

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

del 13 marzo 2000

Il Dipartimento federale di giustizia e polizia,

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

ordina:

Capitolo 1: Delimitazioni in materia di apparecchi automatici per i giochi di destrezza

Art. 1 Criteri (art. 60 OCG)

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

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

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

Per la presentazione di apparecchi automatici da gioco devono essere trasmessi i dati e i documenti seguenti:

- a. nome e indirizzo del fornitore e del fabbricante se non sono identici;
- b. descrizione e fotografia dell'apparecchio automatico da gioco;
- c. regole del gioco;
- d. disegni e progetti dell'apparecchio automatico da gioco e delle sue componenti e parti integranti;

RS 935.521.21

¹ RS 935.521; RU 2000 766

² RS 946.51

- e. dati e indicazioni tecniche sull'hardware e il software impiegato nell'apparecchio automatico da gioco, quali schemi e programmi di svolgimento;
- f. codice della fonte e del programma;
- g. dati sullo svolgimento del gioco;
- h. descrizione degli elementi determinanti e decisivi per il gioco;
- i. possibilità di vincita;
- j. risultati dei giochi di prova eseguiti in numero sufficiente;
- k. statistica delle vincite.

Capitolo 2: Sistemi di sorveglianza

Sezione 1: Esigenze

(art. 24 e 29 OCG)

Art. 3 Sistema di videosorveglianza

¹ I locali e le attività seguenti sono sorvegliati con un sistema di videocamera 24 ore su 24:

- a. area d'accesso alla casa da gioco;
- b. sale da gioco;
- c. locali in cui sono custoditi, depositati, trasportati o versati denaro, gettoni o strumenti di gioco;
- d. luoghi in cui sono collocati il sistema elettronico di conteggio e di controllo e il sistema di jackpot (elaboratore del jackpot);
- e. ritiro del denaro dai giochi da tavolo e dagli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo;
- f. flusso di denaro e di gettoni ai singoli giochi da tavolo.

² Le telecamere sono mobili e a focale variabile. Le telecamere poste nel settore dei giochi da tavolo permettono in particolare di inquadrare, per identificarlo in modo ineccepibile, il valore dei gettoni, delle carte, dei dadi e di altri strumenti di gioco come pure gli eventi e i risultati del gioco.

³ Le videocamere, nel settore degli apparecchi automatici, sono in grado di inquadrare un singolo apparecchio o un insieme degli stessi.

Art. 4 Sistema elettronico di conteggio e di controllo

¹ Il sistema elettronico di conteggio e di controllo (SECC) può calcolare in ogni momento gli introiti lordi del gioco e le quote versate dei giochi raccordati.

² Se i giochi da tavolo sono raccordati il SECC rileva i dati seguenti:

- a. numero del tavolo;
- b. flusso di denaro e di gettoni, in particolare la somma iniziale e quella finale, comprese le aggiunte;
- c. somma iniziale e somma finale dopo ogni cambio di équipe di croupier quando il gioco da tavolo è interamente elettronico.

³ Degli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo il SECC rileva segnatamente i dati seguenti:

- a. numero d'identificazione dell'apparecchio;
- b. flusso di denaro, in particolare transazioni quali introduzione di monete e versamenti in monete (coin in/coin out), monete in cassa (coin drop), incasso di banconote (bill in) e versamenti tramite le casse esterne (handpays);
- c. riempimenti degli hopper;
- d. totale delle puntate (turnover);
- e. totale delle vincite (total wins);
- f. numero dei giochi;
- g. crediti;
- h. interruzioni di gioco e di esercizio degli apparecchi automatici;
- i. data e ora in cui si procede all'apertura degli apparecchi automatici.

⁴ Dei sistemi di jackpot il SECC rileva i dati seguenti:

- a. numero e tipo dei sistemi;
- b. incrementi dei jackpot dei singoli apparecchi automatici;
- c. vincite del jackpot.

⁵ Gli incrementi giusta il capoverso 4 lettera b non costituiscono parte del ricavo lordo del gioco.

⁶ Se non sono offerti giochi da tavolo completamente elettronici o con conteggio elettronico le somme iniziali e finali del denaro contante e dei gettoni sono introdotte manualmente nel SECC.

Sezione 2: Esercizio

(art. 24 e 29 OCG)

Art. 5 Collegamento

Il SECC è collegato in permanenza con gli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo e con i sistemi di jackpot. Se i giochi da tavolo hanno un conteggio elettronico sono anch'essi collegati con il SECC.

Art. 6 Protezione contro accessi non autorizzati

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

² I sistemi sono collocati in luoghi protetti dall'accesso di persone non autorizzate.

Art. 7 Locale di sorveglianza

La casa da gioco allestisce un locale di sorveglianza al quale pervengono tutti i dati e le informazioni provenienti in particolare dal SECC e dal sistema di videosorveglianza.

Capitolo 3: Giochi da tavolo**Sezione 1: Esigenze**

(art. 62 OCG)

Art. 8 Idoneità

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

Art. 9 Contenitori

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

² Il contenitore va contrassegnato mediante l'indicazione del tavolo da gioco.

Art. 10 Contenitori per le mance

(art. 29 cpv. 1 della legge del 18 dicembre 1998³ sulle case da gioco)

Ciascun gioco da tavolo è munito di un contenitore per le mance.

Art. 11 Strumenti di gioco

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

³ RS 935.52; RU 2000 677

Sezione 2: Esercizio

(art. 69 OCG)

Art. 12 Regole di gioco

(art. 54 cpv. 3 OCG)

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

² Le regole di gioco contengono almeno le indicazioni seguenti 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. 13 Offerta di giochi da tavolo nelle case da gioco con una concessione A

(art. 41 OCG)

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

- a. gioco della boule;
- b. roulette francese;
- c. roulette americana (0 o 00);
- d. ruota della fortuna / big wheel;
- e. black jack;
- f. punto banco;
- g. mini/midi punto banco;
- h. baccarà /chemin de fer;
- i. poker (seven card stud);
- j. caribbean stud poker;
- k. pai gow poker;
- l. sic bo;
- m. craps.

Art. 14 Offerta di giochi da tavolo nelle case da gioco
con una concessione B
(art. 42 OCG)

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

- a. gioco della boule;
- b. roulette americana (soltanto 0);
- c. ruota della fortuna/big wheel;
- d. black jack;
- e. poker (seven card stud);
- f. mini/midi punto banco;
- g. sic bo.

Art. 15 Roulette

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

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

Art. 16 Poste massime per i giochi da tavolo nelle case da gioco
con una concessione B
(art. 49 OCG)

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

Art. 17 Possibilità di puntata e di vincita
(art. 55 OCG)

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

Capitolo 4: Apparecchi automatici per i giochi d'azzardo

Sezione 1: Esigenze

(art. 62 OCG)

Art. 18 Dispositivo di controllo e costruzione

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

- a. dopo interruzione della corrente elettrica è in grado di riprendere l'esercizio senza alcuna perdita di dati;
- b. dispone di un sistema interno di controllo (art. 24);
- c. dispone di un generatore di numeri casuali con il 95 per cento di affidabilità quanto alla determinazione degli eventi e dei risultati di gioco. Tale affidabilità può essere comprovata mediante metodi riconosciuti di calcolo delle probabilità o mediante un altro procedimento approvato dalla Commissione;
- d. è al riparo da azioni esterne, in particolare da interferenze elettromagnetiche ed elettrostatiche e da onde radio.

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

Art. 19 Eventi e risultati del gioco

¹ Tutti gli eventi e i risultati del gioco si basano prevalentemente sulle leggi del caso.

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

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

³ I risultati del gioco sono determinati soltanto da parametri invariabili.

⁴ È possibile far uso di più parametri che possiedono diverse quote di restituzione e un numero diverso di risultati e di eventi collegati alle vincite. I parametri supplementari contengono tutti i livelli di vincita offerti dall'apparecchio automatico e non sono inferiori alla quota minima di restituzione giusta l'articolo 20 capoverso 1.

⁵ La statistica degli eventi allestita dall'apparecchio automatico nel suo interno per determinare la quota di restituzione non agisce in nessun caso sul generatore di numeri casuali.

Art. 20 Quota di restituzione e di vincita

¹ Un apparecchio automatico per i giochi d'azzardo dispone di una quota teorica di restituzione pari almeno all'80 per cento. La Commissione può autorizzare eccezioni.

² La possibilità di conseguire una vincita superiore alla posta è almeno del 10 per cento.

³ Le quote di restituzione e la probabilità di vincita giusta i capoversi 1 e 2 sono calcolate mediante metodi riconosciuti di calcolo delle probabilità in relazione al numero possibile di risultati di gioco oppure dimostrate con giochi di prova.

Art. 21 Inizio e termine di un gioco

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

² Se sono offerti giochi supplementari, segnatamente giochi di rischio, questi ultimi non valgono come nuovi giochi fintantoché la vincita non è né versata né conteggiata nella memoria di credito dell'apparecchio automatico, bensì è impiegata direttamente per il gioco supplementare. La vincita massima di un apparecchio automatico in una casa da gioco con una concessione B giusta l'articolo 52 capoverso 2 OCG non può essere superata nel gioco supplementare.

Art. 22 Contatori

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

² I contatori elettronici presentano un grado di precisione di almeno il 99,99 per cento e, quando raggiungono il totale massimo esponibile, si riazzerano e indicano tale operazione in modo adeguato.

³ I contatori elettromeccanici corrispondono allo stato riconosciuto della tecnica.

Art. 23 Dati da registrare

¹ I contatori elettronici rilevano almeno i dati seguenti:

- a. flusso del denaro, in particolare le transazioni: coin in e coin out, coin drop, bill in e handpay;
- b. totale delle poste (turnover);
- c. totale delle vincite (total wins);
- d. numero delle giocate;
- e. crediti;
- f. interruzioni del gioco e dell'esercizio dell'apparecchio automatico;
- g. apertura dell'apparecchio automatico e del contenitore di cassa;
- h. guasti.

² I contatori elettromeccanici registrano gli stessi dati nella misura in cui questo sia tecnicamente possibile.

Art. 24 Sistema di controllo interno

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

² Il sistema di controllo esegue autotest dell'apparecchio automatico per i giochi d'azzardo e annuncia immediatamente eventuali disfunzioni al SECC. Se accerta disfunzioni di elementi dell'apparecchio che determinano il corso del gioco, il sistema di controllo lo disattiva automaticamente.

³ Il sistema di controllo è in grado di memorizzare tutti gli eventi e i risultati della giocata corrente e delle nove precedenti nonché di indicarli su richiesta.

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

⁵ Il sistema di controllo deve poter calcolare in ogni momento e, su richiesta, indicare la quota corrente delle vincite e il prodotto lordo dei giochi.

Sezione 2: Gestione

(art. 69 OCG)

Art. 25 (art. 54 cpv. 3 OCG)

¹ Gli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo sono 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.

³ La Commissione può autorizzare deroghe.

Capitolo 5: Sistemi di jackpot**Sezione 1: Esigenze**

(art. 62 OCG)

Art. 26 Gioco del jackpot

¹ Se i giochi d'azzardo collegati al sistema di jackpot sono azionati (gioco del jackpot), la condizione predeterminata all'azionamento del dispositivo del jackpot deve potersi realizzare.

² Per ogni gioco d'azzardo collegato con un sistema di jackpot valgono le stesse premesse per l'adempimento delle condizioni prescritte all'azionamento del dispositivo del jackpot.

³ Tutti gli incrementi del jackpot prodotti dai giochi d'azzardo collegati sono destinati al totalizzatore corrente del jackpot.

⁴ La Commissione può autorizzare deroghe.

Art. 27 Sistemi di jackpot

¹ Il sistema di jackpot è 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 immediatamente ristabilita;
- b. non sia possibile conoscere il momento in cui si realizza la condizione predefinita all'azionamento del dispositivo del jackpot.

² Il sistema di jackpot tiene un verbale dal quale risultano:

- a. gli incrementi;
- b. il modo in cui è stato vinto un jackpot;
- c. il gioco d'azzardo collegato che ha azionato il dispositivo del jackpot.

Sezione 2: Gestione

(art. 69 OCG)

Art. 28 Collegamento in tempo reale

Il sistema di jackpot e i giochi d'azzardo collegati tra loro lo sono in modo che sia garantito il collegamento in tempo reale. La Commissione può autorizzare deroghe.

Art. 29 Incrementi e azionamento del dispositivo di vincita

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

² Il dispositivo del jackpot è azionato se sono soddisfatte le condizioni predefinite.

³ In deroga al capoverso 1 la Commissione può autorizzare la messa in gioco di premi in natura se è garantita la salvaguardia degli interessi di tutti i giocatori.

Art. 30 Interruzione e modifica del jackpot in corso

¹ Un jackpot in corso non è interrotto fino all'azionamento del suo dispositivo.

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

³ Al momento della rimessa in servizio del jackpot la somma è identica a quella messa in palio prima dell'interruzione. Sono fatti salvi i casi contemplati dall'articolo 41 capoverso 3.

⁴ Se al momento della rimessa in funzione devono essere introdotti nel sistema nuovi parametri, occorre informarne la Commissione. Essa approva la nuova programmazione dei parametri.

Art. 31 Riduzione e trasferimento del jackpot

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

² Fatto salvo il capoverso 4, il jackpot in palio può essere trasferito a un altro sistema di jackpot se il sistema di jackpot o i giochi d'azzardo collegati sono difettosi o sostituiti.

³ Fatto salvo il capoverso 4, le case da gioco con una concessione A possono suddividere il jackpot in palio e trasferirne una parte a un altro sistema di jackpot se il limite del jackpot interno alla casa da gioco è superato.

⁴ Se un jackpot è trasferito o suddiviso, la Commissione deve esserne previamente informata. Essa approva il trasferimento o la suddivisione.

Art. 32 Indicazione del jackpot

Il jackpot corrente in palio va indicato ai giocatori. Un leggero ritardo può essere ammesso se in caso di vincita è esposta la somma corretta.

Art. 33 Registrazione della vincita

¹ Dopo l'azionamento del dispositivo del jackpot, il sistema di jackpot registra e indica i dati seguenti:

- a. identità dell'apparecchio che ha azionato il dispositivo del jackpot;
- b. somma vinta.

² Dopo l'azionamento del dispositivo del jackpot il sistema di jackpot ritorna automaticamente e senza ritardo al valore di partenza e prosegue il gioco. Questa somma di partenza non è deducibile dal prodotto lordo dei giochi.

³ Se il vincitore non può essere individuato il jackpot spetta all'assicurazione per la vecchiaia e per i superstiti della Confederazione.

Art. 34 Più vincitori

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

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

Art. 35 (art. 45 OCG)

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

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

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

- a. composizione e ammontare degli incrementi prodotti dai giochi d'azzardo;
- b. ammontare corrente dei singoli jackpot;
- c. ammontare complessivo dei jackpot correnti;
- d. importo massimo dei jackpot;
- e. valori di partenza dei sistemi di jackpot collegati.

Sezione 4: Collegamento tra case da gioco con una concessione A

(art. 46 OCG)

Art. 36 Collegamento di giochi d'azzardo tra case da gioco con una concessione A

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

Art. 37 Sistema di jackpot centrale

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

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

Art. 38 Garanzia dei dati e dell'esercizio

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

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

³ L'esercizio dei giochi d'azzardo può proseguire senza collegamento al sistema di jackpot se i giocatori sono informati dell'interruzione.

⁴ Una volta ristabilito il collegamento è garantito che nelle case da gioco collegate i jackpot esposti coincidono.

Art. 39 Registrazioni

Ognuna delle case da gioco collegate registra ogni tre mesi l'importo totale delle somme trasferite al sistema di jackpot centrale. Le registrazioni sono conservate per almeno due anni a partire dall'attribuzione del jackpot.

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

(art. 53 cpv. 2 OCG)

Art. 40

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

Sezione 6:

Disposizioni speciali concernenti l'utilizzo di incrementi di jackpot

Art. 41 Fine dell'esercizio

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

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

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

Capitolo 6: Obbligo di allestire una documentazione

Art. 42 Sistemi di controllo

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

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

² Al momento della messa in servizio del sistema elettronico di conteggio e di controllo la casa da gioco trasmette alla Commissione i dati e i documenti seguenti:

- a. nome e indirizzo del fornitore e del fabbricante se questi non sono identici;
- b. numero di tipo, di modello o di serie;
- c. tipo e numero dei giochi collegati;
- d. descrizione dell'hardware e del software impiegato quali schemi e diagrammi di svolgimento;
- e. documentazione completa sull'hardware e sul software;
- f. codice della fonte e del programma.

Art. 43 Giochi

(art. 64 OCG)

¹ Al momento della messa in servizio dei giochi da tavolo, degli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo e dei sistemi di jackpot la casa da gioco trasmette alla Commissione i dati e i documenti seguenti:

- a. nome e indirizzo del fornitore e del fabbricante se questi non sono identici;
- b. numero di tipo, di modello o di serie (identità);
- c. disegni e piani dei giochi da tavolo, degli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo o dei sistemi di jackpot, delle loro componenti e parti integranti;
- d. descrizione dell'hardware e del software utilizzato come schemi e diagrammi di svolgimento;
- e. indicazioni sullo svolgimento del gioco;
- f. descrizione del procedimento applicato per il controllo;
- g. risultato del controllo.

² Per gli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo si trasmettono suppletivamente i dati e i documenti seguenti:

- a. foto a colori dell'apparecchio automatico per i giochi d'azzardo;
- b. funzione e costruzione del generatore di numeri casuali;
- c. descrizione delle modalità dei singoli eventi e risultati del gioco;
- d. vincita massima in una singola giocata;
- e. tipo di conteggio e risultati statistici del gioco;
- f. numero e risultati dei giochi di prova e degli autotest;
- g. quota di restituzione;
- h. frequenza delle probabilità di vincita;
- i. codice della fonte e del programma.

³ Per i sistemi di jackpot si trasmettono suppletivamente i dati e i documenti seguenti:

- a. numero di tipo, modello o serie degli apparecchi automatici per i giochi d'azzardo collegati fra loro;
- b. descrizione del modo di funzionamento del sistema di jackpot e del criterio che aziona il dispositivo del jackpot;
- c. codice della fonte e del programma.

Capitolo 7: Tornei

(art. 47 OCG)

Art. 44 Nozione e regole

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

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

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

³ Le regole del torneo sono rese note ai partecipanti.

Art. 45 Giochi d'azzardo ammessi e prodotto lordo dei giochi

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

² Se si eseguono tornei con giochi da tavolo o con apparecchi automatici per i giochi d'azzardo, collegati con il SECC, quest'ultimo documenta separatamente i dati raccolti durante il torneo.

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

⁴ La casa da gioco tiene una contabilità corrispondente.

Capitolo 8: Disposizioni transitorie**Art. 46** Sistemi di jackpot correnti al momento della scadenza della concessione provvisoria B

Le case da gioco con una concessione provvisoria B e che hanno in seguito ottenuto la concessione definitiva possono, dopo la scadenza della concessione provvisoria, continuare a gestire jackpot correnti fino all'azionamento regolare del loro dispositivo anche se, giusta l'articolo 53 capoverso 2 OCG, i limiti sono stati superati. Il jackpot dev'essere versato per intero.

Art. 47 Entrata in vigore

La presente ordinanza entra in vigore il 1° aprile 2000.

13 marzo 2000

Dipartimento federale di giustizia e polizia:
Ruth Metzler-Arnold

2028

Allegato I
(art. 16)

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

Nelle case da gioco della categoria B sono ammesse le seguenti puntate massime per i giochi da tavolo:

a. Gioco della boule: fr. 50.-

b. Roulette americana (0)

Simbolo	fr.
Pieno	100
Cavallo	200
Trasversale piena	300
Carré	400
Trasversale semplice	600
Dozzina e colonna	1200
Chance semplice	2400

c. Black jack

La puntata massima non deve superare i 500 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 splitting.

d. Ruota della fortuna

Simbolo	Puntata massima in fr.
Zaffiro	500
Ametista	250
Topazio	100
Opale	50
Smeraldo	25
Rubino	15
Diamante	15

e. Sic bo

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

f. Mini / Midi Punto Banco

Multiple	Fr. 5.-
Maximum Tie	Fr. 50.-
Massimo per giocatore/banchiere	Fr. 500.-

g. Poker (Seven Card Stud)

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

Allegato 2
(art. 17)

Possibilità di puntata e di vincita

a. Gioco della boule

Possibilità di puntata	Possibilità di vincita
Plein	7:1
Pair/Impair	2:1
Rosso / nero	2:1
A cheval	3,5:1

b. Roulette francese

Possibilità di puntata	Simbolo	Possibilità di vincita
Rosso (tutti i numeri rossi)	Rouge	1:1
Nero (tutti i numeri neri)	Noir	1:1
Pari (tutti i numeri pari)	Pair	1:1
Dispari (tutti i numeri dispari)	Impair	1:1
Manque (numeri dall'1 al 18)	Manque	1:1
Passe (numeri dal 19 al 36)	Passe	1:1
1 ^a dozzina	P ¹²	2:1
2 ^a dozzina	M ¹²	2:1
3 ^a dozzina	D ¹²	2:1
Colonna (dodici numeri)		2:1
Trasversale semplice (sei numeri successivi di due righe successive)		5:1
Carré (quattro numeri che sul <i>tableau</i> formano un quadrato)		8:1
Trasversale piena (tre numeri successivi di una riga del <i>tableau</i>)		11:1
Cavallo (due numeri che sia verticalmente sia orizzontalmente sono vicini sul <i>tableau</i>)		17:1
Pieno (uno dei 37 numeri del <i>tableau</i> tra 0 e 37)		35:1

c. Roulette americana

Puntate possibili	Simbolo	Vincite possibili
1 ^a dozzina	1 st	2:1
2 ^a dozzina	2 nd	2:1
3 ^a dozzina	3 rd	2:1
Colonna (dodici numeri)		2:1
Trasversale semplice (sei numeri successivi di due righe successive)		5:1
Carré (quattro numeri che sul <i>tableau</i> formano un quadrato)		8:1
Trasversale piena (tre numeri successivi di una riga del <i>tableau</i>)		11:1
Cavallo (due numeri che sia verticalmente sia orizzontalmente sono vicini sul <i>tableau</i>)		17:1
Pieno (uno dei 37 numeri del <i>tableau</i> tra 0 e 37)		35:1

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

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

e. Black jack

Black jack	3:2
Assicurazione	2:1
Triplo sette	1 volta la puntata come vincita

f. Punto banco

Ponte	1:1
Banco	1:1 meno 5% di commissione
Egalité	8:1

g. Mini/midi punto banco

Giocatore	1:1
Banco	1:1 meno 5% di commissione
Tie	8:1

h. Baccarà / chemin de fer

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

i. Poker (Seven Card Stud)

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

j. Caribbean Stud Poker

senza che entri in funzione un jackpot progressivo

high card	asso, più quattro carte diverse	1:1
coppia	due carte uguali	1:1
due coppie	ognuna con due carte uguali	2:1
tris	tre carte uguali	3:1
strada (straight)	seguito di cinque carte con colore diverso	4:1
flush	cinque carte di colore uguale	5:1
full house	combinazione di tre e due carte uguali	7:1
poker	quattro carte uguali	20:1
straight flush	seguito di cinque carte di ugual colore	50:1
royal flush	asso, re, regina, fante, dieci dello stesso colore	100:1

con entrata in funzione di un jackpot progressivo

royal flush	100% del jackpot
straight flush	Fr. 4000.-
four of a kind	500 volte l'importo destinato al jackpot
full house	100 volte l'importo destinato al jackpot
flush	50 volte l'importo destinato al jackpot

k. Pai gow poker

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

l. Sic bo

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

m. Craps

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

Proposte di scommessa (sono calcolati x per y)

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