

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

vom 13. März 2000

*Das Eidgenössische Justiz- und Polizeidepartement,
gestützt auf die Artikel 24, 29 Absatz 5, 41 Absatz 1, 42 Absatz 1, 47 Absatz 1,
49, 54 Absatz 3, 55, 58 Absatz 2, 60, 62 Absatz 2, 64 Absatz 2 und 69 der Spiel-
bankenverordnung vom 23. Februar 2000¹ (SVBG),
in Ausführung des Bundesgesetzes vom 6. Oktober 1995² über die technischen
Handelshemmnisse,
verordnet:*

1. Kapitel: Abgrenzung zu Geschicklichkeitsspielautomaten

Art. 1 Kriterien (Art. 60 VSBG)

Ein Geschicklichkeitsspielautomat liegt namentlich vor, wenn:

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

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

Für die Vorführung von Geldspielautomaten sind folgende Angaben und Unterlagen einzureichen:

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

SR 935.521.21

¹ SR 935.521; AS 2000 766

² SR 946.51

- e. die technischen Daten und Angaben über die verwendete Hard- und Software des Geldspielautomaten wie Schemata und Ablaufdiagramme;
- f. der Source- und Programmcode;
- g. Angaben über den Ablauf des Spiels;
- h. ein Beschrieb der spielbestimmenden und der spielentscheidenden Elemente;
- i. die Art und Weise der Gewinnmöglichkeit;
- j. die Ergebnisse einer ausreichenden Zahl von Testspielen;
- k. die Gewinnstatistik.

2. Kapitel: Überwachungssysteme

1. Abschnitt: Anforderungen

(Art. 24 und 29 VSBG)

Art. 3 Kameraüberwachungssystem

¹ Folgende Räumlichkeiten und Vorgänge müssen durch ein Kameraüberwachungssysteme während 24 Stunden überwacht werden:

- a. der Zutrittsbereich zur Spielbank;
- b. die Spielsäle;
- c. die Räumlichkeiten, in welchen Geld, Spielmarken oder Spielutensilien aufbewahrt, gelagert, transportiert oder gezählt werden;
- d. die Räume, in welchen das elektronische Abrechnungs- und Kontrollsystem sowie das Jackpotsystem (Jackpotrechner) steht;
- e. die Geldentnahme aus den Tischspielen und Glücksspielautomaten;
- f. der Geld- bzw. Spielmarkenverkehr an den einzelnen Tischspielen.

² Die Kameras müssen schwenk- und zoombar sein. Die Kameras im Tischspielbereich müssen namentlich den Wert der gespielten Spielmarken, Spielkarten, Spielwürfel und anderer Spielutensilien sowie die Spielhandlungen und die Spielergebnisse so aufzeichnen können, dass sie einwandfrei erkennbar sind.

³ Die Kameras im Automatenbereich müssen in der Lage sein, die Automaten einzeln oder in kleineren Gruppen zu erfassen.

Art. 4 Elektronisches Abrechnungs- und Kontrollsystem

¹ Das elektronische Abrechnungs- und Kontrollsystem (EAKS) muss die Bruttospielerträge und Auszahlquoten der angeschlossenen Spiele jederzeit berechnen können.

- ² Werden Tischspiele angeschlossen, so hat das EAKS folgende Daten zu erfassen:
- die Tischnummer;
 - den Geld- und Spielmarkenverkehr, insbesondere die Anfangs- und Endbestände sowie die Nachlagen;
 - bei vollelektronischen Tischen die Anfangs- und Endbestände nach jedem Arbeitsschichtwechsel der Croupiers.
- ³ Bei den Glücksspielautomaten hat das EAKS namentlich folgende Daten zu erfassen:
- die Identifikationsnummer des Automaten;
 - den Geldfluss, insbesondere Transaktionen wie Münzeinwürfe und Münz- auszahlungen (Coin In/Coin Out), Münzen in Kasse (Coin Drop), Banknoteneinzüge (Bill In) und die Auszahlungen über die externen Kassen (Handpays);
 - die Hopperfüllungen;
 - das Total der Spieleinsätze (Turnover);
 - das Total der Spielgewinne (Total Wins);
 - die Anzahl Spiele;
 - das Kreditguthaben;
 - die Auszeiten und Betriebsunterbrüche der Automaten;
 - das Datum und die Uhrzeit von Türöffnungen an den Automaten.
- ⁴ Bei den Jackpotsystemen hat das EAKS folgende Daten zu erfassen:
- die Anzahl und die Art der Systeme;
 - die Jackpotbeiträge der einzelnen Spielautomaten (Increments);
 - die Jackpotgewinne.
- ⁵ Die Increments nach Absatz 4 Buchstabe b sind nicht Bestandteil des Bruttospiel- ertrages.
- ⁶ Werden keine vollelektronischen Tischspiele oder keine solchen mit elektronischer Abrechnung verwendet, so dürfen die Anfangs- und Endbestände des Bargeldes und der Spielmarken manuell in das EAKS eingegeben werden.

2. Abschnitt: Betrieb

(Art. 24 und 29 VSBG)

Art. 5 Verbindung

Das EAKS muss permanent mit den Glücksspielautomaten und Jackpotsystemen verbunden sein. Werden Tischspiele elektronisch abgerechnet, so müssen auch sie mit dem EAKS verbunden sein.

Art. 6 Schutz vor unberechtigten Zugriffen

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

² Die Systeme sind in Räumen unterzubringen, die vor unberechtigtem Zutritt geschützt sind.

Art. 7 Überwachungsraum

Die Spielbank unterhält einen Überwachungsraum, in welchem sämtliche Daten und Informationen, namentlich des EAKS und des Kameraüberwachungssystems, zusammenlaufen.

3. Kapitel: Tischspiele**1. Abschnitt: Anforderungen**

(Art. 62 VSBG)

Art. 8 Eignung

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

Art. 9 Behältnis

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

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

Art. 10 Troncbehälter

(Art. 29 Abs. 1 Spielbankengesetz vom 18. Dez. 1998³)

Jedes Tischspiel ist mit einem Troncbehälter auszustatten.

Art. 11 Spielutensilien

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

³ SR 935.52; AS 2000 677

2. Abschnitt: Betrieb

(Art. 69 VSBG)

Art. 12 Spielregeln

(Art. 54 Abs. 3 VSBG)

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

² Die Spielregeln beinhalten mindestens die Angaben über:

- a. den Spielverlauf;
- b. die Art und Weise, wie die Einsätze zu leisten sind;
- c. die Minimal- und Maximaleinsätze;
- d. die Gewinnmöglichkeiten;
- e. die Bezeichnung der Spielleiter sowie deren Aufgaben und Verantwortlichkeiten.

Art. 13 Tischspielangebot in Spielbanken mit einer Konzession A

(Art. 41 VSBG)

Spielbanken mit einer Konzession A dürfen folgende Tischspiele betreiben:

- a. Boulespiel;
- b. French Roulette;
- c. American Roulette (0 oder 00);
- d. Glücksrad/Big Wheel;
- e. Black Jack;
- f. Punto Banco;
- g. Mini/Midi Punto Banco;
- h. Baccara/Chemin de fer;
- i. Poker (Seven Card Stud);
- j. Caribbean Stud Poker;
- k. Pai Gow Poker;
- l. Sic Bo;
- m. Craps.

Art. 14 Tischspielangebot in Spielbanken mit einer Konzession B
(Art. 42 VSBG)

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

- a. Boulespiel;
- b. American Roulette (nur 0);
- c. Glücksrad/Big Wheel;
- d. Black Jack;
- e. Poker (Seven Card Stud);
- f. Mini/Midi Punto Banco;
- g. Sic Bo.

Art. 15 Roulette

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

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

Art. 16 Höchsteinsätze für Tischspiele in Spielbanken
mit einer Konzession B
(Art. 49 VSBG)

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

Art. 17 Setz- und Gewinnmöglichkeiten
(Art. 55 VSBG)

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

4. Kapitel: Glücksspielautomaten

1. Abschnitt: Anforderungen (Art. 62 VSBG)

Art. 18 Steuerung und Aufbau

¹ Ein Glücksspielautomat muss:

- a. nach einem Stromunterbruch den Betrieb ohne Verlust von Daten wieder aufnehmen können;

- b. über ein internes Überwachungssystem verfügen (Art. 24);
 - c. über einen Zufallszahlengenerator mit mindestens 95-prozentiger Zuverlässigkeit zur Bestimmung der Spielereignisse oder Spielergebnisse verfügen. Diese Zuverlässigkeit kann entweder durch anerkannte Wahrscheinlichkeitsberechnungsmethoden oder durch ein anderes von der Kommission anerkanntes Verfahren nachgewiesen werden;
 - d. gegen Beeinflussung von aussen, namentlich gegen elektromagnetische und elektrostatische Störungen sowie Radiowellen, geschützt sein.
- 2 Der Verbund und die Kommunikation mit anderen Geräten und Systemen dürfen keinerlei Einfluss auf die Spielereignisse und Spielergebnisse des Glücksspielautomaten haben.

Art. 19 Spielereignisse und Spielergebnisse

- 1 Sämtliche Spielereignisse und Spielergebnisse müssen überwiegend auf Zufall beruhen.
- 2 Die Spielereignisse und Spielergebnisse beruhen überwiegend auf Zufall, wenn:
- a. sie durch einen Zufallszahlengenerator oder durch ein anderes, auf Zufall beruhendes Mittel zu Stande kommen;
 - b. sie durch die Spielerinnen oder Spieler nicht oder nur geringfügig beeinflusst werden können.
- 3 Die zu ermittelnden Spielereignisse dürfen nur aus unveränderlichen Vorgaben bestimmt werden.
- 4 Es dürfen mehrere Vorgaben herangezogen werden, welche unterschiedliche Auszahlungsquoten und eine unterschiedliche Anzahl Gewinnereignisse und Gewinnergebnisse aufweisen. Die zusätzlichen Vorgaben müssen sämtliche vom Spielautomaten angebotenen Gewinnstufen enthalten und dürfen die Mindestauszahlungsquote nach Artikel 20 Absatz 1 nicht unterschreiten.
- 5 Die im Spielautomat vorhandene interne Ereignisstatistik zur Ermittlung der Auszahlungsquote darf sich in keiner Weise auf den Zufallszahlengenerator auswirken.

Art. 20 Auszahlungs- und Gewinnquoten

- 1 Ein Glücksspielautomat muss eine theoretische Auszahlquote von mindestens 80 Prozent aufweisen. Die Kommission kann Ausnahmen bewilligen.
- 2 Die Wahrscheinlichkeit, einen den Einsatz übersteigenden Gewinn zu erzielen, muss mindestens 10 Prozent betragen.
- 3 Die Auszahlquote und die Gewinnwahrscheinlichkeit nach den Absätzen 1 und 2 sind mittels anerkannter Wahrscheinlichkeitsrechnungen in Bezug auf die mögliche Anzahl der Spielergebnisse zu berechnen oder mit Testspielen nachzuweisen.

Art. 21 Anfang und Ende eines Spiels

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

² Werden Zusatzspiele, namentlich Risikospiele, angeboten, so gelten diese nicht als neue Spiele, solange der erzielte Gewinn weder ausbezahlt noch im Kreditspeicher des Automaten aufgebucht, sondern direkt für das Zusatzspiel verwendet wird. Der Höchstgewinn des Spielautomaten in Spielbanken mit einer Konzession B nach Artikel 52 Absatz 2 VSBG darf dabei nicht überschritten werden.

Art. 22 Zähler

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

² Die elektronischen Zähler müssen mindestens eine Genauigkeit von 99,99 Prozent aufweisen und beim Erreichen des maximalen Zählerstandes auf Null umstellen und diesen Vorgang entsprechend anzeigen.

³ Die elektromechanischen Zähler müssen dem anerkannten Stand der Technik entsprechen.

Art. 23 Zu erfassende Daten

¹ Die elektronischen Zähler müssen mindestens folgende Daten erfassen:

- a. den Geldfluss, insbesondere Transaktionen wie Coin In und Coin Out, Coin Drop, Bill In und Handpay;
- b. das Total der Spieleinsätze (Turnover);
- c. das Total der Spielgewinne (Total Wins);
- d. die Anzahl der Spiele;
- e. das Kreditguthaben;
- f. die Auszeiten und Betriebsunterbrüche der Automaten;
- g. die Türschalter des Automaten und des Kassenbehälters;
- h. Störungen.

² Die elektromechanischen Zähler müssen die gleichen Daten aufzeichnen wie die elektrischen Zähler, sofern dies technisch möglich ist.

Art. 24 Internes Überwachungssystem

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

² Das Überwachungssystem hat selbstständige Tests des Glücksspielautomaten durchzuführen und Fehlfunktionen unverzüglich dem EAKS zu melden. Stellt es

Fehlfunktionen spielbestimmender Elemente des Glücksspielautomaten fest, so muss es diesen automatisch abschalten.

³ Das Überwachungssystem muss sämtliche Spielereignisse und Spielergebnisse des aktuellen und der neun vorherigen Spiele speichern und auf Anfrage anzeigen.

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

⁵ Das Überwachungssystem muss jederzeit auf Anfrage die aktuelle Auszahlquote und den Bruttospielertrag berechnen und anzeigen können.

2. Abschnitt: Betrieb

(Art. 69 VSBG)

Art. 25

(Art. 54 Abs. 3 VSBG)

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

² Die Spielregeln beinhalten mindestens folgende Angaben:

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

³ Die Kommission kann Ausnahmen bewilligen.

5. Kapitel: Jackpotsysteme

1. Abschnitt: Anforderungen

(Art. 62 VSBG)

Art. 26 Jackpotspiel

¹ Jedes an ein Jackpotsystem angeschlossene Glücksspiel muss die Möglichkeit haben, den Jackpot zu den vorbestimmten Bedingungen auszulösen.

² Alle an ein Jackpotsystem angeschlossenen Glücksspiele müssen mit der gleichen Wahrscheinlichkeit den Jackpot zu den vorbestimmten Bedingungen auslösen können.

³ Sämtliche von den Glücksspielen geleisteten Beiträge an den Jackpot (Increments) sind der aktuellen Jackpotsumme anzurechnen.

⁴ Die Kommission kann Ausnahmen bewilligen.

Art. 27 Jackpotsysteme

¹ Das Jackpotsystem muss derart konstruiert sein, dass:

- a. bei Stromunterbruch oder anderen Ereignissen keinerlei Daten verloren gehen und die Jackpotsumme umgehend rekonstruiert werden kann;
- b. keine Rückschlüsse auf den Zeitpunkt möglich sind, an welchem die den Jackpot auslösende vorbestimmte Bedingung eintritt.

² Das Jackpotsystem muss ein Protokoll führen, aus welchem hervorgeht:

- a. die Increments;
- b. wie ein Jackpot gewonnen wurde;
- c. von welchem der angeschlossenen Glücksspiele der Jackpot ausgelöst wurde.

2. Abschnitt: Betrieb

(Art. 69 VSBG)

Art. 28 Echtzeitverbindung

Das Jackpotsystem und die angeschlossenen Glücksspiele sind derart zu verbinden, dass eine Echtzeitverbindung besteht. Die Kommission kann Ausnahmen bewilligen.

Art. 29 Increments und Gewinnauslösung

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

² Ein Jackpot wird gewonnen, wenn die vorbestimmten Bedingungen eintreten.

³ Die Kommission kann in Abweichung von Absatz 1 das Inaussichtstellen von vorbestimmten Sachpreisen bewilligen, wenn die Wahrung der Interessen der Gesamtheit der Spielerinnen und Spieler gewährleistet ist.

Art. 30 Unterbruch und Änderung des laufenden Jackpots

¹ Ein laufender Jackpot darf bis zu seiner Auslösung nicht unterbrochen werden.

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

³ Bei Wiederinbetriebnahme muss derselbe Jackpotbetrag wie vor dem Ereignis angezeigt werden. Davon ausgenommen sind Fälle nach Artikel 41 Absatz 3.

⁴ Müssen die Parameter bei der Wiederinbetriebnahme neu eingegeben werden, so muss die Kommission beigezogen werden. Die Neuprogrammierung der Parameter bedarf der Genehmigung durch die Kommission.

Art. 31 Verminderung und Übertragung des Jackpotgewinns

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

² Der in Aussicht gestellte Jackpotgewinn kann unter Vorbehalt von Absatz 4 auf ein anderes Jackpotsystem übertragen werden, wenn das Jackpotsystem oder die angeschlossenen Glücksspiele defekt sind oder ersetzt werden.

³ Spielbanken mit einer Konzession A können unter Vorbehalt von Absatz 4 den in Aussicht gestellten Jackpotgewinn aufteilen und auf ein anderes Jackpotsystem übertragen, wenn die spielbankeninterne Jackpotlimite überschritten wird.

⁴ Wird ein Jackpot übertragen oder aufgeteilt, so bedarf die Übertragung oder Aufteilung der Genehmigung durch die Kommission.

Art. 32 Anzeige des Jackpotbetrages

Der aktuelle in Aussicht gestellte Jackpotgewinn ist den Spielerinnen und Spielern anzuzeigen. Eine leichte Zeitverzögerung kann toleriert werden, wenn im Gewinnfall die korrekte Gewinnsumme angezeigt wird.

Art. 33 Verbuchung des Gewinns

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

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

² Nach der Auslösung des Jackpots muss sich das Jackpotsystem unverzüglich automatisch auf den Ausgangswert zurücksetzen und mit dem Spiel fortfahren. Dieser Ausgangswert darf vom Bruttospielertrag nicht abgezogen werden.

³ Kann die Jackpotgewinnerin oder der Jackpotgewinner nicht ermittelt werden, so steht die Jackpotsumme der Alters- und Hinterbliebenenversicherung des Bundes zu.

Art. 34 Mehrere Gewinner

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

3. Abschnitt: Vernetzung von Jackpotsystemen innerhalb von Spielbanken mit einer Konzession A

Art. 35 (Art. 45 VSBG)

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

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

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

- a. die Zusammensetzung der von den Glücksspielen geleisteten Beiträge (Increments) sowie deren Höhe;
- b. die aktuelle Höhe der einzelnen Jackpots;
- c. die Summe der aktuellen Jackpots;
- d. die maximale Summe der Jackpots;
- e. die Ausgangswerte der angeschlossenen Jackpotsysteme.

4. Abschnitt: Vernetzung von Spielbanken mit einer Konzession A

(Art. 46 VSBG)

Art. 36 Vernetzung von Glücksspielen unter Spielbanken mit einer Konzession A

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

Art. 37 Zentrales Jackpotsystem

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

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

Art. 38 Sicherstellung von Daten und des Betriebs

¹ Das zentrale Jackpotsystem muss über ein Notstromaggregat verfügen, welches bei Stromausfall den Betrieb des Jackpotsystems sicherstellt.

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

³ Die Glücksspiele dürfen ohne Anschluss an das Jackpotsystem weiter betrieben werden, wenn die Spielerinnen und Spieler vom Unterbruch in Kenntnis gesetzt werden.

⁴ Wird die Verbindung wieder aufgenommen, so ist sicherzustellen, dass die angezeigte Jackpotsumme in den angeschlossenen Spielbanken übereinstimmt.

Art. 39 Aufzeichnungen

Jede der angeschlossenen Spielbanken hat quartalsweise die Summe der von ihr geleisteten Beiträge an das zentrale Jackpotsystem aufzuzeichnen. Die Aufzeichnungen sind während mindestens zwei Jahren nach dem Gewinn des Jackpots aufzubewahren.

5. Abschnitt: Jackpotlimite in Spielbanken mit einer Konzession B

(Art. 53 Abs. 2 VSBG)

Art. 40

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

6. Abschnitt: Besondere Bestimmungen für die Verwendung von Jackpotbeiträgen

Art. 41

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

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

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

6. Kapitel: Dokumentationspflicht

Art. 42 Überwachungssysteme

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

- a. Name und Adresse des Inverkehrbringers und des Herstellers, wenn diese nicht identisch sind;
- b. Typen-, Modell- oder Seriennummer;
- c. Angabe der Anzahl und Standorte der Kameras;
- d. Angabe des Standortes des Überwachungsraumes;
- e. Plan des Kameraüberwachungssystems.

² Bei der Inbetriebnahme des elektronischen Abrechnungs- und Kontrollsystems hat die Spielbank der Kommission folgende Angaben und Unterlagen einzureichen:

- a. Name und Adresse des Inverkehrbringers und des Herstellers, wenn diese nicht identisch sind;
- b. Typen-, Modell- oder Seriennummer;
- c. Art und Anzahl der angeschlossenen Spiele;
- d. Beschreibung der eingesetzten Hard- und Software wie Schemata und Ablaufdiagramme;
- e. vollständige Dokumentation über die Hard- und Software;
- f. der Source- und Programmcode.

Art. 43 Spiele (Art. 64 VSBG)

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

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

² Für Glücksspielautomaten müssen zusätzlich folgende Angaben und Unterlagen eingereicht werden:

- a. Farbfotografien des Glücksspielautomaten;
- b. Funktion und Aufbau des Zufallszahlengenerators;
- c. die Art und Weise, wie die einzelnen Spielereignisse und Spielergebnisse zu Stande kommen;
- d. der Höchstgewinn im einzelnen Spiel;
- e. die Art der Berechnung sowie die Ergebnisse der Spielstatistik;
- f. die Anzahl sowie die Ergebnisse der durchgeführten Testspiele oder Simulationen;
- g. die Auszahlungsquote;
- h. die Wahrscheinlichkeit der Gewinnspiele;
- i. der Source- und Programmcode.

³ Für Jackpotsysteme müssen zusätzlich folgende Angaben und Unterlagen eingereicht werden:

- a. die Typen-, Modell- oder Seriennummern der angeschlossenen Glücksspielautomaten;
- b. der Beschrieb der Funktionsweise des Jackpotsystems sowie des Kriteriums, das den Jackpot auslöst;
- c. der Source- und Programmcode.

7. Kapitel: Spielturniere

(Art. 47 VSBG)

Art. 44 Begriff und Regeln

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

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

- a. an oder mit welchen Glücksspielen gespielt wird;
- b. den Spielverlauf und die Art und Weise, wie die Gewinnerin oder der Gewinner ermittelt wird;
- c. die Einschreibe- oder Teilnahmegebühren;
- d. die in Aussicht gestellten Gewinne.

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

Art. 45 Zulässige Glücksspiele und Bruttospielertrag

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

² Werden Spielturniere mit Tischspielen oder mit Glücksspielautomaten durchgeführt, die dem EAKS angeschlossen sind, so muss das EAKS die während des Turniers gesammelten Daten separat ausweisen.

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

⁴ Die Spielbank führt eine entsprechende Abrechnung.

8. Kapitel: Schlussbestimmungen

Art. 46 Laufende Jackpotsysteme bei Ablauf der provisorischen B-Konzession

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

Art. 47 Inkrafttreten

Diese Verordnung tritt am 1. April 2000 in Kraft.

13. März 2000

10912

Eidgenössisches Justiz- und Polizeidepartement:

Ruth Metzler-Arnold

Höchsteinsätze für Tischspiele in Spielbanken mit einer Konzession B

In Spielbanken der Kategorie B gelten für die Tischspiele die folgenden Maximal-
einsätze:

a. Boulespiel: Fr. 50.–

b. American Roulette (0)

	Franken
Plein	100
Cheval	200
Transversale pleine	300
Carré	400
Transversale simple	600
Dutzend und Kolonne	1200
Einfache Chance	2400

c. Black Jack

Die Maximaleinsätze dürfen höchstens 500 Franken betragen. Der Maximaleinsatz
gilt für die gesamte Spielbox. Der Maximaleinsatz für die einzelne Spielbox kann
bei Verdoppeln oder Teilen des Einsatzes überschritten werden.

d. Glücksrad

Symbol	Maximaleinsatz in Franken
Saphir	500
Amethyst	250
Topas	100
Opal	50
Smaragd	25
Rubin	15
Diamant	15

e. Sic Bo

Einsatzkombination	Maximum in Franken
Specific Triple	10
Any Triple	60
Double	160
4/17	30
5/16	60
6/15	100
7/14	150
8/13	225
9/12	300
10/11	300
Domino Combination	300
Single Dice (1x)	150
Single Dice (2x)	150
Single Dice (3x)	150
Big	1800
Small	1800

f. Mini / Midi Punto Banco

Multiple	Fr. 5.–
Maximum Tie	Fr. 50.–
Maximum per Spieler/Banker	Fr. 500.–

g. Poker (Seven Card Stud)

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

Anhang 2
(Art. 17)**Setz- und Gewinnmöglichkeiten***a. Boulespiel*

Setzmöglichkeit	Gewinnmöglichkeit
Plein	7:1
Pair/Impair	2:1
Rot/Schwarz	2:1
A cheval	3,5:1

b. French Roulette

Setzmöglichkeit	Symbol	Gewinnmöglichkeit
Rot/Rouge (alle roten Nummern)	Rot	1:1
Schwarz / Noir (alle schwarze Nummern)	Schwarz	1:1
Gerade / Pair (alle gerade Nummern)	Pair	1:1
Ungerade / Impair (alle ungeraden Nummern)	Impair	1:1
Nieder / Manque (Nummern von 1–18)	Manque	1:1
Hoch / Passe (Nummern von 19–36)	Passe	1:1
Premier / 1. Dutzend	P ¹²	2:1
Milieu / Mittleres Dutzend	M ¹²	2:1
Dernier / Letztes Dutzend	D ¹²	2:1
Kolonnen (zwölf Nummern)		2:1
Transversale Simple (sechs aufeinander folgende Nummern aus zwei aufeinander folgenden Querreihen)		5:1
Carré (vier Nummern, die am Tableau ein Quadrat bilden)		8:1
Transversale Pleine (drei aufeinander folgende Nummern aus einer Querreihe des Tableaus)		11:1
Cheval (zwei Nummern, die entweder vertikal oder horizontal auf dem Tableau benachbart sind)		17:1
Plein (eine der 37 Nummern auf dem Tableau zwischen 0 und 37)		35:1

c. American Roulette

Setzmöglichkeit	Symbol	Gewinnmöglichkeit
1. Dutzend	1 st	2:1
2. Dutzend	2 nd	2:1
3. Dutzend	3 rd	2:1
Kolonnen (zwölf Nummern)		2:1
Transversale Simple (sechs aufeinander folgende Nummern aus zwei aufeinander folgenden Querreihen)		5:1
Carré (vier Nummern, die am Tableau ein Quadrat bilden)		8:1
Transversale Pleine (drei aufeinander folgende Nummern aus einer Querreihe des Tableaus)		11:1
Cheval (zwei Nummern, die entweder vertikal oder horizontal auf dem Tableau benachbart sind)		17:1
Plein (eine der 37 Nummern auf dem Tableau zwischen 0 und 37)		35:1

d. Glücksrad / Big Wheel (52 Spielfelder)

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

e. Black Jack

Black Jack:	3:2
Versicherung:	2:1
Siebner Drilling:	1facher Einsatz als Prämie

f. Punto Banco

Ponte:	1:1
Banque:	1:1 minus 5% Kommission
Egalité:	8:1

g. Mini/Midi Punto Banco

Spieler:	1:1
Bank:	1:1 minus 5% Kommission
Tie:	8:1

h. Baccara / Chemin de fer

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

i. Poker (Seven Card Stud)

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

j. Caribbean Stud Poker

ohne Betrieb eines progressiven Jackpots

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

bei Betrieb eines progressiven Jackpots

Royal Flush	100% des Jackpots
Straight Flush	Fr. 4000.–
Four of a Kind	500facher Einsatz auf Jackpot
Full House	100facher Einsatz auf Jackpot
Flush	50facher Einsatz auf Jackpot

k. Pai Gow Poker

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

l. Sic Bo

Setzmöglichkeit	Resultat	Gewinnmöglichkeit
Small (die Augensumme ist kleiner gleich 10 und kein Triple)	Total zwischen 4 und 10	1:1
Big (die Augensumme ist grösser als 10 und kein Triple)	Total zwischen 11 und 17	1:1
Single Dice (die Augenzahl, auf die gesetzt wurde, scheint auf einem, zwei oder drei der Würfel auf)	1, 2, 3, 4, 5, 6	1:1 für 1 richtige Augenzahl 2:1 für 2 richtige Augenzahlen 12:1 für 3 richtige Augenzahlen
Domino Combination (die gesetzte Kombination scheint auf mindestens zwei Würfeln auf)	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
Total Sum Combination (die Summe der Augenzahlen der drei Würfel)	4 oder 17 5 oder 16 6 oder 15 7 oder 14 8 oder 13 9 oder 12 10 oder 11	60:1 30:1 18:1 12:1 8:1 6:1 6:1
Specific Double (mindestens 2 der Würfel haben die Augenzahl, auf die gesetzt wurde)	zweimal 1, 2, 3, 4, 5 oder 6	11:1
Any Triple (ein beliebiges Triple tritt ein)	dreimal 1, 2, 3, 4, 5 oder 6	30:1
Specific Triple (es tritt jenes Triple auf, auf das gesetzt wurde)		180:1

m. Craps

Pass-Line	1:1
Mit einfacher Wette	1:1 plus Einsatz
Mit doppelter Wette	1:1 plus Einsatz
Come	1:1
mit einfacher Wette	1:1 plus Einsatz
mit doppelter Wette	1:1 plus Einsatz
Don't pass	1:1
mit einfacher Wette	1:1 plus Einsatz
mit doppelter Wette	1:1 plus Einsatz
Don't come	1:1
mit einfacher Wette	1:1 plus Einsatz
mit doppelter Wette	1:1 plus Einsatz
gesetzte Zahlen (als Gewinn)	
4 oder 10	9:5
4 oder 10 (gekauft)	2:1 (minus 5% Kommission)
5 oder 9	7:5
6 oder 8	7:6
gesetzte Zahlen (als Verlust)	
4 oder 10	5:11
4 oder 10 (gelegt)	1:2 (minus 5% Kommission)
5 oder 9	5:8
6 oder 8	4:5
Grosses 6 oder 8	1:1
Feld	
mit 2 und 12, zahlend 2:1	1:1 mit Ausnahme 2 und 12
mit 2 zahlend 3:1, 12 zahlend 2:1	1:1 mit Ausnahme 2 und 12
mit 2 zahlend 2:1, 12 zahlend 3:1	1:1 mit Ausnahme 2 und 12

Vorschlagswetten (werden x für y gerechnet)

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