

Verordnung des EJPD über Überwachungssysteme und Glücksspiele (Glücksspielverordnung, GSV)

935.521.21

vom 20. Dezember 2001 (Stand am 26. März 2002)

Das Eidgenössische Justiz- und Polizeidepartement,

gestützt auf die Artikel 24, 25 Absatz 3, 29 Absatz 5, 41 Absatz 1, 42 Absatz 1, 47 Absatz 1, 49, 54 Absatz 3, 55, 58 Absatz 2, 60, 62 Absatz 2, 64 Absatz 2 und 69 der Spielbankenverordnung vom 23. Februar 2000¹ (VSBG),
in Ausführung des Bundesgesetzes vom 6. Oktober 1995² über die technischen Handelshemmnisse,

verordnet:

1. Kapitel: Abgrenzung der Glücksspielautomaten von den Geschicklichkeitsspielautomaten

Art. 1 Kriterien (Art. 60 VSBG)

Ein Geschicklichkeitsspielautomat liegt namentlich vor, wenn:

- a. geschickte Spielerinnen oder Spieler einen höheren Gewinn erzielen können als weniger geschickte;
- b. beim Spiel ohne Beeinflussung durch die Spielerinnen oder Spieler keine Gewinne erzielt werden können;
- c. beim passiven Spiel durch die Spielerinnen oder Spieler keine oder nur unbedeutende Gewinne möglich sind.

Art. 2 Einzureichende Unterlagen (Art. 58 Abs. 2 VSBG)

Für die Vorführung von Geldspielautomaten zum Entscheid, ob es sich bei dem Geldspielautomaten um einen Geschicklichkeits- oder um einen Glücksspielautomaten handelt, sind folgende Angaben und Unterlagen einzureichen:

- a. Name und Adresse des Inverkehrbringers sowie des Herstellers, wenn diese nicht identisch sind;
- b. Bezeichnung und Fotografie des Geldspielautomaten;
- c. die Spielanforderungen an den Spieler oder die Spielerin;

AS 2002 421

¹ SR 935.521

² SR 946.51

- d. Zeichnungen und Pläne des Geldspielautomaten sowie seiner Komponenten und Bauteile;
- e. die technischen Daten und Angaben über die verwendete Hard- und Software des Geldspielautomaten wie Schemata und Ablaufdiagramme;
- f. der Sourcecode, das Master e-prom, die CD-Rom, die Flashcard und jedes andere Speichermedium;
- g. Angaben über den Ablauf des Spiels;
- h. ein Beschrieb der spielbestimmenden und der spielentscheidenden Elemente;
- i. die Art und Weise der Gewinnmöglichkeit;
- j. die Ergebnisse einer ausreichenden Zahl von Testspielen;
- k. die Gewinnstatistik.

2. Kapitel: Überwachungssysteme

1. Abschnitt: Anforderungen

(Art. 24 und 29 VSBG)

Art. 3 Kameraüberwachung für Räumlichkeiten

¹ Folgende Räumlichkeiten müssen durch ein Kameraüberwachungssystem während 24 Stunden ununterbrochen überwacht werden:

- a. der Zutrittsbereich zur Spielbank;
- b. die Spielsäle;
- c. die Räumlichkeiten, in welchen Geld, Spielmarken oder Spielutensilien aufbewahrt, gelagert, transportiert oder gezählt werden;
- d. die Räume, in welchen das elektronische Abrechnungs- und Kontrollsystem (EAKS) sowie das Jackpotsystem (Jackpotcontroller) steht.

² Eine Aufzeichnung mit Unterbrüchen kann bewilligt werden, wenn sichergestellt ist, dass die Aufzeichnung gestartet wird, sobald die betreffenden Räume betreten werden oder sich Personen in diesen aufhalten. Die Eidgenössische Spielbankkommission (Kommission) entscheidet auf Gesuch der Spielbank unter Berücksichtigung des betriebenen Kamerasystems und des Sicherheitskonzepts der Spielbank über die Zulässigkeit einer solchen Aufzeichnung.

Art. 4 Kameraüberwachung für Spieltische und Glücksspielautomaten

¹ Jeder Spieltisch muss durch das Kameraüberwachungssystem überwacht werden. Die Kameras im Tischspielbereich müssen in der Lage sein, die Spielhandlungen, Spielereignisse und Spielergebnisse, den Wert der gespielten Spielmarken, Spielkarten, Spielwürfel und anderer Spielutensilien derart aufzuzeichnen, dass sie einwandfrei erkennbar sind.

² Die Kameras im Automatenbereich müssen in der Lage sein, die Automaten einzeln oder in kleineren Gruppen so zu erfassen, dass die Aufzeichnungen alle Vorkommnisse an den Automaten erkennen lassen. Zu diesem Zweck ist es zulässig, dass bei besonderen Ereignissen oder Handlungen eine Kamera dem betreffenden Automaten zugewiesen wird, sofern die Überwachung der übrigen Automaten gewährleistet ist.

Art. 5 Kameraüberwachung von Prozessen

Folgende Prozesse müssen durch ein Kameraüberwachungssystem überwacht werden:

- a. die Geldentnahme aus den Tischspielen und Glücksspielautomaten;
- b. der Geld- bzw. Spielmarkenverkehr an den einzelnen Tischspielen.

Art. 6 Aufzeichnung und Aufbewahrung

¹ Die Bilder des Kameraüberwachungssystems sind aufzuzeichnen und nach Artikel 29 Absatz 3 VSBG während vier Wochen an einem sicheren Ort aufzubewahren.

² Die Bilder des Kameraüberwachungssystems der Spieltische sind in Echtzeit aufzuzeichnen und mindestens eine Woche in Echtzeit aufzubewahren. Nach Ablauf einer Woche können die Echtzeitaufzeichnungen gelöscht werden, wenn gewährleistet ist, dass während den verbleibenden drei Wochen entweder Aufzeichnungen anderer Kameras oder Aufzeichnungen mit einer geringeren Aufzeichnungsrate vorhanden sind. Als Echtzeitaufzeichnung gilt die Aufzeichnung von mindestens 25 Bildern pro Sekunde.

³ Die Angestellten der Spielbank sowie deren Kunden sind in geeigneter Weise über die Videoüberwachung zu informieren.

Art. 7 Anforderungen an das EAKS für Tischspiele

¹ Für jeden Spieltisch, der angeschlossen ist, muss das EAKS folgende Daten aufzeichnen:

- a. die Identifikationsnummer des Tisches;
- b. den Anfangs- und Endbestand der Spielmarken sowie die Nachlagen;
- c. das Endergebnis bei Betriebsschluss;
- d. den «Drop» des Bargelds.

² Werden keine vollelektronischen Tischspiele oder keine Tischspiele mit elektronischer Abrechnung verwendet, so dürfen die Anfangs- und Endbestände der Spielmarken, der «Drop» des Bargelds sowie das Endergebnis manuell in das EAKS eingegeben werden.

Art. 8 Anforderungen an das EAKS für Glücksspielautomaten

¹ Das EAKS muss in der Lage sein, den Bruttospielertrag sowie die Auszahlungsquote jedes angeschlossenen Glücksspielautomaten zu berechnen.

² Im EAKS ist die Identifikationsnummer jedes Automaten zu erfassen. Folgende weitere Daten muss das EAKS bei jedem Glücksspielautomaten automatisch erfassen:

- a. den Gesamtbetrag der Münzen, welche in die «coin box/cash box» gelangen;
- b. den Gesamtbetrag der akzeptierten und verbuchten Noten;
- c. den Gesamtbetrag der eingesetzten Spielkredite in allen gespielten Spielen (Turnover);
- d. den Gesamtbetrag der gewonnen Spielkredite in allen gespielten Spielen (Total wins);
- e. die Anzahl der Spiele;
- f. das Datum und die Uhrzeit der Auszeiten und Betriebsunterbrüche der Automaten;
- g. das Datum und die Uhrzeit von Türöffnungen an den Automaten.

³ Kann mit unterschiedlichen Einsätzen gespielt werden, so muss das EAKS in der Lage sein, den Geld- oder Kreditwert aller eingesetzten Spielkredite korrekt zu erfassen.

⁴ Können die Spielkredite in verschiedener Weise eingebracht werden oder werden Spielkredite in anderer Weise als in Münzen ausbezahlt, so ist jede Art durch einen individuellen Zähler zu erfassen.

Art. 9 Anforderungen an das EAKS für Jackpotsysteme

Für jedes Jackpotsystem hat das EAKS folgende Daten zu erfassen:

- a. die Anzahl und die Art der Systeme;
- b. die Jackpotbeiträge der einzelnen Glücksspiele an den Jackpot (Increments);
- c. die Jackpotgewinne, einschliesslich des Datums und der Uhrzeit des Jackpotgewinns;
- d. im Fall eines Jackpotgewinns die Identifikationsnummer des Glücksspiels und je nach Art des Jackpots eine Gewinnmeldung des angeschlossenen Glücksspiels oder eine entsprechende Meldung des Jackpotcontrollers.

Art. 10 Berechnungen

Der Bruttospielertrag und die Daten nach Artikel 8 Absatz 2 Buchstaben a–d, Absatz 3 und Artikel 9 Buchstabe b müssen pro Tag, Monat und Jahr berechnet werden können.

Art. 11 Datenspeicherung

¹ Die Daten nach den Artikeln 7–9 müssen unverändert von den angeschlossenen Glücksspielen übernommen und gespeichert werden (Rohdaten). Diese Daten dürfen nicht abgeändert werden können; es sind entsprechende Schutzmassnahmen vorzusehen.

² Das EAKS muss diese Daten auf Anfrage in einer übersichtlichen Art und Weise zur Verfügung stellen; dies ist auch dann zu gewährleisten, wenn die Anfrage online durch die Kommission erfolgt.

Art. 12 Zugriffsprotokoll und Zugriffsrechte

Das EAKS erstellt ein Protokoll über jeden Zugriff auf das System sowie über jede Bearbeitung der Daten.

2. Abschnitt: Betrieb

(Art. 24 und 29 VSBG)

Art. 13 Verbindung

¹ Glücksspielautomaten und Jackpotsysteme müssen permanent mit dem EAKS verbunden sein. Werden Tischspiele elektronisch abgerechnet, so müssen auch sie mit dem EAKS verbunden sein.

² Bei einem Verbindungsunterbruch sind die betroffenen Glücksspiele unverzüglich ausser Betrieb zu nehmen, sofern die Daten nicht in einem Zwischenspeicher oder auf eine andere Art gespeichert bzw. gesichert und anschliessend ohne Datenverlust in das EAKS übertragen werden können.

³ Das EAKS prüft regelmässig, ob eine Verbindung zu den Glücksspielen besteht. Es muss einen Verbindungsunterbruch anzeigen und ein entsprechendes Protokoll erstellen.

Art. 14 Schutz vor unberechtigten Zugriffen

¹ Das EAKS, das Kameraüberwachungssystem sowie das Jackpotsystem (Jackpot-controller) sind vor unberechtigten Eingriffen zu schützen.

² Jeder Benutzer, der Zugriff auf das EAKS oder das Jackpotsystem hat, muss über ein individuelles Passwort verfügen. Auf Gesuch der Spielbank kann die Kommission andere mindestens gleichwertige Vorkehrungen bewilligen.

³ Die Systeme sind in Räumen unterzubringen, die vor unberechtigtem Zutritt geschützt sind.

Art. 15 Überwachungsraum

¹ Die Spielbank unterhält zwei Überwachungsräume. Im einen laufen sämtliche Daten und Informationen des EAKS, im anderen die des Kameraüberwachungssystems zusammen.

² Mindestens während den Zeiten, in denen die Spieltische in Betrieb sind, muss eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter im Überwachungsraum anwesend sein, die oder der mit der Überwachung der Kameraaufzeichnungen beauftragt ist.

3. Kapitel: Tischspiele

1. Abschnitt: Anforderungen

(Art. 62 VSBG)

Art. 16 Eignung

Tischspiele müssen so beschaffen sein, dass sie für den regelkonformen Betrieb des Spieles geeignet sind und ein faires und auf Zufall beruhendes Spiel gewährleisten.

Art. 17 Behältnis

¹ Jedes Tischspiel ist mit mindestens einem abschliessbaren Behälter (Drop Box) zur Aufbewahrung von Bargeld, Spielmarken, Quittungen, Aufzeichnungen oder Formularen auszustatten.

² Der Behälter ist mit der Identifikationsnummer des Spieltisches zu kennzeichnen.

Art. 18 Troncbehälter

(Art. 29 Abs. 1 des Spielbankengesetzes vom 18. Dez. 1998³)

Jedes Tischspiel ist mit einem Troncbehälter auszustatten.

Art. 19 Spielutensilien

Die Spielutensilien wie Spielkarten, Spielkugeln und Spielwürfel müssen so beschaffen sein, dass sie sich für das betreffende Spiel eignen und ein faires und auf Zufall beruhendes Spiel gewährleisten.

2. Abschnitt: Betrieb

(Art. 69 VSBG)

Art. 20 Spielregeln

(Art. 54 Abs. 3 VSBG)

¹ Tischspiele dürfen nur nach den von der Spielbank erlassenen und von der Kommission genehmigten Spielregeln betrieben werden.

² Die Spielregeln beinhalten mindestens die Angaben über:

- a. den Spielverlauf;
- b. die Art und Weise, wie die Einsätze zu leisten sind;
- c. die Minimal- und Maximaleinsätze;
- d. die Gewinnmöglichkeiten;

³ SR 935.52

- e. die Bezeichnung der Spielleiterinnen und Spielleiter sowie deren Aufgaben und Verantwortlichkeiten.

Art. 21 Tischspielangebot in Spielbanken mit einer Konzession A
(Art. 41 VSBG)

¹ Spielbanken mit einer Konzession A dürfen folgende Tischspiele betreiben:

- a. Boulespiel;
- b. French Roulette/American Roulette (nur eine 0);
- c. Glücksrad/Big Wheel;
- d. Blackjack;
- e. Punto Banco (einschliesslich Mini und Midi Punto Banco);
- f. Baccara/Chemin de fer;
- g. Poker;
- h. Casino Stud Poker;
- i. Pai Gow Poker;
- j. Sic Bo;
- k. Craps.

² Die von der Spielbank einbehaltene Kommission für den Betrieb eines Jackpots bei einem Spieltisch darf höchstens 20 Prozent der Increments betragen.

Art. 22 Tischspielangebot in Spielbanken mit einer Konzession B
(Art. 42 VSBG)

¹ Spielbanken mit einer Konzession B dürfen höchstens drei Tischspiele aus folgender Auswahl betreiben:

- a. Boulespiel;
- b. French Roulette/American Roulette (nur eine 0);
- c. Blackjack;
- d. Poker;
- e. Punto Banco (einschliesslich Mini und Midi Punto Banco);
- f. Casino Stud Poker (mit oder ohne den Betrieb eines individuellen Progressiv Jackpots);
- g. Sic Bo.

² Die von der Spielbank einbehaltene Kommission für den Betrieb eines Jackpots beim Casino Stud Poker darf höchstens 20 Prozent der Increments betragen.

Art. 23 Roulette

French Roulette und American Roulette dürfen nur in Betrieb genommen werden, wenn:

- a. die Kesseldrehgeschwindigkeit dauernd überwacht wird;
- b. die getroffenen Zahlen zu statistischen Zwecken elektronisch oder auf andere geeignete Weise erfasst und dokumentiert werden.

Art. 24 Höchstesätze für Tischspiele in Spielbanken
mit einer Konzession B

(Art. 49 VSBG)

Die Höchstesätze für Tischspiele in Spielbanken mit einer Konzession B sind in Anhang 1 festgelegt.

Art. 25 Setz- und Gewinnmöglichkeiten

(Art. 55 VSBG)

Die Setz- und Gewinnmöglichkeiten für die einzelnen Tischspiele sind in Anhang 2 festgelegt.

4. Kapitel: Glücksspielautomaten**1. Abschnitt: Anforderungen**

(Art. 62 VSBG)

Art. 26 Steuerung und Aufbau

¹ Ein Glücksspielautomat muss:

- a. nach einem Stromunterbruch den Betrieb ohne Verlust von Daten wieder aufnehmen können;
- b. über ein internes Diagnosesystem verfügen (Art. 33);
- c. über einen Zufallszahlengenerator zur Bestimmung der Spielereignisse oder Spielergebnisse verfügen;
- d. gegen Beeinflussung von aussen, namentlich gegen elektromagnetische und elektrostatische Störungen sowie Radiowellen, geschützt sein.

² Der Verbund und die Kommunikation mit anderen Geräten und Systemen dürfen keinerlei Einfluss auf die Spielereignisse und Spielergebnisse des Glücksspielautomaten haben.

³ Die Zuverlässigkeit des Zufallszahlengenerators nach Absatz 1 Buchstabe c ist durch anerkannte Wahrscheinlichkeitsberechnungsmethoden oder andere von der Kommission anerkannte Verfahren nachzuweisen. Der entsprechende Nachweis hat mit 99-prozentiger Sicherheit Auskunft über die Zuverlässigkeit des Zufallszahlengenerators zu geben.

Art. 27 Spielereignisse und Spielergebnisse

¹ Sämtliche Spielereignisse und Spielergebnisse müssen überwiegend auf Zufall beruhen.

² Die Spielereignisse und Spielergebnisse beruhen überwiegend auf Zufall, wenn:

- a. sie durch einen Zufallszahlengenerator oder durch ein anderes, auf Zufall beruhendes Mittel zu Stande kommen;
- b. sie durch die Spielerinnen und Spieler nicht oder nur geringfügig beeinflusst werden können.

³ Die zu ermittelnden Spielereignisse und Spielergebnisse dürfen nur aus unveränderlichen Vorgaben bestimmt werden. Ein Spielereignis oder Spielergebnis darf unter Vorbehalt von Absatz 4 keinen Einfluss auf zukünftige Spielereignisse, Spielergebnisse oder den Spielablauf haben. Die Wahrscheinlichkeit, dass ein bestimmtes Spielereignis oder Spielergebnis eintritt, muss stets dieselbe sein.

⁴ Spielergebnisse und Spielereignisse eines vorangehenden Spiels dürfen ganz oder teilweise auf ein direkt nachfolgendes Spiel übernommen werden. Auf ein drittes oder weiteres nachfolgendes Spiel dürfen keine Spielergebnisse und Spielereignisse übernommen werden. Die Ermittlung der im nachfolgenden Spiel zusätzlich zu bestimmenden Spielereignisse und Spielergebnisse darf von den übernommenen Spielereignissen und Spielergebnissen nicht beeinflusst werden.

⁵ Innerhalb eines Spiels dürfen Zusatzspiele angeboten werden, welche auf einem vorangehenden Spielergebnis oder Spielereignis aufbauen, wobei die Zusatzspiele ebenfalls überwiegend auf Zufall beruhen müssen und die Ermittlung der Spielergebnisse und Spielereignisse des Zusatzspiels nicht von den vorangehenden Spielereignissen oder Spielergebnissen beeinflusst werden darf. Die Spielereignisse und Spielergebnisse innerhalb eines Zusatzspiels dürfen aus anderen Vorgaben bestimmt werden als die des Ausgangsspiels.

⁶ Wird ein Zusatzspiel angeboten, darf ein allfälliger Gewinn erst nach Abschluss des Zusatzspiels dem Kreditspeicher gutgeschrieben werden. Es ist nicht zulässig, für das Zusatzspiel einen neuen Einsatz zu erheben.

Art. 28 Auszahlungs- und Gewinnquoten

¹ Ein Glücksspielautomat muss eine theoretische Auszahlungsquote von mindestens 80 Prozent aufweisen.

² Die Auszahlungsquote nach Absatz 1 ist mittels anerkannter Wahrscheinlichkeitsrechnungen in Bezug auf die mögliche Anzahl der Spielergebnisse zu berechnen oder mit Testspielen nachzuweisen.

Art. 29 Anfang und Ende eines Spiels

¹ Ein Spiel beginnt mit dessen Auslösung durch eine Spielerin oder einen Spieler nach Leistung eines Einsatzes und endet mit dem Entscheid über Gewinn oder Verlust, bevor ein Einsatz für ein neues Spiel geleistet werden muss.

² Werden Zusatzspiele, namentlich Risikospiele, angeboten, so gelten diese nicht als neue Spiele, solange der erzielte Gewinn weder ausbezahlt noch im Kreditspeicher des Automaten aufgebucht, sondern unmittelbar für das Zusatzspiel verwendet wird.

Art. 30 Besondere Vorschriften für Spielbanken mit einer Konzession B

¹ Werden gemäss Artikel 27 Absatz 4 Spielereignisse und Spielergebnisse des vorangehenden Spiels auf das nachfolgende Spiel übernommen, so darf in Spielbanken mit einer Konzession B der für beide Spiele jeweils kumulierte Einsatz und Gewinn den gesetzlichen Höchsteinsatz und den Höchstgewinn von 5000 Franken nicht überschreiten.

² Werden gemäss Artikel 27 Absatz 5 Zusatzspiele angeboten, so darf in Spielbanken mit einer Konzession B der gesetzliche Höchstgewinn von 5000 Franken nicht überschritten werden.

³ Gespeicherte Gewinne oder Kredite an Geldspielautomaten in Spielbanken mit einer Konzession B, die den Betrag von 200 Franken gemäss Artikel 52 Absatz 3 VSBG übersteigen, dürfen auf eine Spieler- oder Mitgliederkarte übertragen werden.

⁴ Der Höchstgewinn pro Spiel, einschliesslich allfälliger Zusatzspiele, an Glücksspielautomaten in Spielbanken mit einer Konzession B darf den Höchstgewinn von 5000 Franken nicht übersteigen.

Art. 31 Zähler

¹ Ein Glücksspielautomat muss über mindestens achtstellige elektronische und über mindestens sechsstellige elektromechanische Zähler verfügen.

² Die elektronischen Zähler müssen eine Genauigkeit von mindestens 99,99 Prozent aufweisen und nach Erreichen des maximalen Zählerstandes auf Null umstellen.

³ Die elektromechanischen Zähler müssen dem anerkannten Stand der Technik entsprechen und nach Erreichen des maximalen Zählerstandes auf Null umstellen. Sie müssen so konstruiert sein, dass ein Schutz vor Manipulationen geboten ist.

Art. 32 Zu erfassende Daten

¹ Alle Glücksspielautomaten müssen mit zwei individuellen elektronischen Zählern ausgerüstet sein. Die Zähler erfassen die folgenden Daten:

- a. der eine den Gesamtbetrag der eingesetzten Spielkredite in allen gespielten Spielen (Turnover);
- b. der zweite den Gesamtbetrag der gewonnenen Spielkredite in allen gespielten Spielen (Total wins).

² Die elektronischen Zähler müssen zudem mindestens folgende Daten aufzeichnen:

- a. den Gesamtbetrag der Münzen, welche in die «coin box/cash box» gelangen;
- b. den Gesamtbetrag der akzeptierten und verbuchten Noten.

³ Für den Fall, dass mit unterschiedlichen Einsätzen gespielt werden kann, müssen die Zähler in der Lage sein, den Geld- oder Kreditwert aller eingesetzten Spielkredite korrekt zu erfassen.

⁴ Die elektromechanischen Zähler müssen die Daten gemäss Absatz 1 aufzeichnen. Im Hinblick auf die technische Entwicklung kann die Kommission Ausnahmen bewilligen. Sie kann insbesondere vorsehen, dass die elektromechanischen Zähler namentlich nur jede 10. oder 100. Einheit direkt anzeigen, wenn sichergestellt ist, dass alle Daten korrekt registriert werden.

⁵ Können die Spielkredite in verschiedener Weise eingebracht werden oder werden Spielkredite in anderer Weise als in Münzen ausbezahlt, so ist jede Art durch einen individuellen Zähler zu erfassen.

Art. 33 Internes Diagnosesystem

¹ Jeder Glücksspielautomat muss über ein internes Diagnosesystem zur Aufzeichnung sämtlicher Spielereignisse und Spielergebnisse sowie von Handlungen an und im Gerät verfügen.

² Das Diagnosesystem hat selbstständig Tests des Glücksspielautomaten durchzuführen. Stellt es Fehlfunktionen fest, welche Auswirkungen auf den Spielverlauf, die Zähler oder die Datenerfassung durch das EAKS haben, so meldet es diese unverzüglich an das EAKS und blockiert das Gerät.

³ Das Diagnosesystem muss sämtliche Spielereignisse und Spielergebnisse sowie alle weiteren Informationen des aktuellen und mindestens der vier vorangegangenen Spiele speichern. Anhand der gespeicherten Daten muss es möglich sein, den ursprünglichen Zustand des Gerätes zu rekonstruieren. Auf Anfrage müssen die gespeicherten Daten angezeigt werden können.

⁴ Ist der Glücksspielautomat mit einem Banknotenlesegerät ausgerüstet, so muss das Diagnosesystem den Wert und die gewährten Kredite für die aktuelle und mindestens die vier vorgängig akzeptierten Banknoten speichern und auf Anfrage anzeigen.

⁵ Absatz 4 gilt sinngemäss, wenn die Spielkredite in einer anderen Form als in Banknoten erbracht werden können.

Art. 34 Multispielergerät

¹ Ein Multispielergerät ist ein Glücksspielautomat, welcher mehrere Spielplätze anbietet und es mehreren Spielerinnen und Spielern erlaubt, gleichzeitig dasselbe Spiel zu spielen.

² Jeder Spielplatz eines Multispielergeräts gilt als einzelner Glücksspielautomat und muss die gesetzlichen Bestimmungen erfüllen.

³ Die Spielereignisse und Spielergebnisse müssen durch einen einzelnen Zufallszahlengenerator bestimmt werden.

2. Abschnitt: Betrieb

(Art. 69 VSBG)

Art. 35

(Art. 54 Abs. 3 VSBG)

¹ Glücksspielautomaten dürfen nur nach den von der Spielbank erlassenen und von der Kommission genehmigten Spielregeln betrieben werden.

² Die Spielregeln beinhalten mindestens folgende Angaben:

- a. die Bedienungsanleitung;
- b. die Art und Weise, wie die Einsätze zu leisten sind;
- c. die Minimal- und Maximaleinsätze;
- d. die Gewinnmöglichkeiten;
- e. die Auszahlungsbedingungen der Spielbank, insbesondere bei Fehlfunktionen der Geräte.

5. Kapitel: Jackpotsysteme

1. Abschnitt: Anforderungen

(Art. 62 VSBG)

Art. 36

Jackpotspiel

¹ Für die Auslösung eines Jackpots sind zum Voraus Bedingungen festzulegen. Diese dürfen unter Vorbehalt von Artikel 42 bis zur Auslösung des Jackpots nicht verändert werden.

² Jedes an ein Jackpotsystem angeschlossene Glücksspiel muss ab dem Ausgangswert (Base-Value) die Möglichkeit haben, den Jackpot zu den für die Auslösung des Jackpots festgelegten Bedingungen auszulösen. Es können auch Bedingungen festgelegt werden, von deren Erfüllung es abhängt, ob eine Spielerin oder ein Spieler sich am Jackpot beteiligt oder nicht. Diese Bedingungen sind den Spielerinnen und Spielern bekannt zu geben.

³ Alle an ein Jackpotsystem angeschlossenen Glücksspiele müssen mit der gleichen Wahrscheinlichkeit den Jackpot zu den für die Auslösung des Jackpots festgelegten Bedingungen auslösen können. Werden Glücksspiele mit verschiedenen Einsatzhöhen angeschossen, so muss die Wahrscheinlichkeit, den Jackpot zu gewinnen, proportional zur Einsatzhöhe sein.

⁴ Die Jackpotsumme, welche den Spielerinnen und Spielern als Gewinn in Aussicht gestellt wird, entspricht unter Vorbehalt von Absatz 5 der Summe der von den Glücksspielen geleisteten Beiträge an den Jackpot (Increments), zuzüglich des Base-Value. Andere Gewinne dürfen den Spielerinnen und Spielern nicht in Aussicht gestellt werden.

⁵ Der Base-Value für einen zukünftigen Jackpot wird durch das Abzweigen eines bestimmten Prozentsatzes der Increments des laufenden Jackpotspiels gebildet (Hidden-Jackpot). Beim erstmaligen Start eines Jackpotspiels beträgt der Base-Value 1 Franken.

⁶ Wurde ein Jackpot gewonnen, so muss das Glücksspiel, mittels welchem bzw. an welchem der Jackpot gewonnen wurde, blockiert werden. Das Glücksspiel muss blockiert bleiben, bis alle für den Nachweis des Jackpotgewinns wesentlichen Tatsachen ermittelt wurden.

Art. 37 Bedingungen

¹ Bei einem Mystery Jackpot wird die Bedingung, unter welcher ein Jackpot gewonnen wird, mittels eines Zufallszahlengenerators (Art. 26 Abs. 3) innerhalb einer Bandbreite, zwischen dem Ausgangswert (Base-Value) und der von der Spielbank zu bestimmenden oberen Limite (Art. 53 VSBG), festgelegt (Gewinnwert). Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Gewinnwert bestimmt wird, muss innerhalb der Bandbreite stets dieselbe sein.

² Bei einem Progressiv Jackpot entspricht die Bedingung, unter welcher ein Jackpot gewonnen wird, einem bestimmten Spielergebnis oder Spielereignis an einem der am Jackpotsystem angeschlossenen Glücksspiele, welches entsprechend den Vorschriften gemäss den Artikeln 16 und 27 zufällig zustande gekommen ist.

Art. 38 Jackpotsysteme

¹ Das Jackpotsystem muss derart konstruiert sein, dass:

- a. bei Stromunterbruch oder anderen Ereignissen keinerlei Daten verloren gehen und die Jackpotsumme rekonstruiert werden kann;
- b. keine Rückschlüsse auf den Zeitpunkt möglich sind, an welchem die den Jackpot auslösende vorbestimmte Bedingung eintritt. Bei einem Mystery Jackpotsystem ist bei der Bestimmung der Bandbreite dieser Anforderung entsprechend Rechnung zu tragen. Die Kommission kann eine bestimmte Bandbreite anordnen.

² Das Jackpotsystem muss ein Protokoll führen, das folgende Angaben enthält:

- a. die Increments pro Spiel;
- b. den aktuelle Jackpotstand;
- c. den Ausgangswert (Base-Value);
- d. bei Mystery Jackpots, die obere Limite;
- e. die einzelnen Jackpotgewinne einschliesslich Datum und Uhrzeit;
- f. von welchem der angeschlossenen Glücksspiele der Jackpot ausgelöst wurde;
- g. die angeschlossenen Glücksspiele.

³ Folgende weitere Daten sind durch das Jackpotsystem oder das EAKS zu speichern und fünf Jahre aufzubewahren:

- a. alle Änderungen der Parameter;
- b. alle Zugriffe auf das System;
- c. alle Fehlfunktionen des Systems;
- d. die Daten gemäss Absatz 2 Buchstaben a und c - f.

⁴ Hat das Jackpotsystem keine Verbindung mit einem oder mehreren der Glücksspiele, welche angeschlossen sein sollten, so zeigt es diese Tatsache entweder direkt oder mittels des EAKS an. Das Glücksspiel muss unverzüglich ausser Betrieb genommen werden und darf nicht mehr weiter betrieben werden.

2. Abschnitt: Betrieb

(Art. 69 VSBG)

Art. 39 Echtzeitverbindung

Das Jackpotsystem und die angeschlossenen Glücksspiele sind derart zu verbinden, dass eine Echtzeitverbindung besteht.

Art. 40 Increments und Gewinnauslösung

¹ Werden die an das Jackpotsystem angeschlossenen Glücksspiele gespielt (Jackpotspiel), so muss sich die Jackpotsumme laufend im Umfang der Increments erhöhen.

² Ein Jackpot wird gewonnen, wenn die zur Auslösung des Jackpots festgelegte Bedingung eintritt.

Art. 41 Bestimmung des Bruttospielertrags bei Jackpots

Zur Bestimmung des Bruttospielertrags der Spielbank während eines laufenden Jackpotspiels werden die an die Jackpotsumme sowie an den Hidden-Jackpot geleisteten Increments vom Bruttospielertrag der Spiele in Abzug gebracht.

Art. 42 Unterbruch und Änderung des laufenden Jackpots

¹ Ein laufender Jackpot darf bis zu seiner Auslösung nicht unterbrochen werden. Bis zu diesem Zeitpunkt dürfen auch seine Parameter nicht geändert werden.

² Die Kommission kann Ausnahmen bewilligen, namentlich für die Behebung von Funktionsstörungen.

³ Bei der Wiederinbetriebnahme muss dieselbe Jackpotsumme wie vor dem Ereignis angezeigt werden. Davon ausgenommen sind Fälle nach Artikel 53 Absatz 3.

⁴ Änderungen der Parameter, insbesondere der zur Auslösung des Jackpots festgelegten Bedingung oder die Neueingabe der bisherigen Parameter, bedürfen einer vorgängigen Genehmigung durch die Kommission.

⁵ Alle Änderungen der Parameter im Hinblick auf einen zukünftigen Jackpot dürfen den laufenden Jackpot nicht beeinflussen.

Art. 43 Verminderung und Übertragung des Jackpotgewinns

¹ Der in Aussicht gestellte Jackpotgewinn darf bis zur Auslösung des Jackpots nicht vermindert werden, es sei denn, die Spielbank korrigiere den Jackpot nach einer Funktionsstörung.

² Der in Aussicht gestellte Jackpotgewinn kann unter Vorbehalt von Absatz 3 auf ein anderes Jackpotsystem übertragen werden, wenn das Jackpotsystem oder die angeschlossenen Glücksspiele defekt sind oder ersetzt werden.

³ Wird ein Jackpot übertragen, so bedarf die Übertragung der Genehmigung durch die Kommission.

Art. 44 Gewinnsumme und Anzeige des Jackpotbetrages

¹ Wurde ein Jackpot gewonnen, so ist zur Bestimmung der Gewinnsumme der Betrag massgebend, welcher im Jackpotcontroller erfasst wurde.

² Der aktuelle in Aussicht gestellte Jackpotgewinn ist den Spielerinnen und Spielern bis auf mindestens zwei Stellen hinter dem Komma anzuzeigen. Eine leichte Zeitverzögerung kann toleriert werden, wenn im Gewinnfall die korrekte Gewinnsumme angezeigt wird.

³ Wenn mehrere Jackpotcontroller miteinander zum Betrieb eines Jackpots verbunden sind (Master-Slave-Configuration), muss jeder der Jackpotcontroller mit einer separaten Jackpotaanzeige (Display) verbunden sein.

Art. 45 Auslösung des Jackpotgewinns

¹ Nach der Auslösung des Jackpots muss das Jackpotsystem folgende Daten aufzeichnen und anzeigen:

- a. die Identität des auslösenden Gerätes;
- b. die Gewinnsumme.

² Nach der Auslösung des Jackpots muss sich das Jackpotsystem unverzüglich automatisch auf den Ausgangswert (Base-Value) zurücksetzen und mit dem Spiel fortfahren. Wird der Jackpot erneut gewonnen, entspricht die Gewinnsumme dem Ausgangswert und den bis zur zweiten Auslösung des Jackpots aufgelaufenen Increments, unabhängig davon, ob auf dem Display noch die Gewinnsumme des vorherigen Jackpots angezeigt wird oder nicht.

³ Kann die Jackpotgewinnerin oder der Jackpotgewinner nicht ermittelt werden, so wird die Jackpotsumme, abzüglich des Ausgangswerts, zum Bruttospielertrag des betreffenden Monats addiert.

Art. 46 Mehrere Gewinner

Wird der Jackpot von mehreren Geräten gleichzeitig ausgelöst, so erhalten jede auslösende Spielerin und jeder auslösende Spieler die volle angezeigte Jackpotsumme. Die Kommission kann vorgängig für einzelne Jackpotsysteme eine andere Aufteilung genehmigen.

3. Abschnitt:**Vernetzung von Jackpotsystemen innerhalb von Spielbanken mit einer Konzession A****Art. 47** (Art. 45 VSBG)

¹ Werden Glücksspiele gleichzeitig an mehrere Jackpotsysteme angeschlossen oder mehrere Jackpotsysteme miteinander verbunden, so gelten zusätzlich zu den vorangehenden Abschnitten dieses Kapitels die Bestimmungen der Absätze 2 und 3.

² Den Spielerinnen und Spielern ist anzuzeigen, an welches Jackpotsystem oder an welche Jackpotsysteme das Glücksspiel angeschlossen ist.

³ Die Spielbank muss der Kommission auf Anfrage jederzeit folgende Angaben machen:

- a. die Beiträge (Increments) an den Jackpot je Glücksspiel sowie die Gesamtsumme;
- b. die aktuelle Höhe der einzelnen Jackpots;
- c. die Summe der aktuellen Jackpots;
- d. die maximale Summe der Jackpots;
- e. die Ausgangswerte der Jackpotsysteme.

4. Abschnitt:**Vernetzung von Glücksspielen unter Spielbanken mit einer Konzession A**

(Art. 46 VSBG)

Art. 48 Zusätzliche Vorschriften

Werden Glücksspiele oder Jackpotsysteme unter Spielbanken vernetzt, so gelten zusätzlich zu den vorangehenden Abschnitten dieses Kapitels die nachfolgenden Bestimmungen.

Art. 49 Zentrales Jackpotsystem

¹ Das zentrale Jackpotsystem muss sich in einer der angeschlossenen Spielbanken befinden. Wird von der Kommission keine andere Regelung genehmigt, so ist die betreffende Spielbank für das zentrale Jackpotsystem verantwortlich.

² Die Kommunikation zwischen dem zentralen Jackpotsystem und den angeschlossenen Spielbanken muss chiffriert erfolgen.

³ Eine qualifizierte unabhängige Drittperson ist von den angeschlossenen Spielbanken zu beauftragen, den Betrieb des Jackpotsystems zu überwachen.

Art. 50 Sicherstellung von Daten und des Betriebs

¹ Das zentrale Jackpotsystem muss über eine Notstromversorgung verfügen, welche bei Stromausfall den ununterbrochenen Betrieb des Jackpotsystems sicherstellt.

² Wird die Kommunikationsverbindung zwischen einer Spielbank und dem zentralen Jackpotsystem unterbrochen, so ist der Betrieb der angeschlossenen Glücksspiele in der betroffenen Spielbank unverzüglich einzustellen.

³ Wird die Verbindung wieder aufgenommen, so ist sicherzustellen, dass die angezeigte Jackpotsumme in den angeschlossenen Spielbanken übereinstimmt.

Art. 51 Aufzeichnungen

Jede der angeschlossenen Spielbanken hat monatlich die Summe der Beträge, die sie an das zentrale Jackpotsystem leistet, aufzuzeichnen. Die Aufzeichnungen sind während mindestens fünf Jahren nach dem Gewinn des Jackpots aufzubewahren.

5. Abschnitt: Jackpotlimite in Spielbanken mit einer Konzession B

(Art. 53 Abs. 2 VSBG)

Art. 52

Beträge, die die Jackpotlimite aus technischen Gründen überschreiten, werden nicht an die Spielerinnen und Spieler ausbezahlt. Sie stehen der Alters- und Hinterbliebenenversicherung des Bundes zu. Den Spielerinnen und Spielern ist in geeigneter Weise bekannt zu geben, dass die rechtliche Jackpotlimite erreicht wurde und dass nur Gewinne bis zu dieser Höhe ausbezahlt werden.

6. Abschnitt: Besondere Bestimmungen für die Verwendung von Jackpotbeiträgen

Art. 53

¹ Stellt eine Spielbank ihren Betrieb oder den Betrieb des Jackpotsystems für länger als einen Monat oder definitiv ein, so entscheidet die Kommission über die Verwendung der aufgelaufenen Jackpotsumme.

² Stellt eine Spielbank, die mit einer oder mehreren Spielbanken vernetzt ist, ihren Betrieb oder den Betrieb des vernetzten Jackpots ein, so verbleiben die von ihr geleisteten Beiträge in der Jackpotsumme.

³ Setzt eine Spielbank, die mit einer oder mehreren Spielbanken vernetzt ist, den Betrieb des vernetzten Jackpots aus, so kann sie den Betrieb wieder aufnehmen, wenn sie den Jackpot im Verhältnis zu ihren bisherigen Beiträgen und der Zeitspanne seit dem Aussetzen entsprechend erhöht. Die Kommission kann eine andere Vereinbarung unter den angeschlossenen Spielbanken genehmigen.

6. Kapitel: Inbetriebnahme

1. Abschnitt: Technische Dokumentation

Art. 54 Überwachungssysteme

¹ Bei der Inbetriebnahme des Kameraüberwachungssystems hat die Spielbank der Kommission folgende Angaben und Unterlagen einzureichen:

- a. Name und Adresse des Inverkehrbringers und des Herstellers, wenn diese nicht identisch sind;
- b. Typen-, Modell- oder Seriennummer;
- c. Angabe der Anzahl und der Standorte der Kameras;
- d. Standort des Videoüberwachungsraums;
- e. Plan des Kameraüberwachungssystems;
- f. einen genauen technischen Beschrieb über die Funktionsweise des Systems.

² Bei der Inbetriebnahme des EAKS hat die Spielbank der Kommission folgende Angaben und Unterlagen einzureichen:

- a. Name und Adresse des Inverkehrbringers und des Herstellers, wenn diese nicht identisch sind;
- b. Typen-, Modell- oder Seriennummer;
- c. Art und Anzahl der angeschlossenen Spiele;
- d. Beschreibung der eingesetzten Hard- und Software wie Schemata und Ablaufdiagramme;
- e. vollständige Dokumentation über die Hard- und Software;
- f. das Programm;
- g. eine Bestätigung sowie das Prüfergebnis und den Prüfbericht einer Stelle nach Artikel 56 Absätze 3 und 4, aus welchem hervorgeht, dass die Kommunikation zwischen den angeschlossenen Glücksspielen sowie die Aufzeichnung der Daten sichergestellt sind.

³ Die Kommission kann auf Gesuch der Spielbank auf die Einreichung gewisser Unterlagen, Angaben oder Komponenten nach diesem Artikel verzichten, wenn sich diese bereits in ihrem Besitz befinden.

Art. 55 Spiele
(Art. 64 VSBG)

¹ Bei der Inbetriebnahme von Tischspielen hat die Spielbank der Kommission folgende Angaben und Unterlagen einzureichen:

- a. Name und Adresse des Inverkehrbringers und des Herstellers, wenn diese nicht identisch sind;
- b. Typen-, Modell- oder Seriennummer (Identifikationsnummer);
- c. Zeichnungen und Pläne der Tischspiele sowie ihrer Komponenten und Bauteile;
- d. Beschreibung der eingesetzten Hard- und Software wie Schemata und Ablaufdiagramme;
- e. Angaben über den Ablauf des Spiels;
- f. Beschreibung der angewandten Prüfverfahren;
- g. das Prüfergebnis und den Prüfbericht.

² Bei der Inbetriebnahme von Glücksspielautomaten hat die Spielbank der Kommission folgende Angaben und Unterlagen einzureichen:

- a. Name und Adresse des Inverkehrbringers und des Herstellers, wenn diese nicht identisch sind;
- b. Typen-, Modell- oder Seriennummer (Identifikationsnummer);
- c. Zeichnungen und Pläne der Glücksspielautomaten sowie ihrer Komponenten und Bauteile;
- d. Beschreibung der eingesetzten Hard- und Software wie Schemata und Ablaufdiagramme;
- e. Angaben über den Ablauf des Spiels;
- f. Beschreibung der angewandten Prüfverfahren;
- g. digitale Farbfotografien des Glücksspielautomaten;
- h. Funktion und Aufbau des Zufallszahlengenerators;
- i. die Art und Weise, wie die einzelnen Spielereignisse und Spielergebnisse zu Stande kommen;
- j. den Höchstgewinn im einzelnen Spiel;
- k. die Art der Berechnung sowie die Ergebnisse der Spielstatistik;
- l. die Anzahl sowie die Ergebnisse der durchgeführten Testspiele oder Simulationen;
- m. die Auszahlungsquote;
- n. die Wahrscheinlichkeit der Gewinnspiele;

- o. den Sourcecode, das Master e-prom, die CD-Rom, die Flashcard oder jedes andere Speichermedium;
- p. eine Bestätigung sowie das Prüfergebnis und den Prüfbericht einer Stelle nach Artikel 56 Absätze 3 und 4, aus welchem hervorgeht, dass der Glücksspielautomat den gesetzlichen Anforderungen entspricht.

³ Bei der Inbetriebnahme von Jackpotsystemen hat die Spielbank der Kommission folgende Angaben und Unterlagen einzureichen:

- a. Name und Adresse des Inverkehrbringers und des Herstellers, wenn diese nicht identisch sind;
- b. Typen-, Modell- oder Seriennummer (Identifikationsnummer);
- c. Zeichnungen und Pläne des Jackpotsystems sowie seiner Komponenten und Bauteile;
- d. die Beschreibung der eingesetzten Hard- und Software wie Schemata und Ablaufdiagramme;
- e. Angaben über den Ablauf des Spiels;
- f. die Beschreibung der angewandten Prüfverfahren;
- g. die Typen-, Modell- oder Seriennummer der angeschlossenen Glücksspiele;
- h. den Beschrieb der Funktionsweise des Jackpotsystems sowie des Kriteriums, das den Jackpot auslöst;
- i. den Source- und Programmcode;
- j. eine Bestätigung sowie das Prüfergebnis und den Prüfbericht einer Stelle nach Artikel 56 Absätze 3 und 4, aus welchem hervorgeht, dass das Jackpotsystem den gesetzlichen Anforderungen entspricht.

⁴ Die Kommission kann auf Gesuch der Spielbank auf die Einreichung gewisser Unterlagen, Angaben oder Komponenten nach diesem Artikel verzichten, wenn sich diese bereits in ihrem Besitz befinden.

2. Abschnitt: Prüfung

Art. 56 Prüfung von Spieleinrichtungen

¹ Das Prüfverfahren für EAKS, Glücksspielautomaten und Jackpotsysteme richtet sich nach Anhang 3 dieser Verordnung.

² Die Kommission legt den Inhalt des Prüfberichts fest.

³ Als Nachweis der Konformität von EAKS, Glücksspielautomaten und Jackpotsystemen gilt eine Bescheinigung von Stellen, die nach der Verordnung vom 30. Oktober 1991⁴ über das schweizerische Akkreditierungssystem auf der Grundlage der internationalen Norm EN 45'004 spezifisch für den Bereich dieser Verordnung akkreditiert sind.

⁴ SR 946.512

- ⁴ Die Bescheinigung von ausländischen Stellen wird anerkannt, wenn:
- die Stellen über eine dem Absatz 3 gleichwertige ausländische Akkreditierung verfügen; und
 - die angewandten Prüf- und Konformitätsbewertungsverfahren den schweizerischen Anforderungen (Anhang 3) entsprechen.
- ⁵ Die Kommission veröffentlicht eine Liste von akkreditierten Stellen nach den Absätzen 3 und 4.
- ⁶ Der Konformitätserklärung über Glücksspielautomaten, EAKS und Jackpotsysteme sind die Bestätigung sowie das Prüfergebnis und der Prüfbericht der Stelle nach Absatz 3 oder 4 beizulegen.
- ⁷ Die Kommission kann die Spielbanken oder die Lieferanten von Spieleinrichtungen verpflichten, ihr vor der Inbetriebnahme einen Glücksspielautomaten, ein EAKS oder ein Jackpotsystem unentgeltlich zur Verfügung zu stellen.

7. Kapitel: Spielturniere

(Art. 47 VSBG)

Art. 57 Begriff und Regeln

¹ Spielbanken mit einer Konzession A dürfen Spielturniere veranstalten. Als Spielturnier gilt eine Veranstaltung, an welcher sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer beim Spiel an Glücksspielen messen. Zu Beginn des Turniers erhält jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer dieselbe Anzahl von Spielkrediten. Es können Preise in Aussicht gestellt werden.

² Vor der Ausschreibung eines Turniers hat die Spielbank der Kommission die Turnierregeln zur Genehmigung einzureichen. Die Turnierregeln beinhalten mindestens Angaben über:

- an oder mit welchen Glücksspielen gespielt wird;
- wie das Spiel verläuft und wie die Gewinnerin oder der Gewinner ermittelt wird;
- wie hoch die Einschreibe- oder Teilnahmegebühren sind;
- welche Gewinne in Aussicht gestellt werden.

³ Die Turnierregeln sind den Teilnehmerinnen und Teilnehmern bekannt zu geben.

Art. 58 Zulässige Glücksspiele und Bruttospielertrag

¹ Spielturniere dürfen nur mit Glücksspielen veranstaltet werden, die den spieltechnischen Anforderungen entsprechen.

² Werden Spielturniere mit Tischspielen oder mit Glücksspielautomaten durchgeführt, die dem EAKS angeschlossen sind, so muss die Spielbank die Daten, welche während des Turniers gesammelt wurden, separat ausweisen.

³ Die Differenz zwischen Einschreibgebühr und den ausgerichteten Preisen gilt bei einem Überschuss als Bruttospielertrag.

⁴ Die Spielbank führt eine entsprechende Abrechnung.

8. Kapitel: Schlussbestimmungen

Art. 59 Aufhebung bisherigen Rechts

Die Verordnung des EJPD vom 13. März 2000⁵ über Überwachungssysteme und Glücksspiele wird aufgehoben.

Art. 60 Übergangsbestimmungen

¹ Spielbanken mit einer provisorischen Konzession B, die eine definitive Konzession erhalten haben, dürfen nach Ablauf der provisorischen Konzession laufende Jackpots bis zu ihrer regulären Auslösung weiter betreiben, auch wenn die Limite nach Artikel 53 Absatz 2 VSBG überschritten wird. Der gesamte Jackpotbetrag ist auszubezahlen.

² Bei Spielbanken mit einer provisorischen Konzession B, die keine definitive Konzession erhalten haben, wird die Jackpotsumme, abzüglich des Ausgangswerts, zum Zeitpunkt der Schliessung zum Bruttospielertrag addiert.

³ Glücksspielautomaten, welche die Anforderungen nach Artikel 19 der Glücksspielverordnung vom 13. März 2000⁶ erfüllen, dürfen bis zum 31. März 2005 betrieben werden.

Art. 61 Inkrafttreten

Diese Verordnung tritt am 1. April 2002 in Kraft.

⁵ [AS 2000 893]

⁶ [AS 2000 893]

Höchsteinsätze für Tischspiele in Spielbanken mit einer Konzession B

Bei den in Spielbanken mit einer Konzession B betriebenen Tischspielen dürfen die folgenden Maximaleinsätze nicht überschritten werden:

a. *Boulespiel*: Fr. 50.–

b. *French Roulette*(*American Roulette* (nur eine 0))

	Franken
Plein	200
Cheval	400
Transversale pleine	600
0, 1 und 2	600
0, 2 und 3	600
Die vier erste Nummern (0, 1, 2, und 3)	800
Carré	800
Transversale simple	1200
Dutzend und Kolonne	2400
Einfache Chance	3600

c. *Blackjack*

Der Maximaleinsatz darf höchstens 1'000 Franken betragen. Der Maximaleinsatz gilt für die gesamte Spielbox. Der Maximaleinsatz für die einzelne Spielbox kann bei Verdoppeln oder bei Teilung der Hand überschritten werden.

d. *Sic Bo*

Einsatzkombination	Maximum in Franken
Specific Triple	10
Any Triple	60
Double	160
4/17	30
5/16	60
6/15	100
7/14	150
8/13	225

Einsatzkombination	Maximum in Franken
9/12	300
10/11	300
Domino Combination	300
Single Dice (1x)	150
Single Dice (2x)	150
Single Dice (3x)	150
Big	1800
Small	1800

e. Punto Banco (einschliesslich Mini/Midi)

	Franken
Maximum Tie	100.–
Maximum per Spieler/Banker	1000.–

f. Poker

	Franken
Split-Limit	10.–/20.–
Ante	5.–

g. Casino Stud Poker

	Franken
Maximum	200.–
Jackpotmaximum	Artikel 53 Absatz 2 VSBG

Setz- und Gewinnmöglichkeiten*a. Boulespiel*

Setzmöglichkeit	Gewinnmöglichkeit
Plein	7:1
Pair/Impair	1:1
Rot/Schwarz	1:1
A cheval	3:1

b. French Roulette/American Roulette (nur eine 0)

Setzmöglichkeit	Gewinnmöglichkeit
Rot/Rouge (alle roten Nummern)	1:1
Schwarz/Noir (alle schwarze Nummern)	1:1
Gerade/Pair (alle gerade Nummern)	1:1
Ungerade/Impair (alle ungeraden Nummern)	1:1
Nieder/Manque (Nummern von 1–18)	1:1
Hoch/Passé (Nummern von 19–36)	1:1
Dutzend (zwölf Nummern)	2:1
Kolonne (zwölf Nummern)	2:1
Transversale Simple (sechs aufeinander folgende Nummern aus zwei aufeinander folgenden Querreihen)	5:1
Carré (vier Nummern, die am Tableau ein Quadrat bilden)	8:1
Die vier ersten Nummern (0,1,2 und 3)	8:1
0, 1 und 2	11:1
0, 2 und 3	11:1
Transversale Pleine (drei aufeinander folgende Nummern aus einer Querreihe des Tableaus)	11:1
Cheval (zwei Nummern, die entweder vertikal oder horizontal auf dem Tableau benachbart sind)	17:1
Plein (eine Nummer zwischen 0 und 36)	35:1

c. Glücksrad/Big Wheel (52 Spielfelder)

Symbol/Anzahl Spielfelder	Auszahlungsquote
Saphir (24)	1:1
Amethyst (12)	3:1
Topas (8)	5:1
Opal (4)	10:1
Smaragd (2)	20:1
Rubin (1)	45:1
Diamant (1)	45:1

d. Blackjack

	Auszahlungsquote
Normaler Gewinn	1:1
Black Jack	3:2
Versicherung	2:1

e. Punto Banco (einschliesslich Mini/Midi)

	Auszahlungsquote
Spieler	1: 1
Bank	19:20
Tie	8: 1

f. Baccara/Chemin de fer

Bankier	Einsätze der Gegenspieler minus 5 Prozent Kommission
Ponte	1:1 (kein Abzug einer Kommission)
Egalité	Einsätze bleiben liegen oder können von den Pontes verändert werden.

g. Poker

Gewinner	Pot (Gesamtheit aller Einsätze)
Kommission	5 Prozent der in der Spielrunde getätigten Einsätze

h. Casino Stud Poker

ohne Betrieb eines Progressiv Jackpots

High Cards	Eine gewinnende Hand, ohne eine der nachfolgenden Kombinationen	1:1
Ein Paar	zwei gleiche Kartenwerte	1:1
Zwei Paare	je zwei gleiche Kartenwerte	2:1
Drei Gleiche (Drilling)	drei gleiche Kartenwerte	3:1
Strasse (Straight)	fünf nachfolgende Kartenwerte unterschiedlicher Farbe	4:1
Flush	fünf Karten gleicher Farbe	5:1
Full House	Kombination von drei und zwei gleichen Kartenwerten	7:1
Vier Gleiche (Poker)	vier Karten mit gleichem Kartenwert	20:1
Straight Flush	fünf nachfolgende Kartenwerte gleicher Farbe	50:1
Royal Flush	As, King, Queen, Jack, zehn mit gleicher Farbe	100:1

bei Betrieb eines Progressiv Jackpots

Royal Flush	100 Prozent des Jackpots
Straight Flush	10 Prozent des Jackpots
Four of a Kind	500facher Einsatz auf Jackpot
Full House	100facher Einsatz auf Jackpot
Flush	50facher Einsatz auf Jackpot

k. Pai Gow Poker

Spieler gewinnt mit beiden Sets (Hands)	Gesamtpot minus 5 Prozent Kommission
Spieler/Dealer gewinnen je mit einem Set (Hand)	push, keine Gewinnauszahlung
Dealer gewinnt mit beiden Sets (Hands)	Gesamtpot

l. Sic Bo

Setzmöglichkeit	Resultat	Gewinnmöglichkeit
Small (die Augensumme ist kleiner gleich 10 und kein Triple)	Total zwischen 4 und 10	1:1
Big (die Augensumme ist grösser als 10 und kein Triple)	Total zwischen 11 und 17	1:1

Setzmöglichkeit	Resultat	Gewinnmöglichkeit
Single Dice (die Augenzahl, auf die gesetzt wurde, scheint auf einem, zwei oder drei der Würfel auf)	1, 2, 3, 4, 5, 6	1:1 für 1 richtige Augenzahl 2:1 für 2 richtige Augenzahlen 12:1 für 3 richtige Augenzahlen
Domino Combination (die gesetzte Kombination scheint auf mindestens zwei Würfeln auf)	$\frac{1}{2}, \frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{5}, \frac{1}{6}$ $\frac{2}{3}, \frac{2}{4}, \frac{2}{5}, \frac{2}{6}$ $\frac{3}{4}, \frac{3}{5}, \frac{3}{6}$ $\frac{4}{5}, \frac{4}{6}$ $\frac{5}{6}$	6:1
Total Sum Combination (die Summe der Augenzahlen der drei Würfel)	4 oder 17 5 oder 16 6 oder 15 7 oder 14 8 oder 13 9 oder 12 10 oder 11	60:1 30:1 18:1 12:1 8:1 6:1 6:1
Specific Double (mindestens 2 der Würfel haben die Augenzahl, auf die gesetzt wurde)	zweimal 1, 2, 3, 4, 5 oder 6	11:1
Any Triple (ein beliebiges Triple tritt ein)	dreimal 1, 2, 3, 4, 5 oder 6	30:1
Specific Triple (es tritt das Triple auf, auf das gesetzt wurde)		180:1

m. Craps

Pass-Line	1:1
mit einfacher Wette	1:1 plus Einsatz
mit doppelter Wette	1:1 plus Einsatz
Come	1:1
mit einfacher Wette	1:1 plus Einsatz
mit doppelter Wette	1:1 plus Einsatz
Don't pass	1:1
mit einfacher Wette	1:1 plus Einsatz
mit doppelter Wette	1:1 plus Einsatz
Don't come	1:1
mit einfacher Wette	1:1 plus Einsatz
mit doppelter Wette	1:1 plus Einsatz

gesetzte Zahlen (als Gewinn)	
4 oder 10	9:5
4 oder 10 (gekauft)	2:1 (minus 5 Prozent Kommission)
5 oder 9	7:5
6 oder 8	7:6
gesetzte Zahlen (als Verlust)	
4 oder 10	5:11
4 oder 10 (gelegt)	1:2 (minus 5 Prozent Kommission)
5 oder 9	5:8
6 oder 8	4:5
Grosses 6 oder 8	1:1
Feld	
mit 2 und 12, zahlend 2:1	1:1 mit Ausnahme 2 und 12
mit 2 zahlend 3:1, 12 zahlend 2:1	1:1 mit Ausnahme 2 und 12
mit 2 zahlend 2:1, 12 zahlend 3:1	1:1 mit Ausnahme 2 und 12

Vorschlagswetten (werden x für y gerechnet)

Wette	effektive Wette	Auszahlungsquote
irgendeine Sieben	5:1	4:1
irgendein Craps	8:1	7:1
2 oder 12	35:1	30:1/29:1
3 oder 11	17:1	15:1/14:1
Hardways		
4 oder 10	8:1	7:1
6 oder 8	10:1	9:1

Anhang 3⁷
(Art. 56)

⁷ Anhang 3 und seine Änderungen werden weder in der AS noch in der SR veröffentlicht. Separatdrucke bestehen nur in englischer Sprache und sind bei der Eidg. Spielbankenkommission, 3003 Bern erhältlich.