

Behandlung von Fun Games

Der Bund-Länder-Ausschuss „Gewerberecht“ hat sich auf seiner Sitzung am 23./24. Mai 2007 in Schwerin unter anderem auch mit der Beurteilung von Fun Games, insbesondere der neuen Generation von „Unterhaltungs“-Spielgeräten, befasst und dazu folgenden Beschluss gefasst:

Der Abbau der Fun-Games war eines der Hauptziele der letzten Novellierung der SpielV. Nachdem diese Geräte in ihrer Ausformung mit einer Token-Abgabe wohl weitgehend vom Markt verschwunden sind, ist jedoch eine neue Generation von „Unterhaltungs“-Spielgeräten anzutreffen, die auch unter dem Begriff der Fun Games laufen: Bei ihnen handelt es sich um Geräte, die von vornherein auf die Vereinbarkeit mit § 6 a SpielV hin entwickelt worden sind und sich nach außen hin als „reine“ Unterhaltungs- oder Geschicklichkeitsspiele darstellen. Dies wird in der Praxis auch vielfach durch beigefügte juristische oder sonstige Prüfgutachten belegt, teilweise werden auch „Prüf-Zertifikate“ des TÜV u.ä. beigelegt. Diese Geräte können mit Einsätzen von wenigen Cent bis zu mehreren Euro für kurz laufende Spiele bedient werden, wobei Gewinne auf einem Punktspeicher aufgebucht werden. Die Geräte sind jedoch nach außen hin so eingestellt, dass mit den gewonnenen Punkten nicht weitergespielt werden kann. Auffallend ist jedoch, dass diese Geräte oftmals hohe Einsätze ermöglichen, was bei den Spielern zu sehr hohen Stundenverlusten (z.B. 1.200 € bei einem Einsatz von 1 € pro 3-Sekunden-Spiel) führen kann. Da bei diesen Geräten die Möglichkeit des Weiterspielens mit gewonnenen Punkten nicht eröffnet ist, greift auf den ersten Blick das Verbot des § 6 a SpielV nicht. Jedoch muss bei diesen Geräten vermutet werden, dass mit ihnen ein illegaler Spielablauf ermöglicht werden soll, ähnlich den früheren Fun-Games. Dazu dürften die Gewinne illegal ausgezahlt werden, wobei die Gewinnauszahlung durch die hohen Einsätze finanziert wird. Die Geräte sind angesichts

des geringen Unterhaltungswertes ihres Spielablaufs bei den verlangten hohen Einsätzen als Unterhaltungsspielgeräte ohne finanziellen – und damit illegalen – Gewinnanreiz wirtschaftlich nicht zu betreiben. Der Ausschuss war vor diesem Hintergrund der Auffassung, dass bei diesen Geräten nicht von einem nach § 6 a SpielV zulässigen reinen Unterhaltungsspielgerät ausgegangen werden kann.

Um den Vollzugsbehörden ein in der Praxis einfaches Kriterium zur Beurteilung dieser Geräte in die Hand zu geben, beschloss der Ausschuss eine Ergänzung der Nr. 6 der Muster-Verwaltungsvorschriften zu den §§ 33 c ff SpielV. Danach wird ein illegales Glücksspiel vermutet, wenn solche Geräte einen höheren Einsatz von 80 € je Stunde ermöglichen. Dieser Grenzwert lässt sich in der Praxis leicht überprüfen, da lediglich die Spielzeit mit dem alten Satz multipliziert und auf eine Stunde umgerechnet werden muss. Bei dem Grenzwert von 80 € orientierte man sich an dem ebenso hohen Limit für die von der PTB geprüften Geldspielgeräte, das sich in § 13 Abs. 1 Nr. 3 SpielV findet. Eine Ausnahme soll nur für Geräte gelten, bei denen eindeutig der Unterhaltungswert im Vordergrund steht.

Die einschlägige Ergänzung der Nr. 6 SpielVwV (vor dem letzten Absatz) lautet:

„Generell ist bei Geräten, bei denen der Verlust pro Stunde die für Geldgewinnspiele in § 13 SpielV vorgegebene Grenze von 80 € übersteigt, von einem illegalen Glücksspiel auszugehen. Dies gilt nur dann nicht, wenn eindeutig der Unterhaltungswert im Vordergrund steht, wie z.B. bei technisch aufwendigen Fahr- und Flugsimulatoren.“

Die Länder werden die Ergänzung der Musterverwaltungsvorschriften auf ihren Kanälen umsetzen. Gleichwohl werden wohl einige Länder ihren Kommunen ein Verfahren nicht über eine generell-abstrakte Regelung in der neuen SpielVwV empfehlen, sondern ihnen nahe legen, gegen die Aufstellung solcher Geräte mit einer Auflage zu reagieren.

Dies ist eine vom Ergebnis her gesehen gleichwertige Möglichkeit, auch wenn sie eine Reaktion im Einzelfall darstellt und insgesamt wohl aufwendiger zu exekutieren ist.
Quelle: www.baberlin.de.