

Beschluss Az. 18 K 2541/07*

VG Stuttgart

19. März 2007

Leitsätze

1. §15 Abs. 2 S. 1 GewO bildet die Rechtsgrundlage für die Anordnung der Entfernung unzulässiger Spielgeräte.

2. "Fun Games"-Spielgeräte, bei denen über gespeicherte und addierte Spielpunkte die Berechtigung zum Weiterspielen "gewonnen" werden kann, verstoßen gegen §6 a S. 1 Buchst. a und b SpielV.

Tenor

- 1 Der Antrag wird abgelehnt.
- 2 Die Antragstellerin trägt die Kosten des Verfahrens.
- 3 Der Streitwert wird auf 15.000,00 EUR festgesetzt.

Gründe

- 4 Der Antrag der Antragstellerin auf Wiederherstellung der aufschiebenden Wirkung ihres Widerspruchs gegen die Verfügung der Antragsgegnerin vom 09.02.2007, mit der diese der Antragstellerin unter Anordnung der sofortigen Vollziehbarkeit die Entfernung von sechs Spielgeräten aus ihrer Spielhalle aufgegeben und für den Fall der Zuwiderhandlung ein Zwangsgeld in Höhe von 1.000,00 EUR je Spielgerät angedroht hat, ist zulässig (§80 Abs. 2 Nr. 4, Abs. 5 VwGO bzw. §§80 Abs. 2 S. 2 VwGO, 12 LVwVG). Der Antrag ist jedoch nicht begründet. Das öffentliche Interesse am Sofortvollzug überwiegt das Interesse der Antragstellerin an der Aussetzung der Vollziehbarkeit, denn bei der im vorliegenden Eilverfahren

*<http://openjur.de/u/355294.html> (= openJur 2012, 65793)

gebotenen summarischen Prüfung erweist sich die angefochtene Anordnung als rechtmäßig.

- 5 Die Antragsgegnerin ist für die Überwachung der in §33 c GewO geregelten Aufstellung von Spielgeräten mit Gewinnmöglichkeit zuständig. Entgegen der Begründung im angefochtenen Bescheid bildet zwar nicht die polizeiliche Generalklausel der §§1, 3 PolG, sondern §15 Abs. 2 S. 1 GewO als speziellere Vorschrift die Rechtsgrundlage für die streitige Verfügung, denn die Anordnung der Entfernung von Spielgeräten stellt eine teilweise Untersagung des Betriebs der Spielhalle im Sinne des §15 Abs. 2 S. 1 GewO dar (vgl. OVG Rheinland-Pfalz, Beschl. v. 08.05.2006 - 6 B 10359/06 -, GewArch 2007, 38; Hess. VGH, Beschl. v. 23.03.2005 - 11 TG 175/05 -, GewArch 2005, 255). Die Kammer deutet den Bescheid der Antragsgegnerin vom 09.02.2007 jedoch entsprechend um, da §15 Abs. 2 S. 1 GewO ebenso wie die polizeiliche Generalklausel eine Ermessensvorschrift darstellt und für beide Rechtsgrundlagen die gleichen ermessensleitenden Gesichtspunkte maßgeblich sind. Die Antragsgegnerin ist gemäß §15 Abs. 2 GewO i.V.m. §1 GewOZuVO und §§13 Abs. 1 Nr. 1, 16 LVG auch die zuständige Gewerbebehörde (vgl. zur entsprechenden Umdeutung auch Hess. VGH, a.a.O.).
- 6 Die Antragsgegnerin hat den Sofortvollzug in einer §80 Abs. 3 S. 1 VwGO genügenden Weise damit begründet, dass schon vor Bestandskraft der Beseitigungsanordnung ein besonderes öffentliches Interesse daran bestehe, Spieler vor zu hohen Verlusten beim Spielen an nach §33 c Abs. 1 GewO nicht zugelassenen Geräten zu schützen. Dieser Schutzzweck des §33 c Abs. 1 GewO rechtfertigt auch materiell die sofortige Vollziehbarkeit, denn der Widerspruch der Antragstellerin dürfte sich im Hauptsacheverfahren als erfolglos erweisen.
- 7 Die Durchführungsvorschriften zu §33 c Abs. 1 GewO finden sich in der auf die Ermächtigungsgrundlage des §33 f Abs. 1 GewO gestützten Verordnung über Spielgeräte und andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit in der Fassung der Neubekanntmachung vom 27.01.2006 - SpielV - (BGBl. I, S. 280). §6 a SpielV bestimmt, dass die Aufstellung und der Betrieb von Spielgeräten, die - wie die im vorliegenden Fall streitigen - weder eine Bauartzulassung oder Erlaubnis erhalten haben, noch unter die erlaubnisfreien Spiele fallen, verboten ist, wenn die Spielgeräte als Gewinn Berechtigungen zum Weiterspielen sowie sonstige Gewinnberechtigungen oder Chancenerhöhungen anbieten (Satz 1 Buchst. a) oder auf der Grundlage ihrer Spielergebnisse Gewinne ausgegeben, ausgezahlt, auf Konten, Geldkarten oder ähnliche zur Geldauszahlung benutzbare Speichermedien aufgebucht werden (Satz 1 Buchst. b).
- 8 Diese Voraussetzungen halten sich auch unter Berücksichtigung der durch Art. 12 Abs. 1 GG geschützten Gewerbefreiheit in dem gesetzlichen Ermächtigungsrahmen des §33 f Abs. 1 GewO, wonach die Rechtsverordnung zur Durchführung u.a. des §33 c GewO der Eindämmung der Betätigung des Spieltriebs, dem Schutze der Allgemeinheit und der Spieler sowie dem Interesse des Jugend-

schutzes dienen soll. §6 a SpielV ist im einzelnen daran orientiert, welche Spielabläufe vom Spieler als Gewinn empfunden werden, einen ausgesprochenen Spielanreiz und/oder eine besonders gefährliche Bindung an ein bestimmtes Gerät bewirken und/oder ob der Spieleinsatz noch in einem so angemessenen Verhältnis zur Anzahl möglicher Freispiele steht, dass dies über ein bloßes Unterhaltungsspielgerät nicht hinausgeht (vgl. Hess. VGH, Beschl. v. 16.01.2007 - 8 TG 1753/06 -, Juris).

- 9 Entgegen der Auffassung der Antragstellerin ist §6 a SpielV auch hinreichend bestimmt und erfasst die in der angefochtenen Anordnung aufgeführten, zusammengefasst als Fun Games bezeichneten Spielgeräte. Nach der Begründung zur Neufassung der SpielV (BR-Drs. 655/05 v. 30.08.2005) handelt es sich bei den Fun Games um Geräte, die auf schnellen Spielabläufen basieren und in Verbindung mit hohen Einsätzen und hohen Gewinnaussichten einen ausgesprochen starken Spielanreiz bewirken. Diese Geräte basieren auf der Fiktion, dass bei ihnen nicht mehr gewonnen werden kann, als an Einsätzen zuvor vom Spieler eingeworfen wurde. Die ursprünglich relativ harmlosen Spielabläufe wurden aber in der Praxis sehr schnell faktisch als Geldgewinnsspielgeräte missbraucht, wobei sich ein erhebliches Gefährdungspotential aufbaute. Dies geschah zum einen dadurch, dass die Spielfrequenzen sehr lang ausgelegt wurden, womit erhebliche Einsätze zusammenkamen, so dass dann der Spieler die Rückholchance nicht mehr als Einsatzrückgewähr, sondern als Gewinn empfand. Weiterhin wurden Möglichkeiten für ein zeitversetztes Spiel eröffnet, d. h. der Spieler konnte nach einiger Zeit eine längere Unterbrechung machen und dann das Gerät im gleichen Status wie bei Beginn der Unterbrechung fort spielen. Damit wurde eine besonders gefährliche Bindung an ein bestimmtes Gerät bewirkt. In der Begründung heißt es weiter, dass es sich nicht um bloße Unterhaltungsspielgeräte, sondern de facto um Geldspielgeräte handele, ergebe sich auch daraus, dass sie von den Spielern immer mehr als Ersatz oder Ausgleich für nicht mehr als genügend attraktiv empfundene Geldspielgeräte i.S.v. §13 SpielV aufgefasst worden seien. Die Fun Games hätten die Stellung der Geldspielgeräte übernommen, was erkläre, dass nach Schätzungen der Automatenverbände rd. 80.000 solcher Geräte meist in den Spielhallen aufgestellt worden seien, während die von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt nach §13 SpielV lizenzierten Geldspielgeräte in dieser Zeit sogar leicht auf unter 200.000 (in Spielhallen und Gaststätten) zurückgegangen seien.
- 10 Bei den von der Antragsgegnerin beanstandeten Geräten mit den Bezeichnungen Magic Games, Multi-Game, Super Winner und Barcrest Games handelt es sich um nach §6 a SpielV verbotene im allgemeinen Sprachgebrauch sogenannte Fun Games. Dabei kann offen bleiben, ob diejenigen Geräte, die mit Blick auf das Inkrafttreten der neuen SpielVO zum 01.01.2006 umgerüstet worden waren, bereits deshalb unter §33 c GewO fallen, weil sie früher als Gewinnsspielgeräte zu qualifizieren waren (so wohl OVG Rheinland-Pfalz, Beschl. v. 08.05.2006, a.a.O., und Hess. VGH, Beschl. v. 23.03.2005, a.a.O.). Denn entscheidend ist, dass alle beanstandeten Geräte bei summarischer Prüfung heute Spielabläufe aufweisen, die unter die Definition des §6 a SpielV fallen. Nach den von der Antragsgeg-

nerin vorgelegten Unterlagen ist davon auszugehen, dass nicht nur die beiden Magic Games - Geräte Spielpunkte aufaddieren, die der Spieler zum Weiterspielen mit der Chance einer weiteren Punkteerhöhung nutzen kann. Auf den Geräten, die vor ihrer Umrüstung Weiterspielmarken (Token) ausgeben haben, findet sich nun der Hinweis Keine Tokenauszahlung! Punkte müssen abgespielt werden. Dies zeigt, dass auch diese Geräte, wie die moderneren Magic Games als Gewinn spielzeitverlängernde Punkte und damit Berechtigungen zum Weiterspielen anbieten. Dies ist aber gemäß §6 a Satz 1 Buchst. a SpielV verboten. Berechtigungen zum Weiterspielen in diesem Sinne müssen nicht in Form von Token oder aufladbaren Speicherchips verkörpert werden. Es reicht vielmehr für ein Verbot nach dieser Bestimmung aus, dass die angezeigten Spielpunkte nicht unmittelbar in die nach §6 a Satz 3 SpielV zulässigen maximal sechs Freispiele umgesetzt, sondern aufaddiert und zum Weiterspielen mit der Chance einer weiteren Punkteerhöhung genutzt werden können (vgl. Hess. VGH, Beschl. v. 16.01.2007, a.a.O.; OVG Nordrhein-Westfalen, Beschl. v. 26.02.2007 - 4 B 1552/06 -, Juris; VG Gelsenkirchen, Beschl. v. 30.01.2007 - 7 L 1777/06 -, Juris; VG Aachen, Beschl. v. 20.07.2006 - 3 L 295/06 -, Juris). Von dieser verbotenen Gewinnmöglichkeit unterscheidet sich der nach §6 a Satz 3 SpielV zulässige Gewinn von maximal sechs Freispielen dadurch, dass diese Freispiele nach Abschluss des diesen Gewinn gewährenden Spiels unmittelbar als eigenständige Freispiele abgespielt werden müssen. Entsprechend dieser Zielsetzung ist eine Gewährung von weiteren Freispielen, die gerade durch diese Freispiele vermittelt werden, unzulässig (vgl. auch Nr. 6 der Musterverwaltungsvorschrift des Bund-Länder-Ausschusses Gewerberecht zum Vollzug der §§33 c, 33 d, 33 i und 60 a Abs. 2 und 3 der Gewerbeordnung sowie der Spielverordnung - SpielVwV -, abgedruckt in Landmann/Rohmer, GewO, Bd. II Nr. 226). Gerade diese Möglichkeit bieten aber die Fun Games. Die durch die Addierung von Gewinnpunkten erworbene Berechtigung zum Weiterspielen ist von der Konzeption her zeitlich nicht begrenzt und deshalb geeignet, den Spieltrieb eines Spielers für überlange Zeit zu wecken. Der Ordnungsgeber hat deshalb zu Recht die Gefahr gesehen, dass Fun Games - Spielfrequenzen sehr lange ausgedehnt werden und der Spieler Rückholchancen nicht als Einsatzrückgewähr, sondern als Gewinn empfindet (vgl. VG Aachen und VG Gelsenkirchen, a.a.O.).

- 11 Die von der Antragsgegnerin beanstandeten Spielgeräte verstoßen aber auch gegen §6 a Satz 1 Buchst. b SpielV. Denn durch den dokumentierten addierten Punktestand besteht grundsätzlich die Möglichkeit, auf der Grundlage dieses Spielergebnisses Gewinne auszuzahlen. Unerheblich ist, ob es tatsächlich zu einer Geldauszahlung kommt, denn im Interesse einer wirksamen Aufsicht und Kontrolle soll bereits die bloße Möglichkeit einer solchen Speicherung ausgeschlossen werden (vgl. Hess. VGH, Beschl. v. 16.01.2007, a.a.O.; VG Stuttgart, Beschl. v. 08.03.2007 - 4 K 2171/07 -, Juris).
- 12 Die Zwangsgeldandrohung findet ihre Rechtsgrundlage in §§20 und 23 i.V.m. 2 Nr. 2 LVwVG. Sowohl die Höhe des angedrohten Zwangsgelds als auch die Ausführungsfrist von zwei Wochen sind angemessen.

- 13 Die Kostenentscheidung folgt aus §154 Abs. 1 VwGO.
- 14 Der Streitwert beruht auf §§52 Abs. 2, 53 Abs. 3 Nr. 2, 39 Abs. 1 GKG. Die Kammer geht dabei im Hauptsacheverfahren von einem Streitwert von 5.000,00 EUR für jedes von der Anordnung erfasste Spielgerät aus und hält im vorliegenden Eilverfahren eine Reduzierung dieses Betrags auf die Hälfte für angemessen.