



# Ordinanza del DFGP sulle case da gioco (OCG)

del ...

---

*Il Dipartimento federale di giustizia e polizia,*  
vista la legge federale del 29 settembre 2017<sup>1</sup> sui giochi in denaro (LGD);  
vista l'ordinanza del ...<sup>2</sup> sui giochi in denaro (OGD),  
*ordina:*

## Capitolo 1: Concessione

**Art. 1** Prova della sostenibilità economica  
(art. 8 cpv. 1 lett. a n. 3 LGD e art. 4 OGD)

Come prova della sua sostenibilità economica il richiedente deve presentare:

- a. documenti che informano in modo attendibile sul suo finanziamento e sulla sua struttura finanziaria;
- b. il piano d'attività e il piano finanziario per i primi cinque anni di esercizio.

**Art. 2** Documenti attestanti la buona reputazione, l'attività irreprensibile e la gestione indipendente  
(art. 8 cpv. 1 lett. b n. 1 e 2 LGD e 10 OGD)

<sup>1</sup> Come prova della buona reputazione, dell'attività irreprensibile e della gestione indipendente di persone giuridiche secondo l'articolo 10 capoverso 3 OGD, la Commissione federale delle case da gioco (CFCG) può segnatamente richiedere i documenti seguenti:

- a. l'estratto del registro di commercio;
- b. l'estratto del registro delle azioni;
- c. l'estratto del registro esecuzioni e fallimenti;

RS .....

<sup>1</sup> RS...

<sup>2</sup> RS ...

- d. l'attuale rapporto di revisione, completo di conto annuale verificato;
- e. l'attuale rapporto di gestione;
- f. il conto e l'organigramma del gruppo;
- g. una ricapitolazione delle partecipazioni finanziarie;
- h. l'elenco di tutte le istruzioni penali e di tutti i procedimenti penali e civili degli ultimi cinque anni, riferiti alle persone giuridiche o in cui queste ultime erano coinvolte;
- i. l'elenco di tutte le procedure e di tutte le decisioni degli ultimi cinque anni correlate ad autorizzazioni di gestione, rilasciate da autorità estere nel settore delle case da gioco.

<sup>2</sup> Come prova della buona reputazione, dell'attività irreprensibile e della gestione indipendente di persone fisiche di cui all'articolo 10 capoverso 3 OGD, la CFCG può in particolare richiedere i documenti seguenti:

- a. l'estratto del casellario giudiziale;
- b. l'estratto del registro esecuzioni e fallimenti;
- c. le copie delle dichiarazioni delle imposte degli ultimi due anni, complete di notifiche della tassazione;
- d. il curriculum vitae, comprese tutte le indicazioni riguardo alle attività più importanti e le relazioni d'affari;
- e. una ricapitolazione del reddito e della situazione patrimoniale;
- f. una ricapitolazione delle partecipazioni finanziarie;
- g. l'elenco di tutte le istruzioni penali e di tutti i procedimenti penali e civili degli ultimi cinque anni, riferiti alle persone fisiche o in cui queste ultime erano coinvolte;
- h. l'elenco di tutte le procedure e di tutte le decisioni degli ultimi cinque anni correlate ad autorizzazioni di gestione e d'esercizio della professione;

<sup>3</sup> Per le persone con sede o domicilio all'estero vanno presentati documenti esteri di pari valore probatorio.

### **Art. 3**            Aggiornamento delle informazioni

Le informazioni sui membri della direzione e del consiglio d'amministrazione secondo l'articolo 2 capoverso 2 vanno aggiornate almeno ogni tre anni.

## Capitolo 2: Offerta di giochi

### Sezione 1: In generale

#### **Art. 4** Giochi da casinò (art. 2 OGD)

<sup>1</sup> Le case da gioco possono svolgere i seguenti giochi da casinò, a condizione che rispettino i requisiti di cui all'articolo 2 OGD:

- a. giochi da tavolo;
- b. giochi in denaro automatizzati;
- c. sistemi di jackpot.

<sup>2</sup> Sono segnatamente considerati giochi da tavolo:

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

<sup>3</sup> Sono considerati giochi da tavolo anche le varianti e le combinazioni dei giochi di cui al capoverso 2.

#### **Art. 5** Quota di restituzione (art. 18 OGD)

Ogni gioco da casinò deve disporre di una quota teorica di restituzione pari almeno all'80 per cento, ma al massimo del 100 per cento.

#### **Art. 6** Strumenti e accessori di gioco (art. 18 OGD)

<sup>1</sup> La concezione, la manutenzione e l'uso degli strumenti e accessori di gioco devono essere idonei all'esercizio del gioco e garantirne uno svolgimento corretto e nel rispetto delle regole approvate.

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

<sup>3</sup> Essa tiene un inventario degli strumenti e accessori di gioco.

**Art. 7** Risultati del gioco

I risultati del gioco devono essere determinati soltanto da parametri invariabili. È vietato qualsiasi meccanismo quale un compensatore o regolatore.

**Art. 8** Inizio e termine di un gioco

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

**Sezione 2: Giochi da tavolo****Art. 9** Contenitore

<sup>1</sup> Ciascun tavolo da gioco dev'essere munito di almeno un contenitore provvisto di un dispositivo di chiusura, destinato alla custodia di denaro contante, gettoni, ricevute, registrazioni o moduli.

<sup>2</sup> I contenitori vanno contrassegnati mediante il numero di identificazione del tavolo da gioco.

**Art. 10** Registrazione dei dati per i generatori di casualità meccanici

Il gioco della roulette e altri giochi il cui risultato è determinato unicamente da generatori di casualità meccanici possono essere offerti soltanto se i numeri usciti sono registrati e documentati per via elettronica o in un altro modo adeguato.

**Sezione 3: Giochi in denaro automatizzati****Art. 11** Dispositivo di controllo e costruzione per i giochi in denaro automatizzati

<sup>1</sup> Il gioco in denaro automatizzato:

- a. dopo un'interruzione della corrente elettrica dev'essere in grado di riprendere l'esercizio senza alcuna perdita di dati;
- b. deve disporre di un sistema di diagnosi interno (art. 12);
- c. deve disporre di un generatore di numeri casuali interno o esterno volto a determinare gli eventi e i risultati di gioco;
- d. è al riparo da azioni esterne, in particolare da interferenze elettromagnetiche ed elettrostatiche;
- e. deve disporre di contattori elettronici.

<sup>2</sup> L'affidabilità del generatore di numeri casuali dev'essere comprovata:

- a. mediante metodi riconosciuti di calcolo delle probabilità o
- b. mediante altri procedimenti approvati dalla CFCG.

#### **Art. 12** Sistema di diagnosi interno

<sup>1</sup> Il sistema di diagnosi interno deve garantire il buon funzionamento del gioco in denaro automatizzato. Deve anche contenere i dati che permettono di ricostruire lo stato originario del gioco in denaro automatizzato.

<sup>2</sup> Deve eseguire autonomamente dei test del gioco in denaro automatizzato. Se accerta delle disfunzioni che si ripercuotono sullo svolgimento del gioco, sui contatori o sulla registrazione dei dati ad opera del sistema elettronico di conteggio e di controllo (SECC), lo comunica immediatamente al SECC e blocca l'apparecchio.

<sup>3</sup> Deve registrare tutti gli eventi e i risultati del gioco, nonché tutte le altre informazioni della giocata corrente e almeno delle quattro precedenti.

<sup>4</sup> Per quanto riguarda i giochi in denaro automatizzati che durante un gioco a pagamento offrono giochi gratuiti, occorre registrare, oltre al gioco a pagamento anche gli ultimi 50 giochi gratuiti.

<sup>5</sup> Se il gioco in denaro automatizzato è provvisto di un lettore di banconote, il sistema di diagnosi interno deve registrare il valore e i crediti concessi relativi alla banconota corrente accettata e almeno alle quattro precedenti e indicarli su richiesta. Ciò è applicabile per analogia quando i crediti possono essere concessi in una forma diversa dalle banconote.

#### **Art. 13** Contatori

<sup>1</sup> I contatori devono consentire di calcolare il prodotto lordo dei giochi del gioco in denaro automatizzato sul quale sono installati.

<sup>2</sup> Non possono superare il loro totale massimo più di una volta al mese.

<sup>3</sup> Devono offrire protezione contro le manipolazioni.

#### **Art. 14** Dati da registrare

<sup>1</sup> Per ogni gioco offerto i contatori elettronici devono registrare i dati seguenti:

- a. l'importo totale dei crediti di gioco puntati in tutte le partite giocate;
- b. l'importo totale dei crediti di gioco vinti in tutte le partite giocate;
- c. il numero totale delle partite giocate;
- d. il totale dei crediti contabilizzati per ogni possibilità di posta offerta;
- e. l'importo totale dei crediti pagati per ogni possibilità di pagamento offerta.

<sup>2</sup> Se il gioco in denaro automatizzato offre al giocatore la possibilità di scegliere il valore del credito di gioco, i contatori di cui al capoverso 1, lettera a e b devono indicare l'importo del valore monetario.

## Sezione 4: Sistema di jackpot

### Art. 15            Jackpot

<sup>1</sup> Il jackpot è un gioco supplementare la cui vincita è finanziata da una parte della posta del gioco di base o da una posta separata. L'attivazione della vincita può essere determinata dal risultato del gioco di base oppure da un dispositivo di controllo indipendente.

<sup>2</sup> Le case da gioco possono prevedere le condizioni che un giocatore deve soddisfare per partecipare al gioco del jackpot. Tali condizioni vanno rese note ai giocatori.

<sup>3</sup> Se un gioco in denaro è collegato a uno o più sistemi di jackpot, un messaggio deve informare i giocatori a quale sistema di jackpot è collegato il gioco in denaro.

<sup>4</sup> La vincita del jackpot in palio corrisponde o a un valore di partenza, cui è aggiunta la somma degli importi versati al jackpot dai giochi in denaro (incrementi) oppure a un premio fisso predeterminato, in contanti o in natura.

<sup>5</sup> Qualora il jackpot sia stato vinto contemporaneamente da più giocatori, la vincita del jackpot viene ripartita in parti uguali tra i giocatori.

### Art. 16            Requisiti relativi all'assetto del sistema di jackpot

Il sistema di jackpot dev'esser concepito in modo che

- a. non sia possibile prevedere il momento in cui venga attivato il jackpot;
- b. in caso di una disfunzione tecnica non vada perso nessun dato e la somma del jackpot possa essere ristabilita.

### Art. 17            Condizioni di attivazione del jackpot

<sup>1</sup> Le condizioni di attivazione di un jackpot devono essere determinate a priori. Esse non possono più essere modificate, fatto salvo l'articolo 21, fino al momento dell'attivazione del jackpot.

<sup>2</sup> I giochi in denaro automatizzati collegati al sistema di jackpot devono presentare, alle stesse condizioni di partecipazione, la medesima probabilità di vincita del jackpot.

<sup>3</sup> Se il jackpot è stato attivato, il gioco in denaro che lo ha attivato va bloccato. Il gioco in denaro automatizzato deve restare bloccato finché non siano stati acquisiti tutti gli elementi indispensabili a comprovare la vincita del jackpot.

<sup>4</sup> Dopo l'attivazione del jackpot, il sistema di jackpot deve ritornare senza indugio al valore di partenza previsto.

<sup>5</sup> Il capoverso 3 non si applica ai jackpot il cui importo massimo non supera i 5000 franchi.

**Art. 18** Registrazione e conservazione

<sup>1</sup> Il sistema di jackpot deve registrare automaticamente le informazioni seguenti.

- a. l'ammontare corrente del jackpot;
- b. i giochi in denaro automatizzati collegati;
- c. gli incrementi per ogni gioco in denaro automatizzato;
- d. il valore di partenza;
- e. il limite superiore;
- f. le singole vincite del jackpot, comprese data e ora delle stesse;
- g. identità del gioco in denaro automatizzato che ha attivato il jackpot.

<sup>3</sup> Il sistema di jackpot o il SECC deve registrare e conservare per cinque anni i dati seguenti:

- a. tutte le modifiche dei parametri;
- b. tutti gli accessi al sistema che comportano una modifica del sistema di jackpot;
- c. tutte le disfunzioni del sistema, riconosciute dallo stesso;
- d. i dati di cui al capoverso 1 lettera b–g.

<sup>4</sup> Il presente articolo non si applica ai jackpot che non superano i 5000 franchi.

**Art. 19** Collegamento in tempo reale e interruzione del collegamento

<sup>1</sup> Il collegamento tra il sistema di jackpot e giochi in denaro deve essere tale da permettere un collegamento in tempo reale.

<sup>2</sup> In caso di disfunzione del sistema di jackpot oppure di un'interruzione del collegamento con uno o più giochi in denaro collegati, la casa da gioco:

- a. disattiva i giochi in denaro implicati, se il jackpot è stato attivato dalla combinazione vincente di uno dei giochi in denaro collegati;
- b. informa i giocatori mediante una pertinente indicazione sempreché il jackpot sia stato attivato dal sistema di jackpot stesso.

<sup>3</sup> Una volta ristabilito il collegamento, la casa da gioco garantisce che nelle case da gioco collegate al sistema di jackpot centrale gli importi dei jackpot in palio coincidono.

**Art. 20** Determinazione del prodotto lordo dei giochi in presenza di un jackpot

<sup>1</sup> Se il sistema di jackpot è gestito da una sola casa da gioco, l'importo del jackpot è computato nel prodotto lordo dei giochi non appena viene versato a un giocatore.

<sup>2</sup> Se il sistema di jackpot è gestito comunemente da più case da gioco, nel calcolo mensile del prodotto lordo dei giochi queste ultime considerano come vincita del giocatore l'insieme degli incrementi o degli importi versati per alimentare il jackpot.

Se il jackpot è stato effettivamente attivato e versato, non viene dedotto dal prodotto lordo dei giochi della casa da gioco che ha versato la vincita del jackpot.

<sup>3</sup> Se in palio c'è un premio in natura, la deduzione del prodotto lordo dei giochi non può superare il prezzo di costo.

#### **Art. 21** Interruzione e modifica del jackpot in corso

<sup>1</sup> Un jackpot in corso non può essere interrotto fino alla sua attivazione. La CFCG può autorizzare deroghe.

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

<sup>3</sup> Eventuali modifiche dei parametri, in particolare della condizione cui è subordinata l'attivazione del jackpot, o la reintroduzione dei parametri precedenti necessitano dell'approvazione preliminare della CFCG.

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

#### **Art. 22** Modifica e trasferimento del jackpot

<sup>1</sup> Il jackpot in palio, fintantoché non sia stato vinto, può essere modificato soltanto nel caso di una disfunzione. Questa modifica dev'essere approvata dalla CFCG.

<sup>2</sup> Il jackpot in palio può essere trasferito a un altro sistema di jackpot segnatamente se il sistema di jackpot o i giochi in denaro automatizzati collegati sono difettosi o sostituiti. Il trasferimento deve essere approvato dalla CFCG.

#### **Art. 23** Collegamenti con sistemi di jackpot

<sup>1</sup> Se i giochi di più case da gioco vengono collegati per creare un jackpot, i diritti e gli obblighi di ogni casa da gioco coinvolta sono disciplinati per scritto.

<sup>2</sup> Il collegamento dei sistemi dev'essere codificato.

<sup>3</sup> Una delle case da gioco collegata è designata per rappresentare le altre case da gioco collegate nelle relazioni con la CFCG relative al jackpot comune.

#### **Art. 24** Utilizzo di incrementi di jackpot in caso di interruzione dell'esercizio

<sup>1</sup> Se una casa da gioco interrompe, per più di sei mesi o definitivamente, il suo esercizio o l'esercizio di sistemi di jackpot che non fanno parte di un sistema di jackpot interconnesso tra varie case da gioco, gli importi dei giocatori versati ai jackpot sono dedotti dal prodotto lordo dei giochi e attribuiti al fondo di compensazione AVS.

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

<sup>3</sup> Se il sistema di jackpot è interconnesso tra varie case da gioco e se queste ultime interrompono, per più di sei mesi o definitivamente, il loro esercizio o l'esercizio del



rispettivo sistema di jackpot, l'importo del jackpot è attribuito al fondo di compensazione AVS.

## **Sezione 5: Giochi da casinò in linea**

### **Art. 25**          Esame di conformità (art. 19 OGD)

Prima di mettere in esercizio un nuovo gioco da casinò in linea, l'organizzatore deve garantire mediante test appropriati il funzionamento corretto del gioco sulla piattaforma di gioco.

### **Art. 26**          Interruzione del gioco

<sup>1</sup> L'interruzione di un gioco da casinò in linea non deve recare pregiudizio ai giocatori.

<sup>2</sup> In caso di interruzione le vincite del gioco corrente sono versate sul conto giocatore e alcuna posta può essere prelevata se il terminal del giocatore non è collegato.

### **Art. 27**          Registrazione dei risultati dei giochi

Vanno registrati tutti gli eventi e i risultati del gioco, nonché tutte le altre informazioni della giocata corrente e almeno delle quattro precedenti.

### **Art. 28**          Fornitori di giochi da casinò in linea

I fornitori di giochi da casinò in linea proposti dalla casa da gioco, devono offrire una sicurezza pari a quella che deve garantire la casa da gioco stessa e disciplinata all'articolo 62 OGD.

### **Art. 29**          Ripetizione automatica

Se viene attivata una ripetizione automatica del gioco, il giocatore deve essere in grado di interrompere il gioco dopo la fine della corrente giocata.

## **Sezione 6: Tornei**

### **Art. 30**          Tornei di giochi da casinò

<sup>1</sup> Le case da gioco possono organizzare tornei di giochi da casinò.

<sup>2</sup> È considerata torneo una manifestazione i cui partecipanti si misurano nel gioco da casinò. All'inizio del torneo ciascun partecipante riceve lo stesso numero di crediti di gioco. Si possono mettere premi in palio.

<sup>3</sup> Prima dell'annuncio di un torneo la casa da gioco deve trasmettere le regole alla CFCEG per approvazione. Tali regole contengono almeno le indicazioni seguenti:

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

<sup>4</sup> Le regole del torneo devono essere rese note ai partecipanti.

<sup>5</sup> La casa da gioco tiene una contabilità del torneo.

### **Art. 31** Giochi ammessi per i tornei dei giochi da casinò

<sup>1</sup> Si possono organizzare tornei solo con giochi da casinò conformi ai requisiti legali in materia di giochi in denaro e di case da gioco.

<sup>2</sup> Se si eseguono tornei con giochi da tavolo o con giochi in denaro automatizzati collegati con il SECC, la casa da gioco deve documentare separatamente i dati raccolti durante il torneo.

<sup>3</sup> La Commissione può autorizzare deroghe nella misura in cui sia garantito un corretto esercizio del gioco.

## **Capitolo 3: Esercizio**

### **Sezione 1: Regole di gioco**

#### **Art. 32**

Le regole di gioco contengono almeno le indicazioni su:

- a. lo svolgimento del gioco;
- b. la modalità di effettuazione delle poste;
- c. la posta minima e massima;
- d. le possibilità di vincita;
- e. per i giochi da tavolo, la procedura di designazione del direttore di gioco e suoi compiti e responsabilità.

### **Sezione 2: Sistema di videosorveglianza**

#### **Art. 33** Locali (art. 55 cpv. 1 OGD)

I locali elencati qui appresso devono essere sorvegliati ininterrottamente mediante un sistema di videosorveglianza:

- a. area d'accesso alla casa da gioco;

- b. sale da gioco;
- c. casse;
- d. locali in cui sono custoditi, depositati, trasportati o contati denaro, gettoni o strumenti di gioco.

**Art. 34** Tavoli da gioco e giochi in denaro automatizzati  
(art. 55 cpv. 1 OGD)

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

<sup>2</sup> Per i tornei il capoverso 1 si applica solo al tavolo finale.

<sup>3</sup> Le telecamere destinate alla sorveglianza di giochi in denaro automatizzati devono essere in grado di inquadrare i giochi automatizzati, singolarmente o in piccoli gruppi, in modo tale da consentire la registrazione di eventi importanti per la sicurezza.

**Art. 35** Attività  
(art. 55 cpv. 1 OGD)

<sup>1</sup> Il sistema di videosorveglianza sorveglia le attività seguenti:

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

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

**Art. 36** Informazioni sulla videosorveglianza  
(art. 55 OGD)

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

**Art. 37** Guasti del sistema di videosorveglianza  
(art. 55 cpv. 1 e 4 OGD)

<sup>1</sup> Se viene constatato un guasto al sistema di videosorveglianza prima dell'inizio dell'esercizio giornaliero che cagiona un'interruzione della sorveglianza o della registrazione delle immagini, gli apparecchi o i tavoli interessati non possono essere messi in servizio.

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

**Art. 38** Sorveglianza  
(art. 55 cpv. 2 OGD)

<sup>1</sup> La casa da gioco deve disporre di un locale di videosorveglianza protetto per visualizzare le immagini di ogni videocamera installata.

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

**Art. 39** Obbligo di documentare

<sup>1</sup> La casa da gioco tiene verbali che permettono di ricostruire i flussi di denaro interni fra le casse, i tavoli, i giochi in denaro automatizzati, le riserve e la cassaforte principale.

<sup>2</sup> Mette inoltre a verbale le seguenti operazioni:

- a. la consegna delle chiavi e dei badge;
- b. il prelievo delle mance («tronc»);
- c. la programmazione dei sistemi di jackpot e dei giochi in denaro automatizzati;
- d. i lavori di manutenzione rilevanti effettuati sui software e sugli hardware dei tavoli da gioco, dei giochi in denaro automatizzati, dei sistemi di jackpot, dei sistemi di videosorveglianza, del SECC, della piattaforma di gioco e del sistema di registrazione dei dati (SRD); sono considerati segnatamente rilevanti i lavori che servono a mantenere la qualità o possono modificare le caratteristiche delle installazioni.

### **Sezione 3: Registrazione dei dati**

**Art. 40** Dati registrati dal SECC per i giochi in denaro automatizzati  
(art. 63 cpv. 1 OGD)

<sup>1</sup> Per ogni apparecchio o ubicazione che offre giochi in denaro automatizzati il SECC deve registrare automaticamente i dati seguenti:

- a. l'importo totale dei crediti di gioco accettati e accreditati;
- b. l'importo totale di tutte le poste;
- c. l'importo totale di tutte le vincite;

- d. l'importo totale dei crediti di gioco non riscuotibili, offerti dalla casa da gioco e inseriti nell'apparecchio;
- e. l'importo totale dei crediti che non possono essere riscossi, offerti dalla casa da gioco e ritirati dall'apparecchio;
- f. il numero dei giochi;
- g. importo totale dei crediti di gioco pagato manualmente e annullato sull'apparecchio;

<sup>2</sup> Per ogni apparecchio o ubicazione che offre giochi in denaro automatizzati vanno inoltre registrati i dati seguenti:

- a. la data e ora delle interruzioni di gioco e di esercizio degli apparecchi;
- b. la data e ora in cui gli apparecchi vengono aperti al gioco;
- c. la data, ora e descrizione o referenza dei messaggi di disfunzioni trasmesse dal sistema diagnostico interno.

**Art. 41**            Dati registrati dal SRD per i giochi in linea  
(art. 63 cpv. 1 OGD)

<sup>1</sup> Alla fine di ogni sessione di gioco il SRD registrare i dati seguenti:

- a. data e ora dell'inizio e della fine della sessione di gioco;
- b. l'identificativo del giocatore;
- c. l'identificativo del gioco e del tavolo;
- d. il gioco giocato e la sua versione;
- e. il numero delle partite giocate durante la sessione;
- f. l'importo totale di tutte le poste effettuate nella sessione;
- g. l'importo totale di tutte le vincite ottenute durante la sessione;
- h. l'importo totale di tutte le poste offerte dalla casa da gioco effettuate durante la sessione;
- i. l'importo totale di tutte le poste vinte durante la sessione;
- j. l'importo totale di tutte le vincite singole soggette all'imposta preventiva;
- k. i dati del conto giocatore alla fine di una sessione di gioco, segnatamente gli importi riscuotibili e non riscuotibili;
- l. l'identificativo di un eventuale jackpot;
- m. la data e l'ora della registrazione delle informazioni di cui alle lettere a-l.

<sup>2</sup> Una sessione di gioco è considerata terminata ai sensi del capoverso 1 nel momento in cui un giocatore pone fine a un determinato gioco in linea, si disconnette, inizia un gioco nuovo o cambia tavolo.

<sup>3</sup> Per ogni transazione che modifica le somme a disposizione del giocatore oppure per ogni cambiamento dello stato amministrativo del conto giocatore vanno inoltre registrati:

- a. l'identificativo del giocatore;
- b. l'identificativo della transazione;
- c. il tipo di transazione;
- d. lo stato amministrativo del conto giocatore;
- e. l'importo della transazione;
- f. i dati del conto giocatore dopo la transazione, segnatamente l'importo del saldo del creditore riscuotibile e non riscuotibile;
- g. ogni commento correlato alla transazione;
- h. la data e l'ora della registrazione delle informazioni di cui alle lettere a–g.

<sup>4</sup> Al termine di ogni giornata il SRD deve registrare il riepilogo di tutte le operazioni della giornata e includere segnatamente le informazioni seguenti:

- a. l'importo totale di tutti i versamenti dei giocatori sui loro conti;
- b. l'importo totale di tutti i prelevamenti dei giocatori dal loro conto;
- c. l'importo totale di tutti i saldi dei creditori che possono essere riscossi dai giocatori;
- d. l'importo totale di tutti i saldi dei creditori che non possono essere riscossi dai giocatori;
- e. l'importo totale di tutte le poste;
- f. l'importo totale di tutte le vincite;
- g. il numero dei conti giocatori;
- h. la data del giorno registrato nonché la data e l'ora della registrazione delle informazioni menzionate alle lettere a–g.

**Art. 42**           Requisiti posti al SECC, al SRD o al sistema equivalente per i sistemi di jackpot  
(art. 63 cpv. 2 OGD)

<sup>1</sup> Per ciascun sistema di jackpot, il SECC o un sistema equivalente deve registrare i dati seguenti:

- a. vincite del jackpot, comprese data e ora delle stesse;
- b. in caso di vincita del jackpot, il numero di identificazione del gioco in denaro che ha vinto il jackpot.

<sup>2</sup> Per i sistemi di jackpot in linea, il SRD deve registrare i dati seguenti al momento della vincita del jackpot per ogni vincitore:

- a. l'identificativo del giocatore;
- b. l'identificativo del jackpot;
- c. l'importo del jackpot prima della sua attivazione;
- d. l'importo del jackpot dopo la sua attivazione;

- e. la vincita versata al giocatore;
- f. la data e l'ora della vincita;
- g. la data e l'ora della registrazione delle informazioni menzionate alle lettere a–f.

**Art. 43**            Registrazione dei dati  
(art. 59 OGD)

<sup>1</sup> I dati di cui agli articoli 41 e 42 vanno ripresi e registrati senza modifiche, nella forma in cui provengono dai giochi in denaro collegati al SECC (dati grezzi). Vanno protetti contro qualsivoglia modifica.

<sup>2</sup> La CFCG mette a disposizione delle case da gioco moduli per la trasmissione dei dati.

<sup>3</sup> I valori per determinare il prodotto lordo dei giochi, comunicati dal SECC sulla base di dati grezzi che sono stati rettificati in seguito a disfunzioni, vanno indicati come tali e debitamente giustificati.

**Art. 44**            Verbale e diritto d'accesso

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

**Art. 45**            Collegamento

<sup>1</sup> I giochi in denaro automatizzati e i giochi da tavolo che hanno un conteggio elettronico devono essere collegati in permanenza con il SECC.

<sup>2</sup> In caso di interruzione del collegamento, i giochi in denaro automatizzati implicati sono immediatamente disattivati, a meno che i dati non possano essere registrati in una memoria secondaria o in altro modo, per essere in seguito trasmessi al SECC senza alcuna perdita di dati.

<sup>3</sup> Il SECC verifica regolarmente l'esistenza del collegamento con i giochi in denaro automatizzati. Segnala tutte le interruzioni del collegamento e allestisce in merito un relativo verbale.

**Art. 46**            Restrizione di accesso

<sup>1</sup> L'accesso alle installazioni e ai sistemi comprendente dati importanti per la determinazione del prodotto lordo del gioco, segnatamente il SECC, il SRD, il sistema di videosorveglianza e i sistemi di jackpot è sottoposto a restrizioni ed effettuato secondo le prescrizioni del presente articolo.

<sup>2</sup> Tutte le persone aventi accesso a questi sistemi di cui al capoverso 1 devono disporre di un codice d'accesso individuale. Su richiesta della casa da gioco, la CFCG può autorizzare l'adozione di altre misure d'identificazione quantomeno equivalenti.

<sup>3</sup> Terzi hanno accesso alle installazioni e ai sistemi di cui al capoverso 1 se la persona che effettua l'operazione è stata previamente autorizzata dalla casa da gioco e dispone di un codice d'accesso individuale.

<sup>4</sup> L'accesso di terzi alle installazioni e ai sistemi di cui al capoverso 1, dall'interno o dall'esterno della casa da gioco è registrato in un verbale nel quale figurano:

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

## Sezione 4 Documentazione

### Art. 47 Documentazione dei sistemi di sorveglianza

<sup>1</sup> Concernente i sistemi di videosorveglianza, la CFCG può esigere i dati e i documenti seguenti:

- a. il nome e indirizzo del fornitore e del fabbricante, se questi non sono identici;
- b. il numero di tipo, di modello o di serie (numero di identificazione);
- c. le indicazioni sulle telecamere;
- d. l'ubicazione del locale di videosorveglianza;
- e. il piano del sistema di videosorveglianza (*floorplan*);
- f. la descrizione tecnica precisa del funzionamento del sistema.

<sup>2</sup> Concernente il SECC, il SRD, la CFCG può esigere i dati e i documenti seguenti:

- a. il nome e indirizzo del fornitore e del fabbricante, se questi non sono identici;
- b. il numero di tipo, di modello o di serie (numero di identificazione);
- c. il tipo e il numero dei giochi collegati;
- d. la descrizione dell'hardware e del software utilizzati, come schemi e diagrammi di svolgimento;
- e. la documentazione completa sull'hardware e sul software;
- f. il programma;
- g. il certificato, attestato e rapporto d'esame di un organismo ai sensi dell'articolo 60 OGD, dai quali risulta che la comunicazione tra i giochi in denaro automatizzati collegati e la registrazione dei dati sono garantite.



**Art. 48** Documentazione dei giochi da casinò

<sup>1</sup> Concernenti i giochi da tavolo, la CFCG può esigere i dati e i documenti seguenti:

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

<sup>2</sup> Concernenti i giochi in denaro automatizzati, la CFCG può esigere i dati e i documenti seguenti:

- a. il nome e indirizzo del fornitore e del fabbricante, se questi non sono identici;
- b. il numero di tipo, di modello o di serie (numero di identificazione);
- c. i disegni e i piani dei giochi in denaro automatizzati nonché delle loro componenti e parti integranti;
- d. la descrizione dell'hardware e del software utilizzati, quali schemi e diagrammi di svolgimento;
- e. le indicazioni sullo svolgimento del gioco;
- f. la descrizione della procedura d'esame applicata;
- g. le foto digitali a colori degli apparecchi automatici per i giochi in danaro automatizzati;
- h. la funzione e struttura del generatore di numeri casuali;
- i. la descrizione delle modalità dei singoli eventi e risultati del gioco;
- j. la vincita massima in una singola giocata;
- k. il tipo di conteggio e risultati statistici del gioco;
- l. il numero e risultati dei giochi di prova e delle simulazioni di gioco;
- m. la quota di restituzione;
- n. la probabilità di vincita;
- o. il codice della fonte;
- p. ogni supporto di memorizzazione (Eprom, CD-ROM, flashcard ecc.);
- q. il certificato, attestato e rapporto d'esame di un organismo ai sensi dell'articolo 60 OGD, dai quali risulta che i giochi in danaro automatizzati sono conformi ai requisiti legali.

<sup>3</sup> Concernenti i giochi da casinò in linea la CFCG può esigere i dati e i documenti seguenti :

- a. il nome e l'indirizzo del fornitore;
- b. la descrizione dell'hardware e del software utilizzati, come schemi e diagrammi di svolgimento;
- c. le indicazioni sullo svolgimento del gioco;
- d. la descrizione della procedura d'esame applicata;
- e. la funzione e struttura del generatore di numeri casuali;
- f. la descrizione delle modalità dei singoli eventi e risultati del gioco;
- g. la vincita massima in una singola giocata;
- h. il tipo di conteggio e risultati statistici del gioco;
- i. il numero e risultati dei giochi di prova e delle simulazioni di gioco;
- j. la quota di restituzione;
- k. la probabilità di vincita;
- l. il codice della fonte;
- m. il metodo che consente un'identificazione sicura del gioco;
- n. il certificato, attestato e rapporto d'esame di un ai sensi dell'articolo 60 OGD, dal quale risulta che i giochi in danaro automatizzati sono conformi ai requisiti legali.

<sup>4</sup> Concernente il sistema di jackpot, la CFCG può esigere i dati e i documenti seguenti :

- a. il nome e indirizzo del fornitore e del fabbricante, se questi non sono identici;
- b. il numero di tipo, di modello o di serie (numero di identificazione);
- c. i disegni e i piani dei sistemi di jackpot nonché delle loro componenti e parti integranti;
- d. la descrizione dell'hardware e del software utilizzati, come schemi e diagrammi di svolgimento;
- e. le indicazioni sullo svolgimento del gioco;
- f. la descrizione della procedura d'esame applicata;
- g. il numero di tipo, modello o serie dei giochi in danaro automatizzati collegati al sistema di jackpot;
- h. la descrizione del funzionamento del sistema di jackpot e del criterio di attribuzione del jackpot;
- i. il codice alla fonte;
- j. il programma;

- k. il certificato, attestato e rapporto d'esame di un organismo ai sensi dell'articolo 60 OGD, dal quale risulta che il sistema di jackpot è conforme ai requisiti legali.

**Art. 49** Certificato, attestato e rapporto d'esame  
(art. 60 OGD)

<sup>1</sup> La CFCG definisce la procedura d'esame nonché il contenuto del rapporto d'esame per i giochi terrestri e in linea.

<sup>2</sup> Il certificato di cui agli articoli 47 e 48 deve essere emesso da un organismo di valutazione della conformità accreditato ai sensi dell'articolo 60 OGD.

**Art. 50** Prescrizioni speciali in materia di documentazione

<sup>1</sup> Se accetta o emette assegni nominativi, la casa da gioco registra:

- a. il cognome, il nome, la data di nascita e l'indirizzo del traente o della persona in favore della quale ha emesso un assegno nominativo;
- b. il genere e il numero del documento d'identità;
- c. la data e l'ora della transazione;
- d. il numero dell'assegno nominativo ed eventualmente il numero del conto e il nome della banca del traente.

<sup>2</sup> Se mette a disposizione dei suoi clienti depositi, la casa da gioco registra:

- a. il cognome, il nome, la data di nascita e l'indirizzo del titolare del deposito;
- b. il genere e il numero del documento d'identità;
- c. i prelievi e i versamenti effettuati sul deposito, indicando la data e l'ora.

<sup>3</sup> Se registra vincite del jackpot, la casa da gioco registra iscrive i dati seguenti:

- a. il cognome, il nome, la data di nascita e l'indirizzo del vincitore;
- b. il genere e il numero del documento d'identità;
- c. l'ammontare della vincita.

<sup>4</sup> La CFCG definisce i requisiti che la casa da gioco deve adempiere, fissa in particolare l'importo a partire dal quale è richiesta la registrazione secondo il capoverso 3.

## **Capitolo 4 Protezione dei giocatori dal gioco eccessivo (protezione sociale)**

**Art. 51** Piano di misure sociali  
(art. 77 OGD)

<sup>1</sup> Nel suo piano di misure sociali la casa da gioco, tenendo in particolare conto dei suoi canali di distribuzione, descrive segnatamente:

- a. la maniera, la forma e il contenuto delle informazioni che mette a disposizione dei giocatori secondo l'articolo 77 LGD;
- b. i metodi, i mezzi e gli strumenti che garantiscono un riconoscimento precoce dei giocatori suscettibili alla dipendenza e i provvedimenti previsti, in particolare i criteri d'osservazione per i giochi in linea;
- c. le misure di autocontrollo e di restrizione e moderazione del gioco offerti ai giocatori nonché i rispettivi provvedimenti previsti;
- d. la procedura per valutare le condizioni di esclusione compresi i mezzi e gli strumenti utilizzati;
- e. il processo di esclusione compresi i mezzi e gli strumenti utilizzati;
- f. la procedura di revoca dell'esclusione compresi i mezzi e gli strumenti utilizzati;
- g. il ruolo e le competenze degli esperti esterni interpellati segnatamente nell'ambito della procedura di revoca dell'esclusione;
- h. il programma di formazione con indicazioni sulle funzioni dei partecipanti, sulla durata, sul contenuto e sul formatore designato per ogni tipo di formazione;
- i. l'organizzazione e la tenuta della documentazione secondo l'articolo 52.

**Art. 52** Documentazione correlata all'attuazione delle misure di protezione sociale

<sup>1</sup> La documentazione correlata all'attuazione delle misure di protezione sociale comprende l'insieme dei documenti allestiti e dei dati raccolti in occasione dell'attuazione delle misure menzionate all'articolo 76, capoverso 1, LGD.

<sup>2</sup> La casa da gioco allestisce e organizza la sua documentazione in modo da permettere in ogni momento alla CFCG di farsi un'idea oggettiva del rispetto delle misure volte a prevenire il gioco eccessivo. Tale documentazione deve segnatamente consentire alla CFCG di risalire ai provvedimenti presi, agli insegnamenti tratti e alle decisioni prese dalla casa da gioco.

**Art. 53** Formazione e formazione continua

<sup>1</sup> La formazione di base deve segnatamente permettere al personale interessato di conoscere i criteri per il riconoscimento precoce e d'intervenire conformemente alle procedure previste dal piano di misure sociali. Deve essere svolta entro sei mesi dall'entrata in funzione.

<sup>2</sup> Nel quadro della formazione continua annuale, le conoscenze acquisite durante la formazione di base vengono completate e approfondite.

**Art. 54** Contatti commerciali con i giocatori esclusi dal gioco

Le case da gioco non intraprendono alcun contatto commerciale con i giocatori esclusi dal gioco.

**Art. 55** Pubblicità importuna  
(art. 74 LGD)

Le case da gioco si astengono dal fare pubblicità che vanta possibilità di vincita esagerate senza contrapporre i rischi di perdita.

**Capitolo 5 Disposizioni finali**

**Art. 56** Diritto previgente: abrogazione

L'ordinanza del DFGP del 24 settembre 2004 sul gioco d'azzardo<sup>3</sup> è abrogata.

**Art. 57** Entrata in vigore

La presente ordinanza entra in vigore il...

...

Dipartimento federale di giustizia e polizia:  
Simonetta Sommaruga

<sup>3</sup> RU 2004 4435