

**Ordinanza del DFGP
sui sistemi di sorveglianza e sul gioco d'azzardo
(Ordinanza sul gioco d'azzardo, OGaz)**

935.521.21

del 20 dicembre 2001 (Stato 26 marzo 2002)

Il Dipartimento federale di giustizia e polizia,

visti gli articoli 24, 25 capoverso 3, 29 capoverso 5, 41 capoverso 1, 42 capoverso 1, 47 capoverso 1, 49, 54 capoverso 3, 55, 58 capoverso 2, 60, 62 capoverso 2, 64 capoverso 2 e 69 dell'ordinanza del 23 febbraio 2000¹ sul gioco d'azzardo e le case da gioco (Ordinanza sulle case da gioco, OCG);
in esecuzione della legge federale del 6 ottobre 1995² sugli ostacoli tecnici al commercio,

ordina:

**Capitolo 1:
Distinzione tra apparecchi automatici per i giochi d'azzardo
e apparecchi automatici per i giochi di destrezza**

Art. 1 Criteri
(art. 60 OCG)

Un apparecchio automatico per i giochi di destrezza è tale segnatamente se:

- a. un giocatore abile può ottenere vincite più elevate che un giocatore meno abile;
- b. nel gioco, non è possibile ottenere vincite senza un'azione da parte del giocatore;
- c. con un gioco passivo il giocatore non ottiene nessuna vincita o vincite irrilevanti.

Art. 2 Documenti da fornire
(art. 58 cpv. 2 OCG)

Per la presentazione di apparecchi automatici da gioco, in vista della decisione circa la qualifica di apparecchio automatico per i giochi di destrezza o di apparecchio automatico per i giochi d'azzardo, occorre trasmettere i dati e i documenti seguenti:

- a. nome e indirizzo del fornitore e del fabbricante, se non sono identici;
- b. descrizione e fotografia dell'apparecchio automatico da gioco;
- c. regole del gioco;

RU 2002 421

¹ RS 935.521

² RS 946.51

- d. disegni e progetti dell'apparecchio automatico da gioco e delle sue componenti e parti integranti;
- e. dati e indicazioni tecniche sull'hardware e il software impiegati nell'apparecchio automatico da gioco, quali schemi e programmi di svolgimento;
- f. codice della fonte, master e-prom, CD-ROM, flashcard e ogni altro supporto di memorizzazione;
- g. dati sullo svolgimento del gioco;
- h. descrizione degli elementi determinanti e decisivi per il gioco;
- i. possibilità di vincita;
- j. risultati dei giochi di prova eseguiti in numero sufficiente;
- k. statistica delle vincite.

Capitolo 2: Sistemi di sorveglianza

Sezione 1: Esigenze

(art. 24 e 29 OCG)

Art. 3 Videosorveglianza di locali

¹ I locali seguenti devono essere sorvegliati ininterrottamente 24 ore su 24 mediante un sistema di videosorveglianza:

- a. area d'accesso alla casa da gioco;
- b. sale da gioco;
- c. locali in cui sono custoditi, depositati, trasportati o versati denaro, gettoni o strumenti di gioco;
- d. luoghi in cui sono collocati il sistema elettronico di conteggio e di controllo (SECC) e il sistema di jackpot (sistema di controllo del jackpot).

² Interruzioni della registrazione 24 ore su 24 possono essere autorizzate se è garantito che la registrazione ha inizio non appena qualcuno entri o si trattenga nei locali interessati. Su domanda della casa da gioco, la Commissione federale delle case da gioco (Commissione) decide in merito all'ammissibilità di tale registrazione, tenendo conto del sistema di telecamere installato e del sistema di sicurezza adottato.

Art. 4 Videosorveglianza dei tavoli da gioco e degli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo

¹ Ciascun tavolo da gioco dev'essere sorvegliato mediante il sistema di videosorveglianza. Le telecamere poste nel settore dei giochi da tavolo devono essere in grado di inquadrare, per identificarli in modo ineccepibile, le operazioni di gioco, gli eventi e i risultati del gioco, il valore dei gettoni, delle carte, dei dadi e di altri strumenti di gioco.

² Le telecamere poste nel settore degli apparecchi automatici devono essere in grado di inquadrare un singolo apparecchio o un insieme degli stessi in modo tale che le registrazioni documentino tutti gli eventi relativi agli apparecchi automatici. A tal fine, in presenza di eventi o atti particolari una telecamera può essere puntata sull'apparecchio automatico implicato purché la sorveglianza degli altri apparecchi automatici permanga garantita.

Art. 5 Videosorveglianza di attività

Il sistema di videosorveglianza deve sorvegliare le attività seguenti:

- a. ritiro del denaro dai giochi da tavolo e dagli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo;
- b. flusso di denaro e di gettoni ai singoli giochi da tavolo.

Art. 6 Registrazione e conservazione

¹ Le immagini del sistema di videosorveglianza vanno registrate e conservate in luogo sicuro per quattro settimane, conformemente all'articolo 29 capoverso 3 OCG.

² Le immagini provenienti dal sistema di videosorveglianza dei tavoli da gioco vanno registrate in tempo reale e conservate almeno per una settimana. Trascorso tale lasso di tempo, le registrazioni in tempo reale possono essere cancellate purché sia garantito che durante le tre settimane successive siano disponibili registrazioni provenienti da altre telecamere o con una densità di registrazione inferiore. È considerata tempo reale la registrazione di almeno 25 fotogrammi al secondo.

³ Gli impiegati della casa da gioco e i suoi clienti devono essere debitamente informati della videosorveglianza.

Art. 7 Requisiti del SECC dei giochi da tavolo

¹ Per ogni gioco da tavolo ad esso raccordato, il SECC deve registrare i dati seguenti:

- a. numero di identificazione del tavolo;
- b. somma iniziale e finale dei gettoni, comprese le aggiunte;
- c. risultato finale alla chiusura dell'esercizio;
- d. «drop» del denaro contante.

² Se non sono offerti giochi da tavolo completamente elettronici o con conteggio elettronico, le somme iniziali e finali dei gettoni, il «drop» del denaro contante e il risultato finale possono essere introdotti manualmente nel SECC.

Art. 8 Requisiti del SECC degli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo

¹ Il SECC dev'essere in grado di calcolare il prodotto lordo dei giochi e la quota di restituzione di ciascun apparecchio automatico per i giochi d'azzardo ad esso raccordato.

² Il SECC deve registrare il numero di identificazione di ciascun apparecchio automatico. Per ciascun apparecchio automatico per i giochi d'azzardo, il SECC deve registrare automaticamente anche i dati seguenti:

- a. importo totale delle monete confluite nel coin box/cash box;
- b. importo totale delle banconote accettate e contabilizzate;
- c. importo totale dei crediti di gioco puntati in tutte le partite giocate (turnover);
- d. importo totale dei crediti di gioco vinti in tutte le partite giocate (total wins);
- e. numero delle partite;
- f. data e ora delle interruzioni di gioco e di esercizio degli apparecchi automatici;
- g. data e ora in cui gli apparecchi automatici vengono aperti al gioco.

³ Se il gioco consente puntate diverse, il SECC dev'essere in grado di registrare correttamente il valore contante o di credito di ogni singola puntata.

⁴ Se i crediti di gioco possono essere immessi secondo modalità diverse o sono pagati altrimenti che in monete, ciascuna modalità dev'essere registrata da un contatore apposito.

Art. 9 Requisiti del SECC dei sistemi di jackpot

Per ciascun sistema di jackpot, il SECC deve rilevare i dati seguenti:

- a. numero e tipo dei sistemi;
- b. incrementi dei jackpot dei singoli giochi d'azzardo;
- c. vincite del jackpot, comprese data e ora delle stesse;
- d. in caso di vincita del jackpot, il numero di identificazione del gioco e, in base al tipo di jackpot, l'annuncio della vincita proveniente dal gioco d'azzardo collegato o dal sistema di controllo del jackpot.

Art. 10 Computo

Il prodotto lordo dei giochi e i dati di cui agli articoli 8 capoverso 2 lettere a-d, 8 capoverso 3 e 9 lettera b devono poter essere calcolati per giorno, mese e anno.

Art. 11 Memorizzazione dei dati

¹ I dati di cui agli articoli 7-9 vanno ripresi e registrati senza modifiche, nella forma in cui provengono dai giochi d'azzardo raccordati (dati originari). Tali dati non devono poter essere modificati; a tal fine sono adottate misure di protezione.

² Su richiesta, il SECC mette a disposizione tali dati in forma intelligibile; ciò dev'essere garantito anche quando la Commissione inoltra la domanda online.

Art. 12 Verbale e diritti d'accesso

Il SECC allestisce un verbale per ciascun accesso al sistema e ciascun trattamento dei dati.

Sezione 2: Esercizio

(art. 24 e 29 OCG)

Art. 13 Collegamento

¹ Gli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo e i sistemi di jackpot devono essere collegati in permanenza con il SECC. Se i giochi da tavolo hanno un conteggio elettronico devono essere anch'essi collegati con il SECC.

² In caso di interruzione del collegamento, i giochi d'azzardo implicati devono essere immediatamente disattivati, a meno che i dati non possano essere registrati in una memoria secondaria o in altro modo, per essere in seguito trasmessi al SECC senza alcuna perdita di dati.

³ Il SECC verifica regolarmente l'esistenza del collegamento con i giochi d'azzardo. Deve inoltre segnalare le interruzioni del collegamento e allestire un relativo verbale.

Art. 14 Protezione contro accessi non autorizzati

¹ Il SECC, il sistema di videosorveglianza e il sistema di jackpot (sistema di controllo del jackpot) vanno protetti da accessi non autorizzati.

² Ogni utente avente accesso al SECC o al sistema di jackpot deve disporre di un codice d'accesso individuale. Su richiesta della casa da gioco, la Commissione può autorizzare l'adozione di altre misure d'identificazione quantomeno equivalenti.

³ I sistemi vanno collocati in luoghi protetti dall'accesso di persone non autorizzate.

Art. 15 Locale di sorveglianza

¹ La casa da gioco allestisce due locali di sorveglianza. Nel primo confluiscono tutti i dati e le informazioni del SECC, nel secondo quelli del sistema di videosorveglianza.

² Un collaboratore incaricato della sorveglianza delle registrazioni video dev'essere presente nel locale di sorveglianza almeno durante gli orari d'esercizio dei tavoli da gioco.

Capitolo 3: Giochi da tavolo

Sezione 1: Esigenze

(art. 62 OCG)

Art. 16 Idoneità

I giochi da tavolo devono essere idonei a un esercizio del gioco conforme alle regole e tali da garantire un gioco corretto, basato sulle leggi del caso.

Art. 17 Contenitori

¹ Ogni gioco da tavolo dev'essere munito di almeno un contenitore (drop box) provvisto di un dispositivo di chiusura, destinato alla custodia di denaro contante, gettoni, ricevute, registrazioni o moduli.

² Il contenitore va contrassegnato mediante il numero di identificazione del tavolo da gioco.

Art. 18 Contenitori per le mance

(art. 29 cpv. 1 della L del 18 dic. 1998³ sulle case da gioco)

Ciascun gioco da tavolo dev'essere munito di un contenitore per le mance.

Art. 19 Strumenti di gioco

Gli strumenti di gioco quali carte, palline e dadi devono essere idonei all'esercizio del gioco e garantiscono un gioco corretto e basato sulle leggi del caso.

Sezione 2: Esercizio

(art. 69 OCG)

Art. 20 Regole di gioco

(art. 54 cpv. 3 OCG)

¹ I giochi da tavolo devono essere gestiti secondo le regole di gioco emanate dalla casa da gioco e approvate dalla Commissione.

² Le regole di gioco contengono almeno le indicazioni su:

- a. svolgimento del gioco;
- b. modalità di effettuazione delle puntate;
- c. posta minima e massima;
- d. possibilità di vincita;
- e. designazione del direttore di gioco e suoi compiti e responsabilità.

³ RS 935.52

Art. 21 Offerta di giochi da tavolo nelle case da gioco
con una concessione A
(art. 41 OCG)

¹ Le case da gioco con una concessione A possono offrire i seguenti giochi da tavolo:

- a. gioco della boule;
- b. roulette francese/roulette americana (solo uno 0);
- c. ruota della fortuna / big wheel;
- d. black jack;
- e. punto banco (inclusi mini e midi punto banco);
- f. baccarà /chemin de fer;
- g. poker;
- h. casino stud poker;
- i. pai gow poker;
- j. sic bo;
- k. craps.

² La commissione trattenuta dalla casa da gioco per la gestione di un jackpot a un tavolo da gioco ammonta al massimo al 20 per cento degli incrementi.

Art. 22 Offerta di giochi da tavolo nelle case da gioco
con una concessione B
(art. 42 OCG)

¹ Le case da gioco con una concessione B possono offrire al massimo tre tipi di gioco da tavolo, scelti tra i seguenti:

- a. gioco della boule;
- b. roulette francese/roulette americana (solo uno 0);
- c. black jack;
- d. poker;
- e. punto banco (inclusi mini e midi punto banco);
- f. casino stud poker (con o senza jackpot progressivo individuale);
- g. sic bo.

² La commissione trattenuta dalla casa da gioco per la gestione di un jackpot al casino stud poker può ammontare al massimo al 20 per cento degli incrementi.

Art. 23 Roulette

È lecito offrire il gioco della roulette francese e americana soltanto se:

- a. la velocità di rotazione del cilindro della roulette è costantemente controllata;
- b. i numeri usciti sono registrati e documentati per via elettronica o in altro modo, a scopo statistico.

Art. 24 Poste massime per i giochi da tavolo nelle case da gioco con una concessione B

(art. 49 OCG)

Le poste massime per i giochi da tavolo nelle case da gioco con una concessione B sono stabilite nell'allegato 1.

Art. 25 Possibilità di puntata e di vincita

(art. 55 OCG)

Le possibilità di puntata e di vincita per i singoli giochi da tavolo sono stabilite nell'allegato 2.

Capitolo 4: Apparecchi automatici per i giochi d'azzardo**Sezione 1: Esigenze**

(art. 62 OCG)

Art. 26 Dispositivo di controllo e costruzione

¹ L'apparecchio automatico per i giochi d'azzardo:

- a. dopo un'interruzione della corrente elettrica dev'essere in grado di riprendere l'esercizio senza alcuna perdita di dati;
- b. deve disporre di un sistema di diagnosi interno (art. 33);
- c. deve disporre di un generatore di numeri casuali volto a determinare gli eventi e i risultati di gioco;
- d. è al riparo da azioni esterne, in particolare da interferenze elettromagnetiche ed elettrostatiche e da onde radio.

² Il collegamento e la comunicazione con altri apparecchi e sistemi non devono agire in alcun modo sugli eventi e sui risultati del gioco degli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo.

³ L'affidabilità del generatore di numeri casuali di cui al capoverso 1 lettera c dev'essere comprovata mediante metodi riconosciuti di calcolo delle probabilità o mediante altri procedimenti approvati dalla Commissione. L'affidabilità del generatore di numeri casuali dev'essere comprovata con un grado di certezza pari al 99 per cento.

Art. 27 Eventi e risultati del gioco

¹ Tutti gli eventi e i risultati del gioco devono basarsi prevalentemente sulle leggi del caso.

² Gli eventi e i risultati del gioco si basano prevalentemente sulle leggi del caso se:

- a. avvengono mediante un generatore di numeri casuali o un altro strumento il cui funzionamento è basato sulle leggi del caso;
- b. il giocatore non può agire su di essi o solo in modo insignificante.

³ Gli eventi e i risultati del gioco devono essere determinati soltanto da parametri invariabili. Fatto salvo il capoverso 4, un evento o un risultato del gioco non deve avere influsso alcuno su eventi o risultati successivi o sullo svolgimento del gioco. La probabilità che un determinato evento o risultato si verifichi deve sempre essere la stessa.

⁴ Gli eventi e i risultati di una giocata possono essere trasferiti in tutto o in parte nella giocata immediatamente successiva. Tali eventi e risultati non possono essere trasferiti in una terza giocata o in una giocata ulteriore. La determinazione degli eventi e dei risultati della giocata immediatamente successiva non dev'essere influenzata dagli eventi e risultati trasferiti.

⁵ Nel corso di una partita possono essere proposti giochi supplementari che si fondano su un precedente risultato o evento di gioco, fermo restando che tali giochi supplementari devono basarsi prevalentemente sulle leggi del caso e la determinazione dei loro risultati e eventi non dev'essere influenzata dagli eventi o risultati precedenti. Gli eventi e i risultati di un gioco supplementare possono essere determinati da parametri diversi da quelli del gioco iniziale.

⁶ Se viene offerto un gioco supplementare, l'eventuale vincita può essere conteggiata nella memoria di credito soltanto dopo la fine del gioco supplementare. Non è consentito esigere una nuova puntata per il gioco supplementare.

Art. 28 Quota di restituzione e di vincita

¹ Un apparecchio automatico per i giochi d'azzardo deve disporre di una quota teorica di restituzione pari almeno all'80 per cento.

² La quota di restituzione di cui al capoverso 1 va calcolata mediante metodi riconosciuti di calcolo delle probabilità in relazione al numero possibile di risultati di gioco oppure dimostrata con giochi di prova.

Art. 29 Inizio e termine di un gioco

¹ Un gioco inizia con il suo avvio da parte del giocatore dopo aver effettuato una puntata e termina con il verdetto di vincita o di perdita, prima di effettuare un'altra puntata per una nuova giocata.

² Se sono offerti giochi supplementari, segnatamente giochi di rischio, questi ultimi non valgono come nuovi giochi fintantoché la vincita non è né versata né conteggiata nella memoria di credito dell'apparecchio automatico, bensì è impiegata immediatamente per il gioco supplementare.

Art. 30 Disposizioni particolari concernenti le case da gioco con una concessione B

¹ Se eventi e risultati di una giocata sono trasferiti nella giocata successiva conformemente all'articolo 27 capoverso 4, nelle case da gioco con una concessione B la somma delle puntate e quella delle vincite delle due giocate non devono superare la puntata e la vincita massime di 5000 franchi previste dalla legge.

² Se sono offerti giochi supplementari conformemente all'articolo 27 capoverso 5, nelle case da gioco con una concessione B non deve essere superata la vincita massima di 5000 franchi prevista dalla legge.

³ Le vincite o i crediti registrati sugli apparecchi automatici di una casa da gioco con una concessione B e superiori all'importo massimo di 200 franchi stabilito dall'articolo 52 capoverso 3 OCG possono essere trasferiti su una carta di cliente o di membro.

⁴ La vincita massima per una singola giocata, compresi eventuali giochi supplementari, a un apparecchio automatico per i giochi d'azzardo in una casa da gioco con concessione B non può essere superiore alla vincita massima di 5000 franchi.

Art. 31 Contatori

¹ Un apparecchio automatico per i giochi d'azzardo deve disporre di contatori elettronici di almeno otto cifre e di contatori elettromeccanici di almeno sei cifre.

² I contatori elettronici devono presentare un grado di precisione di almeno il 99,99 per cento e, quando raggiungono il totale massimo esponibile, si riazzerano.

³ I contatori elettromeccanici devono corrispondere allo stato riconosciuto della tecnica e, quando raggiungono il totale massimo esponibile, devono essere riazzerati. Devono essere concepiti in modo tale da offrire protezione contro le manomissioni.

Art. 32 Dati da registrare

¹ Tutti gli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo devono essere dotati di due contatori elettronici distinti. Tali contatori registrano i dati seguenti:

- a. il primo l'importo totale dei crediti di gioco puntati in tutte le partite giocate (turnover);
- b. il secondo l'importo totale dei crediti di gioco vinti in tutte le partite giocate (total wins).

² I contatori elettronici devono registrare almeno anche i dati seguenti:

- a. l'importo totale delle monete confluite nel coin box/cash box;
- b. l'importo totale delle banconote accettate e contabilizzate.

³ Nel caso in cui l'apparecchio automatico offra possibilità di puntate diverse, i contatori devono essere in grado di registrare correttamente il valore contante o di credito di tutte le puntate effettuate.

⁴ I contatori elettromeccanici devono registrare i dati di cui al capoverso 1. La Commissione può concedere deroghe alla luce dell'evoluzione della tecnica. Può

prevedere in particolare che i contatori elettromeccanici esponano direttamente soltanto le decine o le centinaia, purché sia garantito che tutti i dati siano registrati correttamente.

⁵ Se i crediti di gioco possono essere immessi con modalità diverse o sono pagati altrimenti che in monete, ciascuna modalità va registrata da un contatore apposito.

Art. 33 Sistema di diagnosi interno

¹ Ciascun apparecchio automatico per i giochi d'azzardo deve disporre di un sistema di diagnosi interno che registra tutti gli eventi e i risultati di gioco come pure le manipolazioni esterne e interne all'apparecchio.

² Il sistema di diagnosi deve eseguire autonomamente dei test dell'apparecchio automatico per i giochi d'azzardo. Se accerta disfunzioni che si ripercuotono sullo svolgimento del gioco, sui contatori o sulla registrazione dei dati ad opera del SECC, comunica immediatamente tale circostanza al SECC e blocca l'apparecchio.

³ Il sistema di diagnosi deve memorizzare tutti gli eventi e i risultati del gioco, nonché tutte le altre informazioni della giocata corrente e almeno delle quattro precedenti. I dati memorizzati devono permettere di ricostruire lo stato originario dell'apparecchio. Su richiesta, i dati memorizzati devono poter essere visualizzati.

⁴ Se l'apparecchio automatico per i giochi d'azzardo è provvisto di un lettore di banconote, il sistema di diagnosi deve memorizzare il valore e i crediti concessi relativi alla banconota corrente accettata e almeno alle quattro precedenti e li indica su richiesta.

⁵ Il capoverso 4 è applicabile per analogia quando i crediti possono essere concessi in una forma diversa dalle banconote.

Art. 34 Apparecchio per più giocatori

¹ Un apparecchio per più giocatori è un apparecchio per il gioco d'azzardo che offre più postazioni di gioco nelle quali più giocatori possono giocare contemporaneamente allo stesso gioco.

² Ciascuna postazione di gioco di un apparecchio per più giocatori è considerata un apparecchio automatico per i giochi d'azzardo a sé stante e, in quanto tale, deve adempiere ai requisiti legali.

³ Gli eventi e i risultati del gioco sono determinati da un unico generatore di numeri casuali.

Sezione 2: Gestione

(art. 69 OCG)

Art. 35

(art. 54 cpv. 3 OCG)

¹ Gli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo devono essere gestiti unicamente secondo le regole di gioco emanate dalla casa da gioco e approvate dalla Commissione.

² Le regole di gioco contengono almeno le seguenti indicazioni:

- a. istruzioni per l'uso;
- b. modalità di effettuazione delle puntate;
- c. posta minima e massima;
- d. possibilità di vincita;
- e. condizioni di pagamento stabilite dalla casa da gioco, in particolare in caso di disfunzione degli apparecchi automatici.

Capitolo 5: Sistemi di jackpot

Sezione 1: Esigenze

(art. 62 OCG)

Art. 36

Gioco del jackpot

¹ Le condizioni di attribuzione di un jackpot devono essere determinate a priori. Esse non possono più essere modificate, fatto salvo l'articolo 42, fino al momento dell'attribuzione del jackpot.

² Ciascuno dei giochi d'azzardo collegati al sistema di jackpot deve poter realizzare, a partire dal valore di partenza (base value), le condizioni predeterminate cui è subordinata l'attribuzione del jackpot. Le case da gioco possono prevedere le condizioni che un giocatore deve soddisfare per partecipare al gioco del jackpot. Tali condizioni vanno rese note ai giocatori.

³ Ciascuno dei giochi d'azzardo collegati a un sistema di jackpot deve avere la stessa possibilità di realizzare le condizioni predeterminate cui è subordinata l'attribuzione del jackpot. Se vengono collegati al sistema giochi d'azzardo che permettono puntate diverse, la probabilità di vincere il jackpot dev'essere proporzionale all'ammontare della puntata.

⁴ Fatto salvo il capoverso 5, il jackpot in palio corrisponde alla somma degli importi versati al jackpot dai giochi d'azzardo (incrementi), cui è aggiunto il valore di partenza. Ai giocatori non possono essere prospettate altre vincite.

⁵ Il valore di partenza di un jackpot futuro viene costituito trattenendo una determinata quota percentuale dagli incrementi del jackpot corrente (hidden jackpot). Al momento della sua prima messa in funzione, il valore di partenza di un jackpot è pari a un franco.

⁶ Se il jackpot è stato attribuito, il gioco d'azzardo al quale o mediante il quale il jackpot è stato vinto va bloccato. Il gioco d'azzardo deve restare bloccato finché non siano stati acquisiti tutti gli elementi indispensabili a comprovare la vincita del jackpot.

Art. 37 Condizioni

¹ Nel caso del mystery jackpot, la condizione cui è subordinata l'attribuzione del jackpot (il valore della vincita) è determinata mediante un generatore di numeri casuali ed è compresa tra il valore di partenza (base value) e il limite superiore determinato dalla casa da gioco (art. 53 OCG). All'interno di tale forbice, la probabilità che un valore vincente sia selezionato dev'essere sempre la stessa.

² Nel caso del jackpot progressivo, la condizione cui è subordinata l'attribuzione del jackpot consiste in un determinato risultato o evento di uno dei giochi d'azzardo collegati al sistema di jackpot, verificatosi secondo le leggi del caso conformemente alle prescrizioni di cui agli articoli 16 e 27.

Art. 38 Sistemi di jackpot

¹ Il sistema di jackpot dev'essere concepito in modo che:

- a. in caso d'interruzione della corrente elettrica o di qualsiasi altro evento non vada perso nessun dato e la somma del jackpot possa essere ristabilita;
- b. non sia possibile prevedere il momento in cui si realizza la condizione pre-determinata cui è subordinata l'attribuzione del jackpot. Nel caso di un mystery jackpot, nel determinare la forbice occorre tenere debitamente conto di tale esigenza. La Commissione può imporre la scelta di una forbice determinata.

² Il sistema di jackpot tiene un verbale contenente le informazioni seguenti:

- a. gli incrementi per ogni giocata;
- b. l'ammontare corrente del jackpot;
- c. il valore di partenza (base value);
- d. per il mystery jackpot, il limite superiore;
- e. le singole vincite del jackpot, comprese data e ora delle stesse;
- f. il gioco d'azzardo che ha vinto il jackpot;
- g. i giochi d'azzardo collegati.

³ Il sistema di jackpot o il SECC deve memorizzare e conservare per 5 anni gli altri dati seguenti:

- a. tutte le modifiche dei parametri;
- b. tutti gli accessi al sistema;
- c. tutte le disfunzioni del sistema;
- d. i dati di cui al capoverso 2 lettere a e c-f.

⁴ Se non è collegato con uno o più giochi d'azzardo che dovrebbero esserlo, il sistema di jackpot segnala tale circostanza direttamente o tramite il SECC. Il gioco d'azzardo dev'essere disattivato immediatamente e non può più essere utilizzato.

Sezione 2: Gestione

(art. 69 OCG)

Art. 39 Collegamento in tempo reale

Il sistema di jackpot e i giochi d'azzardo collegati tra loro lo devono essere in modo che sia garantito il collegamento in tempo reale.

Art. 40 Incrementi e vincita del jackpot

¹ Se i giochi d'azzardo collegati al sistema di jackpot sono azionati (gioco del jackpot), il totalizzatore del jackpot deve aumentare continuamente in funzione degli incrementi.

² Il jackpot è vinto se si realizza la condizione predeterminata cui è subordinata la sua attribuzione.

Art. 41 Determinazione del prodotto lordo dei giochi in presenza di un jackpot

Dal prodotto lordo dei giochi della casa da gioco che gestisce un jackpot sono detratti gli incrementi al jackpot e all'hidden jackpot.

Art. 42 Interruzione e modifica del jackpot in corso

¹ Un jackpot in corso non può essere interrotto fino alla sua attribuzione. Nemmeno i suoi parametri possono essere modificati fino alla sua attribuzione.

² La Commissione può autorizzare deroghe, segnatamente se si tratta di ovviare ad avarie del funzionamento.

³ Al momento della rimessa in servizio del jackpot la somma dev'essere identica a quella messa in palio prima dell'interruzione. Sono fatti salvi i casi di cui all'articolo 53 capoverso 3.

⁴ Eventuali modifiche dei parametri, in particolare della condizione cui è subordinata l'attribuzione del jackpot, o la reintroduzione dei parametri precedenti necessitano dell'approvazione della Commissione.

⁵ Tutte le modifiche dei parametri effettuate ai fini della configurazione di un nuovo jackpot non devono influenzare il jackpot in corso.

Art. 43 Riduzione e trasferimento del jackpot

¹ Il jackpot in palio non può essere ridotto fintantoché non sia stato vinto, salvo nel caso in cui la casa da gioco modifichi il jackpot in seguito ad avaria del funzionamento.

² Fatto salvo il capoverso 3, il jackpot in palio può essere trasferito a un altro sistema di jackpot se il sistema di jackpot o i giochi d'azzardo collegati sono difettosi o sostituiti.

³ Se un jackpot è trasferito, la Commissione deve approvarne il trasferimento.

Art. 44 Importo vinto e indicazione del jackpot

¹ Se un jackpot è stato vinto, ai fini dell'accertamento della somma vinta è determinante l'importo registrato dal sistema di controllo del jackpot.

² L'indicazione del jackpot corrente in palio deve comprendere almeno i primi due decimali. Un leggero ritardo può essere ammesso se in caso di vincita è esposta la somma corretta.

³ Se più sistemi di controllo del jackpot sono collegati per gestire un solo jackpot (configurazione master-slave), ciascuno di essi dev'essere collegato a un distinto indicatore del jackpot (display).

Art. 45 Attribuzione del jackpot

¹ Dopo l'attribuzione del jackpot, il sistema di jackpot deve registrare e indicare i dati seguenti:

- a. identità dell'apparecchio che ha vinto il jackpot;
- b. somma vinta.

² Dopo l'attribuzione del jackpot il sistema di jackpot deve ritornare automaticamente e senza ritardo al valore di partenza (base value) e prosegue il gioco. Se il jackpot viene vinto nuovamente, la somma vinta si compone del valore di partenza e degli incrementi accumulati sino al momento della seconda vincita del jackpot, a prescindere dal fatto che il display indichi ancora l'importo del jackpot vinto precedentemente.

³ Se il vincitore non può essere individuato, il jackpot è addizionato al prodotto lordo dei giochi del mese in questione, previa detrazione del valore di partenza.

Art. 46 Più vincitori

Qualora il jackpot sia stato vinto contemporaneamente da più apparecchi, a ciascun giocatore è attribuito l'intero jackpot esposto. La Commissione può autorizzare previamente, per singoli sistemi di jackpot, una ripartizione differente.

Sezione 3: Collegamenti con sistemi di jackpot in case da gioco con una concessione A

Art. 47 (art. 45 OCG)

¹ Se giochi d'azzardo vengono collegati contemporaneamente a più sistemi di jackpot o più sistemi di jackpot vengono collegati tra di loro, si applicano parimenti le disposizioni di cui ai capoversi 2 e 3.

² Al giocatore va indicato a quale sistema di jackpot o a quali sistemi di jackpot è collegato il gioco d'azzardo.

³ Su domanda della Commissione la casa da gioco deve fornire in qualsiasi momento le indicazioni seguenti:

- a. gli incrementi del jackpot prodotti da ciascun gioco d'azzardo e la somma vinta;
- b. ammontare corrente dei singoli jackpot;
- c. ammontare complessivo dei jackpot correnti;
- d. importo massimo dei jackpot;
- e. valori di partenza dei sistemi di jackpot collegati.

Sezione 4: Collegamento di giochi d'azzardo tra case da gioco con una concessione A

(art. 46 OCG)

Art. 48 Disposizioni supplementari

Se giochi d'azzardo o sistemi di jackpot sono collegati tra case da gioco si applicano, oltre alle sezioni precedenti del presente capitolo, le disposizioni seguenti.

Art. 49 Sistema di jackpot centrale

¹ Il sistema di jackpot centrale va collocato in una delle case da gioco collegate. Se la Commissione non autorizza nessun'altra soluzione, la casa da gioco in questione è responsabile del sistema di jackpot centrale.

² La comunicazione tra il sistema di jackpot centrale e le case da gioco collegate dev'essere codificata.

³ Le case da gioco collegate devono incaricare un terzo qualificato e indipendente di sorvegliare la gestione del sistema di jackpot.

Art. 50 Garanzia dei dati e dell'esercizio

¹ Il sistema di jackpot centrale deve disporre di un gruppo elettrogeno di emergenza che, in caso di interruzione di corrente elettrica, assicura l'esercizio continuo del sistema di jackpot.

² Se la comunicazione tra una casa da gioco e il sistema di jackpot centrale è interrotta, nella casa da gioco interessata dev'essere immediatamente sospeso l'esercizio dei giochi d'azzardo collegati.

³ Una volta ristabilito il collegamento, dev'essere garantito che nelle case da gioco collegate i jackpot esposti coincidano.

Art. 51 RegISTRAZIONI

Ognuna delle case da gioco collegate registra mensilmente l'importo totale delle somme trasferite al sistema di jackpot centrale. Le registrazioni vanno conservate per almeno cinque anni a partire dall'attribuzione del jackpot.

Sezione 5: Limite del jackpot in case da gioco con una concessione B

(art. 53 cpv. 2 OCG)

Art. 52

La parte di jackpot che, per ragioni tecniche, supera il limite autorizzato, non è versata al giocatore. Essa è attribuita all'assicurazione per la vecchiaia e per i superstiti della Confederazione. I giocatori devono essere informati in modo appropriato che i limiti legali del jackpot sono stati raggiunti e che sono versate solo le vincite fino a questo limite.

Sezione 6: Disposizioni speciali concernenti l'utilizzo di incrementi di jackpot

Art. 53

¹ Se una casa da gioco sospende l'esercizio o l'esercizio del sistema di jackpot per più di un mese o lo interrompe definitivamente, la Commissione decide dell'attribuzione del jackpot corrente.

² Se una casa da gioco collegata con una o più case da gioco sospende il suo esercizio o l'esercizio del jackpot collegato, gli importi da essa versati restano nel totalizzatore del jackpot.

³ Se una casa da gioco, collegata con una o più case da gioco, sospende l'esercizio del jackpot collegato, può riprendere l'esercizio se accresce il jackpot in modo corrispondente all'ammontare degli importi precedenti e al tempo trascorso dalla sospensione. La Commissione può autorizzare altri accordi tra le case da gioco collegate.

Capitolo 6: Messa in servizio

Sezione 1: Documentazione tecnica

Art. 54 Sistemi di controllo

¹ Al momento della messa in servizio del sistema di videosorveglianza la casa da gioco deve trasmettere alla Commissione i dati e i documenti seguenti:

- a. nome e indirizzo del fornitore e del fabbricante, se questi non sono identici;
- b. numero di tipo, di modello o di serie;
- c. indicazioni sul numero e sull'ubicazione delle telecamere;
- d. ubicazione del locale di controllo;
- e. piano del sistema di videosorveglianza;
- f. precisa descrizione tecnica del funzionamento del sistema.

² Al momento della messa in servizio del SECC la casa da gioco deve trasmettere alla Commissione i dati e i documenti seguenti:

- a. nome e indirizzo del fornitore e del fabbricante, se questi non sono identici;
- b. numero di tipo, di modello o di serie;
- c. tipo e numero dei giochi collegati;
- d. descrizione dell'hardware e del software utilizzati, come schemi e diagrammi di svolgimento;
- e. documentazione completa sull'hardware e sul software;
- f. programma;
- g. attestato, risultato e rapporto d'esame di un organismo ai sensi dell'articolo 56 capoversi 3 e 4, dal quale risulta che la comunicazione tra i giochi d'azzardo collegati e la registrazione dei dati sono garantite.

³ Su richiesta della casa da gioco, la Commissione può rinunciare alla trasmissione di taluni documenti, dati o componenti se questi sono già in suo possesso.

Art. 55 Giochi (art. 64 OCG)

¹ Al momento della messa in servizio di giochi da tavolo, la casa da gioco deve trasmettere alla Commissione i dati e i documenti seguenti:

- a. nome e indirizzo del fornitore e del fabbricante, se questi non sono identici;
- b. numero di tipo, di modello o di serie (numero di identificazione);
- c. disegni e piani dei giochi da tavolo, nonché delle loro componenti e parti integranti;
- d. descrizione dell'hardware e del software utilizzati, come schemi e diagrammi di svolgimento;
- e. indicazioni sullo svolgimento del gioco;

- f. descrizione della procedura d'esame applicata;
- g. risultato dell'esame e relativo rapporto.

² Al momento della messa in servizio di apparecchi automatici per i giochi d'azzardo, la casa da gioco deve trasmettere alla Commissione i dati e i documenti seguenti:

- a. nome e indirizzo del fornitore e del fabbricante, se questi non sono identici;
- b. numero di tipo, di modello o di serie (numero di identificazione);
- c. disegni e piani degli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo, nonché delle loro componenti e parti integranti;
- d. descrizione dell'hardware e del software utilizzati, come schemi e diagrammi di svolgimento;
- e. indicazioni sullo svolgimento del gioco;
- f. descrizione della procedura d'esame applicata;
- g. foto digitali a colori dell'apparecchio automatico per i giochi d'azzardo;
- h. funzione e struttura del generatore di numeri casuali;
- i. descrizione delle modalità dei singoli eventi e risultati del gioco;
- j. vincita massima in una singola giocata;
- k. tipo di conteggio e risultati statistici del gioco;
- l. numero e risultati dei giochi di prova e degli autotest;
- m. quota di restituzione;
- n. probabilità di vincita;
- o. codice della fonte, master e-prom, CD-ROM, flashcard o ogni altro supporto di memorizzazione;
- p. attestato, risultato e rapporto d'esame di un organismo ai sensi dell'articolo 56 capoversi 3 e 4, dal quale risulta che l'apparecchio per i giochi d'azzardo è conforme ai requisiti legali.

³ Al momento della messa in servizio di sistemi di jackpot, la casa da gioco deve trasmettere alla Commissione i dati e i documenti seguenti:

- a. nome e indirizzo del fornitore e del fabbricante, se questi non sono identici;
- b. numero di tipo, di modello o di serie (numero di identificazione);
- c. disegni e piani dei sistemi di jackpot, nonché delle loro componenti e parti integranti;
- d. descrizione dell'hardware e del software utilizzati, come schemi e diagrammi di svolgimento;
- e. indicazioni sullo svolgimento del gioco;
- f. descrizione della procedura d'esame applicata;

- g. numero di tipo, modello o serie degli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo collegati fra loro;
- h. descrizione del funzionamento del sistema di jackpot e del criterio di attribuzione del jackpot;
- i. codice della fonte e del programma;
- j. attestato, risultato e rapporto d'esame di un organismo ai sensi dell'articolo 56 capoversi 3 e 4, dal quale risulta che il sistema di jackpot è conforme ai requisiti legali.

⁴ Su richiesta della casa da gioco, la Commissione può rinunciare alla trasmissione di determinati documenti, dati o componenti di cui al presente articolo se questi sono già in suo possesso.

Sezione 2: Esame

Art. 56 Esame di apparecchiature di gioco

¹ La procedura d'esame del SECC, degli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo e dei sistemi di jackpot è retta dall'allegato 3 della presente ordinanza.

² La Commissione stabilisce il contenuto del rapporto d'esame.

³ La conformità del SECC, degli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo e dei sistemi di jackpot è comprovata mediante un certificato emesso da un organismo ai sensi dell'ordinanza del 30 ottobre 1991⁴ sull'accreditamento e sulla designazione, accreditato specificamente per l'ambito disciplinato dalla presente ordinanza sulla base della norma internazionale EN 45'004.

⁴ Il certificato emesso da organismi stranieri è riconosciuto se:

- a. gli organismi dispongono di un sistema di accreditamento equivalente a quello del capoverso 3;
- b. le procedure d'esame e di valutazione della conformità sono conformi alle esigenze svizzere (allegato 3).

⁵ La Commissione pubblica un elenco degli organismi accreditati di cui ai capoversi 3 e 4.

⁶ La dichiarazione di conformità di apparecchi automatici per i giochi d'azzardo, SECC e sistemi di jackpot va corredata della conferma nonché del risultato e del rapporto d'esame dell'organismo di cui ai capoversi 3 e 4.

⁷ La Commissione può imporre alle case da gioco o ai fornitori di apparecchiature di gioco di fornirle gratuitamente un apparecchio automatico per il gioco d'azzardo, un SECC o un sistema di jackpot prima della sua messa in servizio.

⁴ RS 946.512

Capitolo 7: Tornei

(art. 47 OCG)

Art. 57 Nozione e regole

¹ Le case da gioco con una concessione A possono organizzare tornei. È considerata torneo una manifestazione i cui partecipanti si misurano nel gioco d'azzardo. All'inizio del torneo ciascun partecipante riceve lo stesso numero di crediti di gioco. Si possono mettere premi in palio.

² Prima dell'annuncio di un torneo la casa da gioco deve trasmettere le regole alla Commissione per approvazione. Tali regole contengono almeno le indicazioni seguenti:

- a. a quali o con quali giochi d'azzardo si gioca;
- b. svolgimento del gioco e modalità di designazione del vincitore;
- c. ammontare delle tasse d'iscrizione o di partecipazione;
- d. premi in palio.

³ Le regole del torneo devono essere rese note ai partecipanti.

Art. 58 Giochi d'azzardo ammessi e prodotto lordo dei giochi

¹ Si possono organizzare tornei solo con giochi d'azzardo conformi alle esigenze tecniche relative ai giochi.

² Se si eseguono tornei con giochi da tavolo o con apparecchi automatici per i giochi d'azzardo collegati con il SECC, la casa da gioco deve documentare separatamente i dati raccolti durante il torneo.

³ La differenza tra tassa d'iscrizione e premi versati è considerata, in caso di saldo attivo, un prodotto lordo dei giochi.

⁴ La casa da gioco tiene una contabilità corrispondente.

Capitolo 8: Disposizioni finali

Art. 59 Diritto previgente: abrogazione

L'ordinanza del DFGP del 13 marzo 2000⁵ sui sistemi di sorveglianza e sul gioco d'azzardo è abrogata.

Art. 60 Disposizioni transitorie

¹ Le case da gioco con una concessione provvisoria B e che hanno in seguito ottenuto la concessione definitiva possono, dopo la scadenza della concessione provvisoria, continuare a gestire jackpot correnti fino alla loro regolare attribuzione anche

⁵ [RU 2000 893]

se i limiti di cui all'articolo 53 capoverso 2 OCG sono stati superati. Il jackpot dev'essere versato per intero.

² Nelle case da gioco con una concessione provvisoria B che non hanno ottenuto una concessione definitiva, l'importo del jackpot al momento della chiusura è addizionato al prodotto lordo dei giochi, previa detrazione del valore di partenza.

³ Gli apparecchi automatici per il gioco d'azzardo che adempiono le esigenze di cui all'articolo 19 dell'ordinanza del 13 marzo 2000⁶ sul gioco d'azzardo possono essere gestiti sino al 31 marzo 2005.

Art. 61 Entrata in vigore

La presente ordinanza entra in vigore il 1° aprile 2002.

⁶ RU 2000 893

Allegato 1
(art. 24)

Puntate massime per i giochi da tavolo nelle case da gioco con una concessione B

Nei giochi da tavolo delle case da gioco con una concessione B non possono essere oltrepassate le seguenti puntate massime:

a. Gioco della boule: fr. 50.–

b. Roulette francese/Roulette americana (soltanto uno 0)

	fr.
Pieno	200
Cavallo	400
Trasversale piena	600
0, 1 e 2	600
0, 2 e 3	600
Quattro primi numeri (0, 1, 2 e 3)	800
Carré	800
Trasversale semplice	1200
Dozzina e colonna	2400
Chance semplice	3600

c. Black jack

La puntata massima non deve superare i 1000 franchi. La puntata massima vale per l'insieme delle caselle. La puntata massima per ogni casella può essere superata nel caso di raddoppio o di divisione della mano.

d. Sic bo

Combinazione di puntate	Massimo in fr.
Specific Triple	10
Any Triple	60
Double	160
4/17	30
5/16	60
6/15	100
7/14	150

Combinazione di puntate	Massimo in fr.
8/13	225
9/12	300
10/11	300
Domino Combination	300
Dadi singoli (1x)	150
Dadi singoli (2x)	150
Dadi singoli (3x)	150
Big	1800
Small	1800

e. Punto Banco (compresi mini e midi)

Maximum tie	Fr. 100.–
Massimo per giocatore/banchiere	Fr. 1000.–

f. Poker

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

g. Casino Stud poker

Massimo	Fr. 200.–
Jackpot massimo	Art. 53 cpv. 2 OCG

Allegato 2
(art. 25)

Possibilità di puntata e di vincita

a. Gioco della boule

Possibilità di puntata	Possibilità di vincita
Plein	7:1
Pair/Impair	1:1
Rosso / nero	1:1
A cheval	3:1

b. Roulette francese/Roulette americana (solo uno 0)

Possibilità di puntata	Possibilità di vincita
Rosso (tutti i numeri rossi)	1:1
Nero (tutti i numeri neri)	1:1
Pari (tutti i numeri pari)	1:1
Dispari (tutti i numeri dispari)	1:1
Manque (numeri dall'1 al 18)	1:1
Passe (numeri dal 19 al 36)	1:1
Dozzina (dodici numeri)	2:1
Colonna (dodici numeri)	2:1
Trasversale semplice (sei numeri successivi di due righe successive)	5:1
Carré (quattro numeri che sul <i>tableau</i> formano un quadrato)	8:1
Primi quattro numeri (0, 1, 2 e 3)	8:1
0, 1 e 2	11:1
0, 2 e 3	11:1
Trasversale piena (tre numeri successivi di una riga del <i>tableau</i>)	11:1
Cavallo (due numeri che verticalmente o orizzontalmente sono vicini sul <i>tableau</i>)	17:1
Pieno (un numero tra 0 e 36)	35:1

c. Ruota della fortuna / big wheel (52 caselline)

Simbolo/Numero dei campi da gioco	Quota di restituzione
Zaffiro (24)	1:1
Ametista (12)	3:1
Topazio (8)	5:1
Opale (4)	10:1
Smeraldo (2)	20:1
Rubino (1)	45:1
Diamante (1)	45:1

d. Black jack

Vincita normale	1:1
Black jack	3:2
Assicurazione	2:1

e. Punto banco (compresi mini e midi)

Giocatore	1:1
Banco	19:20
Tie	8:1

f. Baccarà / chemin de fer

Banchiere	Puntate dell'avversario meno 5% di commissione
Ponte	1:1 (nessuna detrazione per commissione)
Egalité	le puntate rimangono o possono essere cambiate dal ponte.

g. Poker

Vincitore	Piatto (insieme di tutte le puntate)
Commissione	5% delle puntate fatte nel turno di gioco

h. Casino Stud Poker

senza che entri in funzione un jackpot progressivo

Carte alte	una mano vincente, senza una delle combinazioni seguenti	1:1
coppia	due carte uguali	1:1
doppia coppia	ognuna con due carte uguali	2:1
tris	tre carte uguali	3:1
scala	seguito di cinque carte con colore diverso	4:1
colore	cinque carte di colore uguale	5:1
full	combinazione di tre e due carte uguali	7:1
poker	quattro carte uguali	20:1
scala colore	seguito di cinque carte di uguale colore	50:1
scala reale	asso, re, regina, fante, dieci dello stesso colore	100:1

con entrata in funzione di un jackpot progressivo

scala reale	100% del jackpot
scala colore	10% del jackpot
poker	500 volte l'importo destinato al jackpot
full	100 volte l'importo destinato al jackpot
colore	50 volte l'importo destinato al jackpot

k. Pai gow poker

Il giocatore vince con i due mazzi di carte:	totale del piatto meno 5% di commissione
Giocatori/dealer vincono ciascuno con un mazzo:	push, nessuna restituzione della vincita
Dealer vince con i due mazzi di carte:	totale del piatto

l. Sic bo

Puntate possibili	Risultato	Possibilità di vincita
Small (la somma dei punti è inferiore o uguale a 10 e non c'è triplo)	totale tra 4 e 10	1:1
Big (la somma dei punti è superiore al 10 e non è un triplo)	totale tra 11 e 17	1:1
Dadi singoli (il numero dei punti sul quale è stato puntato, appare su uno, due o tre dadi)	1, 2, 3, 4, 5, 6	1:1 per un numero giusto di punti 2:1 per 2 numeri giusti di punti 12:1 per 3 numeri giusti di punti
Domino combination (la combinazione sulla quale si è puntato appare almeno su due dadi)	1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6 2/3, 2/4, 2/5, 2/6 3/4, 3/5 3/6 4/5, 4/6 5/6	6:1
Somma dei punti dei tre dadi	4 o 17 5 o 16 6 o 15 7 o 14 8 o 13 9 o 12 10 o 11	60:1 30:1 18:1 12:1 8:1 6:1 6:1
Specific Double (almeno due dadi hanno i punti sui quali si è puntato)	due volte 1, 2, 3, 4, 5 o 6	11:1
Any Triple (esce un triplo qualsiasi)	tre volte 1, 2, 3, 4, 5 o 6	30:1
Specific Triple (esce il triplo sul quale si è puntato)		180:1

m. Craps

Pass-Line (zona del tappeto)	1:1
con scommessa semplice	1:1 più la posta
con scommessa doppia	1:1 più la posta
Come	1:1
con scommessa semplice	1:1 più la posta
con scommessa doppia	1:1 più la posta
Don't pass	1:1
con scommessa semplice	1:1 più la posta
con scommessa doppia	1:1 più la posta
Don't come	1:1
con scommessa semplice	1:1 più la posta
con scommessa doppia	1:1 più la posta
numeri puntati (come vincita)	
4 o 10	9:5
4 o 10 (comperato)	2:1 (meno 5% commissione)
5 o 9	7:5
6 o 8	7:6
numeri puntati (come perdita)	
4 o 10	5:11
4 o 10 (piazzato)	1:2 (meno 5% di commissione)
5 o 9	5:8
6 o 8	4:5
Grande 6 o 8	1:1
Zona del tappeto (dove si scommette)	
con 2 e 12, paga 2:1	1:1 a eccezione del 2 e del 12
con 2 paga 3:1, 12 paga 2:1	1:1 a eccezione del 2 e del 12
con 2 paga 2:1, 12 paga 3:1	1:1 a eccezione del 2 e del 12

Proposte di scommessa (sono calcolati x per y)

Scommessa	Scommessa effettiva	Quota di restituzione
un sette qualsiasi	5:1	4:1
un craps qualsiasi	8:1	7:1
2 o 12	35:1	30:1 / 29:1
3 o 11	17:1	15:1 / 14:1
Hardways		
4 o 10	8:1	7:1
6 o 8	10:1	9:1

*Allegato 3*⁷
(art. 56)

⁷ L'allegato 3 e le sue modifiche non sono pubblicati né nella RU né nella RS. Versioni separate sono disponibili soltanto in inglese e possono essere richieste alla Commissione federale delle case da gioco, 3003 Berna.