

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

del 7 novembre 2018 (Stato 1° gennaio 2019)

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 7 novembre 2018¹ 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, corredato dei conti annuali verificati;
- e. l'attuale rapporto di gestione;
- f. il conto e l'organigramma del gruppo;
- g. la panoramica delle partecipazioni finanziarie;
- 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;

RU 2018 5201

¹ RS 935.511

- 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 d'imposta degli ultimi due anni comprese le notifiche delle tassazioni definitive;
- d. il curriculum vitae, comprese tutte le indicazioni riguardo alle attività e alle 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 presentare 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 Essa 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 richiesta una nuova posta per attivare 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 a chiave, 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 meccanici di numeri casuali

Il gioco della roulette e altri giochi il cui risultato è determinato unicamente da generatori meccanici di numeri casuali 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 deve essere:

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

¹ Il sistema diagnostico interno deve permettere di individuare disfunzioni del gioco in denaro automatizzato. Deve contenere anche i dati che permettono di conoscere lo stato iniziale del gioco in denaro automatizzato.

² Deve eseguire autonomamente dei test del gioco in denaro automatizzato. Se individua 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 diagnostico interno deve memorizzare, e visualizzare su domanda, il valore

dell'ultima banconota inserita e almeno quello delle quattro banconote precedenti nonché i crediti che ne risultano in base a queste banconote. 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 soltanto una volta al mese.

³ Devono essere 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 giocate;
- b. l'importo totale dei crediti di gioco vinti in tutte le giocate;
- c. il numero totale delle unità di gioco;
- d. l'importo totale dei crediti contabilizzati per ogni possibilità di acquisto di 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 selezionare il valore del credito di gioco, i contatori devono indicare i dati di cui al capoverso 1 lettere 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, un messaggio deve informare i giocatori sui jackpot a cui esso è collegato.

⁴ La vincita possibile del jackpot corrisponde a un valore di partenza, cui è aggiunta la somma degli importi versati nel 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 viene attivato;
- b. in caso di perturbazione 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 devono 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 deve essere bloccato. Può essere sbloccato soltanto quando sono stati acquisiti tutti gli elementi indispensabili a comprovare la vincita del jackpot.

⁴ Dopo l'attivazione del jackpot, quest'ultimo deve ritornare immediatamente al valore di partenza previsto.

⁵ Il capoverso 3 non si applica ai jackpot il cui importo massimo degli incrementi non supera 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 incrementi per ogni gioco in denaro automatizzato;
- d. l'importo 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 lettere b–g.

³ Il presente articolo non si applica ai jackpot il cui importo massimo degli incrementi non supera 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 d'interruzione del collegamento con uno o più giochi in denaro, la casa da gioco:

- a. disattiva i giochi in denaro interessati, se il jackpot è stato attivato dalla combinazione vincente di uno dei giochi in denaro collegati;
- b. informa i giocatori mediante una pertinente indicazione visualizzata se la vincita del jackpot è stata attivata dal jackpot stesso.

³ Una volta ristabilito il collegamento, la casa da gioco si assicura che l'importo visualizzato dal jackpot sia lo stesso in tutte le case da gioco collegate al jackpot centrale.

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 del prodotto lordo dei giochi queste ultime considerano mensilmente come vincita del giocatore l'insieme degli incrementi o degli importi versati per contribuire ad alimentare il jackpot. Se il jackpot è effettivamente attivato e versato, non viene dedotto dal prodotto lordo dei giochi della casa da gioco che versa l'importo del jackpot.

³ Se è in palio un premio in natura, la deduzione di questo premio dal prodotto lordo dei giochi non può superare il suo 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, l'importo visualizzato al momento della rimessa in servizio deve essere identico a quello indicato 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 liberazione della vincita 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 sono stati 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 fra loro 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 al jackpot devono designare la casa da gioco 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 che il gioco funzioni correttamente una volta integrato sulla piattaforma di gioco.

Art. 25 Interruzione del gioco

¹ Se un gioco da casinò in linea è interrotto, tale interruzione 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 fintanto che il terminale del giocatore non è collegato al gioco.

Art. 26 Registrazione dei risultati dei giochi

Sono registrati tutti gli eventi e i risultati del gioco, nonché tutte le altre informazioni relative all'unità di gioco in corso e almeno alle 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 in uno o più giochi da casinò. All'inizio del torneo ciascun partecipante riceve lo stesso numero di crediti di gioco.

³ Prima di annunciare un torneo la casa da gioco trasmette le regole alla CFCG per approvazione. Tali regole contengono almeno le indicazioni seguenti:

- a. i giochi da casinò a 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 comunicate ai partecipanti.

⁵ La casa da gioco tiene un conteggio del torneo.

Art. 29 Giochi autorizzati

¹ Si possono organizzare tornei solo con giochi da casinò conformi ai requisiti fissati nella 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 al SECC, la casa da gioco documenta separatamente i dati raccolti durante il torneo.

³ La CFCG può autorizzare deroghe sempre che sia garantito un esercizio sicuro dei giochi.

Capitolo 3: Esercizio

Sezione 1: Regole del gioco

(art. 43 OGD)

Art. 30

Le regole del gioco contengono almeno le indicazioni seguenti:

- a. lo svolgimento del gioco;
- b. il modo di puntare le poste;
- c. le poste minime e massime;
- d. le possibilità di vincita;
- e. per i giochi da tavolo, la procedura di designazione del direttore di gioco e la descrizione del suo ruolo e delle sue 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. il perimetro 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 un sistema di videosorveglianza. Le telecamere destinate alla sorveglianza dei giochi da tavolo devono essere in grado di filmare le operazioni e i risultati del gioco, il valore dei gettoni, delle carte, dei dadi e di altri strumenti di gioco in modo tale da consentirne inequivocabilmente l'identificazione. Il sistema di videosorveglianza 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 filmare i giochi automatizzati, singolarmente o in piccoli gruppi, in modo tale da consentire la registrazione di eventi importanti per la sicurezza.

Art. 33 Operazioni

(art. 57 cpv. 1 OGD)

¹ Il sistema di videosorveglianza sorveglia le seguenti operazioni:

- 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 al capoverso 1 lettere a e b, 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 adeguatamente informati della videosorveglianza.

Art. 35 Guasto al 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 comporta l'interruzione della sorveglianza o della registrazione delle immagini, i giochi in denaro automatizzati o i tavoli interessati non possono essere messi in esercizio.

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 al termine dell'unità di gioco in corso.

Art. 36 Locale di sorveglianza

(art. 57 cpv. 2 OGD)

¹ La casa da gioco deve disporre di un locale di videosorveglianza protetto dove è possibile visionare le immagini di ogni videocamera installata nel perimetro della casa da gioco.

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

Art. 37 Obbligo di allestire una documentazione

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 pertinenti lavori di manutenzione e la manutenzione di software e 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 pertinenti 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 o 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 pagati manualmente e annullati sull'apparecchio;

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

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

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

(art. 60 OGD)

¹ Al termine di ogni sessione di gioco il SRD deve registrare i dati seguenti:

- a. la data e l'ora di inizio e fine 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 giocato, la sua versione e l'indicazione se viene offerto da una o più case da gioco;
- f. il numero delle unità di gioco giocate 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 dei crediti di gioco gratuiti puntati durante la sessione di gioco;
- j. l'importo totale dei 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 al termine 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 realizzate 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 in comune 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 terminata ai sensi del capoverso 1 nel momento in cui un 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 creditore riscuotibile dal giocatore 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 un riepilogo di tutte le operazioni della giornata e rilevare segnatamente le informazioni seguenti:

- a. l'importo totale di tutti i versamenti effettuati dai giocatori sul loro conto giocatore;
- b. l'importo totale di tutti i prelevamenti effettuati dai giocatori dal loro conto giocatore;
- c. l'importo totale dei saldi creditori riscuotibili dai giocatori;
- d. l'importo totale dei saldi creditori non riscuotibili dai giocatori;
- 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 delle 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 prelevate per giochi svolti in comune da più case da gioco;
- k. l'importo totale dei crediti di gioco gratuiti, convertiti in crediti riscuotibili;
- l. l'importo totale delle poste riguardanti giochi svolti in comune da più case da gioco;

- m. l'importo totale delle vincite per giochi svolti in comune da più case da gioco;
- n. l'importo totale delle deduzioni soggette all'imposta preventiva;
- o. la data del giorno riportato 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 attribuita al giocatore;
- f. l'importo dei crediti di gioco gratuiti attribuiti al giocatore;
- g. l'informazione se si tratta di un jackpot collegato o no;
- 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 Registrazione dei dati
(art. 61 OGD)

¹ I dati di cui agli articoli 38 e 40 capoverso 1 che provengono dai giochi in denaro automatizzati collegati al SECC sono ripresi e memorizzati senza modifiche (dati grezzi). Devono essere protetti da qualsivoglia modifica.

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

³ I valori necessari per determinare il prodotto lordo dei giochi che sono comunicati dal SECC sulla base di dati grezzi e che sono stati corretti in particolare in seguito a disfunzioni devono essere indicati come tali e debitamente giustificati.

Art. 42 Verbale degli accessi e diritto d'accesso

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

Art. 43 Collegamento

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

² In caso di interruzione del collegamento, i giochi in denaro automatizzati interessati sono immediatamente disattivati se i dati non possono essere registrati in una memoria secondaria o memorizzati in altro modo ed essere in seguito trasmessi integralmente al SECC.

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

Art. 44 Restrizioni d'accesso

¹ La casa da gioco 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 queste 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 a condizione che siano quantomeno equivalenti.

³ I terzi possono accedere alle installazioni e ai sistemi di cui al capoverso 1 soltanto se la persona che effettua l'operazione dispone di un'autorizzazione della casa da gioco e di un accesso protetto da un codice 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, come pure i loro interventi su queste installazioni e su questi sistemi sono registrati in un verbale nel quale figurano per ogni accesso e per ogni intervento:

- a. il nome del responsabile che ha autorizzato l'accesso;
- 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. 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 il nome e l'indirizzo del fabbricante, se non sono identici;
- b. il numero del tipo, del modello o della 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 il nome e l'indirizzo del fabbricante, se non sono identici;
 - b. il numero del tipo, del modello o della 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 l'attestazione nonché il rapporto d'esame rilasciati da 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 il nome e l'indirizzo del fabbricante, se non sono identici;
 - b. il numero del tipo, del modello o della 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 (p. es. schemi e diagrammi di svolgimento);
 - e. le indicazioni sullo svolgimento del gioco;
 - f. la descrizione delle procedure d'esame applicate;
 - 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 il nome e l'indirizzo del fabbricante, se non sono identici;
 - b. il numero del tipo, del modello o della 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 (p. es. schemi e diagrammi di svolgimento);
 - e. le informazioni sullo svolgimento del gioco;
 - f. la descrizione delle procedure d'esame applicate;
 - g. le foto digitali a colori dei giochi in denaro automatizzati;
 - h. la funzione e la struttura del generatore di numeri casuali;
 - i. la modalità secondo cui si producono i singoli eventi e risultati del gioco;
 - j. la vincita massima realizzabile per unità di gioco;
 - k. il tipo di calcolo e i risultati statistici del gioco;
 - l. il numero e i risultati dei giochi di prova o delle simulazioni di gioco;
 - m. la quota di restituzione;
 - n. le probabilità di vincita;
 - o. il codice sorgente;
 - p. l'utilizzo di supporti di memorizzazione digitali (EPROM, CD-ROM, flashcard ecc.);
 - q. il certificato o l'attestazione nonché il rapporto d'esame rilasciati da 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 il nome e l'indirizzo del fabbricante, se non sono identici;
 - b. la descrizione dell'hardware e del software utilizzati (p. es. schemi e diagrammi di svolgimento);
 - c. le informazioni sullo svolgimento del gioco;
 - d. la descrizione delle procedure d'esame applicate;
 - e. la funzione e la struttura del generatore di numeri casuali;
 - f. la modalità secondo cui si producono i singoli eventi e risultati del gioco;
 - g. la vincita massima realizzabile per unità di gioco;
 - h. il tipo di calcolo 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. le probabilità di vincita;
 - l. il codice sorgente;
 - m. il metodo che consente un'identificazione sicura del gioco;

- n. il certificato o l'attestazione nonché il rapporto d'esame rilasciati da 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 il nome e l'indirizzo del fabbricante, se non sono identici;
 - b. il numero del tipo, del modello o della 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 (p. es. schemi e diagrammi di svolgimento);
 - e. le informazioni sullo svolgimento del gioco;
 - f. la descrizione delle procedure d'esame applicata;
 - g. il numero del tipo, del modello o della 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 sorgente;
 - j. il programma;
 - k. il certificato o l'attestazione nonché il rapporto d'esame rilasciati da 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 della persona che ha emesso l'assegno (traente) o della persona in favore della quale l'ha emesso (beneficiario);
- b. il tipo e il numero del documento d'identità;
- c. la data e l'ora della transazione;
- d. il numero dell'assegno nominativo e, se del caso, 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 di ogni operazione.

³ Se registra la vincita di un 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 relativi alla 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)

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

- a. il tipo, la forma e il contenuto delle informazioni che mette a disposizione dei giocatori secondo l'articolo 77 della legge del 29 settembre 2017² sui giochi in denaro (LGD);
- b. i criteri di osservazione, i metodi, i mezzi e gli strumenti che essa impiega per garantire un riconoscimento precoce dei giocatori a rischio di dipendenza e i provvedimenti previsti;
- c. le misure di autocontrollo, restrizione e moderazione del gioco che essa propone ai giocatori nonché gli interventi e i provvedimenti previsti a tal fine;
- d. le procedure per valutare le condizioni di esclusione dal gioco, compresi i mezzi e gli strumenti utilizzati;
- e. le procedure per introdurre e revocare l'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 della formazione e sul formatore designato;
- 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 nell'articolo 76 capoverso 1 LGD³.

² RS 935.51

³ RS 935.51

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.

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 avere 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 Fatto salvo il capoverso 2, la presente ordinanza entra in vigore il 1° gennaio 2019.

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

⁴ [RU 2004 4435]