

Verordnung des EJPD über Überwachungssysteme und Glücksspiele (Glücksspielverordnung, GSV)

vom 24. September 2004 (Stand am 26. Oktober 2004)

Das Eidgenössische Justiz- und Polizeidepartement,

gestützt auf die Artikel 25, 26 Absatz 3, 30 Absatz 7, 46 Absatz 1, 51 Absatz 3, 53, 58 Absatz 3, 61 Absätze 2 und 4, 63, 65 Absatz 2, 67 Absatz 2, 70 Absatz 3, 72 und 121 Absatz 5 der Spielbankenverordnung vom 24. September 2004¹ (VSBG), in Ausführung des Bundesgesetzes vom 6. Oktober 1995² über die technischen Handelshemmnisse,

verordnet:

1. Kapitel: Abgrenzung der Glücksspielautomaten von den Geschicklichkeitsspielautomaten

Art. 1 Kriterien (Art. 63 VSBG)

Ein Geschicklichkeitsspielautomat liegt namentlich vor, wenn:

- a. der Gewinn sich proportional zur Geschicklichkeit einer Spielerin oder eines Spielers während der gesamten Spieldauer erhöht;
- b. kein Gewinn erlangt werden kann, falls die Spielerin oder der Spieler keinen Einfluss auf den Spielverlauf nimmt;
- c. beim Blindspiel die Möglichkeit, einen Gewinn zu erzielen, geringfügig ist;
- d. der Spielautomat nicht über eine vorgegebene Auszahlungsquote verfügt;
- e. die Spieldurchführung transparent ist;
- f. dem Spiel ein von der Gewinnmöglichkeit unabhängiger Unterhaltungswert zukommt.

Art. 2 Einzureichende Unterlagen (Art. 61 Abs. 2 VSBG)

Für die Vorführung von Geldspielautomaten zum Entscheid, ob es sich bei dem Geldspielautomaten um einen Geschicklichkeits- oder um einen Glücksspielautomaten handelt, sind folgende Angaben und Unterlagen einzureichen:

AS 2004 4435

¹ SR 935.521

² SR 946.51

- a. Name und Adresse des Inverkehrbringers sowie des Herstellers, wenn diese nicht identisch sind;
- b. Bezeichnung und Fotografie des Geldspielautomaten;
- c. die Spielanforderungen an die Spielerin oder den Spieler;
- d. Zeichnungen und Pläne des Geldspielautomaten sowie seiner Komponenten und Bauteile;
- e. die technischen Daten und Angaben über die verwendete Hard- und Software des Geldspielautomaten wie Schemata und Ablaufdiagramme;
- f. der Sourcecode;
- g. jegliches Speichermedium (EPROM, CD-ROM, Flashcard usw.);
- h. Angaben über den Ablauf des Spiels;
- i. ein Beschrieb der spielbestimmenden und der spielentscheidenden Elemente;
- j. die Art und Weise, wie der Gewinn erzielt werden kann;
- k. die Ergebnisse einer ausreichenden Zahl von Testspielen;
- l. die Gewinnstatistik.

2. Kapitel: Überwachungssysteme

1. Abschnitt: Anforderungen

(Art. 25 und 30 VSBG)

Art. 3 Kameraüberwachung für Räumlichkeiten

Folgende Räumlichkeiten sind durch ein Kameraüberwachungssystem während 24 Stunden ununterbrochen zu überwachen:

- a. der Zutrittsbereich zur Spielbank;
- b. die Spielsäle;
- c. die Kassen;
- d. die Räumlichkeiten, in welchen Geld, Spielmarken oder Spielutensilien aufbewahrt, gelagert, transportiert oder gezählt werden;
- e. die Räume, in welchen das elektronische Abrechnungs- und Kontrollsystem (EAKS) sowie das Jackpotsystem (Jackpot-Controller) steht.

Art. 4 Kameraüberwachung für Spieltische und Glücksspielautomaten

¹ Jeder Spieltisch ist durch das 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 Die Kameras im Automatenbereich müssen in der Lage sein, die Automaten einzeln oder in kleineren Gruppen so zu erfassen, dass die Aufzeichnungen alle Vorkommnisse an den Automaten erkennen lassen.

Art. 5 Kameraüberwachung von Prozessen

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. die Geldentnahme aus den Tischspielen und Glücksspielautomaten;
- d. der Geld- bzw. Spielmarkenverkehr zwischen den Glücksspielautomaten, den Spieltischen, den Troncbehältern, den Kassen und dem Tresor.

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

Art. 6 Aufzeichnung und Aufbewahrung

¹ Die Bilder des Kameraüberwachungssystems sind aufzuzeichnen und gemäss Artikel 30 Absatz 3 VSBG während vier Wochen an einem sicheren Ort aufzubewahren.

² Die Bilder des Kameraüberwachungssystems der Spieltische sind in Echtzeit aufzuzeichnen und mindestens eine Woche in Echtzeit aufzubewahren. Als Echtzeit gilt die Aufzeichnung von mindestens 25 Bildern pro Sekunde. Für die drei verbleibenden Wochen ist auch eine Aufbewahrung mit geringerer Bildrate zulässig.

³ Eine Aufzeichnung mit Unterbrüchen kann bewilligt werden, wenn sichergestellt ist, dass die Aufzeichnung gestartet wird, sobald die betreffenden Räume betreten werden oder sich Personen in diesen aufhalten. Die Eidgenössische Spielbankkommission (Kommission) entscheidet auf Gesuch der Spielbank über die Zulässigkeit einer solchen Aufzeichnung; sie überprüft vorgängig das Kamerasystem und das Sicherheitskonzept der Spielbank.

⁴ Die Angestellten der Spielbank sowie deren Kunden sind in geeigneter Weise über die Videüberwachung zu informieren.

Art. 7 Pannen des Kameraüberwachungssystems

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

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

Art. 8 Anforderungen an das EAKS für Glücksspielautomaten

¹ Das EAKS muss in der Lage sein, den Bruttospielertrag sowie die Auszahlungsquote jedes angeschlossenen Glücksspielautomaten zu berechnen.

² Im EAKS ist die Identifikationsnummer jedes Automaten zu erfassen. Folgende weitere Daten muss das EAKS bei jedem Glücksspielautomaten automatisch erfassen:

- a. den Gesamtbetrag der Münzen, welche in die «coin box/cash box» gelangen;
- b. den Gesamtbetrag der akzeptierten und verbuchten Noten;
- c. den Gesamtbetrag der eingesetzten Spielkredite in allen gespielten Spielen (Turnover);
- d. den Gesamtbetrag der gewonnenen Spielkredite in allen gespielten Spielen (Total wins);
- e. die Anzahl der Spiele;
- f. der Gesamtbetrag der Kredite, die manuell ausbezahlt und auf der Maschine zurückgestellt wurden (Cancelled Credits);
- g. das Datum und die Uhrzeit der Auszeiten und Betriebsunterbrüche der Automaten;
- h. das Datum und die Uhrzeit von Türöffnungen an den Automaten;
- i. das Datum, die Uhrzeit sowie eine Beschreibung oder eine Referenz der Störungsmeldungen, die vom internen Diagnosesystem eines Glücksspielautomaten ausgehen.

³ Kann mit unterschiedlichen Einsätzen gespielt werden, so muss das EAKS in der Lage sein, den Geld- oder Kreditwert aller eingesetzten Spielkredite korrekt zu erfassen.

Art. 9 Anforderungen an das EAKS für Jackpotsysteme

Für jedes Jackpotsystem muss das EAKS folgende Daten erfassen:

- a. die Art der Systeme;
- b. die Beiträge jedes Automaten an den Jackpot (Increments);
- c. die Jackpotgewinne, einschliesslich des Datums und der Uhrzeit des Jackpotgewinns;
- d. bei Auslösung des Jackpots die Identifikationsnummer des auslösenden Automaten und je nach Art des Jackpots eine Gewinnmeldung des angeschlossenen Glücksspiels oder eine entsprechende Meldung des Jackpot-Controllers.

Art. 10 Abrechnungen bei Geldspielautomaten

Der Bruttospielertrag und die Daten gemäss Artikel 8 Absatz 2 Buchstaben a–d, Absatz 3 und Artikel 9 Buchstabe b müssen pro Tag, Monat und Jahr bestimmt werden können.

Art. 11 Abrechnungen bei Tischspielen

¹ Für jeden Tisch müssen der Bruttospielertrag sowie die folgenden Daten pro Tag, pro Monat und pro Jahr bestimmt werden können:

- a. die Ausgangs- sowie die Endlage der Spielmarken, dazu auch die Fills und Credits;
- b. das Endergebnis bei Betriebsschluss;
- c. der Drop;
- d. das Ergebnis des Troncs;
- e. die stündlichen Schätzungen des Jetonbestandes, des Ergebnisses und des Drops.

² Die Daten sind manuell oder elektronisch zu sammeln.

Art. 12 Datenspeicherung

¹ Die Daten nach den Artikeln 8 und 9 sind unverändert von den angeschlossenen Glücksspielen zu übernehmen und zu speichern (Rohdaten). Diese Daten dürfen nicht abgeändert werden können; es sind entsprechende Schutzmassnahmen vorzusehen.

² Das EAKS muss diese Daten auf Anfrage in einer übersichtlichen Art und Weise zur Verfügung stellen; dies ist auch dann zu gewährleisten, wenn die Anfrage online durch die Kommission erfolgt.

³ Vom EAKS berechnete Daten, die Anlass zu Änderungen oder Anpassungen geben, sind deutlich zu identifizieren. Der Vorgang ist schriftlich zu rechtfertigen.

Art. 13 Zugriffsprotokoll und Zugriffsrechte

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

2. Abschnitt: Betrieb

(Art. 25 und 30 VSBG)

Art. 14 Verbindung

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

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

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

Art. 15 Schutz vor unberechtigten Zugriffen

¹ Alle Einrichtungen oder Systeme, die besonders schützenswerte oder für die Bestimmung des Bruttospielertrags wichtige Daten enthalten, insbesondere das EAKS, das Kameraüberwachungssystem und die Jackpotsysteme (Jackpot-Controllers), sind vor unberechtigten Eingriffen zu schützen.

² Alle Personen, die auf diese Systeme Zugriff haben, müssen über ein individuelles Passwort verfügen. Auf Gesuch der Spielbank kann die Kommission andere mindestens gleichwertige Vorkehrungen bewilligen; die Einrichtung von fiktiven Benutzernamen, die von mehreren Personen gebraucht werden, ist untersagt.

³ Soll das Informatiksystem innerhalb der Spielbank mit einem externen System verbunden werden, so muss die Spielbank über Sicherheitsmassnahmen verfügen, damit nur die zuvor bestimmten Personen von ausserhalb auf das interne System der Spielbank zugreifen können. Die Spielbank erarbeitet eine Liste mit den Applikationen, die diese Personen anwenden können.

⁴ Dritte haben zur Fernwartung nur Zugriff auf die Einrichtungen und Systeme nach Absatz 1, wenn die eine Fernwartung durchführende Person über ein individuelles Passwort verfügt.

⁵ Zugriffe von Dritten von innerhalb oder ausserhalb der Spielbank auf das interne System der Spielbank sind in einem Protokoll mit folgenden Angaben festzuhalten:

- a. der Name des oder der Verantwortlichen, der oder die den Eingriff erlaubt hat;
- b. der Name der Person, die den Eingriff ausgeführt hat;
- c. die Uhrzeit, das Datum und die Dauer des Eingriffes;
- d. der Grund des Eingriffes;
- e. eine Beschreibung der ausgeführten Arbeiten.

Art. 16 Überwachungsraum

¹ Die Spielbank verfügt über ein oder mehrere Überwachungsräume. Darin laufen Daten und Informationen des EAKS sowie Daten des Kameraüberwachungssystems zusammen.

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.

3. Kapitel: Tischspiele

1. Abschnitt: Anforderungen

(Art. 65 VSBG)

Art. 17 Spieltische, Spielutensilien und Spielzubehör

¹ Die Spielutensilien und das Spielzubehör wie Tische, Spielmarken, Spielkarten, Spielkugeln, Spielwürfel, Roulettezylinder und Kartenmischer müssen so beschaffen sein, dass sie sich für das betreffende Spiel eignen und ein faires und auf Zufall beruhendes Spiel gewährleisten.

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

³ Die Spielbank führt ein Inventar der Spielutensilien und des Spielzubehörs.

Art. 18 Behältnis

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

² Der Behälter ist mit der Identifikationsnummer des Spieltisches zu kennzeichnen.

Art. 19 Troncbehälter

Jeder Spieltisch ist mit einem Troncbehälter auszustatten.

2. Abschnitt: Betrieb

Art. 20 Spielregeln

(Art. 58 Abs. 3 VSBG)

¹ Tischspiele dürfen nur nach den von der Spielbank erlassenen und von der Kommission genehmigten Spielregeln betrieben werden.

² Die Spielregeln beinhalten mindestens die 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. die Bezeichnung der Spielleiterinnen und Spielleiter sowie deren Aufgaben und Verantwortlichkeiten.

Art. 21 Tischspielangebot
(Art. 46 VSBG)

¹ Spielbanken dürfen folgende Tischspiele betreiben:

- 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.

² Die Einführung von Varianten dieser Spiele unterliegt der Genehmigung der Kommission.

³ Die von der Spielbank einbehaltene Kommission für den Betrieb eines Jackpots bei einem Spieltisch darf höchstens 20 Prozent der Increments betragen.

Art. 22 Roulette

Roulette und analoge Spiele dürfen nur in Betrieb genommen werden, wenn:

- a. die Kesseldrehgeschwindigkeit dauernd überwacht wird;
- b. die getroffenen Zahlen zu statistischen Zwecken elektronisch oder auf andere geeignete Weise erfasst und dokumentiert werden.

Art. 23 Höchstesätze für Tischspiele in Spielbanken mit einer
Konzession B
(Art. 53 VSBG)

Die Höchstesätze für Tischspiele in Spielbanken mit einer Konzession B sind im Anhang festgelegt.

4. Kapitel: Glücksspielautomaten

1. Abschnitt: Anforderungen

(Art. 65 VSBG)

Art. 24 Steuerung und Aufbau

¹ Ein Glücksspielautomat muss:

- a. nach einem Stromunterbruch den Betrieb ohne Verlust von Daten wieder aufnehmen können;
- b. über ein internes Diagnosesystem verfügen (Art. 33);
- c. über einen Zufallszahlengenerator zur Bestimmung der Spielereignisse oder Spielergebnisse verfügen;
- d. gegen Beeinflussung von aussen, namentlich gegen elektromagnetische und elektrostatische Störungen geschützt sein.

² Der Verbund und die Kommunikation mit anderen Geräten und Systemen dürfen keinerlei Einfluss auf die Spielereignisse und Spielergebnisse des Glücksspielautomaten haben.

³ Die Zuverlässigkeit des Zufallszahlengenerators ist durch anerkannte Wahrscheinlichkeitsberechnungsmethoden oder andere von der Kommission anerkannte Verfahren nachzuweisen.

Art. 25 Spielereignisse und Spielergebnisse

¹ Sämtliche Spielereignisse und Spielergebnisse müssen überwiegend auf Zufall beruhen.

² Die Spielereignisse und Spielergebnisse beruhen überwiegend auf Zufall, wenn:

- a. sie durch einen Zufallszahlengenerator oder durch ein anderes, auf Zufall beruhendes Mittel zu Stande kommen;
- b. sie durch die Spielerinnen oder Spieler nicht oder nur geringfügig beeinflusst werden können.

³ Die zu ermittelnden Spielereignisse und Spielergebnisse dürfen nur aus unveränderlichen Vorgaben bestimmt werden. Jeglicher Kompensations- oder Steuerungsmechanismus ist untersagt. Ein Spielereignis oder Spielergebnis darf mit Ausnahme von Absatz 4 keinen Einfluss auf zukünftige Spielereignisse, Spielergebnisse oder den Spielablauf haben. Die Wahrscheinlichkeit, dass ein bestimmtes Spielereignis oder Spielergebnis eintritt, muss stets dieselbe sein.

⁴ Spielergebnisse und Spielereignisse eines vorangehenden Spiels dürfen ganz oder teilweise nur auf das direkt nachfolgende Spiel übertragen werden.

Art. 26 Zusatzspiele

¹ Innerhalb eines Spiels dürfen Zusatzspiele angeboten werden, welche auf einem vorangehenden Spielereignis oder Spielergebnis aufbauen. Sie müssen ebenfalls überwiegend auf Zufall beruhen.

² Für die Zusatzspiele dürfen keine zusätzlichen Spieleinsätze abgezogen werden.

³ Die Ermittlung der Spielereignisse und Spielergebnisse des Zusatzspiels dürfen nicht von den vorangehenden Spielereignissen oder Spielergebnissen beeinflusst werden.

⁴ Die Spielereignisse und Spielergebnisse innerhalb eines Zusatzspiels dürfen aus anderen Vorgaben bestimmt werden als die des Ausgangsspiels.

⁵ Ein allfälliger Gewinn aus diesen Zusatzspielen darf erst nach Abschluss des Gesamtspiels der Spielerin oder dem Spieler gutgeschrieben werden.

Art. 27 Zusatzgewinn

Ein Zusatzgewinn, der aus einer Anhäufung von Increments besteht (Mini-Bonus), darf 1000 Franken nicht übersteigen und ist nur unter folgenden Voraussetzungen zulässig:

- a. Die Auslösung dieses Gewinnes ist das Ergebnis eines im Glücksspielautomaten vollständig integrierten Zufallsvorgangs.
- b. Er wird durch konstante Parameter definiert.

Art. 28 Auszahlungs- und Gewinnquoten

¹ Ein Glücksspielautomat muss eine theoretische Auszahlungsquote von mindestens 80 Prozent aufweisen.

² Die Auszahlungsquote ist mittels anerkannter Wahrscheinlichkeitsrechnungen in Bezug auf die mögliche Anzahl der Spielergebnisse zu berechnen oder mit Testspielen nachzuweisen.

Art. 29 Anfang und Ende eines Spiels

¹ Ein Spiel beginnt mit dessen Auslösung durch die Spielerinnen oder Spieler nach Leistung eines Einsatzes und endet mit dem Entscheid über Gewinn oder Verlust, bevor ein Einsatz für ein neues Spiel geleistet werden muss.

² Werden Zusatzspiele angeboten, so gelten diese nicht als neue Spiele, solange der erzielte Gewinn weder ausbezahlt noch der Spielerin oder dem Spieler gutgeschrieben, sondern unmittelbar für das Zusatzspiel verwendet wird.

Art. 30 Besondere Vorschriften für Spielbanken mit einer Konzession B

¹ In Spielbanken mit einer Konzession B darf der Höchstgewinn pro Spiel an Glücksspielautomaten, einschliesslich allfälliger Zusatzspiele, den Betrag nach Artikel 56 Absatz 2 VSBG nicht übersteigen.

² Dieser Betrag darf auch nicht überschritten werden, wenn Spielereignisse und Spielergebnisse des vorangehenden Spiels auf das nachfolgende Spiel übernommen werden (Art. 25 Abs. 4). Der jeweils kumulierte Einsatz und Gewinn für beide Spiele darf die Höchstbeträge nach Artikel 56 VSBG nicht überschreiten.

Art. 31 Zähler

¹ Ein Glücksspielautomat muss über mindestens achtstellige elektronische und über mindestens sechsstellige elektromechanische Zähler verfügen.

² Die Kommission kann andere Anforderungen festlegen, falls die Zähler den maximalen Zählerstand mehr als einmal pro Monat erreichen.

³ Die elektronischen Zähler beginnen nach Erreichen des maximalen Zählerstandes wieder bei Null.

⁴ Die elektromechanischen Zähler müssen dem anerkannten Stand der Technik entsprechen und nach Erreichen des maximalen Zählerstandes wieder bei Null beginnen. Sie müssen so konstruiert sein, dass ein Schutz vor Manipulationen geboten ist.

Art. 32 Zu erfassende Daten

¹ Alle Glücksspielautomaten sind mit individuellen elektronischen Zählern auszurüsten. Die Zähler erfassen die folgenden Daten:

- a. den Gesamtbetrag der eingesetzten Spielkredite in allen gespielten Spielen (Turnover);
- b. den Gesamtbetrag der gewonnenen Spielkredite in allen gespielten Spielen (Total wins);
- c. die Gesamtanzahl der Spiele (Stroke);
- d. den Gesamtbetrag der Kredite, die auf der Maschine zurückgestellt werden (Cancelled Credits);
- e. alle für jede Einsatzmöglichkeit in den Automaten eingebrachten und verbuchten Spielkredite;
- f. alle für jede Auszahlungsmöglichkeit des Automaten ausbezahlten Spielkredite.

² Die elektromechanischen Zähler erfassen die Daten gemäss Absatz 1 Buchstaben a und b. Die Kommission kann Ausnahmen bewilligen.

³ Wenn der Automat mehrere Spielarten anbietet, muss er ausserdem mit Zählern ausgestattet sein, die die Daten nach Absatz 1 Buchstaben a und b für jedes in Betrieb stehende Spiel erfassen.

Art. 33 Internes Diagnosesystem

¹ Jeder Glücksspielautomat muss über ein internes Diagnosesystem verfügen.

² Das interne Diagnosesystem muss sämtliche Spielereignisse und Spielergebnisse sowie alle weiteren Informationen des aktuellen und mindestens der vier voran-

gegangenen Spiele speichern. Anhand der gespeicherten Daten muss es möglich sein, den ursprünglichen Zustand des Gerätes zu rekonstruieren. Auf Anfrage müssen die gespeicherten Daten angezeigt werden können.

³ Ist der Glücksspielautomat mit einem Banknotenlesegerät ausgerüstet, so muss das 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.

⁴ Das Diagnosesystem hat selbstständig Tests des Glücksspielautomaten durchzuführen. Stellt es Fehlfunktionen fest, welche Auswirkungen auf den Spielverlauf, die Zähler oder die Datenerfassung durch das EAKS haben, so meldet es diese unverzüglich an das EAKS und blockiert das Gerät.

Art. 34 Multispielergerät

¹ Ein Multispielergerät ist ein Glücksspielautomat, welcher mehrere Spielplätze anbietet und es mehreren Spielerinnen und Spielern erlaubt, gleichzeitig dasselbe Spiel zu spielen.

² Jeder Spielplatz eines Multispielergeräts gilt als einzelner Glücksspielautomat und muss die gesetzlichen Bestimmungen erfüllen.

2. Abschnitt: Betrieb

(Art. 72 VSBG)

Art. 35

¹ Glücksspielautomaten dürfen nur nach den von der Spielbank erlassenen und von der Kommission genehmigten Spielregeln betrieben werden.

² Die Spielregeln beinhalten mindestens folgende Angaben:

- a. die Bedienungsanleitung;
- b. die Art und Weise, wie die Einsätze zu leisten sind;
- c. die Minimal- und Maximaleinsätze;
- d. die Gewinnmöglichkeiten;
- e. die Auszahlungsbedingungen der Spielbank, insbesondere bei Fehlfunktionen der Geräte.

³ In den Spielbanken dürfen nur zertifizierte Glücksspielautomaten aufgestellt werden.

5. Kapitel: Jackpotsysteme

1. Abschnitt: Allgemeine Anforderungen

(Art. 65 VSBG)

Art. 36 Ausgestaltung des Jackpotsystems

Das Jackpotsystem muss derart konstruiert sein, dass:

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

Art. 37 Auslösebedingungen

¹ Für die Auslösung eines Jackpots sind zum Voraus Bedingungen festzulegen; diese dürfen unter Vorbehalt von Artikel 45 bis zur Auslösung des Jackpots nicht verändert werden.

² Es können auch 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 Jedes an ein Jackpotsystem angeschlossene Glücksspiel muss die Möglichkeit bieten, den Jackpot zu den für die Auslösung des Jackpots festgelegten Bedingungen auszulösen.

⁴ Wird ein Jackpot ausgelöst, so muss das auslösende Glücksspiel blockiert werden. Es darf erst deblockiert werden, wenn alle für den Nachweis des Jackpotgewinns wesentlichen Tatsachen ermittelt sind.

Art. 38 Aufzeichnung und Aufbewahrung

¹ Das Jackpotsystem muss automatisch folgende Angaben aufzeichnen:

- a. den aktuellen Jackpotstand;
- b. die angeschlossenen Glücksspiele;
- c. die Increments pro Glücksspielautomat;
- d. den Ausgangswert (Base-Value);
- e. die obere Limite;
- f. die einzelnen Jackpotgewinne einschliesslich Datum und Uhrzeit;
- g. von welchem der angeschlossenen Glücksspiele 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;

- c. alle Fehlfunktionen des Systems;
- d. die Daten gemäss Absatz 1 Buchstaben b–g.

Art. 39 Jackpotsumme

Die Jackpotsumme, welche den Spielerinnen und Spielern als Gewinn in Aussicht gestellt wird, entspricht den von den Glücksspielen geleisteten Beiträgen an den Jackpot (Increments), zuzüglich des Base-Value. Andere Gewinne dürfen den Spielerinnen und Spielern nicht in Aussicht gestellt werden.

2. Abschnitt: Besondere Anforderungen

Art. 40 Mystery-Jackpot

¹ Die Bedingung für die Auslösung des Mystery-Jackpots ist mittels eines Zufallszahlengenerators (Art. 24 Abs. 3) innerhalb einer Bandbreite zwischen dem Base-Value und der oberen Limite festzulegen. Die Kommission kann eine bestimmte Bandbreite anordnen.

² Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Gewinnwert bestimmt wird, muss innerhalb der Bandbreite stets dieselbe sein. Die Spielbank bestimmt die obere Limite (Art. 57 VSBG).

³ Die Wahrscheinlichkeit, den Mystery-Jackpot zu gewinnen, muss proportional zur Einsatzhöhe sein.

⁴ Bei einer Störung muss das Mystery-Jackpot-System ausser Betrieb genommen werden. Die Geldspielautomaten, welche nicht mehr mit dem System verbunden sind, können weiter betrieben werden unter der Voraussetzung, dass die Spielerinnen und Spieler hierüber informiert werden. Zudem ist die betreffende Anzeige abzuschalten.

Art. 41 Progressiv-Jackpot

¹ Ein Progressiv-Jackpot wird ausgelöst durch ein bestimmtes Spielergebnis oder Spielereignis, das an einem der am Jackpotsystem angeschlossenen Glücksspiele zufällig (Art. 25) zustande gekommen ist.

² Die Wahrscheinlichkeit, den Jackpot auszulösen, muss für alle dem Progressiv-Jackpot-System angeschlossenen Glücksspiele gleich hoch sein.

³ Fällt eine Verbindung zu einem der angeschlossenen Glücksspiele aus, so muss das Progressiv-Jackpot-System diese Tatsache entweder direkt oder mittels des EAKS anzeigen. Das betreffende Glücksspiel muss unverzüglich ausser Betrieb genommen werden.

3. Abschnitt: Betrieb

(Art. 72 VSBG)

Art. 42 Echtzeitverbindung

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

Art. 43 Increments

Werden die an das Jackpotsystem angeschlossenen Glücksspiele gespielt (Jackpotspiel), so erhöht sich die Jackpotsumme laufend im Umfang der Increments.

Art. 44 Bestimmung des Bruttospielertrags bei Jackpots

¹ Die Jackpotsumme wird vom Bruttospielertrag in Abzug gebracht, sobald der Jackpot ausgelöst und ausbezahlt ist.

² Bei zwischen verschiedenen Spielbanken vernetzten Jackpots im Sinne von Artikel 50 VSBG können die Increments für den laufenden Jackpot und für den folgenden Jackpot (Hidden Jackpot) monatlich in Abzug gebracht werden.

Art. 45 Unterbruch und Änderung des laufenden Jackpots

¹ Ein laufender Jackpot darf bis zu seiner Auslösung nicht unterbrochen werden. Die Kommission 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 Kommission.

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

Art. 46 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 Kommission.

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

Art. 47 Gewinnsumme und Anzeige des Jackpotbetrages

¹ Wurde ein Jackpot gewonnen, so ist zur Bestimmung der Gewinnsumme der Betrag massgebend, welcher im Jackpot-Controller erfasst wurde.

² Der aktuelle in Aussicht gestellte Jackpotgewinn ist den Spielerinnen und Spielern bis auf mindestens zwei Stellen hinter dem Komma anzuzeigen.

³ Falls eine Spielbank in mehreren Räumen Geldspielautomaten betreibt, muss in jedem Raum eine Jackpotanzeige vorhanden sein.

⁴ Falls ein Geldspielautomat mit mehreren Jackpotsystemen verbunden ist, ist den Spielerinnen und Spielern anzuzeigen, an welches Jackpotsystem oder an welche Jackpotsysteme das Glücksspiel angeschlossen ist.

Art. 48 Auslösung des Jackpotgewinns

¹ Nach der Auslösung des Jackpots muss das Jackpotsystem folgende Daten anzeigen:

- a. die Identität des auslösenden Gerätes;
- b. die Gewinnsumme.

² Nach der Auslösung des Jackpots muss sich das Jackpotsystem unverzüglich automatisch auf den Ausgangswert zurücksetzen und mit dem Spiel fortfahren.

Art. 49 Mehrere Gewinner

Wird der Jackpot von mehreren Geräten gleichzeitig ausgelöst, so erhalten jede auslösende Spielerin und jeder auslösende Spieler die volle angezeigte Jackpotsumme. Die Kommission kann vorgängig für einzelne Jackpotsysteme eine andere Aufteilung genehmigen.

4. Abschnitt: Vernetzung von Jackpotsystemen

(Art. 49 VSBG)

Art. 50

Werden Automaten gleichzeitig an mehrere Jackpotsysteme angeschlossen oder mehrere Jackpotsysteme miteinander verbunden, so gelten die Bestimmungen der vorangehenden Abschnitte dieses Kapitels.

5. Abschnitt: Vernetzung von Glücksspielen unter Spielbanken

(Art. 50 VSBG)

Art. 51 Zusätzliche Vorschriften

Werden Glücksspiele oder Jackpotsysteme unter Spielbanken vernetzt, so gelten zusätzlich zu den vorangehenden Abschnitten dieses Kapitels die Bestimmungen dieses Abschnitts.

Art. 52 Zentrales Jackpotsystem

¹ Das zentrale Jackpotsystem muss sich in einer der angeschlossenen Spielbanken befinden.

² Die angeschlossenen Spielbanken legen die Rechte und Pflichten, welche die Teilnahme am zentralen Jackpot betreffen, schriftlich fest und unterbreiten sie der Kommission zur Genehmigung.

³ Die Kommunikation zwischen dem zentralen Jackpotsystem und den angeschlossenen Spielbanken muss chiffriert erfolgen.

⁴ Eine qualifizierte unabhängige Drittperson ist von den angeschlossenen Spielbanken zu beauftragen, den Betrieb des Jackpotsystems zu überwachen.

Art. 53 Sicherstellung von Daten und des Betriebs

¹ Wird die Kommunikationsverbindung zwischen einer Spielbank und dem zentralen Jackpotsystem unterbrochen, so ist der Betrieb der angeschlossenen Glücksspiele in der betroffenen Spielbank unverzüglich einzustellen.

² Wird die Verbindung wieder aufgenommen, so ist sicherzustellen, dass die angezeigte Jackpotsumme in den angeschlossenen Spielbanken übereinstimmt.

6. Abschnitt: Jackpotlimite in Spielbanken mit einer Konzession B

(Art. 57 Abs. 2 VSBG)

Art. 54

¹ Beträge, die die Jackpotlimite aus technischen Gründen überschreiten, werden nicht an die Spielerinnen und Spieler ausbezahlt. Sie stehen dem Ausgleichsfonds der AHV zu.

² Den Spielerinnen und Spielern ist in geeigneter Weise bekannt zu geben, dass die rechtliche Jackpotlimite erreicht wurde und dass nur Gewinne bis zu dieser Höhe ausbezahlt werden.

7. Abschnitt:**Verwendung von Jackpotbeiträgen bei Einstellung des Betriebs****Art. 55**

¹ Stellt eine Spielbank ihren Betrieb oder den Betrieb des Jackpotsystems für länger als sechs Monate oder definitiv ein, so entscheidet die Kommission über die Verwendung der aufgelaufenen Jackpotsumme.

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 in der Jackpotsumme.

6. Kapitel: Inbetriebnahme

1. Abschnitt: Technische Dokumentation

Art. 56 Überwachungssysteme

¹ Bei der Inbetriebnahme des Kameraüberwachungssystems kann die Kommission 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. Angabe der Anzahl und der Standorte der Kameras;
- d. Standort des Videoüberwachungsraums;
- e. Plan des Kameraüberwachungssystems (Floorplan);
- f. einen genauen technischen Beschrieb über die Funktionsweise des Systems.

² Bei der Inbetriebnahme des EAKS kann die Kommission 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. eine Bestätigung sowie das Prüfergebnis und den Prüfbericht einer Stelle nach Artikel 58 Absatz 2, aus welchen hervorgeht, dass die Kommunikation zwischen den angeschlossenen Glücksspielen sowie die Aufzeichnung der Daten sichergestellt sind.

Art. 57 Spiele (Art. 67 VSBG)

¹ Bei der Inbetriebnahme von Tischspielen kann die Kommission 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. das Prüfergebnis und den Prüfbericht.

² Bei der Inbetriebnahme von Glücksspielautomaten kann die Kommission 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 Glücksspielautomaten 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 Glücksspielautomaten;
- h. Funktion und Aufbau des Zufallszahlengenerators;
- i. die Art und Weise, wie die einzelnen Spielereignisse und Spielergebnisse zu Stande kommen;
- j. der Höchstgewinn im einzelnen Spiel;
- 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 Speichermedium (EPROM, CD-ROM, Flashcard usw.);
- q. eine Bestätigung sowie das Prüfergebnis und den Prüfbericht einer Stelle nach Artikel 58 Absatz 2, aus welchen hervorgeht, dass die Glücksspielautomaten den gesetzlichen Anforderungen entsprechen.

³ Bei der Inbetriebnahme von Jackpotsystemen kann die Kommission 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 des Jackpotsystems 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 angeschlossenen Glücksspiele;
- h. der Beschrieb der Funktionsweise des Jackpotsystems sowie des Kriteriums, das den Jackpot auslöst;
- i. den Sourcecode;
- j. das Programm;
- k. eine Bestätigung sowie das Prüfergebnis und den Prüfbericht durch eine Stelle nach Artikel 58 Absatz 2, aus welchen hervorgeht, dass das Jackpotsystem den gesetzlichen Anforderungen entspricht.

2. Abschnitt: Prüfung

Art. 58

¹ Die Kommission legt das Prüfverfahren sowie den Inhalt des Prüfberichts fest.

² Der Konformitätserklärung über das EAKS, die Glücksspielautomaten und die Jackpotsysteme nach Artikel 66 VSBG sind eine Konformitätsbescheinigung und ein Prüfbericht beizulegen von:

- a. einer Stelle, die nach der Akkreditierungs- und Bezeichnungsverordnung vom 17. Juni 1996³ auf der Grundlage der internationalen Norm EN 45 004 spezifisch für den Bereich dieser Verordnung akkreditiert ist;
- b. einer ausländischen Stelle, die über eine gleichwertige ausländische Akkreditierung verfügt und Prüf- und Konformitätsbewertungsverfahren anwendet, die den von der Kommission festgelegten Anforderungen entsprechen.

³ Die Kommission macht eine Liste der akkreditierten Stellen öffentlich zugänglich.

7. Kapitel: Spielturniere

(Art. 51 VSBG)

Art. 59 Begriff und Regeln

¹ Spielbanken dürfen Spielturniere veranstalten.

³ SR 946.512

² Als Spielturnier gilt eine Veranstaltung, an welcher sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer beim Spiel an Glücksspielen 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 Kommission die Turnierregeln zur Genehmigung einzureichen. Die Turnierregeln beinhalten mindestens Angaben darüber:

- a. an oder mit welchen Glücksspielen gespielt wird;
- b. wie das Spiel verläuft und wie die Gewinnerin oder der Gewinner ermittelt wird;
- c. wie hoch die Einschreibe- oder Teilnahmegebühren sind;
- d. 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. 60 Zulässige Glücksspiele

¹ Spielturniere dürfen nur mit Glücksspielen veranstaltet werden, die den technischen Anforderungen der Gesetzgebung über Glücksspiele und Spielbanken entsprechen.

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

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

8. Kapitel: Schlussbestimmungen

Art. 61 Aufhebung bisherigen Rechts

Die Glücksspielverordnung vom 20. Dezember 2001⁴ wird aufgehoben.

Art. 62 Inkrafttreten

Diese Verordnung tritt am 1. November 2004 in Kraft.

⁴ [AS 2002 421]

Anhang
(Art. 23)

Höchsteinsätze für Tischspiele in Spielbanken mit einer Konzession B

Bei den in Spielbanken mit einer Konzession B betriebenen Tischspielen dürfen die folgenden Maximaleinsätze nicht überschritten werden:

a. Boulespiel: Fr. 50.–

b. French Roulette, American Roulette

	Franken
Plein	200
Cheval	400
Transversale pleine	600
0, 1 und 2	600
0, 2 und 3	600
Die vier ersten Nummern (0, 1, 2 und 3)	800
Carré	800
Transversale simple	1200
Dutzend und Kolonne	2400
Einfache Chance	3600

c. Glücksrad/Big Wheel

	Franken
Maximum	100

d. Blackjack

Der Maximaleinsatz darf höchstens 1000 Franken betragen. Der Maximaleinsatz gilt für die gesamte Spielbox. Der Maximaleinsatz für die einzelne Spielbox kann bei Verdopplung oder bei Teilung der Hand überschritten werden.

e. Punto Banco (einschliesslich Mini/Midi)

	Franken
Maximum Tie	100
Maximum Punto/Banco	1000

f. Baccara

	Franken
Maximum	1000

g. Poker

	Franken
Split-Limit	10/20
Ante	5

h. Casino Stud Poker

	Franken
Maximum	200
Jackpotmaximum	Art. 57 Abs. 2 VSBG

i. Sic Bo

Einsatzkombination	Maximum in Franken
Specific Triple	10
Any Triple	60
Double	160
4/17	30
5/16	60
6/15	100
7/14	150
8/13	225
9/12	300
10/11	300
Domino Combination	300
Single Dice (1x)	150
Single Dice (2x)	150
Single Dice (3x)	150
Big	1800
Small	1800

j. Craps

	Franken
Feld 3, 4, 9, 10 oder 11	1000
Feld 2 oder 12	1000
Sieben	500
Elf	150
Crap 2	70
Crap 3	150
Crap 12	70
irgendein Craps	300
6 oder 8	2000
5 oder 9	1500
4 oder 10	1100
Double 2 oder 5	300
Double 3 oder 4	200
Pass	2000
Don't pass	2000
