

Ordinanza del DFGP sulle case da gioco (OCG-DFGP)

del 7 novembre 2018

Il Dipartimento federale di giustizia e polizia (DFGP),

visti gli articoli 11, 16, 20, 43 capoverso 3, 57 capoverso 7, 59 capoverso 4, 60 capoverso 3, 66, 82 capoverso 3, 121 capoverso 1 e 122 dell'ordinanza del ...¹ sui giochi in denaro (OGD),

ordina:

Capitolo 1: Obblighi di documentare

Art. 1 Prova della sostenibilità economica
(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, la gestione indipendente e l'attività irreprensibile
(art. 8-10 OGD)

¹ Come prova della buona reputazione, della gestione indipendente e dell'attività irreprensibile di persone giuridiche, la Commissione federale delle case da gioco (CFCG) può in particolare esigere dal richiedente 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;
- 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. la panoramica delle partecipazioni finanziarie;

¹ RS ...

- h. l'elenco completo delle istruzioni penali nonché dei procedimenti penali e civili di cui la persona giuridica è stata oggetto o parte negli ultimi cinque anni;
- i. l'elenco completo delle procedure e delle decisioni degli ultimi cinque anni correlate ad autorizzazioni d'esercizio rilasciate da autorità estere nel settore delle case da gioco.

² Come prova della buona reputazione, della gestione indipendente e dell'attività irreprensibile di persone fisiche, la CFCG può in particolare esigere dal richiedente i documenti seguenti:

- a. l'estratto del casellario giudiziale;
- b. l'estratto del registro esecuzioni e fallimenti;
- c. la copia delle dichiarazioni delle imposte degli ultimi due anni comprese le notifiche delle tassazioni definitive;
- d. il curriculum vitae, comprese tutte le indicazioni riguardo alle attività e le relazioni d'affari più importanti;
- e. la panoramica delle partecipazioni finanziarie;
- f. l'elenco completo delle istruzioni penali nonché dei procedimenti penali e civili di cui la persona fisica è stata oggetto o parte negli ultimi cinque anni;
- g. l'elenco completo delle procedure e delle decisioni degli ultimi cinque anni correlate all'esercizio di professioni soggette ad autorizzazione;

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

Art. 3 Aggiornamento delle informazioni

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

Capitolo 2: Offerta di giochi

Sezione 1: In generale

Art. 4 Giochi da casinò

¹ Le case da gioco possono svolgere, nel rispetto dell'articolo 3 OGD, i seguenti giochi da casinò:

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

² Sono considerati giochi da tavolo in particolare:

- a. il gioco della boule;
- b. la roulette;
- c. la ruota della fortuna o la big wheel;
- d. il black jack;

- e. il punto banco;
- f. il baccarà o il chemin de fer;
- g. il poker;
- h. il casino stud poker;
- i. il sic bo;
- j. il craps.

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

Art. 5 Quota di restituzione

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

Art. 6 Strumenti e accessori di gioco

¹ Gli strumenti e gli accessori di gioco sono concepiti, mantenuti e utilizzati in modo da essere idonei al gioco e da garantirne lo svolgimento corretto secondo le regole approvate.

² La casa da gioco garantisce che gli strumenti e gli accessori di gioco siano conservati in un luogo sicuro.

³ Tiene un inventario degli strumenti e accessori di gioco.

Art. 7 Risultati del gioco

I risultati del gioco sono determinati soltanto da parametri invariabili. È vietato qualsiasi meccanismo compensatore o regolatore.

Art. 8 Inizio e conclusione di un'unità di gioco

Un'unità di gioco inizia quando il giocatore la avvia effettuando una posta e si conclude con il verdetto di vincita o di perdita, prima che sia effettuata una nuova posta per una nuova unità di gioco.

Sezione 2: Giochi da tavolo

Art. 9 Contenitore

¹ 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 e moduli.

² I contenitori vanno contrassegnati con il numero di identificazione del tavolo da gioco.

Art. 10 Memorizzazione dei dati in caso di 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 Requisiti posti ai giochi in denaro automatizzati

¹ Il gioco in denaro automatizzato:

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

² L'affidabilità del generatore di numeri casuali dev'essere comprovata mediante metodi riconosciuti di calcolo delle probabilità o altri procedimenti approvati dalla CFCG.

Art. 12 Sistema di diagnosi interno

¹ Il sistema di diagnosi interno garantisce che siano riconosciute disfunzioni del gioco in denaro automatizzato. Contiene anche i dati che permettono di conoscere lo stato originario del gioco in denaro automatizzato prima dell'inizio del gioco.

² Esegue 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), le trasmette immediatamente al SECC e blocca l'apparecchio.

³ Deve memorizzare tutti gli eventi e i risultati del gioco, nonché tutte le altre informazioni dell'unità di gioco in corso e almeno delle quattro precedenti.

⁴ Per i giochi in denaro automatizzati che durante un gioco a pagamento offrono giochi gratuiti, vanno registrati, oltre al gioco a pagamento, anche gli ultimi 50 giochi gratuiti.

⁵ Se il gioco in denaro automatizzato è provvisto di un lettore di banconote, il sistema di diagnosi interno deve memorizzare almeno il valore delle cinque ultime banconote accettate nonché i crediti che ne risultano e indicarli su richiesta. Tale regola si applica per analogia quando i crediti possono essere acquistati mediante un mezzo di pagamento diverso dalle banconote.

Art. 13 Contatori

¹ I contatori devono consentire di calcolare il prodotto lordo del gioco in denaro automatizzato sul quale sono installati.

² Possono superare il loro totale massimo una volta al mese.

³ Sono protetti contro le manipolazioni.

Art. 14 Dati da registrare

¹ Per ogni gioco offerto i contatori elettronici registrano 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 unità di gioco;
- d. l'importo totale dei crediti contabilizzati per ogni possibilità di acquistare crediti di gioco;
- e. l'importo totale dei crediti pagati per ogni possibilità di pagamento offerta.

² Se il gioco in denaro automatizzato offre al giocatore la possibilità di scegliere il valore del credito di gioco, i contatori indicano i dati di cui al capoverso 1 lettera a e b come valore monetario.

Sezione 4: Jackpot

Art. 15 Jackpot

¹ Il jackpot è un gioco supplementare il cui importo è finanziato 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.

² La partecipazione dei giocatori al jackpot può essere soggetta a condizioni. Tali condizioni vanno rese note ai giocatori.

³ Se un gioco in denaro è collegato a uno o più jackpot, i giocatori devono essere informati a quale jackpot è collegato.

⁴ 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.

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

Art. 16 Requisiti relativi all'assetto del jackpot

Il jackpot è concepito in modo tale che

- a. non sia possibile prevedere il momento in cui venga attivato;
- 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

¹ Le condizioni di attivazione del jackpot devono essere determinate a priori. Fatto salvo l'articolo 21 non possono più essere modificate, prima dell'attivazione del jackpot.

² Alle stesse condizioni di partecipazione, la probabilità di attivare il jackpot deve essere la stessa per tutti i giochi in denaro automatizzati collegati al jackpot.

³ Se il jackpot è stato attivato, il gioco in denaro automatizzato che lo ha attivato è bloccato. Resta bloccato finché non siano stati acquisiti tutti gli elementi indispensabili a comprovare la vincita del jackpot.

⁴ Dopo l'attivazione del jackpot, il jackpot deve ritornare senza indugio al valore di partenza previsto.

⁵ Il capoverso 3 non si applica agli incrementi di al massimo 5000 franchi.

Art. 18 Registrazione e conservazione

¹ Il sistema di jackpot registra automaticamente le informazioni seguenti:

- a. l'ammontare corrente del jackpot;
- b. i giochi in denaro automatizzati collegati;
- c. gli importi 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;
- g. il gioco in denaro automatizzato che ha attivato il jackpot.

² Il sistema di jackpot o il SECC memorizza e conserva per cinque anni i dati seguenti:

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

³ Il presente articolo non si applica agli incrementi di al massimo 5000 franchi.

Art. 19 Collegamento in tempo reale e interruzione del collegamento

¹ Il collegamento tra il jackpot e i giochi in denaro è tale da permettere un collegamento in tempo reale.

² In caso di disfunzione del 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, se la vincita del jackpot è stata attivata dal jackpot stesso.

³ Una volta ristabilito il collegamento, la casa da gioco garantisce che l'importo indicato dal jackpot sia lo stesso in tutte le case da gioco collegate al jackpot comune.

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

¹ Se il 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.

² Se il jackpot è gestito in comune 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 effettivamente attivato e versato, non viene dedotto dal prodotto lordo dei giochi della casa da gioco che ha versato la vincita del jackpot.

³ Se è in palio 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

¹ Un jackpot in corso non può essere interrotto prima della sua attivazione. La CFCG può autorizzare deroghe.

² Se il jackpot è interrotto, la somma indicata al momento della rimessa in servizio dev'essere identica a quella prima dell'interruzione.

³ Un'eventuale modifica dei parametri, in particolare della condizione che determina l'attivazione del jackpot, o la reintroduzione dei parametri precedenti necessitano dell'approvazione preliminare della CFCG.

⁴ 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 dell'importo del jackpot

¹ L'importo del jackpot in palio può essere modificato prima della sua attivazione soltanto nel caso di una disfunzione. La modifica dev'essere approvata dalla CFCG.

² L'importo del jackpot in palio può essere trasferito a un altro jackpot in particolare se il jackpot o i giochi in denaro automatizzati collegati sono difettosi o sostituiti. Il trasferimento deve essere approvato dalla CFCG.

Art. 23 Collegamenti con i jackpot

¹ Se i giochi di più case da gioco vengono collegati per creare un jackpot comune, le case da gioco collegate disciplinano per scritto i loro diritti e obblighi.

² Il collegamento tra i jackpot dev'essere codificato.

³ Le case da gioco collegate devono designare quella che le rappresenta nelle relazioni con la CFCG relative al jackpot comune.

Sezione 5: Giochi da casinò in linea

Art. 24 Esame del funzionamento (art. 21 OGD)

Prima di mettere in esercizio un nuovo gioco da casinò in linea, la casa da gioco garantisce mediante test appropriati il funzionamento corretto del gioco sulla piattaforma di gioco.

Art. 25 Interruzione del gioco

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

² In caso di interruzione le vincite del gioco corrente sono versate sul conto giocatore e nessuna posta può essere prelevata se il terminale del giocatore non è collegato.

Art. 26 Registrazione dei risultati dei giochi

Sono registrati tutti gli eventi e i risultati del gioco, nonché tutte le altre informazioni dell'unità di gioco in corso e almeno delle quattro precedenti.

Art. 27 Ripetizione automatica

Se è attivata una ripetizione automatica del gioco, il giocatore deve essere in grado di interrompere il gioco dopo la conclusione dell'unità di gioco in corso.

Sezione 6: Tornei

Art. 28 Organizzazione di tornei di giochi da casinò

¹ Le case da gioco possono organizzare tornei di giochi da casinò.

² 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.

³ 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. i giochi da casinò con cui si gioca;
- b. le modalità di svolgimento del gioco;
- c. le modalità di designazione del vincitore;
- d. l'ammontare delle tasse d'iscrizione o di partecipazione;
- e. i premi in palio.

⁴ Le regole del torneo devono essere rese note ai partecipanti.

⁵ La casa da gioco tiene una contabilità del torneo.

Art. 29 Giochi ammessi

¹ Si possono organizzare tornei solo con giochi da casinò conformi alla legislazione sui giochi in denaro e sulle case da gioco.

² Se si eseguono tornei con giochi da tavolo o con giochi in denaro automatizzati collegati con il SECC, la casa da gioco documenta separatamente i dati raccolti durante il torneo.

³ La Commissione può autorizzare deroghe sempreché sia garantito un corretto esercizio del gioco.

Capitolo 3: Esercizio

Sezione 1: Regole di gioco

Art. 30

(art. 43 OGD)

Le regole di gioco contengono almeno le indicazioni seguenti:

- a. lo svolgimento del gioco;
- b. il modo di puntare le 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 i suoi compiti e le responsabilità.

Sezione 2: Sistema di videosorveglianza

Art. 31 Locali

(art. 57 cpv. 1 OGD)

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

- a. l'area d'accesso alla casa da gioco;
- b. le sale da gioco;
- c. l'area delle casse;
- d. i locali in cui sono custoditi, depositati, trasportati o contati denaro, gettoni o strumenti di gioco.

Art. 32 Tavoli da gioco e giochi in denaro automatizzati

(art. 57 cpv. 1 OGD)

¹ 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 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 in modo tale da identificarli

inequivocabilmente. Il sistema di sorveglianza può essere munito di un apparecchio di registrazione del suono.

² Per i tornei il capoverso 1 si applica solo al tavolo finale.

³ 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. 33 Attività
(art. 57 cpv. 1 OGD)

¹ 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 tavoli da gioco, i contenitori per le mance («tronc»), le casse, gli apparecchi di pagamento e la cassaforte.

² Per la sorveglianza di cui alle lettere a e b del capoverso 1, il valore delle banconote, delle monete e dei gettoni deve essere riconoscibile.

Art. 34 Informazioni sulla videosorveglianza

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

Art. 35 Guasti del sistema di videosorveglianza
(art. 57 cpv. 4 OGD)

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

² Se nel corso dell'esercizio giornaliero viene constatato un guasto al sistema di videosorveglianza che comporta l'interruzione della videosorveglianza, l'esercizio dei tavoli da gioco interessati è interrotto alla conclusione dell'unità di gioco in corso.

Art. 36 Locale di sorveglianza
(art. 57 cpv. 2 OGD)

¹ La casa da gioco dispone di un locale di videosorveglianza protetto per visualizzare le immagini di ogni videocamera installata nel perimetro della casa da gioco.

² Almeno un collaboratore incaricato della videosorveglianza deve essere presente nel locale e sorvegliare l'esercizio dei tavoli da gioco dalla loro apertura fino alla loro chiusura.

Art. 37 Obbligo di documentare

¹ 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.

² 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 jackpot e dei giochi in denaro automatizzati;
- d. i lavori di manutenzione rilevanti e il supporto dei software e degli hardware dei tavoli da gioco, dei giochi in denaro automatizzati, dei jackpot, della piattaforma di gioco in linea, dei sistemi di jackpot, dei sistemi di videosorveglianza, del SECC e del sistema di registrazione dei dati (SRD); sono considerati in particolare rilevanti i lavori che servono a mantenere la qualità o possono modificare le caratteristiche delle installazioni.

Sezione 3: Registrazione dei dati

Art. 38 Dati registrati dal SECC per i giochi in denaro automatizzati (art. 59 OGD)

¹ Per ogni apparecchio e per ogni ubicazione che propone giochi in denaro automatizzati il SECC deve registrare automaticamente i dati seguenti:

- a. l'importo totale dei crediti di gioco accettati e accreditati per il gioco in denaro automatizzato;
- b. l'importo totale di tutte le poste;
- c. l'importo totale di tutte le vincite;
- d. l'importo totale dei crediti di gioco gratuiti inseriti nell'apparecchio;
- e. l'importo totale dei crediti di gioco gratuiti restituiti dall'apparecchio ai giocatori;
- f. il numero dei giochi;
- g. l'importo totale dei crediti di gioco pagato manualmente e annullato sull'apparecchio;

² Per ogni apparecchio e ubicazione secondo il capoverso 1 il SECC deve inoltre registrare i dati seguenti:

- a. la data e l'ora delle interruzioni di gioco e di esercizio degli apparecchi;
- b. la data e l'ora dell'apertura degli apparecchi;
- c. la data, l'ora e la descrizione dei messaggi di disfunzione trasmessi dal sistema diagnostico interno (art. 12).

Art. 39 Dati registrati dal SRD per i giochi in linea

(art. 60 OGD)

¹ Alla conclusione di ogni sessione di gioco il SRD deve registrare i dati seguenti:

- a. la data e l'ora dell'inizio e della conclusione della sessione di gioco;
- b. l'identificativo del giocatore;
- c. l'identificativo della sessione di gioco;
- d. l'identificativo del gioco e del tavolo;
- e. il gioco, la sua versione e se viene offerto da una o più case da gioco;
- f. il numero delle unità di gioco durante la sessione di gioco;
- g. l'importo totale di tutte le poste effettuate nella sessione di gioco;
- h. l'importo totale di tutte le vincite ottenute durante la sessione di gioco;
- i. l'importo totale di tutti i crediti di gioco gratuiti puntati durante la sessione di gioco;
- j. l'importo totale di tutti i crediti di gioco gratuiti vinti durante la sessione di gioco;
- k. l'elenco delle singole vincite soggette all'imposta preventiva;
- l. i dati del conto giocatore alla conclusione di una sessione di gioco, segnatamente gli importi riscuotibili e non riscuotibili;
- m. l'importo totale delle vincite provenienti dai jackpot collegati fra di loro e vinto durante la sessione di gioco;
- n. l'importo totale degli incrementi versati ai jackpot collegati fra di loro;
- o. l'importo totale delle commissioni applicate ai giochi svolti comunemente da più case da gioco;
- p. la data e l'ora di registrazione dei dati di cui alle lettere a-o.

² La sessione di gioco è considerata conclusa ai sensi del capoverso 1 nel momento in cui il giocatore pone fine a un determinato gioco in linea oppure si disconnette.

³ Per ogni transazione che modifica le somme a disposizione del giocatore nonché per ogni cambiamento dello stato amministrativo del conto giocatore il SECC deve inoltre registrare:

- 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 giocatore riscuotibile e quello non riscuotibile;
- g. ogni commento correlato alla transazione;
- h. la data e l'ora della registrazione dei dati di cui alle lettere a-g.

⁴ 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 sul loro conto giocatore;
- b. l'importo totale di tutti i prelievi dei giocatori dal loro conto giocatore;
- c. l'importo totale di tutti i saldi riscuotibili;
- d. l'importo totale di tutti i saldi non riscuotibili;
- e. l'importo totale di tutte le poste;
- f. l'importo totale di tutte le vincite;
- g. il numero dei conti giocatore;
- h. l'importo totale di tutte le vincite provenienti dai jackpot collegati fra di loro;
- i. l'importo totale degli incrementi versati ai jackpot collegati fra di loro;
- j. l'importo totale delle commissioni applicate ai giochi svolti comunemente da più case da gioco;
- k. l'importo totale dei crediti di gioco gratuiti, convertiti in crediti riscuotibili;
- l. l'importo totale delle poste per giochi svolti comunemente da più case da gioco;
- m. l'importo totale delle vincite per giochi svolti comunemente da più case da gioco;
- n. l'importo totale delle deduzioni soggette all'imposta preventiva
- o. la data del giorno registrato nonché la data e l'ora della registrazione dei dati di cui alle lettere a–n.

Art. 40 Requisiti posti al SECC, al SRD o a un sistema di jackpot

¹ Per ciascun jackpot, il SECC o un sistema equivalente deve registrare i dati seguenti:

- a. vincite del jackpot, comprese la data e l'ora delle stesse;
- b. in caso di attivazione del jackpot, il numero di identificazione del gioco in denaro automatizzato che ha attivato il jackpot.

² Per i jackpot in linea, il SRD deve registrare per ogni vincitore i dati seguenti al momento dell'attivazione del jackpot:

- 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. l'importo della vincita versata al giocatore;
- f. l'importo del credito di gioco gratuito versato al giocatore;
- g. le informazioni riguardo al collegamento del jackpot;
- h. la data e l'ora della vincita;

- i. la data e l'ora della registrazione dei dati di cui alle lettere a–h.

Art. 41 Memorizzazione dei dati

(art. 61 OGD)

¹ I dati di cui agli articoli 38 e 40 capoverso 1 sono ripresi e memorizzati senza modifiche, nella forma in cui provengono dai giochi in denaro automatizzati collegati al SECC (dati grezzi). Sono protetti contro qualsivoglia modifica.

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

³ I valori per determinare il prodotto lordo dei giochi comunicati dal SECC sulla base di dati grezzi eventualmente rettificati in particolare in seguito a disfunzioni sono indicati come tali e debitamente giustificati.

Art. 42 Verbale e diritto d'accesso

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

Art. 43 Collegamento

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

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

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

Art. 44 Restrizione dell'accesso

¹ La casa determina le persone che hanno accesso alle installazioni e ai sistemi contenenti dati importanti per la determinazione del prodotto lordo del gioco, in particolare il SECC, il SRD, il sistema di videosorveglianza e i sistemi di jackpot.

² Ciascuna di dette persone deve 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.

³ 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.

⁴ 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'accesso;
- b. il nome della persona che ha effettuato l'accesso;
- c. l'ora, la data e la durata dell'accesso;
- d. il motivo dell'accesso;

- e. la descrizione dei lavori effettuati.

Sezione 4 Documentazione

Art. 45 Documentazione dei sistemi di sorveglianza (art. 57, 59 e 60 OGD)

¹ Per i sistemi di videosorveglianza, la CFCG può esigere i dati e i documenti seguenti:

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

² Per il SECC e il SRD, la CFCG può esigere i dati e i documenti seguenti:

- a. il nome e l'indirizzo del fornitore e inoltre del fabbricante, se non sono identici;
- b. il numero di tipo, di modello o di serie;
- c. il tipo e il numero dei giochi collegati;
- d. la descrizione dell'hardware e del software utilizzati (p. es schemi e diagrammi di svolgimento);
- e. la documentazione completa sull'hardware e sul software;
- f. il programma;
- g. il certificato o un attestato nonché un rapporto d'esame di un organismo ai sensi dell'articolo 62 OGD, dai quali risulta che la comunicazione tra i giochi in denaro automatizzati collegati e la registrazione dei dati sono garantite.

Art. 46 Documentazione dei giochi da casinò

¹ Per i giochi da tavolo, la CFCG può esigere i dati e i documenti seguenti:

- a. il nome e l'indirizzo del fornitore e inoltre del fabbricante, se non è identico al fornitore;
- b. il numero di tipo, di modello o di serie;
- 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, ad esempio gli schemi e i diagrammi di svolgimento;
- e. le indicazioni sullo svolgimento del gioco;
- f. la descrizione della procedura d'esame applicata;

g. il rapporto d'esame.

² Per i giochi in denaro automatizzati, la CFCG può esigere i dati e i documenti seguenti:

- a. il nome e l'indirizzo del fornitore e inoltre del fabbricante, se non è identico al fornitore;
- b. il numero di tipo, di modello o di serie;
- 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, ad esempio gli schemi e i diagrammi di svolgimento;
- e. le informazioni sullo svolgimento del gioco;
- f. la descrizione della procedura d'esame applicata;
- g. le foto digitali a colori dei giochi in denaro automatizzati;
- h. la funzione e la struttura del generatore di numeri casuali;
- i. la descrizione delle modalità dei singoli eventi e risultati del gioco;
- j. la vincita massima possibile per unità di gioco;
- k. il tipo di conteggio e i risultati statistici del gioco;
- l. il numero e i 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. l'utilizzo di supporti di memorizzazione digitali (Eprom, CD-ROM, flashcard ecc.);
- q. un certificato oppure un attestato nonché un rapporto d'esame di un organismo ai sensi dell'articolo 62 OGD, dai quali risulta che i giochi in denaro automatizzati sono conformi ai requisiti legali.

³ Per i giochi da casinò in linea la CFCG può esigere i dati e i documenti seguenti:

- a. il nome e l'indirizzo del fornitore e inoltre del fabbricante, se non è identico al fornitore;
- b. la descrizione dell'hardware e del software utilizzati, ad esempio gli schemi e i diagrammi di svolgimento;
- c. le informazioni sullo svolgimento del gioco;
- d. la descrizione della procedura d'esame applicata;
- e. la funzione e la struttura del generatore di numeri casuali;
- f. la descrizione delle modalità dei singoli eventi e risultati del gioco;
- g. la vincita massima possibile per unità di gioco;
- h. il tipo di conteggio e i risultati statistici del gioco;
- i. il numero e i 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. un certificato oppure un attestato nonché un rapporto d'esame di un organismo ai sensi dell'articolo 62 OGD, dal quale risulta che i giochi da casinò in linea sono conformi ai requisiti legali.

⁴ Per il jackpot, la CFCG può esigere i dati e i documenti seguenti:

- a. il nome e l'indirizzo del fornitore e inoltre del fabbricante, se non è identico al fornitore;
- b. il numero di tipo, di modello o di serie;
- 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, ad esempio gli schemi e i diagrammi di svolgimento;
- e. le informazioni sullo svolgimento del gioco;
- f. la descrizione della procedura d'esame applicata;
- g. il numero di tipo, modello o serie dei giochi in denaro automatizzati collegati al jackpot;
- h. la descrizione del funzionamento del jackpot e del criterio di attribuzione del jackpot;
- i. il codice alla fonte;
- j. il programma;
- k. un certificato oppure un attestato nonché un rapporto d'esame di un organismo ai sensi dell'articolo 62 OGD, dal quale risulta che il sistema di jackpot è conforme ai requisiti legali.

Art. 47 Prescrizioni speciali in materia di documentazione

¹ 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 tipo 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.

² 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 tipo e il numero del documento d'identità;
- c. i prelievi e i versamenti effettuati sul deposito, indicando la data e l'ora.

³ Se registra vincite del jackpot, la casa da gioco mette per scritto i dati seguenti:

- a. il cognome, il nome, la data di nascita e l'indirizzo del vincitore;

- b. il tipo e il numero del documento d'identità;
- c. l'ammontare della vincita.

⁴ La CFCG definisce nelle direttive ulteriori requisiti sulla registrazione ai sensi del presente articolo. 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

Art. 48 Piano di misure sociali

(art. 81 e 82 OCG)

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

- a. il tipo, la forma e il contenuto delle informazioni che mette a disposizione dei giocatori secondo l'articolo 77 della legge sui giochi in denaro del 29 settembre 2017² (LGD);
- b. i criteri di osservazione, i metodi, i mezzi e gli strumenti che garantiscono un riconoscimento precoce dei giocatori a rischio di dipendenza e i provvedimenti previsti;
- c. le misure di autocontrollo e di restrizione e moderazione del gioco offerti ai giocatori nonché gli interventi e i provvedimenti previsti a tal fine;
- d. la procedura per valutare le condizioni di esclusione dal gioco, compresi i mezzi e gli strumenti utilizzati;
- e. la procedura per l'introduzione e la revoca dell'esclusione dal gioco, compresi i mezzi e gli strumenti utilizzati;
- f. il ruolo e le competenze degli esperti esterni interpellati in particolare nell'ambito della procedura di revoca dell'esclusione dal gioco.
- g. il programma di formazione con indicazioni sulle funzioni dei partecipanti, sulla durata, sul contenuto e sul formatore designato per ogni tipo di formazione;
- h. l'organizzazione e la tenuta della documentazione secondo l'articolo 49.

Art. 49 Documentazione relativa all'attuazione delle misure di protezione sociale

¹ La documentazione relativa al piano di misure sociali comprende l'insieme dei documenti allestiti e dei dati raccolti in occasione dell'attuazione delle misure menzionate all'articolo 76 capoverso 1 LGD³.

² 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 in particolare consentire alla CFCG di risalire ai provvedimenti attuati, agli insegnamenti tratti e alle decisioni prese dalla casa da gioco.

² RS ...

³ RS ...

Art. 50 Formazione e formazione continua

¹ Nella formazione di base, il personale interessato apprende in particolare a individuare i criteri per il riconoscimento precoce e a intervenire conformemente alle procedure previste dal piano di misure sociali. Deve essere svolta entro sei mesi dall'entrata in funzione.

² Nella formazione continua annuale, le conoscenze acquisite durante la formazione di base vengono completate e approfondite.

Art. 51 Contatti commerciali con i giocatori esclusi dal gioco
(Art. 77 OGD)

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

Capitolo 5 Disposizioni finali

Art. 52 Abrogazione di un altro atto normativo

L'ordinanza del DFGP del 24 settembre 2004⁴ sui sistemi di sorveglianza e sul gioco d'azzardo è abrogata.

Art. 53 Entrata in vigore

¹ Su riserva del capoverso 2, la presente ordinanza entra in vigore il 1° gennaio 2019.

² Se i risultati della votazione del 10 giugno 2018 sono accertati dopo il 24 dicembre 2018 la presente ordinanza entra in vigore il 1° gennaio 2020.

7 novembre 2018

Dipartimento federale di giustizia e polizia:
Simonetta Sommaruga