

Legge federale sul gioco d'azzardo e sulle case da gioco (Legge sulle case da gioco, LCG)

del 18 dicembre 1998 (Stato 27 dicembre 2006)

L'Assemblea federale della Confederazione Svizzera,
visto l'articolo 35 della Costituzione federale¹;
visto il messaggio del Consiglio federale del 26 febbraio 1997²,
decreta:

Capitolo 1: Oggetto e scopo

Art. 1 Oggetto

¹ La presente legge disciplina il gioco d'azzardo con possibilità di vincita in denaro o di altri vantaggi pecuniari, nonché il rilascio di concessioni, la gestione e l'imposizione fiscale delle case da gioco.

² Sono fatte salve le disposizioni della legge federale dell'8 giugno 1923³ concernente le lotterie e le scommesse professionalmente organizzate.

Art. 2 Scopo

¹ Scopo della presente legge è di:

- a. garantire una gestione sicura e trasparente dei giochi;
- b. impedire la criminalità e il riciclaggio di denaro nelle case da gioco o tramite le stesse;
- c. prevenire le conseguenze socialmente nocive del gioco.

² Nell'ambito dello scopo di cui al capoverso 1, la presente legge promuove il turismo e procura entrate alla Confederazione e ai Cantoni.

RU 2000 677

¹ [CS 1 3; RU 1959 234]. A questa disposizione corrisponde ora l'art. 106 della Cost. federale del 18 apr. 1999 (RS 101).

² FF 1997 III 129

³ RS 935.51

Capitolo 2: Giochi

Art. 3 Nozioni e delimitazione

¹ I giochi d'azzardo sono giochi che, fatta una posta, prospettano la possibilità di una vincita in denaro o di un altro vantaggio pecuniario, dovuti esclusivamente o in modo preponderante al caso.

² Gli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo sono apparecchi che offrono un gioco d'azzardo automatizzato nelle sue parti essenziali.

³ Gli apparecchi automatici per i giochi di destrezza sono apparecchi che offrono un gioco di destrezza automatizzato nelle sue parti essenziali e in cui la vincita dipende dalla destrezza del giocatore.

⁴ Consultati i Cantoni, il Consiglio federale emana disposizioni riguardo alla delimitazione tra gioco d'azzardo e gioco di destrezza.

Art. 4 Giochi d'azzardo autorizzati

¹ I giochi d'azzardo sono autorizzati soltanto nelle case da gioco concessionarie.

² Il Consiglio federale stabilisce mediante ordinanza i giochi che le case da gioco sono autorizzate ad offrire. Esso tiene conto dei giochi più in uso negli altri Paesi.

Art. 5 Reti elettroniche di telecomunicazione

È vietato l'impiego di reti elettroniche di telecomunicazione, segnatamente Internet, per l'esercizio dei giochi d'azzardo.

Art. 6 Disposizioni tecniche relative al gioco

¹ Il Consiglio federale emana disposizioni tecniche in merito ai sistemi di gioco nonché agli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo. Prevede in particolare un esame, una valutazione della conformità o un'omologazione e disciplina la procedura.

² Suddivide in particolare gli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo in categorie, in base alla posta massima, nonché alla possibilità di vincita e di perdita.

³ Emanando le disposizioni tecniche, il Consiglio federale rispetta la sovranità cantonale in materia di apparecchi automatici per i giochi di destrezza.

Capitolo 3: Case da gioco

Sezione 1: Disposizioni generali

Art. 7 Nozione

La casa da gioco è un'impresa che offre a titolo professionale il gioco d'azzardo.

Art. 8 Categorie

¹ I gran casinò offrono giochi da tavolo e apparecchi automatici per i giochi d'azzardo. Possono collegare in rete i giochi nella casa da gioco stessa, nonché con altre case da gioco, in particolare per la costituzione di jackpot (concessione A).

² I kursaal possono, per quanto adempiano le altre condizioni previste dalla presente legge (art. 10 segg.), offrire al massimo tre giochi da tavolo nonché apparecchi automatici per i giochi d'azzardo con un minor potenziale di vincita e di perdita (concessione B). Il Consiglio federale stabilisce se e in che misura è ammesso il collegamento dei giochi all'interno di un kursaal.

Art. 9 Ubicazione

Le case da gioco sono ripartite nel modo più equilibrato possibile tra le regioni interessate.

Sezione 2: Concessioni

Art. 10 Concessione di sito e di gestione

¹ Per l'istituzione della casa da gioco in un determinato luogo occorre una concessione di sito.

² Per la gestione, occorre una concessione di gestione.

Art. 11 Concessionario

Si rilascia una concessione esclusivamente a:

- a. persone giuridiche di diritto pubblico;
- b. società anonime secondo il diritto svizzero, il cui capitale azionario è suddiviso in azioni nominative e i cui membri del consiglio d'amministrazione sono domiciliati in Svizzera;
- c. società cooperative secondo il diritto svizzero, i cui membri del consiglio d'amministrazione sono domiciliati in Svizzera.

Art. 12 Condizioni generali per l'ottenimento della concessione

¹ La concessione può essere rilasciata se:

- a. il richiedente, i soci in affari più importanti e i loro aventi diritto economici, nonché i possessori di quote e i loro aventi diritto economici che dispongono di mezzi finanziari propri sufficienti, godono di una buona reputazione e offrono tutte le garanzie per un'attività irreprensibile;
- b. il richiedente e i possessori di quote e, su richiesta della Commissione federale delle case da gioco (Commissione), i soci in affari più importanti hanno dimostrato la provenienza lecita dei mezzi finanziari a disposizione.

² La concessione determina le condizioni e gli oneri.

Art. 13 Condizioni speciali

¹ La concessione di sito può essere rilasciata soltanto se:

- a. il Cantone e il Comune d'ubicazione si esprimono a favore;
- b. il richiedente prova in un rapporto l'interesse economico che la casa da gioco riveste per la regione.

² La concessione di gestione può essere rilasciata soltanto se il richiedente:

- a. mediante gli statuti, l'organizzazione, le relazioni contrattuali con il concessionario di sito, nonché mediante le altre relazioni contrattuali e i regolamenti dei giochi garantisce l'indipendenza della gestione verso l'esterno e la sorveglianza dell'esercizio dei giochi;
- b. presenta una concezione di sicurezza e una concezione sociale;
- c. presenta un piano contabile circa la redditività, dal quale emerge in maniera attendibile che la casa da gioco è in grado di sopravvivere economicamente;
- d. espone le misure atte a creare le condizioni per la tassazione corretta della casa da gioco.

³ Ove il concessionario di sito e il concessionario di gestione non siano identici, per il rilascio della concessione di gestione è necessario il consenso del concessionario di sito.

Art. 14 Concezione di sicurezza e concezione sociale

¹ La concezione di sicurezza deve contemplare le misure che la casa da gioco intende adottare per garantire lo svolgimento sicuro dei giochi, nonché per prevenire la criminalità e il riciclaggio di denaro.

² La concezione sociale deve contemplare le misure che la casa da gioco intende adottare per prevenire o sopprimere le conseguenze socialmente nocive del gioco.

³ Il Consiglio federale stabilisce i requisiti della concezione di sicurezza e della concezione sociale.

Art. 15 Procedura

¹ Le richieste di concessione vanno presentate alla Commissione, a destinazione del Consiglio federale.

² La Commissione dispone la pubblicazione delle richieste nel Foglio federale e nel Foglio ufficiale del Cantone di sito.

³ Attua la procedura in modo sollecito e invita segnatamente gli interessati a pronunciarsi.

⁴ Presenta pertinente richiesta al dipartimento competente, a destinazione del Consiglio federale.

Art. 16 Decisione

¹ Il Consiglio federale decide sul rilascio della concessione; la decisione non è impugnabile.

² La concessione è pubblicata nel Foglio federale e nel Foglio ufficiale del Cantone di sito.

Art. 17 Validità e divieto di cessione

¹ La concessione ha di regola una validità di 20 anni. Qualora circostanze particolari lo giustificino, il Consiglio federale può prevedere una durata di validità maggiore o minore.

² La concessione può essere prorogata o rinnovata.

³ La concessione non è cedibile. Sono nulli tutti i negozi giuridici che infrangono o aggirano tale divieto.

Art. 18 Obbligo di comunicazione

Il concessionario comunica alla Commissione:

- a. tutte le modifiche importanti delle condizioni per il rilascio della concessione;
- b. le modifiche relative al capitale o al diritto di voto, che comporterebbero una concentrazione nelle stesse mani superiore al 5 per cento.

Art. 19 Revoca, limitazione, sospensione

¹ La Commissione revoca la concessione se non sono più soddisfatte le condizioni essenziali del rilascio, oppure se il concessionario:

- a. l'ha ottenuta fornendo indicazioni incomplete o inesatte;
- b. non ha avviato la gestione entro il termine fissato nella concessione;
- c. cessa la gestione durante un periodo relativamente lungo, a meno che l'interruzione non sia dovuta a circostanze indipendenti dalla sua volontà.

² La Commissione revoca altresì la concessione se il concessionario o una delle persone cui questi ha affidato la direzione:

- a. contravvengono in maniera grave o ripetuta alla presente legge, alle prescrizioni d'esecuzione o alla concessione;
- b. usano la concessione per scopi illeciti.

³ In casi poco gravi, la Commissione può sospendere la concessione, limitarla o sottoporla a condizioni e oneri suppletivi.

⁴ Se il concessionario cui viene ritirata la concessione è una società anonima o una società cooperativa, la Commissione ne può ordinare lo scioglimento; essa designa il liquidatore e ne sorveglia l'attività.

Sezione 3: Gestione

Art. 20 Autorizzazioni

¹ Il Consiglio federale può prevedere autorizzazioni speciali, segnatamente per:

- a. il diritto all'esercizio della professione da parte del personale dirigente, degli animatori del gioco e dei croupier;
- b. i fornitori di apparecchi da gioco;
- c. l'equipaggiamento tecnico.

² Esso disciplina le condizioni d'autorizzazione e la procedura.

Art. 21 Divieto di gioco

¹ Sottostanno al divieto generale di gioco:

- a. le persone di età inferiore ai 18 anni;
- b. le persone oggetto di una misura di esclusione dal gioco;
- c. i membri della commissione e del segretariato della commissione;
- d. gli impiegati delle case da gioco che partecipano all'esercizio del gioco;
- e. i membri degli organi di aziende di fabbricazione o addette al commercio di installazioni di gioco;
- f. i membri degli organi di una casa da gioco.

² Sottostanno a un divieto di gioco in una casa da gioco con la quale sono in relazione:

- a. gli impiegati della casa da gioco e delle aziende accessorie, che non partecipano all'esercizio del gioco;
- b. gli azionisti che detengono oltre il 5 per cento del capitale azionario della casa da gioco, nonché i soci della società cooperativa.

Art. 22 Esclusione dal gioco

¹ La casa da gioco esclude dal gioco le persone delle quali sa o deve presumere, in base alle proprie constatazioni nella casa da gioco o in base a informazioni di terzi, che:

- a. sono oberate di debiti o non sono in grado di far fronte ai loro obblighi finanziari;
- b. rischiano poste sproporzionate rispetto al loro reddito e alla loro sostanza;
- c. pregiudicano lo svolgimento ordinato dei giochi.

² L'esclusione dal gioco dev'essere comunicata e motivata per scritto alla persona interessata.

³ L'esclusione dal gioco dev'essere revocata appena viene a cadere il motivo che l'ha determinata.

⁴ I giocatori possono chiedere personalmente di essere esclusi dai giochi.

⁵ La casa da gioco iscrive le misure di esclusione in un registro e comunica alle altre case da gioco in Svizzera l'identità delle persone escluse. I dati sono cancellati immediatamente dopo la revoca dell'esclusione dal gioco.

Art. 23 Limitazioni d'ingresso

La casa da gioco può:

- a. negare l'accesso a qualsiasi persona senza indicarne i motivi;
- b. esigere un prezzo d'entrata;
- c. fissare prescrizioni quanto all'abbigliamento.

Art. 24 Identificazione

La casa da gioco deve accertarsi dell'identità dei giocatori prima di autorizzarli a entrare. Quale prova d'identità valgono tutti i documenti ufficiali.

Art. 25 Contrassegni

Ai tavoli è permesso giocare soltanto con gettoni o fiches.

Art. 26 Poste massime

¹ Il Consiglio federale fissa le poste massime secondo il tipo di gioco.

² Tiene conto delle norme vigenti in altri Paesi e dei rischi legati ai singoli giochi.

Art. 27 Prestiti e anticipi

La casa da gioco non è autorizzata a concedere prestiti né anticipi.

Art. 28 Mezzi di pagamento e depositi

- ¹ La casa da gioco non è autorizzata ad accettare od emettere assegni al portatore.
- ² Può accettare assegni emessi dal traente a nome della casa da gioco. Al momento dell'accettazione deve sincerarsi dell'identità della persona che emette l'assegno. L'operazione va registrata.
- ³ La Commissione fissa l'importo a partire dal quale le vincite o i rimborsi devono essere corrisposti tramite assegno.
- ⁴ La casa da gioco può conservare le vincite sotto forma di deposito a disposizione dei clienti. È vietata la corresponsione di interessi su tali depositi.

Art. 29 Mance

- ¹ Le mance a favore dell'insieme degli impiegati vanno versate nei contenitori speciali previsti a tale scopo («tronc»).
- ² Mance individuali e liberalità di altra natura possono essere accettate esclusivamente dal personale di servizio, segnatamente dal personale dei ristoranti, dai fattorini e dai portieri.

Art. 30 Rapporto di gestione

Ogni anno la casa da gioco sottopone alla Commissione un rapporto di gestione. Vi espone, segnatamente, l'attuazione della concezione di sicurezza e della concezione sociale.

Art. 31 Diritto d'accesso e di consultazione

- ¹ La casa da gioco deve concedere in qualsiasi momento alla Commissione l'accesso alle proprie installazioni e garantire i collegamenti online giusta l'articolo 48 capoverso 3 lettera d.
- ² Deve concedere in qualsiasi momento all'autorità di perseguimento penale la consultazione del registro relativo alle esclusioni dal gioco.

Art. 32 Obbligo di segretezza

Gli organi e gli impiegati della casa da gioco sottostanno all'obbligo di segretezza.

Art. 33 Pubblicità

La casa da gioco deve astenersi dal fare pubblicità importuna.

Art. 34 Applicazione della legge sul riciclaggio di denaro

La casa da gioco sottostà alla legge del 10 ottobre 1997⁴ sul riciclaggio di denaro.

⁴ RS 955.0

Art. 35 Attestazione delle vincite

La casa da gioco attesta le vincite dei giochi alle autorità soltanto se:

- a. le autorità necessitano di tali informazioni per l'adempimento dei loro compiti legali;
- b. la casa da gioco ha potuto verificare la provenienza delle poste e il fatto della vincita e
- c. il giocatore, prima di lasciare la casa da gioco, ha espressamente richiesto che venga registrata la vincita.

Sezione 4: Contabilità e revisione**Art. 36** Diritto applicabile

Le norme del Codice delle obbligazioni⁵ sulle società anonime e le disposizioni della presente legge si applicano al conto annuale e al rapporto di gestione della casa da gioco, a prescindere dalla forma giuridica di quest'ultima. Il Consiglio federale può prevedere eccezioni.

Art. 37 Ufficio di revisione

¹ La casa da gioco fa verificare il proprio conto annuale da un ufficio di revisione indipendente.

² I revisori devono, indipendentemente dal bilancio complessivo, dalla cifra d'affari realizzata e dal numero di dipendenti della casa da gioco, soddisfare i particolari requisiti professionali giusta l'articolo 727b del Codice delle obbligazioni⁶.

³ L'ufficio di revisione presenta il rapporto di revisione alla Commissione.

Art. 38 Obbligo d'informare

La casa da gioco deve permettere all'ufficio di revisione di esaminare i libri contabili e i giustificativi, nonché fornirgli tutte le informazioni necessarie.

Art. 39 Obbligo di denuncia

Se, procedendo alla verifica, constata infrazioni alla presente legge, fatti di rilevanza penale o altre irregolarità, l'ufficio di revisione ne informa immediatamente la Commissione e la competente autorità cantonale di perseguimento penale.

⁵ RS 220

⁶ RS 220

Sezione 5: Tassa sulle case da gioco

Art. 40 Principio

¹ La Confederazione preleva una tassa calcolata sul prodotto lordo dei giochi (tassa sulle case da gioco).

² Il prodotto lordo dei giochi corrisponde alla differenza tra le poste giocate e le vincite versate.

Art. 41 Aliquote della tassa

¹ Il Consiglio federale fissa l'aliquota della tassa in modo che case da gioco gestite secondo i principi dell'economia aziendale possano ricavare un rendimento adeguato dal capitale investito.

² Può fissare aliquote diverse per le due categorie di case da gioco; le aliquote possono essere progressive.

³ L'aliquota della tassa ammonta al minimo al 40 per cento e al massimo all'80 per cento.

⁴ Per i primi quattro anni di esercizio, il Consiglio federale può ridurre l'aliquota della tassa fino al 20 per cento. Nel fissare l'aliquota tiene conto delle condizioni quadro economiche delle singole case da gioco. La riduzione deve essere fissata ogni anno, considerate tutte le circostanze, per le singole case da gioco o per più case da gioco insieme.

Art. 42 Agevolazioni fiscali

¹ Il Consiglio federale può ridurre di un quarto al massimo l'aliquota della tassa dei kursaal, fissata secondo l'articolo 41, sempreché i proventi siano utilizzati in misura preponderante per interessi pubblici della regione, segnatamente per il promovimento di attività culturali, o per scopi di pubblica utilità.

² Il Consiglio federale può ridurre di un terzo al massimo l'aliquota della tassa se la regione di sito del kursaal dipende economicamente da un turismo marcatamente stagionale.

³ Nel caso in cui siano dati entrambi i motivi di riduzione, l'aliquota della tassa può essere ridotta al massimo della metà.

Art. 43 Riduzione della tassa in caso di prelievo di una tassa cantonale analoga

¹ Il Consiglio federale riduce la tassa sui kursaal qualora il Cantone di sito prelevi dagli stessi una tassa di tipo analogo.

² La riduzione corrisponde all'importo della tassa cantonale; non può tuttavia superare il 40 per cento del totale della tassa sulle case da gioco spettante alla Confederazione sul prodotto lordo dei giochi.

Art. 44 Tassazione e prelievo

¹ Tassazione e prelievo sono di competenza della Commissione. Il Consiglio federale disciplina la procedura.

² Su richiesta del Cantone, la Commissione può occuparsi della tassazione e del prelievo della tassa cantonale sul prodotto lordo dei giochi.

Art. 45 Ricupero d'imposta e imposte sanzionatorie

¹ Si procede al ricupero dell'imposta per le tasse non incassate, compresi gli interessi, quando fatti o mezzi di prova che erano sconosciuti alla Commissione permettono di stabilire che la tassazione è stata indebitamente omessa o che la tassazione cresciuta in giudicato è incompleta. Se il motivo della tassazione omessa o incompleta è un delitto o un crimine, va versata un'imposta sanzionatoria supplementare; quest'ultima ammonta al massimo a cinque volte l'importo del ricupero d'imposta.

² Se la casa da gioco ha indicato in modo completo e preciso nella sua dichiarazione d'imposta le somme imponibili e se alla Commissione erano note le basi necessarie alla valutazione delle singole componenti, non si può procedere ad alcun ricupero d'imposta.

³ Il diritto di avviare una procedura di ricupero d'imposta decade dopo dieci anni dalla fine del periodo fiscale per il quale la tassazione è stata indebitamente omessa o per il quale la tassazione cresciuta in giudicato era incompleta.

⁴ L'apertura del perseguimento penale secondo gli articoli 55 e 56 segna nel contempo l'avvio della procedura di ricupero d'imposta. Il diritto di fissare il ricupero d'imposta decade dopo quindici anni dalla fine del periodo fiscale cui si riferisce.

Capitolo 4: Commissione federale delle case da gioco**Art. 46** Composizione

¹ Il Consiglio federale nomina la Commissione e ne designa il presidente. La Commissione è composta di cinque a sette membri. Un membro almeno della Commissione è nominato dal Consiglio federale su proposta dei Cantoni.

² I membri devono essere periti indipendenti. Non possono essere membri del consiglio di amministrazione o impiegati di case da gioco, di un'azienda di lotteria, di un'azienda di fabbricazione o commercio del ramo dei giochi o di società ad esse legate.

Art. 47 Organizzazione

¹ La Commissione emana un regolamento interno. Vi regola segnatamente le particolarità della sua organizzazione e le competenze della presidenza.

² Il regolamento sottostà all'approvazione del Consiglio federale.

³ La Commissione dispone di un segretariato permanente.

Art. 48 Compiti

¹ La Commissione sorveglia le case da gioco e vigila sul rispetto delle prescrizioni legali; emana le decisioni necessarie all'esecuzione della legge.

² Oltre all'adempimento di altri compiti assegnatili dalla legge, la Commissione vigila in particolare:

- a. sulla gestione e sull'esercizio dei giochi nelle case da gioco;
- b. sul rispetto degli obblighi imposti dalla legge del 10 ottobre 1997⁷ sul riciclaggio di denaro;
- c. sull'attuazione della concezione di sicurezza e della concezione sociale.

³ Per l'adempimento dei suoi compiti la Commissione può:

- a. esigere dalle case da gioco, dalle aziende di fabbricazione o commercio di installazioni di gioco, nonché dai rispettivi uffici di revisione le informazioni e i documenti di cui ha bisogno;
- b. fare capo a periti;
- c. assegnare mandati speciali all'ufficio di revisione;
- d. stabilire collegamenti online per il monitoraggio degli impianti EED delle case da gioco;
- e.⁸ impugnare dinanzi al Tribunale federale le decisioni del Tribunale amministrativo federale in applicazione della presente legge e della sua legislazione d'esecuzione.

Art. 49 Collaborazione con le autorità

La Commissione e le autorità amministrative cantonali e federali nonché le competenti autorità cantonale e federale di perseguimento penale si aiutano reciprocamente e si scambiano le informazioni di cui hanno bisogno.

Art. 50 Misure

¹ In caso di violazioni della presente legge o di altre irregolarità, la Commissione prende le misure necessarie al ripristino dello stato legale e alla soppressione delle irregolarità.

² Per la durata dell'inchiesta essa può ordinare misure provvisoriale e, segnatamente, sospendere la concessione.

³ Il segretariato può intervenire nella gestione di una casa da gioco se la situazione lo richiede; esso ne informa immediatamente la Commissione.

⁴ Se, nonostante diffida, una decisione esecutiva della Commissione non è rispettata, la Commissione può:

⁷ RS 955.0

⁸ Introdotto dal n. I 15 dell'O dell'AF del 20 dic. 2006 che adegua taluni atti normativi alle disposizioni della L sul Tribunale federale e della L sul Tribunale amministrativo federale (RU 2006 5599; FF 2006 7109).

- a. eseguire d'ufficio, a spese della casa da gioco, la misura ordinata;
- b. rendere noto mediante pubblicazione che la casa da gioco si oppone alla decisione esecutiva.

Art. 51 Sanzione amministrativa

¹ Al concessionario che commette a proprio vantaggio un'infrazione alla concessione o a una decisione passata in giudicato è addebitato un importo fino a tre volte il guadagno ottenuto con l'infrazione. Qualora non vi sia alcun guadagno oppure quest'ultimo non possa essere stabilito né stimato, l'importo addebitato ammonta fino al 20 per cento del prodotto lordo dei giochi realizzato nell'ultimo anno d'esercizio.

² Le infrazioni sono esaminate dal segretariato e giudicate dalla Commissione.

Art. 52 Rapporto annuale e statistica

¹ La Commissione presenta un rapporto annuale al Consiglio federale sulla propria attività. Il rapporto è pubblicato.

² La Commissione pubblica altresì, interamente o parzialmente, i conti annuali, i bilanci e le informazioni delle case da gioco in una statistica generale.

Art. 53 Emolumenti

¹ La Commissione preleva dalle case da gioco emolumenti volti a coprire i costi di vigilanza.

² Il dipartimento competente fissa ogni anno su proposta della Commissione gli emolumenti sulla base dei costi di vigilanza dell'anno precedente.

³ La Commissione preleva emolumenti a copertura delle spese delle sue decisioni. Essa può esigere anticipi.

Capitolo 5:⁹ ...**Art. 54**

⁹ Abrogato dal n. 133 dell'all. alla L del 17 giu. 2005 sul Tribunale amministrativo federale, con effetto dal 1° gen. 2007 (RS 173.32).

Capitolo 6: Disposizioni penali¹⁰

Art. 55 Delitti

¹ È punito con la detenzione fino ad un anno o con la multa fino a un milione di franchi chiunque intenzionalmente:

- a. apre o gestisce una casa da gioco senza le concessioni e le autorizzazioni necessarie, o a tale scopo fornisce locali o installazioni;
- b. fornendo indicazioni inveritiere o in altra maniera ottiene in modo fraudolento una concessione o un'autorizzazione;
- c. viola gli obblighi di diligenza contemplati dalla presente legge nella lotta contro il riciclaggio di denaro;
- d. si sottrae alla tassa sulle case da gioco.

² Nei casi gravi la pena è della reclusione fino a cinque anni o della detenzione non inferiore a un anno. A tale pena può aggiungersi una multa fino a 2 milioni di franchi.

³ Chi agisce per negligenza è punito con la multa fino a 500 000 franchi.

Art. 56 Contravvenzioni

¹ È punito con l'arresto o con la multa fino a 500 000 franchi chiunque:

- a. organizza o gestisce per mestiere giochi d'azzardo al di fuori delle case da gioco concessionarie;
- b. in una procedura di concessione o di autorizzazione fornisce indicazioni inveritiere o in altra maniera influisce illegalmente sulla procedura stessa;
- c. installa, allo scopo di gestirli, sistemi di gioco o apparecchi automatici per i giochi d'azzardo senza esame, valutazione della conformità o omologazione;
- d. modifica sistemi di gioco o apparecchi automatici per i giochi d'azzardo che sono stati oggetto di un esame, di una valutazione della conformità o di un'omologazione e li installa allo scopo di gestirli;
- e. disattende l'obbligo di comunicare informazioni alla Commissione;
- f. disattende l'ingiunzione della Commissione di ripristinare lo stato legale o di sopprimere le irregolarità;
- g. autorizza a giocare persone cui il gioco è vietato giusta l'articolo 21;
- h. informa le persone interessate o terzi su una comunicazione inoltrata alle autorità di sorveglianza o alle autorità di perseguimento penale o sull'apertura di un'inchiesta;

¹⁰ A partire dal 1° gen. 2007 le pene e i termini di prescrizione devono essere adattati giusta la chiave di conversione dell'art. 333 cpv. 2 - 6 del Codice penale (RS 311.0), nel testo della LF del 13. dic. 2002 (RU 2006 3459).

- i. fornendo indicazioni inveritiere o in altra maniera causa la tassazione inesatta di una casa da gioco.

² Chi agisce per negligenza è punito con una multa fino a 250 000 franchi.

Art. 57 Relazione con il diritto penale amministrativo

¹ È applicabile la legge federale del 22 marzo 1974¹¹ sul diritto penale amministrativo. L'autorità di perseguimento è il segretario; quella giudicante, la Commissione.

² L'azione penale per le contravvenzioni si prescrive in cinque anni.

Capitolo 7: Disposizioni finali

Art. 58 Disposizioni d'esecuzione

Il Consiglio federale emana le disposizioni d'esecuzione.

Art. 59 Procedura per il rilascio delle prime concessioni

Il Consiglio federale emana prescrizioni in vista della procedura per il rilascio delle prime concessioni.

Art. 60 Gestione prorogata di apparecchi automatici per i giochi di destrezza

¹ Gli apparecchi automatici per i giochi di destrezza omologati secondo la prassi vigente, considerati apparecchi automatici per i giochi d'azzardo secondo la nuova legislazione, possono restare in esercizio unicamente nei gran casinò e nei kursaal.

² Durante un periodo transitorio di cinque anni dall'entrata in vigore della presente legge, i Cantoni possono ammettere il proseguimento dell'esercizio di al massimo cinque apparecchi di cui al capoverso 1 nei ristoranti e in altri locali, per quanto detti apparecchi fossero in esercizio prima del 1° novembre 1997.

³ Scaduto tale periodo transitorio, nei ristoranti e in altri locali possono restare in esercizio unicamente gli apparecchi automatici per i giochi di destrezza ai sensi della presente legge.

Art. 61 Concessioni transitorie

¹ I kursaal titolari di un'autorizzazione cantonale ordinaria per il gioco della boule, approvata dal Consiglio federale, ricevono una concessione provvisoria di tipo B per proseguire l'esercizio della loro attuale offerta di giochi. Da tale concessione non è desumibile alcun diritto acquisito.

² I kursaal di cui al capoverso 1 che intendono proseguire il loro esercizio devono presentare la domanda di concessione ordinaria di tipo B entro un anno dall'entrata

¹¹ RS 313.0

in vigore della presente legge. La loro concessione provvisoria è valida fino alla decisione dell'autorità in merito alla loro domanda.

³ I kursaal di cui al capoverso 1 che non presentano alcuna domanda di concessione di tipo B possono conservare la loro concessione provvisoria di tipo B al più tardi per un anno dall'entrata in vigore della presente legge.

Art. 62 Referendum ed entrata in vigore

¹ La presente legge sottostà al referendum facoltativo.

² Il Consiglio federale ne determina l'entrata in vigore.

Data dell'entrata in vigore: 1° aprile 2000¹²
art. 46 e 47: 1° maggio 1999¹³

¹² DCF del 23 feb. 2000 (RU **2000** 691).

¹³ DCF non pubblicato del 28 ago. 1999.

Allegato

Abrogazione e modifica del diritto vigente

Diritto previgente: abrogazione

Sono abrogate la legge federale del 5 ottobre 1929¹⁴ sulle case da giuoco, nonché l'ordinanza del 1° marzo 1929¹⁵ concernente l'esercizio dei giochi nei Kursaal.

Modifica del diritto vigente

1. La legge federale del 20 dicembre 1946¹⁶ sull'assicurazione per la vecchiaia e per i superstiti è modificata come segue:

Art. 103 cpv. 1

...

2. La legge federale del 14 dicembre 1990¹⁷ sull'imposta federale diretta è modificata come segue:

Art. 24 lett. i

...

3. La legge federale del 14 dicembre 1990¹⁸ sull'armonizzazione delle imposte dirette dei Cantoni e dei Comuni è modificata come segue:

Art. 7 cpv. 4 lett. l

...

¹⁴ [CS 10 274]

¹⁵ [CS 10 277; RU 1959 236, 1972 1787, 1977 1463]

¹⁶ RS 831.10. La modifica qui appresso è stata inserita nella L menzionata.

¹⁷ RS 642.11. La modific qui appresso è stata inserita nella L menzionata.

¹⁸ RS 642.14. La modifica qui appresso è stata inserita nella L menzionata.

4. La legge del 10 ottobre 1997¹⁹ sul riciclaggio di denaro è modificata come segue:

Art. 2 cpv. 2 lett. e

...

5. Il Codice delle obbligazioni²⁰ è modificato come segue:

Art. 515a

...

¹⁹ RS **955.0**. La modifica qui appresso è stata inserita nella L menzionata.

²⁰ RS **220**. La modifica qui appresso è stata inserita nel Codice menzionato.