



UNIVERSITÄT  
HOHENHEIM



# **Die Regulierung der Online-(e)Sportwette im Kontext des Glücksspielstaatsvertrages 2021**

RA Dr. Andreas H. Woerlein, LL.M.  
Wiss. Mitarbeiter am IRI Hannover  
Rechtsanwalt bei Melchers





## Schriften des Kompetenzzentrums eSport der Leibniz Universität Hannover

In der Schriftenreihe des Kompetenzzentrums eSport der Universität Hannover (Ke§H) erscheinen herausragende Monographien und Sammelbände, die einen erkennbaren Bezug zum eSport aufweisen. Neben einer umfassenden rechtswissenschaftlichen Einordnung des eSports sollen dabei auch sozialwissenschaftliche Abhandlungen Berücksichtigung finden. Die Schriftenreihe richtet sich an Verwaltung, Rechtsprechung und Politik, die bei einer interdisziplinären Implementierung des eSports in den kommenden Jahren jeweils eine tragende Rolle übernehmen müssen. Zudem werden Praktiker, (e)Sport-Verbände und Branchenakteure angesprochen.

Schriften des Kompetenzzentrums eSport  
der Leibniz Universität Hannover

1

Andreas H. Woerlein

### Die rechtliche Zukunft der Online-Sportwette

Eine Auseinandersetzung mit dem  
Glücksspielstaatsvertrag 2021



Nomos



## Aufbau des Vortrags

- A. Regulierung der (Online-)Sportwette, vgl. § 3, 21 u. 6a ff.  
GlüStV 2021
- B. Regulierung der Wetten auf eSport-Events, vgl. § 21 Abs. 5  
GlüStV 2021
- C. Fazit & Ausblick



## **A. Regulierung der (Online-)Sportwette**

Für Sportwetten gelten die §§ 1-9a, 21, 21a und 23 GlüStV 2021 sowie die Vorschriften des Zehnten Abschnitts, vgl. § 2 Abs. 6 GlüStV 2021.

1. Begriffsbestimmungen, vgl. § 3 Abs. 1 S. 4 u. 5, Abs. 6 GlüStV 2021
2. Regelung des zulässigen Wettprogramms, vgl. §§ 21, 21a GlüStV 2021
3. Besondere Vorschriften für Glücksspiele im Internet, vgl. §§ 6a-6j GlüStV 2021



## **A. 1. Begriffsbestimmungen**

§ 3 Abs. 1 S. 4 u. 5 GlüStV 2021

„Sportwetten sind Wetten zu festen Quoten auf einen zukünftigen Vorgang während eines Sportereignisses, auf das Ergebnis eines Sportereignisses oder auf das Ergebnis von Abschnitten von Sportereignissen. Ein Sportereignis ist ein sportlicher Wettkampf zwischen Menschen nach definierten Regeln.“

§ 3 Abs. 6 GlüStV 2021 enthält zudem eine Legaldefinition der terrestrischen Wettvermittlungsstellen.



## **A. 2. Regelung des zulässigen Wettprogramms**

### § 21 Abs. 1 GlüStV 2021

„Sportwetten können als Kombinationswetten oder Einzelwetten auf den Ausgang von Sportereignissen oder Abschnitten von Sportereignissen (Ergebniswetten) sowie auf einzelne Vorgänge während des Sportereignisses oder auf eine Kombination solcher Vorgänge (Ereigniswetten) erlaubt werden.“

§ 21a GlüStV 2021 enthält weiterführende Bestimmungen hinsichtlich der terrestrischen Wettvermittlungsstellen.



## **A. 3. Besondere Vorschriften für Glücksspiele im Internet**

„Die neu eingefügten §§ 6a bis 6j enthalten Regelungen zur allgemeinen Ausgestaltung des Glücksspielangebots im Internet. Die Aufnahme dieser Vorschriften in den Staatsvertrag stellt anbieter- und länderübergreifend einheitliche Regelungen sicher.“

Erläuterungen zum Glücksspielstaatsvertrag, Landtag Nordrhein-Westfalen, Vorlage 17/3443, S. 82.

a. Selbstlimitierung, vgl. § 6c Abs. 1 u. 4 GlüStV 2021

b. Jugend- und Spielerschutz, vgl. § 6e GlüStV 2021

c. Verhinderung des parallelen Spiels, vgl. § 6h Abs. 2, Abs. 4 u. 6 GlüStV 2021





## A. 3. Selbstlimitierung & Jugend- und Spielerschutz

### a. § 6c Abs. 1, Abs. 4 GlüStV 2021

- Kritik an (der Begründung) der Limithöhe, vgl. §§ 6c Abs. 1, S. 2, 21a Abs. 4 S. 2, 29 Abs. 9 Nr. 3 GlüStV 2021

Vgl. Erläuterungen zum Glücksspielstaatsvertrag, Landtag Nordrhein-Westfalen, Vorlage 17/3443, S. 91 f., 153, 199.

- Datenschutzrechtliche Bedenken bzgl. der Limitdatei

(Siehe hierzu etwa *Gersdorf*, ZfWG Beil. 1/2021, 17 ff.; *Becker/Becker*, ZfWG 2022, 153 ff.; *Woerlein*, Die rechtliche Zukunft der Online-Sportwette (Baden-Baden 2022), S. 362 ff., 398 ff.; *ders.*, ZD-Aktuell 2022 (Heft 9), 01179).

### b. § 6e GlüStV 2021

- Jugend- und Spielerschutz, ohne auf die glücksspielrechtliche Relevanz von Lootboxen, YouTube und Twitch einzugehen.

(Siehe hierzu etwa *Seckelmann/Woerlein*, ZfWG 2021, 339 ff.; *Maties*, NJW 2020, 3685 ff.).

## A. 3. Verhinderung des parallelen Spiels

### c. § 6h Abs. 2, Abs. 4 u. 6 GlüStV 2021

#### ➤ Wartefrist von fünf Minuten, vgl. § 6h Abs. 4 S. 1 GlüStV 2021

(Kritisch hierzu etwa *Quermann*, Stellungnahme zum E-GlüStV 2021 (Deutscher Online Casinoverband e.V.), Vorlage 17/3090 des Landtages Nordrhein-Westfalen, S.199, „willkürlich“; *Deutscher Verband für Telekommunikation und Medien*, Stellungnahme zum E-GlüStV 2021, Vorlage 17/3090 des Landtages Nordrhein-Westfalen, S. 247, „Die Verhinderung des parallelen Spiels und die Wartefrist im Internet sind realitäts- und lebensfremd [...]“).

#### ➤ Wie bei der Limitdatei ergeben sich auch bei der Aktivitätsdatei massive datenschutz- sowie verfassungs- und europarechtliche Bedenken, vgl. § 6h Abs. 2, Abs. 6 S. 1 GlüStV 2021.

(Siehe hierzu etwa *Gersdorf*, ZfWG Beil. 1/2021, 17 ff.; *Woerlein*, Die rechtliche Zukunft der Online-Sportwette (Baden-Baden 2022), S. 373 f., 403 f., 420 ff.; *ders.*, ZD-Aktuell 2022 (Heft 9), 01179).



## A. 4. Zwischenergebnis

- Vollständige Aufgabe des staatlichen Sportwettenmonopols
- Erkennbare Differenzierung zwischen terrestrischen Sportwetten und Online-Sportwetten
- Ausweitung des legalen Wettangebotes, das dabei nachvollziehbar hinter dem legalen Angebot des GlSpielG SH (2012) zurückbleibt.
- Die Intention der §§ 6a ff. GlüStV 2021 ist grundsätzlich positiv zu bewerten, doch droht dem neuen Staatsvertrag allein durch die Regelungen in § 6c u. § 6h GlüStV 2021 eine erneute Novellierung.



## **B. Regulierung der Wetten auf eSport-Events**

1. Begriffsbestimmung des eSports
2. Was sagt der GlüStV 2021 zu eSport-Wetten und wie ist der Meinungsstand in der bisherigen Fachliteratur?
3. Möglichkeit der staatsvertraglichen Positivierung



## B. 1. Begriffsbestimmung nach ESBD

„eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln. Der Vergleich der sportlichen Leistung im eSport bestimmt sich aus dem Zusammenwirken einer zielgerichteten Bedienung der Eingabegeräte in direkter Reaktion auf den dargestellten Spielablauf bei gleichzeitiger taktischer Beherrschung des übergreifenden Spielgeschehens. Bezugsobjekt der sportlichen Tätigkeit sind Videospiele, die in ihrem Aufbau und ihrer Wirkungsweise den Anforderungen an die sportliche Leistungsermittlung genügen, den Spielerfolg nicht überwiegend dem Zufall überlassen und einen reproduzierbaren Spielrahmen zum Vergleich der Leistung zwischen den Spieler/innen bieten.“

(Definition verabschiedet auf der Mitgliederversammlung des eSport Bundes Deutschland e.V. (ESBD) vom 26.10.2018).



## B. 2. Was sagt der GlüStV 2021 zu eSport-Wetten?

„Der Staatsvertrag enthält [...] weder ein generelles Verbot noch eine ausdrückliche Erlaubnis für Wetten auf „E-Sport“-Ereignisse. Vielmehr ist von der Behörde im Rahmen des Erlaubnisverfahrens für Wetten nach § 21 Absatz 5 zu prüfen, ob es sich bei dem jeweils zu bewettenden Ereignis **um Sport handelt**, wobei die Behörde sich hierbei fachlich von einem Sportbeirat beraten lassen kann und betroffene Verbände (z.B. Verbände, in denen die Beteiligten des zu bewettenden Ereignisses organisiert sind) angehört werden können.“

Erläuterungen zum Glücksspielstaatsvertrag, Landtag Nordrhein-Westfalen, Vorlage 17/3443, S. 51; zu der Möglichkeit der Anhörung eines eSport-Verbandes siehe *Woerlein*, *SpoPrax* 2021, 206 ff.



## B. 2. Wie ist der Meinungsstand?

### Für eine Einordnung des eSports als Sport:

statt vieler *Rapani/Kotanko/Sallegger*, ZfWG 2020, 13 (19); *Holzhäuser/Bagger/Schenk*, SpuRt 2016, 94 (98); *Woerlein*, Die rechtliche Zukunft der Online-Sportwette, Baden-Baden 2022, S. 91; in diese Richtung auch *Schippel*, ZfWG 2019, 127 (128 ff.); *Frey/Pommer*, MMR 2018, Beilage Heft 8, 7 (12); *Bagger v. Grafenstein*, MMR 2018, Beilage Heft 8, 20 ff.

### Gegen eine Einordnung des eSports als Sport:

DOSB, [www.dosb.de/ueber-uns/esport](http://www.dosb.de/ueber-uns/esport) (zuletzt eingesehen am 12.03.2023), dem sich das bis 31.12.2022 für Sportwettkonzessionen zuständige **RP Darmstadt** angeschlossen hat.

Diese Praxis wird bislang wohl auch von der **GGL** übernommen.



## **B. 3. Möglichkeit der staatsvertraglichen Positivierung**

Ergänzung der Legaldefinition von Sportwetten nach § 3 Abs.1 S. 4 GlüStV durch eine **Gleichbehandlungsregelung**:

„Ein Sportereignis ist ein sportlicher Wettkampf zwischen Menschen nach definierten Regeln. eSport-Events sind hiervon nicht erfasst. Auf sie sind die für Sportwetten geltenden Vorschriften jedoch entsprechend anzuwenden, soweit nicht etwas anderes bestimmt ist.“

– *Woerlein*, Die rechtliche Zukunft der Online-Sportwette, Baden-Baden 2022, S. 91; *ders./Seckelmann*, ZfWG 2022, 410 (414 f.).





## C. Fazit und Ausblick

1. Aufgrund der angezeigten Problemfelder droht auch durch den GlüStV 2021 lediglich eine Übergangsregulierung. Allein die **Regulierung der (Online-)Sportwette betrachtet**, stellt der **GlüStV 2021** jedoch einen **Meilenstein** dar, den es positiv hervorzuheben gilt!
2. Eine **Gefahr der fehlenden Akzeptanz** der staatsvertraglichen Regulierung von Online-Sportwetten begründet sich insbesondere im Bereich der **eSportwetten** und der **Krypto-Sportwetten**.



## **Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!**

Für Nachfragen stehe ich selbstverständlich auch nach dem Vortrag noch zur Verfügung:

a.woerlein@melchers-law.com

andreas.woerlein@iri.uni-hannover.de

Vertiefende Literaturhinweise: *Brüggemann*, ZfWG 2020, 204 ff.; *Gersdorf*, ZfWG-Beil. 1/2021, 17 ff.; *Woerlein*, SpoPrax 2021, 206 ff.; *Maties/Nothelfer*, ZfWG 2021, 128 ff.; *Becker/Becker*, ZfWG 2022, 153 ff.; *Woerlein*, Die rechtliche Zukunft der Online-Sportwette (Baden-Baden 2022), S. 1 ff.; *ders./Seckelmann*, ZfWG 2022, 410 ff.; *Bringmann*, ZfWG 2023, 29 ff.