

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

935.521.21

del 24 settembre 2004 (Stato 26 ottobre 2004)

Il Dipartimento federale di giustizia e polizia,

visti gli articoli 25, 26 capoverso 3, 30 capoverso 7, 46 capoverso 1, 51 capoverso 3, 53, 58 capoverso 3, 61 capoversi 2 e 4, 63, 65 capoverso 2, 67 capoverso 2, 70 capoverso 3, 72 e 121 capoverso 5 dell'ordinanza del 24 settembre 2004¹ 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. 63 OCG)

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

- a. l'importo della vincita aumenta proporzionalmente alla destrezza del giocatore durante il gioco nel suo insieme;
- b. nessuna vincita può essere ottenuta senza un'azione da parte del giocatore sullo svolgimento del gioco;
- c. la probabilità di vincita è minima se il giocatore gioca alla cieca;
- d. non dispone di una quota di restituzione prestabilita;
- e. l'esecuzione del gioco è trasparente;
- f. il gioco ha un valore d'intrattenimento che non dipende dalla probabilità di vincita.

Art. 2 Documenti da fornire
(art. 61 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:

RU 2004 4435

¹ RS 935.521

² RS 946.51

- a. nome e indirizzo del fornitore e del fabbricante, se non sono identici;
- b. descrizione e fotografia dell'apparecchio automatico da gioco;
- c. esigenze di gioco nei confronti dei giocatori;
- 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;
- g. ogni supporto di memorizzazione (eprom, CD-ROM, flashcard ecc.);
- h. dati sullo svolgimento del gioco;
- i. descrizione degli elementi determinanti e decisivi per il gioco;
- j. indicazione del modo di giocare per vincere;
- k. risultati dei giochi di prova eseguiti in numero sufficiente;
- l. statistica delle vincite.

Capitolo 2: Sistemi di sorveglianza

Sezione 1: Esigenze

(art. 25 e 30 OCG)

Art. 3 Videosorveglianza dei locali

I locali elencati qui appresso 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. casse;
- d. locali in cui sono custoditi, depositati, trasportati o contati denaro, gettoni o strumenti di gioco;
- e. luoghi in cui sono collocati il sistema elettronico di conteggio e di controllo (SECC) e il sistema di jackpot (sistema di controllo del jackpot).

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.

Art. 5 Videosorveglianza di attività

¹ Il sistema di videosorveglianza sorveglia le attività seguenti:

- a. transazioni effettuate alle casse;
- b. conteggio dei gettoni e del denaro, incluso quello delle mance («tronc»);
- c. ritiro del denaro dai giochi da tavolo e dagli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo;
- d. flusso di denaro e di gettoni tra gli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo, i singoli tavoli da gioco, i contenitori per le mance («tronc»), le casse e la cassaforte.

² Per le attività di cui alle lettere a e b, il valore del denaro e dei gettoni deve essere riconoscibile.

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 30 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. È considerata in tempo reale la registrazione di almeno 25 fotogrammi al secondo. Per le tre settimane successive è ammessa una conservazione con una densità di registrazione inferiore.

³ Una registrazione non continua può essere autorizzata nella misura in cui abbia 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; essa controlla, in primo luogo, il sistema di telecamere e il sistema di sicurezza adottato dalla casa da gioco.

⁴ Gli impiegati della casa da gioco e i suoi clienti devono essere debitamente informati della videosorveglianza.

Art. 7 Guasti del sistema di videosorveglianza

¹ Se viene constatato un guasto al sistema di videosorveglianza prima dell'inizio dell'esercizio giornaliero che cagiona un'interruzione della sorveglianza o della registrazione delle immagini e se la conservazione delle immagini non può essere garantita altrimenti, gli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo o i tavoli da gioco non possono essere messi in servizio.

² Se viene constatato un guasto al sistema di videosorveglianza nel corso dell'esercizio giornaliero, l'esercizio dei tavoli da gioco interessati deve essere interrotto al termine della partita in corso se il guasto comporta un'interruzione della sorveglianza.

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 ricordato.

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 (turn-over);
- d. importo totale dei crediti di gioco vinti in tutte le partite giocate (total wins);
- e. numero delle partite;
- f. importo totale dei crediti di gioco pagato manualmente e annullato sull'apparecchio automatico per i giochi d'azzardo (cancelled credits);
- g. data e ora delle interruzioni di gioco e di esercizio degli apparecchi automatici;
- h. data e ora in cui gli apparecchi automatici vengono aperti al gioco;
- i. data, ora e descrizione o referenza dei messaggi di avaria del funzionamento trasmessi dal sistema diagnostico interno degli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo.

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.

Art. 9 Requisiti del SECC per i sistemi di jackpot

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

- a. tipo dei sistemi;
- b. incrementi dei jackpot dei singoli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo (increments);
- c. vincite del jackpot, comprese data e ora delle stesse;
- d. in caso di vincita del jackpot, il numero di identificazione dell'apparecchio automatico che ha vinto il jackpot 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 Conteggio degli apparecchi automatici

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

Art. 11 Conteggio dei tavoli da gioco

¹ Per ogni tavolo da gioco il prodotto lordo dei giochi e i dati seguenti devono poter essere determinati per giorno, mese e anno:

- a. la somma iniziale e finale dei gettoni, compresi i fills e i credits;
- b. il risultato finale alla chiusura dell'esercizio;
- c. il drop;
- d. il risultato delle mance («tronc»);
- e. le stime orarie del numero di gettoni, del risultato e del drop.

² I dati devono essere rilevati manualmente o elettronicamente.

Art. 12 Memorizzazione dei dati

¹ I dati di cui agli articoli 8 e 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 deve fornire tali dati in forma intelligibile; ciò dev'essere garantito anche quando la Commissione inoltra la domanda online.

³ I dati calcolati dal SECC e che hanno subito modifiche o aggiustamenti devono essere chiaramente identificabili. Queste modifiche vanno giustificate per scritto.

Art. 13 Verbale e diritti d'accesso

Il SECC allestisce un verbale per ciascun accesso al sistema e ciascuna operazione che abbia un'incidenza sui suoi dati.

Sezione 2: Esercizio

(art. 25 e 30 OCG)

Art. 14 Collegamento

¹ Gli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo, i sistemi di jackpot e i tavoli da gioco che hanno un conteggio elettronico devono essere collegati in permanenza con il SECC.

² In caso di interruzione del collegamento, i giochi d'azzardo implicati sono 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. Segnala tutte le interruzioni del collegamento e allestisce in merito un relativo verbale.

Art. 15 Protezione contro accessi non autorizzati

¹ Ogni installazione o sistema comprendente dati degni di particolare protezione o importanti per la determinazione del prodotto lordo del gioco, segnatamente il SECC, il sistema di videosorveglianza e i sistemi di jackpot (sistema di controllo del jackpot) devono essere protetti da accessi non autorizzati.

² Tutte le persone aventi accesso a questi sistemi devono 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; è vietato definire nomi fittizi di utenti utilizzati da più persone.

³ In caso d'interconnessione tra i sistemi informatici della casa da gioco e dei sistemi collocati all'esterno di quest'ultima, la casa da gioco deve prendere le misure di sicurezza necessarie a garantire che soltanto le persone previamente autorizzate abbiano accesso dall'esterno alle reti locali del casinò. La casa da gioco allestisce un elenco delle applicazioni che tali persone sono autorizzate a utilizzare.

⁴ Nell'ambito della manutenzione in rete, terzi hanno accesso alle installazioni e ai sistemi di cui al capoverso 1 se la persona che effettua la manutenzione in rete possiede una parola chiave individuale che autorizza l'accesso.

⁵ L'accesso di terzi dall'interno o dall'esterno alla rete locale della casa da gioco è registrato in un verbale nel quale figurano:

- a. il nome del responsabile che ha autorizzato l'operazione;
- b. il nome della persona che ha effettuato l'operazione;
- c. l'ora, la data e la durata dell'intervento;
- d. il motivo dell'intervento;
- e. la descrizione dei lavori effettuati.

Art. 16 Locale di sorveglianza

¹ La casa da gioco dispone di uno o più locali di sorveglianza. In esso confluiscono i dati e le informazioni del SECC nonché i dati del sistema di videosorveglianza.

² Almeno un collaboratore incaricato della sorveglianza delle registrazioni video deve essere presente nel locale di sorveglianza e sorvegliare l'esercizio dei tavoli da gioco mediante il sistema di videosorveglianza dalla loro apertura fino alla loro chiusura.

Capitolo 3: Giochi da tavolo

Sezione 1: Esigenze

(art. 65 OCG)

Art. 17 Tavoli da gioco, strumenti e accessori di gioco

¹ Gli strumenti e accessori di gioco quali tavoli, gettoni, carte, palline, dadi, cilindri della roulette e mescolatori di carte devono essere concepiti in modo da essere idonei all'esercizio del gioco e da garantire un gioco corretto e fondato sulle leggi del caso.

² La casa da gioco garantisce che gli strumenti e gli accessori di gioco sono conservati in un luogo sicuro.

³ La casa da gioco tiene un inventario degli strumenti e accessori di gioco.

Art. 18 Contenitori

¹ Ciascun tavolo da gioco 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. 19 Contenitori per le mance («tronc»)

Ciascun tavolo da gioco deve essere munito di un contenitore per le mance («tronc»).

Sezione 2: Esercizio

Art. 20 Regole di gioco

(art. 58 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.

Art. 21 Giochi da tavolo offerti

(art. 46 OCG)

¹ Le case da gioco possono offrire i giochi da tavolo seguenti:

- a. gioco della boule;
- b. roulette;
- c. ruota della fortuna / big wheel;
- d. black jack;
- e. punto banco;
- f. baccarà/chemin de fer;
- g. poker;
- h. casino stud poker;
- i. sic bo;
- j. craps.

² Le varianti dei suddetti giochi soggiacciono all'approvazione della Commissione.

³ 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 Roulette

È lecito offrire il gioco della roulette e giochi analoghi 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. 23 Poste massime per i giochi da tavolo nelle case da gioco con una concessione B

(art. 53 OCG)

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

Capitolo 4: Apparecchi automatici per i giochi d'azzardo

Sezione 1: Esigenze

(art. 65 OCG)

Art. 24 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.

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 dev'essere comprovata mediante metodi riconosciuti di calcolo delle probabilità o mediante altri procedimenti approvati dalla Commissione.

Art. 25 Eventi e risultati del gioco

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

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

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

³ Gli eventi e i risultati del gioco devono essere determinati soltanto da parametri invariabili. È vietato qualsiasi meccanismo quale un compensatore o regolatore. 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 unicamente nella giocata immediatamente successiva.

Art. 26 Giochi supplementari

¹ Nel corso di una partita possono essere proposti giochi supplementari che si fondano su un precedente risultato o evento di gioco. Tali giochi supplementari devono altresì fondarsi prevalentemente sulle leggi del caso.

² Alcuna posta supplementare può essere prelevata per i giochi supplementari.

³ La determinazione dei risultati e degli eventi dei giochi supplementari non dev'essere influenzata dagli eventi o risultati precedenti.

⁴ Gli eventi e i risultati di un gioco supplementare possono essere determinati da parametri diversi da quelli del gioco iniziale.

⁵ Un'eventuale vincita da tali giochi supplementari può essere attribuita al giocatore soltanto alla fine del gioco nel suo insieme.

Art. 27 Vincita addizionale

Una vincita addizionale costituita da un accumulo di incrementi (mini-bonus) non può superare il valore pari a 1000 franchi, ed è ammessa alle condizioni seguenti:

- a. l'attribuzione di tale vincita è frutto di un processo aleatorio completamente integrato nell'apparecchio automatico per il gioco d'azzardo;
- b. è definita da parametri costanti.

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 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, questi ultimi non valgono come nuovi giochi fintantoché la vincita non è né versata né attribuita al giocatore, bensì è impiegata immediatamente per il gioco supplementare.

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

¹ 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 una concessione B non deve superare il limite di cui all'articolo 56 capoverso 2 OCG.

² Tale limite non deve essere superato nemmeno se eventi e risultati della giocata precedente sono trasferiti nella giocata successiva (art. 25 cpv. 4). La somma delle puntate e quella delle vincite delle due giocate non devono superare i limiti massimi di cui all'articolo 56 OCG.

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 La Commissione può fissare altre esigenze se i contatori raggiungono il totale massimo esponibile più di una volta nel corso di un mese.

³ I contatori elettronici si riazzerano quando raggiungono il totale massimo esponibile.

⁴ I contatori elettromeccanici devono corrispondere allo stato riconosciuto della tecnica e riazzerarsi quando raggiungono il totale massimo esponibile. 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 contatori elettronici distinti. Tali contatori registrano i dati seguenti:

- a. importo totale dei crediti di gioco puntati in tutte le partite giocate (turnover);
- b. importo totale dei crediti di gioco vinti in tutte le partite giocate (total wins);
- c. numero totale delle partite giocate (stroke);
- d. totale dei crediti annullati sull'apparecchio (cancelled credits);
- e. totale dei crediti immessi e contabilizzati nell'apparecchio per ogni possibilità di puntata offerta;
- f. totale dei crediti pagati dall'apparecchio per ogni possibilità di pagamento offerta.

² I contatori elettromeccanici registrano i dati di cui al capoverso 1 lettere a e b. La Commissione può autorizzare deroghe.

³ Nel caso in cui l'apparecchio automatico offra possibilità di giochi diversi, dovrà anche disporre di contatori in grado di registrare i dati di cui al capoverso 1 lettere a e b per ogni gioco in esercizio.

Art. 33 Sistema di diagnosi interno

¹ Ciascun apparecchio automatico per i giochi d'azzardo deve disporre di un sistema di diagnosi interno.

² 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 automatico per i giochi d'azzardo. Su richiesta, i dati memorizzati devono poter essere visualizzati.

³ 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 indicarli

su richiesta. Ciò è applicabile per analogia quando i crediti possono essere concessi in una forma diversa dalle banconote.

⁴ Il sistema di diagnosi deve eseguire autonomamente dei test dell'apparecchio automatico per i giochi d'azzardo. Se accerta avarie del funzionamento 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.

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.

Sezione 2: Gestione

(art. 72 OCG)

Art. 35

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.

³ Nelle case da gioco possono essere installati soltanto apparecchi automatici per i giochi d'azzardo certificati.

Capitolo 5: Sistemi di jackpot

Sezione 1: Esigenze generali

(art. 65 OCG)

Art. 36 Aspetto del sistema di jackpot

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.

Art. 37 Condizioni di attribuzione

¹ Le condizioni di attribuzione di un jackpot devono essere determinate a priori. Esse non possono più essere modificate, fatto salvo l'articolo 45, fino al momento dell'attribuzione del jackpot.

² 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 al sistema di jackpot deve poter realizzare le condizioni predeterminate cui è subordinata l'attribuzione del jackpot.

⁴ Se il jackpot è stato attribuito, il gioco d'azzardo al 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. 38 Registrazione e conservazione

¹ Il sistema di jackpot deve registrare automaticamente le informazioni seguenti:

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

² Il sistema di jackpot o il SECC deve memorizzare e conservare per 5 anni i 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 1 lettere b–g.

Art. 39 Somma del jackpot

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.

Sezione 2: Esigenze particolari**Art. 40** Mystery jackpot

¹ La condizione cui è subordinata l'attribuzione del mystery jackpot è determinata mediante un generatore di numeri casuali (art. 24 cpv. 3) ed è compresa tra il valore di partenza (base value) e il limite superiore. La Commissione può fissare una determinata forbice.

² All'interno di tale forbice, la probabilità che un valore vincente sia selezionato dev'essere sempre la stessa. La casa da gioco stabilisce il limite superiore (art. 57 OCG).

³ La probabilità di vincita del mystery jackpot deve essere proporzionale alla puntata.

⁴ Se un sistema di jackpot mystery non funziona più correttamente, dev'essere disattivato. Gli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo che non sono più collegati al sistema possono ancora essere utilizzati a condizione che i giocatori siano informati in merito agli apparecchi non più collegativi. Inoltre l'indicatore interessato deve essere spento.

Art. 41 Jackpot progressivo

¹ La condizione cui è subordinata l'attribuzione del jackpot progressivo consiste in un determinato risultato o evento di gioco d'azzardo collegato al sistema di jackpot, verificatosi secondo le leggi del caso (art. 25).

² Gli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo collegati a un sistema di jackpot progressivo devono presentare la medesima probabilità di vincita del jackpot.

³ Se non è collegato con uno o più giochi d'azzardo che dovrebbero esserlo, il sistema di jackpot progressivo segnala tale circostanza direttamente o tramite il SECC. Il gioco d'azzardo interessato dev'essere disattivato immediatamente.

Sezione 3: Gestione

(art. 72 OCG)

Art. 42 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. 43 Incrementi

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.

Art. 44 Determinazione del prodotto lordo dei giochi in presenza di un jackpot

¹ La somma del jackpot è dedotta dal prodotto lordo dei giochi non appena il jackpot è stato attribuito e versato.

² In caso di un jackpot collegato a diverse case da gioco giusta l'articolo 50 OCG è possibile dedurre mensilmente gli incrementi del jackpot corrente e quelli del jackpot futuro (hidden jackpot).

Art. 45 Interruzione e modifica del jackpot in corso

¹ Un jackpot in corso non può essere interrotto fino alla sua attribuzione. La Commissione può autorizzare deroghe.

² Al momento della rimessa in servizio del jackpot, la somma dev'essere identica a quella messa in palio prima dell'interruzione.

³ Eventuali modifiche dei parametri, in particolare della condizione cui è subordinata l'attribuzione del jackpot, o la reintroduzione dei parametri precedenti necessitano dell'approvazione preliminare della Commissione.

⁴ Tutte le modifiche dei parametri effettuate ai fini della configurazione di un nuovo jackpot non devono influenzare il jackpot in corso.

Art. 46 Modifica e trasferimento del jackpot

¹ Il jackpot in palio, fintantoché non sia stato vinto, può essere modificato soltanto nel caso di un'avaria del funzionamento. Questa modifica dev'essere approvata dalla Commissione.

² Il jackpot in palio può essere trasferito a un altro sistema di jackpot segnatamente se il sistema di jackpot o i giochi d'azzardo collegati sono difettosi o sostituiti. Il trasferimento deve essere approvato dalla Commissione.

Art. 47 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.

³ Se la casa da gioco utilizza degli apparecchi automatici in più sale, l'indicazione della somma del jackpot deve figurare in ognuna delle sale.

⁴ Se un apparecchio automatico è collegato a più sistemi di jackpot, occorre indicare al giocatore a quale sistema di jackpot o a quali sistemi di jackpot è collegato il gioco che utilizza.

Art. 48 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 e proseguire il gioco.

Art. 49 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 4: Collegamenti con sistemi di jackpot

(art. 49 OCG)

Art. 50

Se gli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo sono collegati contemporaneamente a più sistemi di jackpot o più sistemi di jackpot sono collegati tra di loro, si applicano le disposizioni di cui alle sezioni precedenti del presente capitolo.

Sezione 5: Collegamenti con apparecchi automatici per i giochi d'azzardo in più case da gioco

(art. 50 OCG)

Art. 51 Disposizioni supplementari

Se gli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo o sistemi di jackpot sono collegati tra case da gioco si applicano, oltre alle sezioni precedenti del presente capitolo, le disposizioni di questa sezione.

Art. 52 Sistema di jackpot centrale

¹ Il sistema di jackpot centrale dev'essere collocato in una delle case da gioco collegate.

² Le case da gioco collegate regolano per scritto i diritti e gli obblighi relativi alla partecipazione al jackpot centrale e li sottopongono alla Commissione per autorizzazione.

³ La comunicazione tra il sistema di jackpot centrale e le case da gioco collegate dev'essere codificata.

⁴ Le case da gioco collegate devono incaricare un terzo qualificato e indipendente di sorvegliare la gestione del sistema di jackpot.

Art. 53 Garanzia dei dati e dell'esercizio

¹ Se il collegamento tra una casa da gioco e il sistema di jackpot centrale è interrotto, nella casa da gioco interessata dev'essere immediatamente sospeso l'esercizio dei giochi d'azzardo collegati.

² Una volta ristabilito il collegamento, dev'essere garantito che nelle case da gioco collegate i jackpot esposti coincidano.

Sezione 6: Limite del jackpot in case da gioco con una concessione B

(art. 57 cpv. 2 OCG)

Art. 54

¹ La parte di jackpot che, per ragioni tecniche, supera il limite autorizzato, non è versata al giocatore. Essa è attribuita al fondo di compensazione AVS.

² I giocatori vengono 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 7:

Utilizzo di incrementi di jackpot in caso di interruzione dell'esercizio

Art. 55

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

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

Capitolo 6: Messa in servizio

Sezione 1: Documentazione tecnica

Art. 56 Sistemi di sorveglianza

¹ Al momento della messa in servizio del sistema di videosorveglianza la Commissione può esigere 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. indicazioni sul numero e sull'ubicazione delle telecamere;
- d. ubicazione del locale di videosorveglianza;
- e. piano del sistema di videosorveglianza (floorplan);
- f. precisa descrizione tecnica del funzionamento del sistema.

² Al momento della messa in servizio del SECC la Commissione può esigere 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. 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 58 capoverso 2, dai quali risulta che la comunicazione tra i giochi d'azzardo collegati e la registrazione dei dati sono garantite.

Art. 57 Giochi

(art. 67 OCG)

¹ Al momento della messa in servizio di giochi da tavolo, la Commissione può esigere 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 tavoli da gioco, 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 Commissione può esigere 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 degli apparecchi automatici 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 delle simulazioni di gioco;
- m. quota di restituzione;
- n. probabilità di vincita;
- o. codice della fonte;
- p. ogni supporto di memorizzazione (Eprom, CD-ROM, flashcard ecc.);
- q. attestato, risultato e rapporto d'esame di un organismo ai sensi dell'articolo 58 capoverso 2, dai quali risulta che gli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo sono conformi ai requisiti legali.

³ Al momento della messa in servizio di sistemi di jackpot, la Commissione può esigere 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;
- j. programma;
- k. attestato, risultato e rapporto d'esame di un organismo ai sensi dell'articolo 58 capoverso 2, dai quali risulta che il sistema di jackpot è conforme ai requisiti legali.

Sezione 2: Esame

Art. 58

¹ La Commissione stabilisce la procedura d'esame nonché il contenuto del rapporto d'esame.

² La dichiarazione di conformità del SECC, di apparecchi automatici per i giochi d'azzardo e dei sistemi di jackpot giusta l'articolo 66 OCG va corredata di un certificato di conformità e di un rapporto d'esame emesso da:

- a. un organismo ai sensi dell'ordinanza del 17 giugno 1996³ sull'accreditamento e sulla designazione, accreditato specificamente per l'ambito disciplinato dalla presente ordinanza sulla base della norma internazionale EN 45 004;
- b. un organismo straniero che dispone di un sistema di accreditamento equivalente e che applica procedure d'esame e di valutazione della conformità conformi alle esigenze stabilite dalla Commissione.

³ La Commissione pubblica un elenco degli organismi accreditati.

Capitolo 7: Tornei

(art. 51 OCG)

Art. 59 Nozione e regole

¹ Le case da gioco possono organizzare tornei.

² 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.

³ 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;

³ RS 946.512

- b. svolgimento del gioco e modalità di designazione del vincitore;
- c. ammontare delle tasse d'iscrizione o di partecipazione;
- d. premi in palio.

⁴ Le regole del torneo devono essere rese note ai partecipanti.

⁵ La casa da gioco tiene una contabilità del torneo.

Art. 60 Giochi d'azzardo ammessi

¹ Si possono organizzare tornei solo con giochi d'azzardo conformi alle esigenze tecniche della legislazione in materia di giochi d'azzardo e di case da gioco.

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 Commissione può autorizzare deroghe nella misura in cui sia garantito un corretto esercizio del gioco.

Capitolo 8: Disposizioni finali

Art. 61 Diritto previgente: abrogazione

L'ordinanza del 20 dicembre 2001⁴ sul gioco d'azzardo è abrogata.

Art. 62 Entrata in vigore

La presente ordinanza entra in vigore il 1° novembre 2004.

⁴ [RU 2002 421]

Allegato
(art. 23)

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

	franchi
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. Ruota della fortuna/Big Wheel

	franchi
Massimo	100

d. Blackjack

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.

e. Punto Banco (compresi mini e midi)

	franchi
Maximum tie	100
Massimo Punto/Banco	1000

f. Baccara

	franchi
Massimo	1000

g. Poker

	franchi
Split-Limit	10/20
Ante	5

h. Casino Stud poker

	franchi
Massimo	200
Jackpot massimo	art. 57 cpv. 2 OCG

i. Sic Bo

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

j. Craps

	franchi
Field 3, 4, 9, 10 o 11	1000
Field 2 o 12	1000
Sette	500
Undici	150
Crap 2	70
Crap 3	150
Crap 12	70
Qualsiasi Craps	300
6 o 8	2000
5 o 9	1500
4 o 10	1100
Double 2 o 5	300
Double 3 o 4	200
Pass	2000
Don't pass	2000
