



Verordnung des EJPD über Spielbanken (Spielbankenverordnung, SPBV)

vom ...

*Das Eidgenössische Justiz- und Polizeidepartement,
gestützt auf das Bundesgesetz vom 29. September 2017¹ über Geldspiele (BGS),
gestützt auf die Geldspielverordnung vom ...² (VGS),
verordnet:*

1. Kapitel: Konzession

Art. 1 Nachweis der wirtschaftlichen Überlebensfähigkeit
(Art. 8 Abs. 1 Bst. a Ziff. 3 BGS und Art. 4 VGS)

Zum Nachweis ihrer wirtschaftlichen Überlebensfähigkeit muss die Gesuchstellerin einreichen:

- a. Dokumente, die zuverlässig Auskunft über ihre Finanzierung und Finanzstruktur geben;
- b. einen Geschäfts- und Finanzplan für die ersten fünf Betriebsjahre.

Art. 2 Dokumente zum Nachweis des guten Rufs, der einwandfreien Geschäftstätigkeit und der unabhängigen Geschäftsführung
(Art. 8 Abs. 1 Bst. b Ziff. 1 und 2 BGS und Art. 10 VGS)

¹ Zum Nachweis des guten Rufs, der einwandfreien Geschäftstätigkeit und der unabhängigen Geschäftsführung juristischer Personen nach Artikel 10 Absatz 3 VGS kann die ESBK insbesondere folgende Dokumente anfordern:

- a. einen Auszug aus dem Handelsregister;
- b. einen Auszug aus dem Aktienbuch;
- c. einen Auszug aus dem Schuldbetreibungs- und Konkursregister;

SR

¹ SR...

² SR ...

- d. den aktuellen Revisionsbericht mit geprüfter Jahresrechnung;
- e. den aktuellen Geschäftsbericht;
- f. die Konzernrechnung und das Konzernorganigramm;
- g. eine Übersicht über die finanziellen Beteiligungen;
- h. eine Liste aller Strafuntersuchungen und aller Straf- und Zivilprozesse der letzten fünf Jahre, die sich auf sie bezogen haben beziehungsweise an denen sie beteiligt waren;
- i. eine Liste aller Verfahren und Entscheide der letzten fünf Jahre im Zusammenhang mit Betriebsbewilligungen, die von ausländischen Behörden im Spielbankenbereich erteilt wurden.

² Zum Nachweis des guten Rufs, der einwandfreien Geschäftstätigkeit und der unabhängigen Geschäftsführung natürlicher Personen nach Artikel 10 Absatz 3 VGS kann die ESBK insbesondere folgende Dokumente anfordern:

- a. einen Auszug aus dem Strafregister;
- b. einen Auszug aus dem Schuldbetreibungs- und Konkursregister;
- c. eine Kopie der Steuererklärungen der letzten zwei Jahre zusammen mit den entsprechenden Steuerveranlagungen;
- d. einen Lebenslauf einschliesslich der Angaben über die wichtigsten Tätigkeiten und Geschäftsbeziehungen;
- e. eine Übersicht über die Einkommens- und Vermögensverhältnisse;
- f. eine Übersicht über die finanziellen Beteiligungen;
- g. eine Liste aller Strafuntersuchungen und aller Straf- und Zivilprozesse der letzten fünf Jahre, die sich auf sie bezogen haben beziehungsweise an denen sie beteiligt waren;
- h. eine Liste aller Verfahren und Entscheide der letzten fünf Jahre im Zusammenhang mit der Ausübung bewilligungspflichtiger Berufe.

³ Für Personen mit Sitz oder Wohnsitz im Ausland sind gleichwertige ausländische Dokumente beizubringen.

Art. 3 Aktualisierung der Informationen

Die Informationen nach Artikel 2 Absatz 2 über Geschäftsleitungs- und Verwaltungsratsmitglieder sind mindestens alle drei Jahre zu aktualisieren.

2. Kapitel: Spielangebot

1. Abschnitt: Allgemeines

Art. 4 Spielbankenspiele (Art. 2 VGS)

¹ Die Spielbanken können folgende Spielbankenspiele durchführen, sofern sie die Vorgaben nach Artikel 2 VGS erfüllen:

- a. Tischspiele;
- b. automatisiert durchgeführte Geldspiele;
- c. Jackpotsysteme.

² Als Tischspiele gelten insbesondere:

- a. Boulespiel;
- b. Roulette;
- c. Glücksrad / Big Wheel;
- d. Blackjack;
- e. Punto Banco;
- f. Baccara / Chemin de fer;
- g. Poker;
- h. Casino Stud Poker;
- i. Sic Bo;
- j. Craps.

³ Als Tischspiele gelten auch die Varianten und Kombinationen der Spiele nach Absatz 2.

Art. 5 Auszahlungsquote (Art. 18 VGS)

Jedes Spielbankenspiel muss eine theoretische Auszahlungsquote von mindestens 80 Prozent, aber höchstens 100 Prozent aufweisen.

Art. 6 Spielutensilien und Spielzubehör (Art. 18 VGS)

¹ Die Spielutensilien und das Spielzubehör müssen so beschaffen sein und so gewartet und verwendet werden, dass sie sich für das betreffende Spiel eignen und ein faires Spiel gemäss den genehmigten Spielregeln gewährleisten.

² Die Spielbank stellt sicher, dass die Spielutensilien und das Spielzubehör an einem sicheren Ort aufbewahrt werden.

³ Sie führt ein Inventar der Spielutensilien und des Spielzubehörs.

Art. 7 Spielsergebnisse

Die zu ermittelnden Spielereignisse und Spielsergebnisse dürfen nur aus unveränderlichen Vorgaben bestimmt werden. Jeglicher Kompensations- oder Steuerungsmechanismus ist untersagt.

Art. 8 Anfang und Ende der Spieleinheit

Eine Spieleinheit beginnt mit deren Auslösung durch die Spielerinnen oder Spieler nach Leistung eines Einsatzes und endet mit dem Entscheid über Gewinn oder Verlust, bevor ein neuer Einsatz für eine neue Spieleinheit geleistet werden muss.

2. Abschnitt: Tischspiele**Art. 9** Behältnis

¹ Jeder Spieltisch ist mit mindestens einem abschliessbaren Behälter zur Aufbewahrung von Bargeld, Spielmarken, Quittungen, Aufzeichnungen oder Formularen auszustatten.

² Die Behälter sind mit der Identifikationsnummer des Spieltisches zu kennzeichnen.

Art. 10 Datenspeicherung bei mechanischen Zufallszahlengeneratoren

Roulette und andere Spiele, deren Ergebnis ausschliesslich durch mechanische Zufallsgeneratoren bestimmt wird, dürfen nur in Betrieb genommen werden, wenn die getroffenen Zahlen elektronisch oder auf andere geeignete Weise erfasst und dokumentiert werden.

3. Abschnitt: Automatisierte Geldspiele**Art. 11** Steuerung und Aufbau von automatisierten Geldspielen

¹ Ein automatisiertes Geldspiel muss:

- a. nach einem Stromunterbruch den Betrieb ohne Verlust von Daten wieder aufnehmen können;
- b. über ein internes Diagnosesystem verfügen (Art. 12);
- c. über einen internen oder externen Zufallszahlengenerator zur Bestimmung der Spielereignisse und Spielsergebnisse verfügen;
- d. gegen Beeinflussung von aussen, namentlich gegen elektromagnetische und elektrostatische Störungen, geschützt sein;
- e. über elektronische Zähler verfügen.

² Die Zuverlässigkeit des Zufallszahlengenerators ist:

- a. durch anerkannte Wahrscheinlichkeitsberechnungsmethoden; oder
- b. andere von der ESBK anerkannte Verfahren nachzuweisen.

Art. 12 Internes Diagnosesystem

¹ Das interne Diagnosesystem muss die ordnungsgemässe Funktionsweise des automatisierten Geldspiels gewährleisten. Es muss auch die Daten enthalten, mit denen der ursprüngliche Zustand des automatisierten Geldspiels rekonstruiert werden kann.

² Es hat selbstständig Tests des automatisierten Geldspiels durchzuführen. Stellt es Fehlfunktionen fest, die Auswirkungen auf den Spielverlauf, die Zähler oder die Datenerfassung durch das elektronische Abrechnungs- und Kontrollsystem (EAKS) haben, so meldet es diese unverzüglich an das EAKS und blockiert das Gerät.

³ Es muss sämtliche Spielereignisse und Spielergebnisse sowie alle weiteren Informationen der aktuellen und mindestens der vier vorangegangenen Spieleinheiten speichern.

⁴ Bei automatisierten Geldspielen, die im Verlauf eines kostenpflichtigen Spiels kostenlose Spiele anbieten, sind zusätzlich zum kostenpflichtigen Spiel die letzten 50 kostenlosen Spiele zu speichern.

⁵ Ist das automatisierte Geldspiel mit einem Banknotenlesegerät ausgerüstet, so muss das interne Diagnosesystem den Wert und die gewährten Kredite für die aktuelle und mindestens die vier vorgängig akzeptierten Banknoten speichern und auf Anfrage anzeigen. Dies gilt sinngemäss, wenn die Spielkredite in einer anderen Form als in Banknoten erbracht werden können.

Art. 13 Zähler

¹ Die Zähler müssen es erlauben, den Bruttospielertrag des automatisierten Geldspiels zu berechnen, an dem sie angebracht sind.

² Sie dürfen ihren maximalen Stand nicht mehr als einmal pro Monat überschreiten.

³ Sie sind vor Manipulationen zu schützen.

Art. 14 Zu erfassende Daten

¹ Elektronische Zähler müssen bei jedem angebotenen Spiel die folgenden Daten erfassen:

- a. den Gesamtbetrag der eingesetzten Spielkredite in allen gespielten Spielen;
- b. den Gesamtbetrag der gewonnenen Spielkredite in allen gespielten Spielen;
- c. die Gesamtanzahl der Spieleinheiten;
- d. die für jede Einsatzmöglichkeit verbuchten Spielkredite;
- e. die für jede Auszahlungsmöglichkeit ausbezahlten Spielkredite.

² Gibt das automatisierte Geldspiel dem Spieler die Möglichkeit, den Wert des Spielkredits auszuwählen, müssen die Zähler nach Absatz 1 Buchstaben a und b die Geldwertbeträge anzeigen.

4. Abschnitt: Jackpotsystem

Art. 15 Jackpot

¹ Der Jackpot ist ein Zusatzspiel, dessen Gewinn mit einem Teil des Basisspieleinsatzes oder mit einem separaten Einsatz finanziert wird. Die Auslösung des Gewinns kann durch das Ergebnis des Basisspiels oder durch ein unabhängiges Steuerungssystem bestimmt werden.

² Es können Bedingungen festgelegt werden, von deren Erfüllung es abhängt, ob eine Spielerin oder ein Spieler sich am Jackpot beteiligt oder nicht. Diese Bedingungen sind den Spielerinnen und Spielern bekannt zu geben.

³ Ist ein Geldspiel an ein oder mehrere Jackpotsysteme angeschlossen, so müssen die Spielerinnen und Spieler mit einem Hinweis darüber informiert werden, an welche Jackpotsysteme das Geldspiel angeschlossen ist.

⁴ Der Jackpotgewinn, der den Spielerinnen und Spielern in Aussicht gestellt wird, entspricht entweder einem Ausgangswert zuzüglich der Summe der Beiträge, die von den Geldspielen an den Jackpot geleistet werden (Increments), oder einem im Voraus festgelegten fixen Bar- oder Sachpreis.

⁵ Wird der Jackpot von mehreren Spielerinnen und Spielern gleichzeitig ausgelöst, so wird der Jackpotgewinn zu gleichen Teilen unter diesen Spielerinnen und Spielern aufgeteilt.

Art. 16 Anforderungen an die Konzeption von Jackpotsystemen

Das Jackpotsystem muss derart konzipiert sein, dass:

- a. keine Rückschlüsse auf den Zeitpunkt möglich sind, zu dem der Jackpot ausgelöst wird;
- b. bei einer technischen Störung keinerlei Daten verloren gehen und die Jackpotsumme rekonstruiert werden kann.

Art. 17 Bedingungen für die Auslösung eines Jackpots

¹ Für die Auslösung eines Jackpots sind zum Voraus Bedingungen festzulegen. Diese dürfen unter Vorbehalt von Artikel 21 bis zur Auslösung des Jackpots nicht verändert werden.

² Die Wahrscheinlichkeit, dass der Jackpot ausgelöst wird, muss bei allen automatisierten Geldspielen, die an das Jackpotsystem angeschlossen sind, unter denselben Teilnahmebedingungen dieselbe sein.

³ Wird der Jackpot ausgelöst, so muss das auslösende automatisierte Geldspiel blockiert werden. Es darf erst deblockiert werden, wenn alle für den Nachweis des Jackpotgewinns wesentlichen Tatsachen ermittelt sind.

⁴ Nach der Auslösung des Jackpots muss sich das Jackpotsystem unverzüglich auf den vorgesehenen Ausgangswert zurücksetzen

⁵ Absatz 3 gilt nicht für Jackpots, deren Höchstbetrag 5000 Franken nicht übersteigt.

Art. 18 Aufzeichnung und Aufbewahrung

¹ Das Jackpotsystem muss automatisch folgende Angaben aufzeichnen:

- a. den aktuellen Jackpotstand;
- b. die angeschlossenen automatisierten Geldspiele;
- c. die Increments pro automatisiertes Geldspiel;
- d. den Ausgangswert;
- e. die obere Limite;
- f. die einzelnen Jackpotgewinne einschliesslich Datum und Uhrzeit;
- g. von welchem der angeschlossenen automatisierten Geldspiele der Jackpot ausgelöst wurde.

² Folgende weitere Daten sind durch das Jackpotsystem oder das EAKS zu speichern und fünf Jahre aufzubewahren:

- a. alle Änderungen der Parameter;
- b. alle Zugriffe auf das System, mit denen eine Änderung des Jackpotsystems eingegeben wird;
- c. alle Fehlfunktionen des Systems, die von diesem erkannt wurden;
- d. die Daten gemäss Absatz 1 Buchstaben b–g.

³ Dieser Artikel gilt nicht für Jackpots, deren Höchstbetrag 5000 Franken nicht übersteigt.

Art. 19 Echtzeitverbindung und Verbindungsunterbruch

¹ Das Jackpotsystem und die angeschlossenen Geldspiele sind derart zu verbinden, dass eine Echtzeitverbindung besteht.

² Bei einer Fehlfunktion des Jackpotsystems oder einem Unterbruch seiner Verbindung mit einem oder mehreren angeschlossenen Geldspielen:

- a. setzt die Spielbank die betreffenden Geldspiele ausser Betrieb, sofern die Auslösung des Jackpots durch die Gewinnkombination eines der angeschlossenen Geldspiele bewirkt wird;
- b. informiert die Spielbank die Spielerinnen und Spieler mit einer entsprechenden Anzeige, sofern die Auslösung des Jackpots durch das Jackpotsystem selbst bestimmt wird.

³ Wird die Verbindung wiederhergestellt, so stellt die Spielbank sicher, dass in allen Spielbanken, die an das gemeinsame Jackpotsystem angeschlossen sind, der gleiche Jackpotgewinn angezeigt wird.

Art. 20 Bestimmung des Bruttospielertrags bei Jackpots

¹ Wird das Jackpotsystem von einer einzigen Spielbank betrieben, so wird der Jackpotgewinn bei der Berechnung des Bruttospielertrags berücksichtigt, sobald er einer Spielerin oder einem Spieler ausbezahlt wird.

² Wird das Jackpotsystem von mehreren Spielbanken gemeinsam betrieben, so berücksichtigen diese bei der Berechnung des Bruttospielertrags monatlich alle Increments oder Beträge, die für die Alimentierung des Jackpots eingezahlt werden, als Spielergewinn. Wird der Jackpot tatsächlich ausgelöst und ausbezahlt, so wird er nicht vom Bruttospielertrag der Spielbank abgezogen, die den Jackpotgewinn ausbezahlt.

³ Wird ein Sachpreis in Aussicht gestellt, so dürfen beim Bruttospielertrag höchstens die Gestehungskosten berücksichtigt werden.

Art. 21 Unterbruch und Änderung des laufenden Jackpots

¹ Ein laufender Jackpot darf bis zu seiner Auslösung nicht unterbrochen werden. Die ESBK kann Ausnahmen bewilligen.

² Bei der Wiederinbetriebnahme ist dieselbe Jackpotsumme wie vor dem Ereignis anzuzeigen.

³ Änderungen der Parameter, insbesondere der zur Auslösung des Jackpots festgelegten Bedingung, oder die Neueingabe der bisherigen Parameter bedürfen einer vorgängigen Genehmigung durch die ESBK.

⁴ Alle Änderungen der Parameter im Hinblick auf einen zukünftigen Jackpot dürfen den laufenden Jackpot nicht beeinflussen.

Art. 22 Veränderung und Übertragung des Jackpotgewinns

¹ Der in Aussicht gestellte Jackpotgewinn darf bis zur Auslösung des Jackpots nur im Falle einer Funktionsstörung verändert werden. Die entsprechende Veränderung bedarf der Genehmigung durch die ESBK.

² Der in Aussicht gestellte Jackpotgewinn kann auf ein anderes Jackpotsystem übertragen werden, insbesondere wenn das Jackpotsystem oder die angeschlossenen automatisierten Geldspiele defekt sind oder ersetzt werden. Die Übertragung bedarf der Genehmigung durch die ESBK.

Art. 23 Vernetzung von Jackpotsystemen

¹ Werden Spiele mehrerer Spielbanken vernetzt, um einen Jackpot zu bilden, so werden die Rechte und Pflichten jeder beteiligten Spielbank schriftlich geregelt.

² Die Vernetzung der Systeme muss chiffriert erfolgen.

³ Eine der vernetzten Spielbanken wird dazu bestimmt, die anderen vernetzten Spielbanken bei den Beziehungen mit der ESBK bezüglich des gemeinsamen Jackpots zu vertreten.

Art. 24 Verwendung von Jackpotbeiträgen bei Einstellung des Betriebs

¹ Stellt eine Spielbank ihren Betrieb oder den Betrieb von Jackpotsystemen, die nicht zu einem zwischen mehreren Spielbanken vernetzten Jackpotsystem gehören, für länger als sechs Monate oder definitiv ein, so werden die betreffenden Jackpotbeiträge der Spielerinnen und Spieler vom Bruttospielertrag abgezogen und dem AHV-Ausgleichsfonds zugewiesen.

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 im Jackpot.

³ Ist das Jackpotsystem zwischen verschiedenen Spielbanken vernetzt und stellen diese ihren Betrieb oder den Betrieb des betreffenden Jackpotsystems für länger als sechs Monate oder definitiv ein, so wird die Jackpotsumme dem AHV-Ausgleichsfonds zugewiesen.

5. Abschnitt: Online-Spielbankenspiele

Art. 25 Konformitätsprüfung (Art. 19 VGS)

Vor Inbetriebnahme eines neuen Online-Spielbankenspiels muss die Veranstalterin durch geeignete Tests sicherstellen, dass das Spiel auf ihrer Spielplattform korrekt funktioniert.

Art. 26 Spielunterbruch

¹ Ein Unterbruch eines Online-Spielbankenspiels darf sich nicht nachteilig auf die Spielerinnen und Spieler auswirken.

² Bei Unterbrüchen werden die Gewinne des laufenden Spiels dem Spielerkonto gutgeschrieben, und es kann kein Einsatz erhoben werden, solange der Terminal der Spielerin oder des Spielers nicht verbunden ist.

Art. 27 Aufzeichnung der Spielergebnisse

Sämtliche Spielereignisse und Spielergebnisse sowie alle weiteren Informationen des aktuellen und mindestens der vier vorangegangenen Spieleinheiten sind aufzuzeichnen.

Art. 28 Inverkehrbringer von Online-Spielbankenspielen

Die Inverkehrbringer der Online-Spielbankenspielen, die von der Spielbank angeboten werden, müssen eine gleichwertige Sicherheit bieten, wie sie gemäss Artikel 62 VGS von der Spielbank selbst verlangt wird.

Art. 29 Automatische Wiederholung

Wird eine automatische Wiederholung des Spiels ausgelöst, so muss es der Spielerin oder dem Spieler möglich sein, das Spiel nach Beendigung der laufenden Spieleinheit zu beenden.

6. Abschnitt: Spielturniere**Art. 30** Turniere mit Spielbankenspielen

¹ Spielbanken dürfen Turniere mit Spielbankenspielen veranstalten.

² Als Spielturnier gilt eine Veranstaltung, an der sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer beim Spiel von Spielbankenspielen messen. Zu Beginn des Turniers erhält jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer dieselbe Anzahl von Spielkrediten. Es können Preise in Aussicht gestellt werden.

³ Vor der Ausschreibung eines Turniers hat die Spielbank der ESBK die Turnierregeln zur Genehmigung einzureichen. Die Turnierregeln beinhalten mindestens Angaben darüber:

- a. welche Spielbankenspiele gespielt werden;
- b. wie das Spiel verläuft;
- c. wie die Gewinnerin oder der Gewinner ermittelt wird;
- d. wie hoch die Einschreibe- oder Teilnahmegebühren sind;
- e. welche Gewinne in Aussicht gestellt werden.

⁴ Die Turnierregeln sind den Teilnehmerinnen und Teilnehmern bekannt zu geben.

⁵ Die Spielbank führt eine Abrechnung über das Spielturnier.

Art. 31 Zulässige Spiele

¹ Spielturniere dürfen nur mit Spielbankenspielen veranstaltet werden, die den Anforderungen der Gesetzgebung über Geldspiele und Spielbanken entsprechen.

² Werden Spielturniere mit Tischspielen oder mit automatisierten Geldspielen durchgeführt, die dem EAKS angeschlossen sind, so weist die Spielbank die Daten, die während des Turniers gesammelt wurden, separat aus.

³ Die ESBK kann Ausnahmen bewilligen, sofern ein sicherer Spielbetrieb sichergestellt wird.

3. Kapitel: Betrieb

1. Abschnitt: Spielregeln

Art. 32

Die Spielregeln enthalten mindestens 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. bei Tischspielen: das Vorgehen, wie die Spielleiterinnen und Spielleiter sowie deren Aufgaben und Verantwortlichkeiten bezeichnet werden.

2. Abschnitt: Kameraüberwachung

Art. 33 Räumlichkeiten (Art. 55 Abs. 1 VGS)

Folgende Räumlichkeiten sind durch ein Kameraüberwachungssystem ununterbrochen zu überwachen:

- a. der Zutrittsbereich zur Spielbank;
- b. die Spielsäle;
- c. die Kassen;
- d. die Räumlichkeiten, in denen Geld, Spielmarken oder Spielutensilien aufbewahrt, gelagert, transportiert oder gezählt werden.

Art. 34 Spieltische und automatisierte Geldspiele (Art. 55 Abs. 1 VGS)

¹ Jeder Spieltisch ist durch ein Kameraüberwachungssystem zu überwachen. Die Kameras im Tischspielbereich müssen in der Lage sein, die Spielhandlungen, Spielereignisse und Spielergebnisse, den Wert der gespielten Spielmarken, Spielkarten, Spielwürfel und anderer Spielutensilien derart aufzuzeichnen, dass sie einwandfrei erkennbar sind.

² Bei Spielturnieren gilt Absatz 1 nur für den Schlusstisch.

³ Die Kameras zur Überwachung von automatisierten Geldspielen müssen in der Lage sein, die automatisierten Spiele einzeln oder in kleinen Gruppen so zu erfassen, dass für die Sicherheit wesentliche Ereignisse aufgezeichnet werden.

Art. 35 Prozesse
(Art. 55 Abs. 1 VGS)

¹ Folgende Prozesse sind durch ein Kameraüberwachungssystem zu überwachen:

- a. die Transaktionen an den Kassen;
- b. die Zählung des Geldes sowie der Spielmarken, einschliesslich der Zählung des Tronc;
- c. der Geld- und Spielmarkenverkehr zwischen den automatisierten Geldspielen, den Spieltischen, den Troncbehältern, den Kassen, den Bezahlgeräten und dem Tresor.

² Für die Abläufe nach den Buchstaben a und b muss der Wert des Geldes und der Spielmarken erkennbar sein.

Art. 36 Information über die Kameraüberwachung
(Art. 55 VGS)

Die Angestellten der Spielbank sowie deren Kundinnen und Kunden sind in geeigneter Weise über die Kameraüberwachung zu informieren.

Art. 37 Pannen des Kameraüberwachungssystems
(Art. 55 Abs. 1 und 4 VGS)

¹ Wird vor Beginn des Spieltags eine Panne des Kameraüberwachungssystems festgestellt, die eine Unterbrechung der Überwachung oder der Aufzeichnung der Bilder zur Folge hat, so darf der Betrieb der betroffenen Maschinen oder Tische nicht aufgenommen werden.

² Wird während des laufenden Spielbetriebs eine Panne des Kameraüberwachungssystems festgestellt, so muss der Betrieb nach Abschluss der laufenden Spieleinheit an den betroffenen Tischen unterbrochen werden, wenn die Panne die Unterbrechung der Überwachung zur Folge hat.

Art. 38 Überwachung
(Art. 55 Abs. 2 VGS)

¹ Die Spielbank muss über einen gesicherten Kameraüberwachungsraum verfügen, in dem die Bilder aller Kameras angesehen werden können, die in ihrem Bereich installiert sind.

² Mindestens eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter, die oder der mit der Überwachung der Kameraaufzeichnungen beauftragt ist, muss im Überwachungsraum anwesend sein und mit Hilfe der Kameraüberwachung den Spielbetrieb von der Eröffnung bis zur Schliessung der Tische überwachen.

Art. 39 Dokumentationspflicht

¹ Die Spielbank führt Protokolle, die Rückschlüsse auf den internen Geldfluss zwischen Kassen, Tischen, automatisierten Geldspielen, Reserven und Haupttresor zulassen.

² Sie protokolliert zusätzlich folgende Handlungen:

- a. Übergabe von Schlüsseln und Badges;
- b. Entnahme der Tronc-Einnahmen;
- c. Programmierung der Jackpotsysteme und der automatisierten Geldspiele;
- d. relevante Servicearbeiten sowie Soft- und Hardwaresupport an Spieltischen, automatisierten Geldspielen, Jackpotsystemen, Kameraüberwachungssystemen, EAKS, Spielplattform und Datenaufzeichnungssystem (DZS); relevant sind insbesondere alle Arbeiten, die der Aufrechterhaltung der Qualität dienen oder die Eigenschaften der Einrichtung verändern können.

3. Abschnitt: Datenerfassung**Art. 40** Vom EAKS bei automatisierten Geldspielen erfasste Daten
(Art. 63 Abs. 1 VGS)

¹ Bei jedem Gerät oder Standort automatisierter Geldspiele muss das EAKS automatisch folgende Daten erfassen:

- a. den Gesamtbetrag der im automatisierten Geldspiel akzeptierten und verbuchten Spielkredite;
- b. den Gesamtbetrag aller Einsätze;
- c. den Gesamtbetrag aller Gewinne;
- d. den Gesamtbetrag der nicht einlösbaren Spielkredite, die von der Spielbank als Werbegeschenk abgegeben und in das Gerät eingeführt werden;
- e. den Gesamtbetrag der nicht einlösbaren Spielkredite, die von der Spielbank als Werbegeschenk abgegeben und dem Gerät entnommen werden;
- f. die Anzahl der Spiele;
- g. den Gesamtbetrag der Kredite, die manuell ausbezahlt und auf der Maschine zurückgestellt wurden.

² Ausserdem sind bei jedem Gerät oder Standort automatisierter Geldspiele folgende weitere Daten zu erfassen:

- a. das Datum und die Uhrzeit der Auszeiten und Betriebsunterbrüche;
- b. das Datum und die Uhrzeit der Öffnung der Türen des Geräts;
- c. das Datum, die Uhrzeit sowie eine Beschreibung oder eine Referenz der Störungsmeldungen, die von seinem internen Diagnosesystem ausgehen.

Art. 41 Vom DZS bei online durchgeführten Spielen erfasste Daten (Art. 63 Abs. 1 VGS)

¹ Am Ende jeder Spielsitzung sind vom Datenaufzeichnungssystem (DZS) folgende Daten zu erfassen:

- a. das Datum sowie die Uhrzeit des Beginns und Endes der Spielsitzung;
- b. die Kennung der Spielerin oder des Spielers;
- c. die Kennung des Spiels und des Tisches;
- d. das gespielte Spiel und dessen Version;
- e. die Anzahl der Spieleinheiten in der Spielsitzung;
- f. den Gesamtbetrag aller Einsätze in der Spielsitzung;
- g. den Gesamtbetrag aller Gewinne in der Spielsitzung;
- h. den Gesamtbetrag der als Werbegeschenk abgegebenen Einsätze, die in der Spielsitzung gesetzt wurden;
- i. den Gesamtbetrag als Werbegeschenk abgegebenen Einsätze, die in der Spielsitzung gewonnen wurden;
- j. den verrechnungssteuerpflichtigen Gesamtbetrag der einmaligen Gewinne;
- k. die Daten des Spielerkontos am Ende der Spielsitzung, insbesondere die einlösbaren und nicht einlösbaren Beträge;
- l. die Kennung eines allfälligen Jackpots;
- m. das Datum und die Uhrzeit der Datenerfassung nach den Buchstaben a–l.

² Als Ende einer Spielsitzung nach Absatz 1 gilt der Zeitpunkt, in dem eine Spielerin oder ein Spieler ein bestimmtes online durchgeführtes Spiel beendet, offline geht, ein anderes Spiel beginnt oder an einen anderen Tisch wechselt.

³ Bei allen Transaktionen, welche die für die Spielerin oder den Spieler verfügbaren Beträge verändern, und bei jeder Änderung des administrativen Status des Spielerkontos sind ausserdem folgende Daten zu erfassen:

- a. die Kennung der Spielerin oder des Spielers;
- b. die Kennung der Transaktion;
- c. die Transaktionsart;
- d. der administrative Status des Spielerkontos;
- e. der Betrag der Transaktion;
- f. die Daten des Spielerkontos nach der Transaktion, insbesondere den Betrag des durch die Spielerinnen und Spieler einlösbaren Aktivsaldos sowie den Betrag des durch die Spielerinnen und Spieler nicht einlösbaren Aktivsaldos;
- g. sämtliche Kommentare im Zusammenhang mit der Transaktion;
- h. das Datum und die Uhrzeit der Datenerfassung nach den Buchstaben a–g.

⁴ Am Ende jedes Tages muss das DZS eine Zusammenfassung aller Operationen des betreffenden Tages erfassen und insbesondere folgende Informationen enthalten:

- a. den Gesamtbetrag aller Einzahlungen der Spielerinnen und Spieler auf ihr Spielerkonto;
- b. den Gesamtbetrag aller Bezüge der Spielerinnen und Spieler von ihrem Spielerkonto;
- c. den Gesamtbetrag der von den Spielerinnen und Spielern einlösbaren Aktivsaldi;
- d. den Gesamtbetrag der von den Spielerinnen und Spielern nicht einlösbaren Aktivsaldi;
- e. den Gesamtbetrag aller Einsätze;
- f. den Gesamtbetrag aller Gewinne;
- g. die Anzahl der Spielerkonten;
- h. das Datum des aufgezeichneten Tages sowie das Datum und die Uhrzeit der Datenerfassung nach den Buchstaben a–g.

Art. 42 Anforderungen an das EAKS, das DZS oder an ein gleichwertiges System für Jackpotsysteme
(Art. 63 Abs. 2 VGS)

¹ Für jedes Jackpotsystem muss das EAKS oder ein gleichwertiges System folgende Daten erfassen:

- a. die Jackpotgewinne, einschliesslich des Datums und der Uhrzeit des Jackpotgewinns;
- b. bei Auslösung des Jackpots die Identifikationsnummer des auslösenden automatisierten Geldspiels.

² Bei Online-Jackpotsystemen hat das DZS bei der Auslösung des Jackpots für jede Gewinnerin oder jeden Gewinner folgende Daten zu erfassen:

- a. die Kennung der Spielerin oder des Spielers;
- b. die Kennung des Jackpots;
- c. die Jackpotsumme vor der Auslösung;
- d. die Jackpotsumme nach der Auslösung;
- e. den an die Spielerin oder den Spieler ausgeschütteten Gewinn;
- f. das Datum und die Uhrzeit des Gewinns;
- g. das Datum und die Uhrzeit der Datenerfassung nach den Buchstaben a–f.

Art. 43 Datenspeicherung
(Art. 59 VGS)

¹ Die Daten nach den Artikeln 41 und 42 sind unverändert von den an das EAKS angeschlossenen automatisierten Geldspielen zu übernehmen und zu speichern (Rohdaten). Sie sind vor jeglicher Änderung zu schützen.

² Die ESBK stellt den Spielbanken Formulare für die Datenübermittlung zur Verfügung.

³ Die zur Bestimmung des Bruttospielertrags dienenden Werte, die vom EAKS auf der Grundlage von Rohdaten gemeldet werden, die namentlich infolge von Fehlfunktionen berichtigt worden sind, müssen entsprechend gekennzeichnet und ordnungsgemäss begründet werden.

Art. 44 Zugriffsprotokoll und Zugriffsrecht

Das EAKS erstellt ein Protokoll über jeden Zugriff auf das System sowie über jede Bearbeitung, die einen Einfluss auf die Daten haben.

Art. 45 Verbindung

¹ Automatisierte Geldspiele und Tischspiele, die elektronisch abgerechnet werden, müssen permanent mit dem EAKS verbunden sein.

² Bei einem Verbindungsunterbruch sind die betroffenen automatisierten Geldspiele unverzüglich ausser Betrieb zu nehmen, sofern die Daten nicht in einem Zwischenspeicher oder auf eine andere Art gespeichert beziehungsweise gesichert und anschliessend ohne Datenverluste in das EAKS übertragen werden können.

³ Das EAKS prüft regelmässig, ob eine Verbindung zu den Geldspielen besteht. Es zeigt einen Verbindungsunterbruch an und erstellt ein entsprechendes Protokoll.

Art. 46 Zugriffsbeschränkung

¹ Der Zugriff auf Einrichtungen und Systeme, die für die Bestimmung des Bruttospielertrags wichtige Daten enthalten, insbesondere das EAKS, das DZS, das Kameräüberwachungssystem und die Jackpotsysteme, ist beschränkt und erfolgt unter den Voraussetzungen nach diesem Artikel.

² Alle Personen, die auf die Systeme nach Absatz 1 Zugriff haben, müssen über ein individuelles Passwort verfügen. Auf Gesuch der Spielbank kann die ESBK andere mindestens gleichwertige Vorkehrungen bewilligen.

³ Dritte haben nur Zugriff auf die Einrichtungen und Systeme nach Absatz 1, wenn die betreffende Person dafür über eine Genehmigung der Spielbank und über einen Zugang verfügt, der durch ein individuelles Passwort geschützt ist.

⁴ Zugriffe von Dritten von innerhalb oder ausserhalb der Spielbank auf die Einrichtungen und Systeme nach Absatz 1 sind in einem Protokoll mit folgenden Angaben festzuhalten:

- a. dem Namen der oder des Verantwortlichen, die oder der den Eingriff erlaubt hat;
- b. dem Namen der Person, die den Eingriff ausgeführt hat;
- c. der Uhrzeit, dem Datum und der Dauer des Eingriffs;
- d. dem Grund des Eingriffs;
- e. einer Beschreibung der aufgeführten Arbeiten.

4. Abschnitt: Dokumentation

Art. 47 Dokumentation der Überwachungssysteme

¹ Zum Kameraüberwachungssystem kann die ESBK folgende Angaben und Unterlagen einfordern:

- a. Name und Adresse des Inverkehrbringers und des Herstellers, wenn diese nicht identisch sind;
- b. Typen-, Modell- oder Seriennummer (Identifikationsnummer);
- c. Angaben zu den Kameras;
- d. Standort des Videoüberwachungsraums;
- e. Plan des Kameraüberwachungssystems (Floorplan);
- f. einen genauen technischen Beschrieb der Funktionsweise des Systems.

² Zum EAKS und zum DZS kann die ESBK folgende Angaben und Unterlagen einfordern:

- a. Name und Adresse des Inverkehrbringers und des Herstellers, wenn diese nicht identisch sind;
- b. Typen-, Modell- oder Seriennummer (Identifikationsnummer);
- 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. das Programm;
- g. ein Zertifikat, eine Bescheinigung und den Prüfbericht einer Stelle nach Artikel 60 VGS, aus welchen hervorgeht, dass die Kommunikation zwischen den angeschlossenen Geldspielen sowie die Aufzeichnung der Daten sichergestellt sind.

Art. 48 Dokumentation der Spielbankenspiele

¹ Zu den Tischspielen kann die ESBK folgende Angaben und Unterlagen einfordern:

- a. Name und Adresse des Inverkehrbringers und des Herstellers, wenn diese nicht identisch sind;
- b. Typen-, Modell- oder Seriennummer (Identifikationsnummer);
- c. Zeichnungen und Pläne der Spieltische sowie 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. Prüfbericht.

² Zu den automatisierten Geldspielen kann die ESBK folgende Angaben und Unterlagen einfordern:

- a. Name und Adresse des Inverkehrbringers und des Herstellers, wenn diese nicht identisch sind;
- b. Typen-, Modell- oder Seriennummer (Identifikationsnummer);
- c. Zeichnungen und Pläne der automatisierten Geldspiele sowie 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. digitale Farbfotografien der automatisierten Geldspiele;
- h. Funktion und Aufbau des Zufallszahlengenerators;
- i. die Art und Weise, wie die einzelnen Spielereignisse und Spielergebnisse zu Stande kommen;
- j. den Höchstgewinn in der einzelnen Spieleinheit;
- k. die Art der Berechnung sowie die Ergebnisse der Spielstatistik;
- l. die Anzahl sowie die Ergebnisse der durchgeführten Testspiele oder Simulationen;
- m. die Auszahlungsquote;
- n. die Wahrscheinlichkeit der Gewinnspiele;
- o. den Sourcecode;
- p. jedes digitale Speichermedium (EPROM, CD-ROM, Flashcard usw.);

- q. ein Zertifikat, eine Bescheinigung und den Prüfbericht einer Stelle nach Artikel 60 VGS, aus welchen hervorgeht, dass die automatisierten Geldspiele den gesetzlichen Anforderungen entsprechen.

³ Zu den Online-Spielbankenspielen kann die ESBK folgende Angaben und Unterlagen einfordern:

- a. Name und Adresse des Inverkehrbringers;
- b. Beschreibung der eingesetzten Hard- und Software wie Schemata und Ablaufdiagramme;
- c. Angaben über den Ablauf des Spiels;
- d. Beschreibung der angewandten Prüfverfahren;
- e. Funktion und Aufbau des Zufallszahlengenerators;
- f. die Art und Weise, wie die einzelnen Spielereignisse und Spielergebnisse zu Stande kommen;
- g. den Höchstgewinn in der einzelnen Spieleinheit;
- h. die Art der Berechnung sowie die Ergebnisse der Spielstatistik;
- i. die Anzahl sowie die Ergebnisse der durchgeführten Testspiele oder Simulationen;
- j. die Auszahlungsquote;
- k. die Wahrscheinlichkeit der Gewinnspiele;
- l. den Sourcecode;
- m. Methode zur eindeutigen Identifizierung des Spiels;
- n. ein Zertifikat, eine Bescheinigung und den Prüfbericht einer Stelle nach Artikel 60 VGS, aus welchen hervorgeht, dass die automatisierten Geldspiele den gesetzlichen Anforderungen entsprechen.

⁴ Zu den Jackpotsystemen kann die ESBK folgende Angaben und Unterlagen einfordern:

- a. Name und Adresse des Inverkehrbringers und des Herstellers, wenn diese nicht identisch sind;
- b. Typen-, Modell- oder Seriennummer (Identifikationsnummer);
- c. Zeichnungen und Pläne der Jackpotsysteme sowie 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. Typen-, Modell- oder Seriennummer der an das Jackpotsystem angeschlossenen automatisierten Geldspiele;

- h. den Beschrieb der Funktionsweise des Jackpotsystems sowie des Kriteriums, das den Jackpot auslöst;
- i. den Sourcecode;
- j. das Programm;
- k. ein Zertifikat, eine Bescheinigung und den Prüfbericht einer Stelle nach Artikel 60 VGS, aus welchen hervorgeht, dass das Jackpotsystem den gesetzlichen Anforderungen entspricht.

Art. 49 Zertifikat, Bescheinigung und Prüfbericht
(Art. 60 VGS)

¹ Die ESBK legt für landbasierte Spiele und online durchgeführte Spiele den Ablauf des Prüfverfahrens sowie den Inhalt des Prüfberichts fest.

² Die Zertifikat nach den Artikeln 47 und 48 muss von einer akkreditierten Konformitätsbewertungsstelle im Sinne von Artikel 60 VGS ausgestellt werden.

Art. 50 Besondere Dokumentationsvorschriften

¹ Stellt die Spielbank Namenchecks aus oder nimmt sie Namenchecks an, so registriert sie:

- a. Name, Vorname, Geburtsdatum und Adresse der Ausstellerin oder des Ausstellers oder der Person, der sie einen Namencheck ausstellt;
- b. Art und Nummer des Ausweises;
- c. Datum und Uhrzeit;
- d. Nummer des Namenchecks und gegebenenfalls Kontonummer und Bank der Ausstellerin oder des Ausstellers.

² Stellt die Spielbank ihren Spielerinnen und Spielern Depots zur Verfügung, so registriert sie:

- a. Name, Vorname, Geburtsdatum und Adresse der Depotinhaberin oder des Depotinhabers;
- b. Art und Nummer des Ausweises;
- c. Bezüge und Einzahlungen auf das Depot mit Datum und Uhrzeit.

³ Bei der Registrierung von Jackpotgewinnen hält die Spielbank folgende Daten fest:

- a. Name, Vorname, Geburtsdatum und Adresse der Gewinnerin oder des Gewinners;
- b. Art und Nummer des Ausweises;
- c. die Höhe des Spielgewinns.

⁴ Die ESBK legt Anforderungen an die Spielbanken fest. Sie gibt insbesondere die Höhe des Spielgewinns vor, ab der eine Registrierung nach Absatz 3 erforderlich ist.

4. Kapitel: Schutz der Spielerinnen und Spieler vor exzessivem Geldspiel (Sozialschutz)

Art. 51 Sozialkonzept (Art. 77 VGS)

¹ In ihrem Sozialkonzept erläutert die Spielbank unter Berücksichtigung der Merkmale ihres Vertriebskanals insbesondere:

- a. die Art, die Form und den Inhalt der Informationen, die sie den Spielerinnen und Spielern gemäss Artikel 77 BGS zur Verfügung stellt;
- b. die Methoden, die Mittel und die Instrumente, die eingesetzt werden, um eine Früherkennung von spielsuchtgefährdeten Spielerinnen und Spielern zu gewährleisten, sowie die vorgesehenen Massnahmen, namentlich die für die online durchgeführten Spiele vorgesehenen Beobachungskriterien;
- c. die Massnahmen, die sie den Spielerinnen und Spielern zu Selbstkontrollen, Spielbeschränkungen und Spielmoderation anbietet sowie die vorgesehenen Interventionen;
- d. das Verfahren zur Überprüfung der Voraussetzungen von Spielsperren, einschliesslich der eingesetzten Mittel und Instrumente;
- e. das Verfahren für die Spielsperren, einschliesslich der eingesetzten Mittel und Instrumente;
- f. das Verfahren zur Aufhebung von Spielsperren, einschliesslich der eingesetzten Mittel und Instrumente;
- g. die Rolle und die Kompetenzen von beigezogenen externen Expertinnen und Experten, insbesondere beim Verfahren für die Aufhebung von Spielsperren;
- h. das Ausbildungsprogramm mit Angaben pro Ausbildungstyp zu den Funktionen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer, zur Dauer, zum Inhalt und zu den eingesetzten Ausbilderinnen und Ausbildern;
- i. die Organisation und die Führung der Dokumentation nach Artikel 52.

Art. 52 Dokumentation in Verbindung mit der Umsetzung der Sozialschutzmassnahmen

¹ Die Dokumentation in Verbindung mit dem Sozialkonzept umfasst sämtliche Dokumente und Daten, die bei der Umsetzung der Massnahmen nach Artikel 76 Absatz 1 BGS erstellt und beschafft werden.

² Die Spielbank erstellt und organisiert ihre Dokumentation so, dass sich die ESBK jederzeit ein zuverlässiges Urteil über die Einhaltung der Massnahmen zur Bekämpfung des exzessiven Geldspiels bilden kann. Die Dokumentation muss es der ESBK insbesondere ermöglichen, die von der Spielbank unternommenen Schritte, gezeigten Lehren und getroffenen Entscheide nachzuvollziehen.

Art. 53 Aus- und Weiterbildung

¹ In der Grundausbildung soll das betroffene Personal namentlich lernen, welche Kriterien für die Früherkennung bestehen und wie es gemäss den Verfahren des Sozialkonzepts einschreiten kann. Die Grundausbildung muss in den ersten sechs Monaten nach Stellenantritt durchgeführt werden.

² In der jährlichen Weiterbildung werden die in der Grundausbildung erworbenen Kenntnisse ergänzt und vertieft.

Art. 54 Kommerzielle Kontakte zu gesperrten Spielerinnen und Spielern

Die Spielbanken nehmen keine kommerziellen Kontakte zu gesperrten Spielerinnen und Spielern auf.

Art. 55 Aufdringliche Werbung
(Art. 74 BGS)

Die Spielbanken verzichten auf Werbung, in der die Gewinnchancen übermässig angepriesen und die Verlustrisiken ausgeblendet werden.

5. Kapitel: Schlussbestimmungen**Art. 56** Aufhebung bisherigen Rechts

Die Verordnung des EJPD vom 24. September 2004³ über Überwachungssysteme und Glücksspiele wird aufgehoben.

Art. 57 Inkrafttreten

Diese Verordnung tritt am ... in Kraft.

...

Eidgenössisches Justiz- und
Polizeidepartement:

Simonetta Sommaruga

³ AS 2004 4435