



GESETZLICHE VORSCHRIFTEN UND FREIWILLIGE MAßNAHMEN DER WIRTSCHAFT GEWÄHRLEISTEN PRÄVENTION UND EFFEKTIVEN SPIELERSCHUTZ

Das gewerbliche Geld-Gewinn-Spiel gehört zum Wirtschaftsrecht. Im Rahmen der grundsätzlichen Gewerbefreiheit wird das gewerbliche Geld-Gewinn-Spiel durch die Gewerbeordnung (GewO) sowie durch die auf ihrer Grundlage ergangene Spielverordnung (SpielV) näher ausgestaltet und begrenzt. Letztmalig wurde die SpielV zum 01. Januar 2006 geändert. Ergänzt wird das gewerbliche Spielrecht durch die ausführende Spielverwaltungsvorschrift, die Unbedenklichkeitsbescheinigungserteilungsverordnung, das Jugendschutzgesetz, das Bauplanungs- und Bauordnungsrecht (in erster Linie die Baunutzungsverordnung), kommunale Satzungen zum Erlass von Vergnügungssteuern auf das Aufstellen und Betreiben von Geld-Gewinn-Spiel-Geräten (GGSG), Sperrzeitregelungen, die Nichtraucherschutzgesetze der Länder sowie die Unfallverhütungsvorschrift des Hauptverbandes der gewerblichen Berufsgenossenschaften. Die Regelungen für das gewerbliche Geld-Gewinn-Spiel sind in ihrer Gesamtheit sehr viel detaillierter und restriktiver als die Vorschriften des Glücksspielstaatsvertrages (GlüStV). Von einem Regelungsgefälle zugunsten des gewerblichen Geld-Gewinn-Spiels kann keine Rede sein.

Das gewerbliche Spielrecht ist seit jeher von Aspekten des Spielerschutzes dominiert. GGSG erhalten nur dann eine Bauartzulassung der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt (PTB), wenn für die Spielgäste die Gefahr unangemessen hoher Verluste in kurzer Zeit ausgeschlossen ist. Die SpielV konkretisiert die spielerschutzrechtlichen Zielvorgaben der GewO insbesondere durch folgende Regelungen:

- Der **Einsatz** bei einer Laufzeit von 5 Sekunden beträgt 0,20 Euro, der **Höchstgewinn** 2,00 Euro. Durch die Herabsetzung der **Mindestlaufzeit** von 12 auf 5 Sekunden am 01. Januar 2006 wurde das gleichzeitige Bespielen mehrerer GGSG von durchschnittlich 2,6 auf durchschnittlich 1,4 Geräte nachhaltig reduziert.
- Die **Summe der Gewinne** abzüglich der Einsätze pro Stunde beträgt 500,00 Euro. Die **Summe der Verluste** in einer einzelnen Stunde ist auf 80,00 Euro begrenzt. Der maximale durchschnittliche Spieleraufwand je Stunde darf 33,00 Euro nicht überschreiten. Die Einhaltung der spielrechtlichen Eckdaten wird durch eine von der PTB geprüfte und zugelassene Kontrolleinrichtung sichergestellt.

In der Praxis liegt der **durchschnittliche Spieleraufwand** gem. Untersuchungen des Fraunhofer Instituts bei 10,89 Euro. Im Vergleich zu der bis 31. Dezember 2005 geltenden SpielV hat sich der Betrag mehr als halbiert.

- Nach einer Stunde ununterbrochenen Spielens legt ein GGSG eine **Spielpause** von mindestens fünf Minuten ein. Sie soll die „Abkühlung“ der Spieler unterstützen.
- An GGSG darf nur mit **Bargeld** gespielt werden. EC- und Kreditkarten sowie Token und Chips sind unzulässig.

- **Alkohol** ist in Spielhallen seit 1985 untersagt. Der Kopf beim Spielen soll klar sein.
- In einer Spielhallenkonzession dürfen **höchstens 12 GGSG** betrieben werden. Pro Gerät müssen mindestens 12 m² Grundfläche vorhanden sein. Höchstens zwei Geräte dürfen nebeneinander aufgestellt werden. Mindestabstände und Sichtblenden zwischen den Gruppen sollen dem gleichzeitigen Bespielen mehrerer Geräte entgegenwirken.
- In die Frontscheiben aller mehr als 200.000 aufgestellten GGSG sind seit über 20 Jahren Piktogramme eingedruckt. Sie enthalten die **Info-Telefonnummer 01801-372700**. Diese ist bei der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) aufgeschaltet. Spielgäste mit problematischem Spielverhalten können mit einem geschulten Berater in Kontakt treten und z.B. Hilfsangebote in ihrer Region erhalten.
- Das Piktogramm enthält weiterhin den Hinweis, „**Übermäßiges Spielen ist keine Lösung bei persönlichen Problemen**“. Die Formulierung wurde 1989 zusammen mit dem Bundesministerium für Jugend, Familie, Frauen und Gesundheit entwickelt. Für Spielstätten schreibt die SpielV als Präventionsmaßnahme weiterhin die Auslage von **Informationsmaterialien** für Spielgäste vor. Diese Verpflichtung muss noch besser und flächendeckend umgesetzt werden. Die Unterhaltungsautomatenwirtschaft steht Sachkundenachweisen für Spielhallenbetreiber, die auch dazu führen können, dass derartige Verpflichtungen nachhaltig umgesetzt werden, aufgeschlossen gegenüber.
- Seit 2008 gibt es zwei **eigenständige Ausbildungsberufe** in der Automatenwirtschaft. Der Umgang mit pathologischen Spielern ist Ausbildungsinhalt. Ausbildung und Personalschulung sind den Automatenunternehmern ein wichtiges Anliegen.
- Im Frühsommer 2010 hat ein unabhängiger und fachkompetenter Beirat ein **Sozialkonzept für das gewerbliche Spiel in Spielstätten und Gaststätten** erarbeitet. In dem Sozialkonzept werden die auf Prävention sowie auf den Spieler- und Jugendschutz zielenden Maßnahmen in ihrer Gesamtheit dargestellt. In dem Sozialkonzept wurde angekündigt, dass die Unterhaltungsautomatenwirtschaft niederschwellige Hilfs- und Beratungsangebote entwickelt. Ziel ist es, die Prävention pathologischen Spielverhaltens und die Frühintervention weiter zu verbessern.
- Im Oktober 2010 wurde ein Vertrag mit der **Caritas, Berlin**, unterzeichnet. Die Caritas wird bundesweit ca. 1.000 Spielstättenmitarbeiter schulen. Spielgästen mit auffälligem Spielverhalten soll geholfen werden. Diese Spielgäste sollen nicht ausgesperrt, sondern „an die Hand genommen“ werden und, wenn nötig, professioneller Hilfe in örtlichen Beratungsstellen zugeführt werden.

Nur ein ausreichend dimensioniertes und angemessen kontrolliertes Spielangebot stellt sicher, dass das illegale Spiel nicht expandiert. Gerade vor diesem Hintergrund leistet das 20-Cent-Spiel an gewerblich betriebenen GGSG einen nachhaltigen Beitrag zur **Kanalisation des Spieltriebs**. Bei Unregelmäßigkeiten müssen die Vollzugsbehörden im Rahmen der Gesetze hart durchgreifen. Dies gilt in erster Linie für das illegale Glücksspiel, aber auch für Missstände beim legalen Spiel.