo de juegos de azar a distancia;

49.4. los importes abonados por la participación en el juego;

49.5. los premios pagados;

49.6. el resultado de la actividad (de los importes pagados por la participación en el juego, después del pago de los premios, se obtiene el resultado de la actividad).

CAPÍTULO V MARCADO Y REGISTRO DE LAS PLATAFORMAS

50. La plataforma, que ha sido autorizada por la Autoridad de Supervisión, deberá estar marcada con una etiqueta de identificación especial.

51. La etiqueta de identificación especial de la plataforma (en lo sucesivo, «etiqueta») implica una inscripción horizontal con una serie (LPT PN) correspondiente al tipo de dispositivo y un número de seis dígitos.

52. La serie y el número de la etiqueta se especificarán en la orden del director de la Autoridad de Supervisión sobre la emisión, la complementación o la modificación de la autorización para organizar juegos de azar a distancia, que otorga a la empresa el derecho a operar la plataforma.

53. El número de la marca se formará empezando por 000001 y continuará en orden ascendente.

54. La información sobre las marcas concedidas a las plataformas (serie y número) se almacenará en el Libro de registro de las plataformas de juegos de azar a distancia (en lo sucesivo, «el Libro de registro»).

55. Las plataformas deberán marcarse antes de su uso.

56. Una vez establecida la identidad de la plataforma, el representante de la empresa la marcará electrónicamente. La elección de los métodos de marcado para las plataformas queda a discreción de las empresas. La marca deberá ser claramente visible para el personal responsable de la Autoridad de Supervisión cuando se conecte a la plataforma.

57. Las plataformas estarán inscritas en el Libro de registro, que contendrá la siguiente información sobre la plataforma:

57.1. el fabricante;

57.2. la dirección IP;

57.3. dirección del emplazamiento;

57.4. el número y la fecha de emisión del certificado que confirme que la plataforma cumple la Ley sobre los juegos de azar y los presentes requisitos, y el nombre del organismo acreditado (laboratorio) que lo emitió;

57.5. la serie y el número de la marca de identificación especial de la plataforma;

57.6. los datos de la empresa que explota la plataforma (el nombre, la forma jurídica, el domicilio social, el código);

57.7. el número de la orden del director de la Autoridad de Supervisión por la que se autoriza el funcionamiento de la plataforma, la fecha de la firma y la fecha de entrada en vigor;

57.8. el número, la fecha de la firma y la fecha de entrada en vigor de la orden del director de la Autoridad de Supervisión por la que se retira la autorización para explotar la plataforma.

57.9. El Libro de registro incluirá los datos pertinentes en el momento en que se cumplimente.

57.10. El personal responsable de la Autoridad de Supervisión llevará el Libro de registro.

57.11. Los datos del Libro de registro se actualizarán en el plazo de 1 día hábil a partir de la fecha de recepción de la información sobre el cambio de los datos.

57.12. La información sobre la serie y los números de las marcas se publicará en el sitio web de la Autoridad de Supervisión.

57.13. La marca dejará de ser válida a partir de la fecha de entrada en vigor de la orden del director de la Autoridad de Supervisión por la que se retira la autorización para explotar la plataforma.

CAPÍTULO VI DISPOSICIONES FINALES

58. Las empresas que hayan infringido las prescripciones establecidas en los requisitos se considerarán responsables de acuerdo con el procedimiento establecido en la Ley sobre los juegos de azar.
