

# Was Sie schon immer über TR 5 wissen wollten ...

JÖRG BEWERSDORFF

Symposium 2020 der Forschungsstelle Glücksspiel  
Universität Hohenheim  
4.-5. März 2020



UNIVERSITÄT  
HOHENHEIM

Redemanuskript:

Mein Titel erinnert an Woody Allens Film. Ging es 1972 um Sex, so ist hier und heute Aufklärung über TR 5 nötig, wegen ...

# TR 5 in der Praxis: Aufklärung und Faktencheck tun not!

**Suchtexperten warnen vor neuen Regeln für Spielautomaten** RND REDAKTIONSNETZWERK DEUTSCHLAND

Thorsten Fuchs | 10.09.2019, 16:34 Uhr

verheerend. Von „offensichtlichen Umgehungen“ spricht der Psychologe Professor Gerhard Meyer von der Universität Bremen, „die dringend korrigiert werden müssen“.

Erschienen u.a. in: **Hannoversche Allgemeine** **OSTSEE-ZEITUNG** **LEIPZIGER VOLKSZEITUNG** **Märkische Allgemeine**

**Lesen Sie auch:** Glücksspiel und die ...

Am umstrittensten ist diese neue Mindestspieldauer, die 5-Sekunden-Regel. Tatsächlich dauert es jetzt, an den neuen Automaten, fünf Sekunden, bis das eingeworfene Geld in sogenannte Bankanteile umgewandelt ist. Erst dann drehen sich die Walzen, die Gewinn oder Verlust anzeigen – in einem weit schnelleren Takt allerdings, nach ein oder zwei Sekunden ist die Runde durch. Genau dieses „Walzenspiel“ sei allerdings das, was die Spielenden als „das eigentliche Spiel an den Geräten ansehen“, betont Konrad Landgraf von der Landesstelle Glücksspielsucht Bayern. Das deckt sich mit jedem landläufigen Verständnis von dem, was ein Spiel ist – die Umwandlung von Geld in Spielpunkte dürfte eher nicht darunter fallen.

Auch deren Automaten haben aber offenbar nach wie vor das Potenzial, Spieler zu ruinieren. Ein Betroffener jedenfalls resümiert zehn Tage nach Inkrafttreten der „Technischen Richtlinie 5.0“ in einem Online-Forum: „Es ist bei mir eine einzige Katastrophe und ich habe mal wieder sehr viel Geld verloren. Mehrere tausend Euro.“

GambleJoe

Du befindest dich hier: Startseite » Forum » Spielotheken & Spielbanken » Spielotheken allgemein » Ein Witz was in deutschen... - Seite 18

Spielotheken allgemein: Ein Witz was in deutschen Spielotheken läuft (Seite 18)

A\*\*\*\*m  
Forenbeiträge: 10  
Mitglied hat sich am 24.11.2018 gelöscht

Ein Witz was in deutschen Spielotheken läuft  
22.11.2018, um 09:07 Uhr #178

Hallo und guten Morgen. Die ersten TR5 Novoline Geräte standen bei mir in der Stadt ab Mitte August bereits herum. Und zwar in einem Gyros Imbiss. Die Spielhallen haben lange gewartet die neuen Kästen aufzustellen. Ich habe nun schon sehr häufig vor allem Novogeräten gespielt. Seltener an neuen Merkurgeräten und Bally Wulff. Es ist bei mir eine einzige Katastrophe und ich habe mal wieder sehr viel Geld verloren. Mehrere tausend Euro. Kurz ein paar Highlights, wenn man denn davon sprechen kann:

14 Wochen

Wenn aus 14 Wochen (oben) für einen sehr hohen Verlust scheinbar 10 Tage werden (links) ...

... Zeitungsberichten wie links.

Demnach hatte ein Spieler bereits 10 Tage nach Inkrafttreten von TR5 an diesen Geräten „mehrere tausend Euro“ verloren.

Mehrere tausend Euro Verlust in nur 10 Tagen mit TR5?

Das passt natürlich bestens zum im Artikel erhobenen Umgehungsverwurf.

Als TR5-Kenner war ich aber skeptisch! Eine einzige, aus reiner Philanthropie wie immer kostenlose, Google-Suche deckte sofort eine Umgehung auf – nämlich eine „Umgehung der Tatsachen“:

Der Zeitraum des Verlusts war zehnfach höher als suggeriert: 14 Wochen statt 10 Tage.

So etwas kennt man sonst eher von Berichten über Ausländerkriminalität.

Ein Fakten-Check zu TR 5 ist also bitter nötig ...

## TR 5: Die rechtlichen Grundlagen

- BR-Drs (Bundesrats-Drucksache) 437/13 vom **23.05.2013**:  
**Entwurf der 6. Novelle der Spielverordnung (SpielV).**
  - Verschärfungen der Einschränkungen durch BR-Drs 437/13 (Beschluss) vom **05.07.2013** („**Maßgabebeschluss**“),  
**in Kraft getreten:** am 11.11.2014 – **über 16 Monate nach dem BR-Beschluss**;  
vorbereitet durch: EU-Notifizierungsnachricht 2014/289/D vom **20.06.2014**.  
→ zu den Gründen für die völlig unübliche 16-monatige Wartezeit später mehr ...
  - BR-Drs. 471/14 vom **16.10.2014** sowie BR-Drs. 471/14 (Beschluss) vom **28.11.2014**:  
**7. Novelle der SpielV** im „Omnibusverfahren“ : Aufhebung des Kostendeckels bei Bauartzulassungen und Verlängerung von Übergangsfristen.
- Die **TR 5** (Technische Richtlinie, Version 5) der PTB **konkretisiert die Anforderungen** an Geldspielgeräte-Bauarten ...

Ungewöhnlich an der Technischen Richtlinie, Version 5, kurz TR5, sind bereits ihre Grundlagen, nämlich

- ein Novellentwurf der Bundesregierung,
- dem der Bundesrat nur mit der Maßgabe von Änderungen zugestimmt hat.

Aber es dauerte 16 Monate bis zur Inkraftsetzung, wobei zugleich im sog. Omnibusverfahren prozedurale Formalien korrigiert wurden.

Die Gründe für diesen sehr ungewöhnlichen Verlauf korrespondieren mit den Inhalten der TR5, in der die PTB die Anforderungen der SpielV an Geldspielgeräte konkretisiert.

## TR 5: Verschärfte Bauartanforderungen in der SpielV

Die **Verschärfungen** für **Bauarten** lassen sich in vier Gruppen einteilen:

-  1. Deutliche Absenkung von Limits bei klaren Regelungen
-  2. Spieldefinition: Tautologien, Widersprüche, und wie man mit ihnen umgeht (und warum 16 Monate zw. Maßgabebeschluss und Inkrafttreten?)
-  3. Technisch sehr aufwändige Detailregelungen
-  4. Völlig wirkungslose „Verschärfungen“

Abschließend: Gedanken zu einem kohärenten und effizienten Spielerschutz

Bevor ich in meinem Überblick über die TR5-Änderungen

- als Punkt 2 zur eben\* breit thematisierten Spieldefinition komme, möchte ich
- als ersten Punkt die eben\* nur sehr rudimentär erwähnten, aber zentralen Inhalte der letzten SpielV-Novelle in Form von Limitabsenkungen nachtragen.

Die Punkte 3 und 4 sowie einige Gedanken zu einem effizienten Spielerschutz werde ich aus Zeitgründen nur anreißen können, aber gerne bei Fragen vertiefen.

\*) Der Begriff „eben“ steht in der Regel für Bezüge auf den Vortrag des Vorredners Konrad Landgraf „Geldspielgeräte nach TR 5.0: Punktespiel neu verpackt?!“

## TR 5: Verschärfte Bauartanforderungen in der SpielV, Teil 1

Deutliche Absenkung von Limits bei klaren Regelungen (wie 0,20 € Einsatz / 5 s [unverändert]):

- Durch Maßgabebeschluss
- a) **Max. Stundenverlust:** 80 €  $\searrow$  60 €
  - b) **Max. durchschnittlicher Stundenverlust:** 33 €  $\searrow$  20 €
  - c) **Max. Gewinnüberschuss pro Stunde:** 500 €  $\searrow$  400 €
  - d) **Max. Gewinnanmutung mit festem Gegenwert:** 1.000 € (BMW-Anweisung)  $\searrow$  300 €
  - e) **Max. Geldspeicher bei Geldannahme:** 25 €  $\searrow$  10 €

Kontrollmodul überwacht unterstrichene Grenzen im Realbetrieb

- + **Deutlich mehr Spielerschutz** durch **verringerte Verluste** (Schadensbegrenzung/harm reduction).
- ± Ambivalent: **Mehr Spielerschutz** durch **verringerte Gewinn-Anreize**, damit aber auch **verringerte** Attraktivität für die erforderliche (!) **Kanalisierungswirkung**.

→ Wie diese Grenzen im internationalen Vergleich (außerhalb von Spielbanken) aussehen ...

Die zitierte Zeitungsmeldung machte mich skeptisch, weil der durchschnittliche Stundenverlust maximal 20 € beträgt. Dieses Limit wurde wie die absoluten Höchstgrenzen für Verlust und Gewinn pro Stunde mit der Novelle drastisch abgesenkt.

Dabei werden die drei türkis unterstrichenen Grenzen durch ein unabhängiges Kontrollmodul im Realbetrieb überwacht. Bei Erreichen einer Grenze sind weitere Einsätze bzw. Gewinne unmöglich. Übrigens hätte Analoges bei Diesel-PKWs den Betrug verhindert, weil Autos mit Betrugssoftware die Pannestreifen der Autobahnen gefüllt hätten ...

Die Limit-Absenkungen wirken, wie unten dargestellt, in zweierlei Hinsicht:

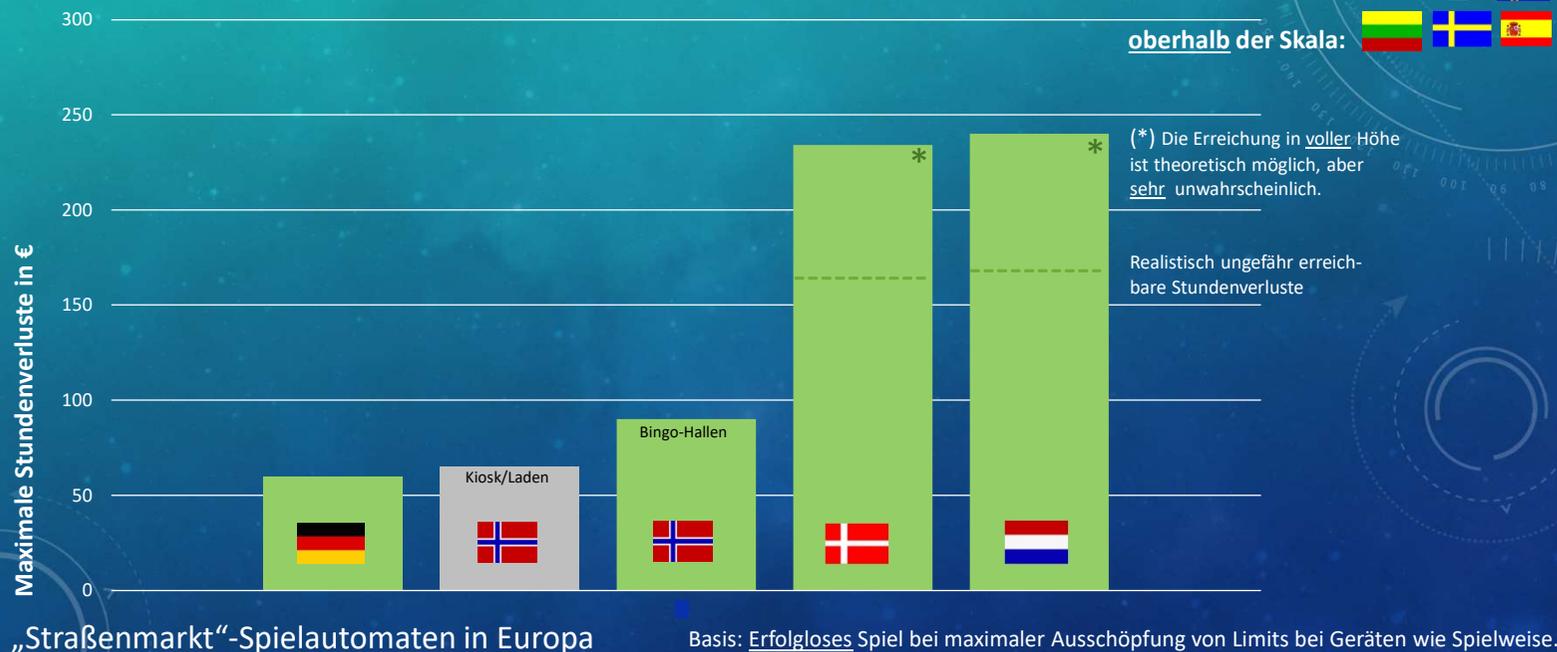
1. Als Schadensbegrenzung, neudeutsch „Harm reduction“: Diese Grenzen verhindern zwar keine Spielsucht, mindern aber immerhin den dadurch verursachten finanziellen Schaden.

2. Ambivalent sind dagegen die abgesenkten Gewinnanreize: Die 32 % Erlössteigerung der deutschen Casino-Slots im Jahr 2019 hatten ihre Ursache überwiegend in weniger attraktiven TR5-Geräten. Immerhin blieben diese Umsätze im legalen Bereich, aber man ahnt die noch viel größere Abwanderung in illegale Online-Casinos.

Über geeignete Höhen von Limits kann man diskutieren.

Dabei helfen Vergleiche.

# 1.a) Max. Stundenverlust: 80 € $\searrow$ 60 €



Ein Europa-Vergleich der Höchstverluste pro Stunde liefert ein sehr deutliches Ergebnis.

Rechtlich entspricht diese Perspektive des Höchstverlusts dem §33e GewO, gemäß dem keine Gefahr für unangemessen hohe Verluste in kurzer Zeit bestehen darf, wobei Auslegungen in der Regel eine Stunde zugrunde legen.

Diese Gefahr besteht natürlich insbesondere bei einem Chasing Losses.

Mathematisch handelt es sich um einen Worst-Case-Ansatz. Basis sind also Maximalannahmen:

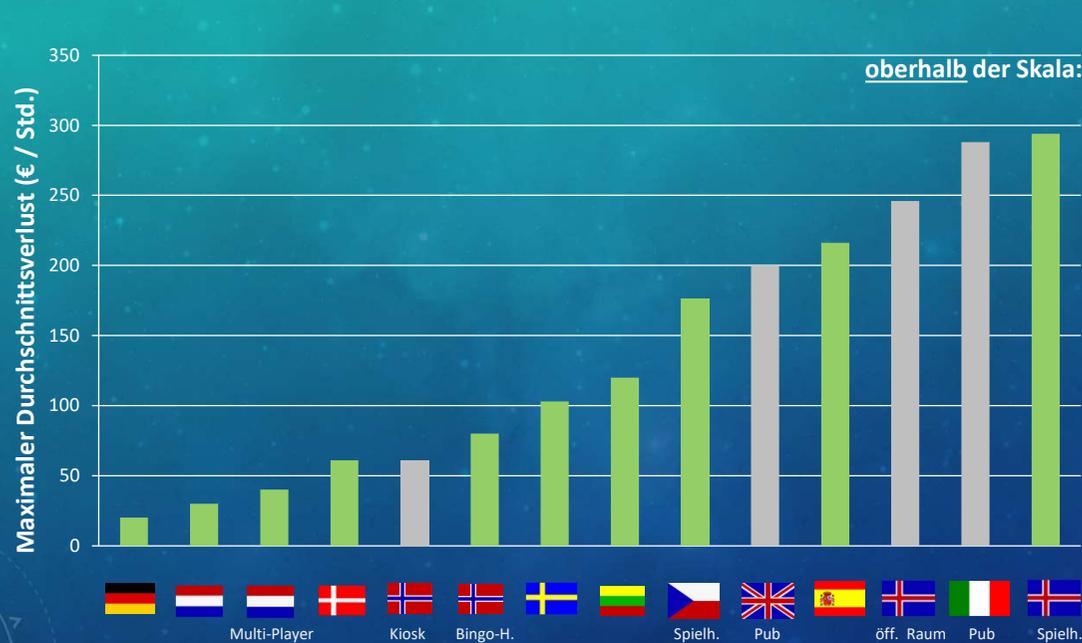
- maximaler Einsatz,
- schnelles Spiel,
- eine Geräte-Konstruktion, die die Grenzen ausschöpft, und
- ein erfolgloses Spiel ohne jeden Gewinn.

Legt man realistische Wahrscheinlichkeiten einer Möglichkeit und nicht nur eine hypothetisch bestehende Gefahr zugrunde, dann verringert sich ab dem vierten Balken der Stundenhöchstverlust etwas, nämlich ungefähr bis zur gestrichelten Linien.

Übrigens ergibt sich bei den Automaten des norwegischen Staatsmonopols der Stundenhöchstverlust durchs Tageslimit, das bereits in einer Minute erreicht werden kann. Durch die vierfach höheren Limits des ebenfalls staatlichen Online-Casinos ist allerdings die Rolle der Automaten seit 2018 nur noch nachrangig mit weiterhin abnehmender Bedeutung.

Aussagekräftiger als der Worst Case ist ohnehin ein Vergleich ...

## 1.b) Max. durchschnittlicher Stundenverlust: 33 € $\searrow$ 20 €



„Straßenmarkt“-Spielautomaten in Europa

oberhalb der Skala:  
 5 Bl.  
 Bingo-Halle VLT

... der maximal möglichen Durchschnittsverluste, denn sie sind für Vielspieler das entscheidende Harm-Kriterium.

Dieser mathematische Average-Case-Ansatz entspricht wieder einem maximal risikoreich Spielenden, also den Annahmen

- maximaler Einsatz,
- schnelles Spiel und
- eine Geräte-Konstruktion, die die Grenzen ausschöpft.

Statt der eben unterstellten Erfolglosigkeit, die nur in einer kurzen Phase realistisch ist, wird aber jetzt ein durchschnittliches Gewinnergebnis zugrunde gelegt, was beim Vielspieler natürlich angemessen ist.

In Bezug auf eine Stunde bieten Deutschland und Holland den besten Schutz, da nur dort eine explizite Höchstgrenze für den Durchschnittsverlust besteht! Eine implizite Grenze gibt es in Norwegen durch das Tageslimit, das bei risikoreichem Spiel meist bereits in der ersten Stunde erreicht wird.

Ansonsten kaschieren die gesetzlichen Mindestquoten euphemistisch die hohen, hier dargestellten Stundenverluste, zumal subjektiv: Erstens kennt kaum ein Spieler aufgrund wieder verspielter Gewinne seinen Gesamteinsatz und zweitens hat Prozentrechnung ihre Tücken, wenn schon Ingenieur-Erstsemester die Frage nach „5% von 100?“ mit „500“ beantwortet haben – leider kein Scherz!

## Resümee zum Vergleich der Höchstverluste

- Die **beiden Verlustbegrenzungen** von 60 € / Std. (absolut) und 20 € / Std. (im Durchschnitt) sind im Vergleich **minimal in Europa**:
  - **Average Case**: 20 € / Std. (max. im Durchschnitt) schützen den Vielspieler auch bei extremem Dauerverhalten (hoher Einsatz, schnelles Spiel).
  - **Worst Case**: 60 € / Std. schützen vor unangemessen hohen Verlusten in kurzer Zeit i.S.v. § 33e GewO, auch bei (nur kurzzeitig möglichem) erfolglosem Extremverhalten, z.B. im Rahmen eines „**Chasing Losses**“.
- **Stundenbegrenzungen** sind deutlich **transparenter** als Mindestauszahlquoten, weil
  - ein Spieler den **Gesamteinsatz** in **einer Session** kaum kennt und
  - **Prozentrechnung** entbehrlich ist.

→ Und was ist mit den Gewinnen ...

Das Resümee:

In Deutschland ist der Stundenverlust tiefer als in allen anderen Ländern, sowohl im Worst Case wie auch im Average Case.

Und die Höchstgewinne?

Bekanntlich bergen Gewinnanreize einerseits Gefahren für vulnerable, also gefährdete, Spieler, sind aber auch unverzichtbar für die Attraktivität des Spiels, die zur Kanalisierung des Spieltriebs in legale Angebote nötig ist.

So, wie es keinen wirklich guten alkoholfreien Wein gibt.

Dazu wieder zwei Vergleiche ...

# Gewinn-Anreize: 1980 und heute



36-fach



mehr als 10.000-fach



2 Mill. DM



90 Mill. €



50.000 DM



1 Mill. €



Kanalisation mit „Groschenspiel“?

Höchstgewinn 2 € pro 5 sec. Und keine Sonderspiele?



Im Kontext ...



8.000 DM



1 Mill. €



Zunächst ein Blick 40 Jahre zurück. Die Casino-Slots brachten damals nur 10 % der deutschen Spielbank-Einnahmen, noch dominierte das Große Spiel, insbesondere Roulette.

Die gezeigte Tendenz weist beeindruckende Parallelen auf, selbst ganz rechts, wo Gewinne zwar den „Thrill“ des Zuschauers bewirken, obwohl er selbst weder gewinnt noch verliert, sondern nur empathisch mit der Kandidatin mitleidet, wenn sie auf ihrem Weg zum ersehnten Hauptgewinn charmant vom Moderator gegrillt wird.

Mit „Kulis“ einstmaliger Gewinnhöhe, heute wertmäßig ca. 10.000 €, wäre dieser gefahrlose Thrill heute nicht mehr erzielbar.

## 1.c,d) Gewinnlimts: 2 €/ 5 sec, 400 €/Std., Anmutung: 300 €

	Max. Gewinn	Max. Zusatzgewinn/Spiel		Max. Gewinn	Max Zusatzgewinn/Spiel
	80 € / 3 s	Ø 1.520 € mit Zusatzchance*		1.950 € / 2 s	
	200 € / Ø 5 s	Punkte:* kein Limit		57 € / ca. 2 s	
 C	115 € / Ø 2,5 s	weitere 115 € mit Repeat	 S <sub>BL</sub>	10.000 € / 1 s	
 B3	575 € / 2,5 s		 VLT	5.000 € / ca. 2 s	500.000 € mit Jackpot
	80 € / 2 s	Features* erlaubt, kein Limit		100 € / 3 s	
	200 € / 3 s	5.000 € mit Jackpot		5.000 € / 3 s	50.000 € mit Jackpot
	2.232 € / 2 s			2 € / 5 s u. 400 € / Std.	Sonderspiele:* kein Limit

Spielautomaten in Spiel- bzw. Bingo-Hallen.

\* Realisierung von Features, Sonderspielen etc. nur in den genannten Zeittakten

Der Vergleich von Höchstgewinnen und Zeittakten an Spielautomaten in europäischen Spielhallen fällt wieder mehr als deutlich aus:

Der deutsche Gewinntakt von 2 € pro 5 sec liegt weit außerhalb jeder anderen Regelung. Nur mit Spiel-übergreifenden Gewinnoptionen wie Sonderspielen konnte und kann dies kompensiert werden. Darin „Umgehungen“ zu sehen, wie es Gerhard Meyer seit 37 Jahren regelmäßig tut, widerspricht nicht nur der klaren Rechtslage. Ein Verbot solcher Features wäre wie Tempo 30 auf Autobahnen eine De-facto-Prohibition.

Auch eine Deckelung von Gewinnen pro Stunde oder gar eine Löschung nach 3 Stunden gibt es nirgends sonst. Das heißt, Kumulationen vieler Gewinne pro Stunde sind außerhalb Deutschlands nirgends begrenzt oder auch nur verlangsamt in der Realisierung.

Und die Unsitte der Mehrfachbespielung in einer bedeutsamen Häufigkeit gibt es nur in Deutschland, wo sie nur durch den traditionell langsamen Zeittakt entstehen konnte!

## Resümee zum Vergleich der Höchstgewinne

- Eine **Kanalisation** i.S.v. § 1 Nr. 2 GlüStV setzt
  - **Spielgeschwindigkeiten** und
  - **Gewinnhöhen**

voraus, die **im heutigen Kontext** als genügend **attraktiv** gelten.

- Aufgrund der **anachronistischen Limits** für Gewinne und Zeittakt von 2 € / 5 s, die **nirgendwo in Europa vergleichbar drastisch** bestehen, geht beides **nur „spielübergreifend“**, wie **seit 1968** mit Sonderspielen praktiziert.
- Ebenfalls **einzigartig** sind das **Limit für den Gewinnüberschuss in einer Stunde** und die **Löschung von Gewinnoptionen nach 3 Stunden**.



Vorbild Staatsmonopol?  
Spielautomaten mit Jackpot  
in norwegischer Bingo-Halle

Hier nochmals das bereits Gesagte.

Das ergänzte Bild eines bis 5.000 € laufenden Jackpots in Spielhallen des norwegischen Staatsmonopols erinnert uns daran, dass Verbraucher im vereinten Europa längst grenzüberschreitende Erfahrungen machen.

Daher ist die zur Kanalisierung notwendige Attraktivität eines Spiels längst internationalisiert:

Man spielt im Internet, im Urlaub auf Mallorca oder beim Einkaufen in holländischen und tschechischen Grenzorten, selbst im letzten Fall übrigens an reinen Euro-Geräten.

## TR 5: Verschärfte Bauartanforderungen in der SpielV , Teil 2

### Spieldefinition: Tautologien, Widersprüche, und wie man mit ihnen umgeht (§ 13 Nr. 1 SpielV)

„Der Spieleinsatz darf nur in Euro oder Cent erfolgen. Ein Spiel beginnt mit dem Einsatz des Geldes, setzt sich mit der Bekanntgabe des Spielergebnisses fort und endet mit der Auszahlung des Gewinns beziehungsweise der Einstreichung des Einsatzes.“

- Auslegung und **Umgehungsvorwurf**, der de facto **gleichlautend seit 37 Jahren erhoben** wird, sind rechtlich leider sehr komplex.  
Zugleich erfolgt der angekündigte Nachtrag zu den 16 Monaten zwischen Maßgabebeschluss und dessen Inkrafttreten ...

Ein **Punktespielverbot** bzw. allgemeiner ein Verbot des Spielens mit Geldäquivalenten ist in der 6. Änderungsverordnung schon deshalb **nicht umgesetzt** worden, **weil** es im Text der Spielverordnung **gar nicht explizit formuliert** worden ist. Entsprechend den gewerberechtlichen Grundsätzen sind die Hersteller frei bei der Gestaltung jener Merkmale, zu denen es keine gesetzlichen Einschränkungen gibt. Man findet nur die Absicht, ein

GewArch 2019/11

Prof. Dieter Richter

Prof. Dr. Gerhard Meyer, Bremen

GewArch 2019/5

### Neu zugelassene Geldspielautomaten **umgehen** die Vorgaben der Spielverordnung

Bei einigen Geräten besteht außerdem die Möglichkeit, die im Spiel erzielten Sonderspiele oder Gewinne durch Betätigen einer **Risikotaste** zu verzehnfachen (bis max. 100 Sonderspiele), zu verdreifachen, zu verdoppeln, zu erhalten oder zu verspielen. Dies bedeutet, daß nach Beendigung des Grundspiels noch ein zweites Spiel (der Gewinn wird eingesetzt, um ihn zu vervielfachen) aufgenommen werden kann, das in **1 - 2 Sek.** zur Entscheidung steht. Damit wird nicht nur die gesetzliche Vorschrift von mindestens 15 Sek. Spielzeit **unterlaufen**, es werden auch Bestimmungen über die Einsatz- und Gewinnhöhe **umgangen**:

Gerhard Meyer, *Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit* (Diss.), **1983**, S. 9

Nun zur Spieldefinition. Dabei hat der eben erhobene Umgehungsvorwurf, siehe rechts mittig und unten, eine Tradition von 37 Jahren, in denen er trotz stark verändertem Spielrecht fast wortgleich regelmäßig wiederholt wurde, allerdings vorm Maßgabebeschluss ohne jeden Widerhall bei PTB, Bundesregierung oder Gerichten. Mit dem Maßgabebeschluss sollten sog. Punkte verboten werden durch den links zitierten § 13 Nr. 1, der aus zwei beziehungslosen Sätzen besteht.

Preisfrage: Resultiert das Punkteverbot aus Satz 1 oder Satz 2?

Die Frage ist nicht rein rhetorisch: So weist Prof. Richter, der über 23 Jahre die Geldspielgeräte-Zulassung der PTB verantwortete, rechts oben darauf hin, dass ein Punkte-Verbot in der Verordnung gar nicht explizit formuliert ist.

Das zeigt: Das Thema ist, außer auf dem Niveau der plumpen Vereinfachung, sehr komplex.

Formal besteht § 13 Nr. 1 aus einer Tautologie in Satz 1 und einer Spieldefinition in Satz 2.

Für eine solche Spieldefinition empfahl bereits 2008 Meike Lukat, eine bekannte Kritikerin der Automatenbranche vom Polizeipräsidium Düsseldorf, einen Experten, ...

# Über Kompetenzen zur Definition eines Spiels ...

KHK'in Meike Lukat  
Polizeipräsidentin Düsseldorf



**Meike**  
Foren Gott  
☆☆☆☆

Dabei seit: 19.11.2006  
Beiträge: 6.031  
Bundesland:  
Nordrhein-Westfalen

Meine Beziehung zum  
Gewerberecht:  
sonstige

Level: 56 [?]   
Erfahrungspunkte: 28.895.292  
Nächster Level: 30.430.899

28 22.06.2008 10:31

Hallo Angela,

eine Mindestspieldauer ist ein Puzzleteil in der **Definition eines Spiels**.

Wenn Du Dir den § 13 SpielV durchliest, wirst Du auch noch Begrifflichkeiten wie :  
Gewinn, Verlust, Spielpause, Spielbetrieb u.a. feststellen

Zudem ist es natürlich ganz nett, wenn plötzlich Definitionen über Fußnoten in Technischen Richtlinien erscheinen, aber de facto dürfen Technische Richtlinien gem. § 13 Abs. 2 SpielV nur "zur Sicherung der Prüfbarkeit und Durchführung der Bauart " herausgegeben werden und nicht um plötzlich Inhalte von Gesetzen oder Verordnungen zu modifizieren.

Im Bereich der SpielV lässt sich nämlich die Frage nach Henne und Ei sehr leicht beantworten.

Gruß an alle,

gehört vielleicht etwas in die "Bücherecke", aber **jeder, der nicht weiß wie das Spiel definiert wird, sollte sich vielleicht nachfolgend mal durchlesen:**  
"Glück, Logik und Bluff"  
"Mathematik im Spiel- Methode, Ergebnisse und Grenzen"  
von **Bewersdorff**

Gruß  
Meike

... nämlich mich.

Spaß beiseite. Der Werbe-Break endet, bevor er richtig begonnen hat. Und trotz Miss Marple als Avatar kommt, weil Sie eben nicht im Kino sitzen, jetzt auch kein Eisverkäufer, der auch handsignierte Exemplare meines Buchs anbietet.

Übrigens hat sich der Bundesrat, entgegen Frau Lukats Rat und trotz Zitierung meines Buchs in höchstrichterlichen Urteilen außerhalb Deutschlands, leider anderweitig beraten lassen.

Ohnehin hätte ich zunächst das vermeintliche „Corpus Delicti“ erläutert.

Konkret: Was sind Punkte? Wann, wo und warum sind sie entstanden?

Zunächst zum „Wo“:

In Holland ermöglicht das Punktespiel seit über 20 Jahren in einem bewährten und daher de facto unveränderten Spielrecht in transparenter Weise einen Spagat zwischen

- Verlustbegrenzung zum Spielerschutz und
- genügend attraktiven Gewinnen zur Kanalisierung.

Ein untypisches, Ihnen aber allen bekanntes Beispiel für Punkte nach holländischem Recht ist, wenn ein Kandidat bei „Wer wird Millionär?“ am Ende der Sendung z.B. die 500.000-€-Frage geschafft hat:

Er kann den Betrag nehmen. – Oder er kann in einer Woche wiederkommen: Selbstverständlich gelten dann die 500.000 € nicht als Einsatz in einem sogenannten „anderen Spiel“ nach § 33d GewO.

## Was sind Punkte? In **NL** seit über 20 Jahren bewährt!\*

- Der **niederländische** *Speelautomatenbesluit 2000* definiert:  
*Preis: ein Spielergebnis, das zu Geld gemacht werden kann* („einlösbar“, Art. 1 lit. h)  
*prijs: een verzilverbaar spelresultaat* (Art. 1 onderdeel h)
- Erlaubt Unterscheidung von **eingeworfenem Geld** und (Optionen auf) **Geldgewinn**.
- Ziel: **Volatiles Spiel** mit attraktiv hohen Gewinnen ist **nur mit Gewinnen** möglich, *nicht* nach Verlustphasen zum *Chasing Losses*. Die Verlustobergrenze bleibt untangiert.
- Daher: Gewinn und Verwendung („Einsatz“) von „Preisen“ (Punkten) sind umfassend geregelt. Die 1:1-Bewertung schafft **Transparenz** (mehr als bei „Sonderspielen“).
- Nutzung von „Punkte-Kauf-Spielen“ mit minimaler Volatilität (wie auch Mehrfachbespielung) sind aufgrund des angemessenen 3-sec-Spieltaktes nur marginal.
- „Einheit“: bis ca. 2005 meist 1 Punkt = 1 Einsatz = 0,25 NLG bzw. 0,20 €; heute 0,01 €.

\* Gesetz seit 1999 unverändert, außer: Euro-Anpassung und zusätzliche Kategorie mit Stundenverlust 40 € ↘ 30 € bei doppeltem Höchstgewinn.

In Verallgemeinerung dieser sehr speziellen Situation werden in Holland „Preise“, vulgo Punkte, definiert als Zwischenergebnis, das zu einem Geldgewinn berechtigt, aber noch keiner ist, mit dem aber gespielt werden kann, und zwar wirkungsäquivalent zu einer Erhöhung des ansonsten auf 20 ct pro 3 sec limitierten Einsatzes.

Der Clou: Volatileres Spiel geht nur mit solchen Punkten. Die Einsatzerhöhung zum Nachjagen von Verlusten bleibt ausgeschlossen, denn ohne Gewinn ist nur der Standardeinsatz von 20 ct je 3 sec möglich. Mit vorherigen Gewinnen, aber nur dann, kann ich mehr riskieren, wie wenn ich höher einsetzen würde, z.B. 20 Cent + 40 Punkte, wobei die 1:1-Bewertung, anders als bei einem zu Spielbeginn vom Zähler abgezogenen Sonderspiel, für wertmäßige Transparenz sorgt.

Der 3-Sekunden-Spieltakt und attraktiv hohe Gewinnchancen nach ersten Gewinnerlebnissen sind in Holland eine Grundlage der Kanalisierung ins legale Spiel:

- Mehrfachbespielung gibt's in Holland kaum.
- Der Pseudo-Kauf von Punkten ist zwar möglich, wird aber kaum genutzt.
- Verluste bleiben auf den zeitlich limitierten Geldeinsatz begrenzt und damit im internationalen Vergleich, wie eben gesehen, vergleichsweise gering.

## Punkte-Spiel in (D): Bereits vor der 2006er-SpielV-Novelle!



Oft wird wider besseres Wissen behauptet, das Punkte-Spiel sei in Deutschland durch die 2006er-SpielV-Novelle ermöglicht worden, und zwar zur Umgehung.

Richtig ist aber: Punktegeräte entstanden bereits 2005 zur Vereinfachung des Spielablaufs: So reduzierte sich der Text der Spielbeschreibung der beiden linken Geräte beim ersten Punktegerät auf ein Drittel.

Zuvor gab es unterschiedliche Gewinnkategorien wie Freispiele, Sonder-spiele und Super-Sonderspiele, deren farbliche Gestaltung von gelb unten über rot bis blau oben aufgrund der damals üblichen monochromen LEDs sogar Hersteller-übergreifend normiert war. Diese verschiedenen Kategorien wurden nun wertmäßig in eine Einheit, eben Punkte, umgerechnet, z.B. ergaben

10 Freispiele, wie auch 2 Sonderspiele oder 1 Super-Sonderspiel

aufgrund ihrer Wertgleichheit einheitlich 200 Punkte.

Zu Spielbeginn wurde daher nicht mehr ein einzelner der verschiedenen Zähler für Frei- bzw. Sonderspiele um 1 vermindert, sondern der einzig verbliebene Zähler, allerdings um unterschiedliche Werte. Und eine solche Zähler-Verminderung zu Spielbeginn, egal ob von einem Freispiel, einem Sonderspiel oder nun von Punkten ist eben kein Einsatz – klargestellt

- 1969 vom OLG Hamm für Freispiele,
- für Sonderspiele vor 35 Jahren durch die SpielV und
- steuerrechtlich 1991 durch das BMF [Schreiben 6.3.1991], analog zum Zwischengewinn bei „Wer wird Millionär?“.

## Punkte-Spiel in **D** ab 2005: Warum?

- Deutlich **durchsichtiger für Spieler**: ein Typ von Gewinnoptionen statt bis zu vier (wie Freispiele und „rote“, „grüne“, „blaue“ Gewinnchancen bzw. Sonderspiele).
  - Zu Beginn eines Spiels bzw. einer Chance wird nicht mehr ein **vom Status abhängender Zähler um 1** vermindert, sondern **ein einziger Zähler um unterschiedliche Werte**.
  - **Früchte als Walzensymbole** (statt Cent-Beträge) wie international üblich.
  - **Tabellarischer Gewinnplan** wie international gebräuchlich.
- **Voll konform zur vierten Novelle der SpielV** (für Bauartzulassungen bis 31.03.2006 anwendbar) mit ihren spielbezogenen Anforderungen:  
**Einsatz 20 ct = 1 Spiel à 12 sec = 4 Läufe der drei Walzen**
- Circa 10 sehr erfolgreiche Bauarten gemäß vierter Novelle der SpielV.

Über die Zusammenfassung des bereits Gesagten hinaus bleibt zu ergänzen, dass ab 2005 auch das Walzenspiel internationalen Vorbildern folgte:

- mit Früchten statt Zahlen als Gewinnsymbolen,
- tabellarischem Gewinnplan und
- kürzerem Walzenlauf.

Meine Ausführungen mögen detailreicher sein als ein Vortrag 2012 hier in Hohenheim. Aber im Prinzip wurde schon damals alles gesagt: ...

# Bereits alles gesagt: Prof. Richter (PTB), Hohenheim 2012



PTB

## Erfahrungen mit den ges. Anforderungen

### Zur Diskussion um Punktespiele

- Punktespiele sind nicht erst durch die SpielV-Novelle 2006 ermöglicht worden.
- Punktespiele bilden keine neue Qualität von Gewinnangeboten; sie sind nur transparenter.
- Punktespiele zu verbieten wäre wirkungslos.

**Beispiel:**  
 Anstelle Wandlungen 1 Punkt = 1 Cent  
 Münzwurfspele, wobei 1 Punkt = 2 Cent  
 mit 50% Wahrscheinlichkeit.

**Ergebnis bei 10.000 Punkten**  
 Anstelle festem Wert 100 €  
 Wert im Intervall <96€, 104€>  
 mit 95% Wahrscheinlichkeit






Gesetz der großen Zahlen  
von Jakob Bernoulli (+ 1705)

10.10.2012
Dieter Richter: Erfahrungen bei der Zulassung von Geldspielgeräten
15/56

Die ersten beiden Aussagen hatten wir schon:

- Punkte gab's schon vor der 2006er-Novelle
- Punkte beinhalten keine neue Qualität gegenüber Frei- und Sonderspielen

Die dritte Aussage ist geradezu prophetisch:

- Ein Punkte-Verbot wäre sinnlos:  
 Wenn man 10.000 Punkte einzeln per Münzwurf zu 0 oder 2 Cent ausspielt, dann erhält man meist 96 bis 104 Euro.

Das ist das Gesetz der großen Zahlen. Nicht zu finden im Bundesgesetzblatt, da es sich um eine empirische Erkenntnis der Aufklärung handelt, mathematisch bewiesen vom Basler Mathematiker Jakob Bernoulli. Demnach stabilisieren sich bei zufälligen Versuchsserien die Mittelwerte im Trend, wie auf der Briefmarke im rechten Teil der Kurve.

Wenn eben 20 bis 85 Versuchsergebnisse der Mini-Walze gemittelt wurden, dann war das präsentierte Ergebnis ein experimentelles Beispiel für das allgemein gültige Gesetz, und damit keinesfalls ein Nachweis für irgend etwas, schon gar nicht für eine Umgehung.

So kompetent Herr Richters Vortrag war, so wenig wurde er gehört. Bundesoberbehörden wie PTB, Umweltbundesamt und Deutscher Wetterdienst werden heute regelmäßig angefeindet von Verächtern naturwissenschaftlicher Erkenntnis, aber ...

## Entwurf zur Fünften Novelle (BR-Drs 437/13)

In unmissverständlicher Klarheit , transparent für jeden zugänglich ...

-21- Drucksache 437/13

Unmittelbar auf Spielfeatures ausgerichtete Beschränkungen sind angesichts der Digitalisierung der Geräte heutzutage nicht mehr prüfbar. Ein Verbot des Punktespiels wäre weitgehend wirkungslos, weil es Umgehungen zur Folge hätte. Es besteht die Gefahr, dass alternative Gewinndarstellungen mit Spielanreiz förderndem Charakter entstehen (Darstellung anderer „Wertzeichen“ statt „Punkte“, Einladung zu Sonderspielen etc.).

Aber Fakten sind heute leider nicht mehr die Basis ...

... immerhin war der Entwurf der Sechsten Novelle noch von Sachverstand geprägt.

Trotzdem kam es leider ganz anders: ...

a1) Der Nummer 1 ist folgende Nummer 01 voranzustellen:

"01. Der Spieleinsatz darf nur in Euro und Cent erfolgen. Ein Spiel beginnt mit dem Einsatz des Geldes, setzt sich mit der Bekanntgabe des Spielergebnisses fort und endet mit der Auszahlung des Gewinns beziehungsweise der Einstreichung des Einsatzes."

#### Begründung:

Durch die Umwandlung von Geldeinsatz in Punkte ist es den Anbietern gelungen, die Regelungen zu Einsatz und Mindestspieldauer zu umgehen. Punkte werden gekauft. Diese werden dann beim eigentlichen Spielvorgang, der zu Gewinn oder Verlust führt, eingesetzt. Von den Suchtfachleuten wird dieser "Kunstgriff" kritisiert, da hierdurch maßgebliche Regelungen zum Spielerinnen- und Spielerschutz umgangen werden. Während in der Spielverordnung die Mindestspielzeit auf 5 Sekunden festgelegt ist, findet das Spiel um Punkte im Sekundentakt statt. Die Ereignisfrequenz, das heißt die Zeit zwischen Einsatz, Spielausgang und nächster Gelegenheit zum Einsatz, ist ein wesentliches strukturelles Kriterium des Gefährdungspotenzials von Glücksspielen. Eine rasche Spielabfolge sorgt für Anspannung und Stimulation. Je schneller das nächste Spiel möglich ist, desto kürzer ist zudem die Zeitspanne des Verlusterlebens. Um den Schutzzweck der Spielverordnung gerecht zu werden, gilt es zu verhindern, dass Umgehungsmöglichkeiten, wie es durch das Spiel um Surrogate ermöglicht wird, ausgeschlossen werden.

Die Umgehung der Regelungen der Spielverordnung wurde durch das Punktespiel ermöglicht, weil bestehende Definitionen des Begriffs "Spiel" aufgegeben wurden.

Eine effektive Reduzierung des Höchstgewinns und die Einhaltung von Maximaleinsätzen sowie der Mindestspieldauer sind nur gegeben, wenn Umgehungsmöglichkeiten ausgeschlossen werden.

Klare Regelungen sind hier unumgänglich. Die Vergangenheit zeigt, dass die Anbieter nichts unversucht lassen, Regelungen zu umgehen.

Wichtig ist, das "Spiel" zu definieren. Sonderspiele wären noch möglich, diese könnten aber in ihrer Anzahl begrenzt werden.

## „Punkteverbot“: BR-Drs & Quelle

kürzere Spieldauer auf der Punkteebene verbunden. Während in der SpielV die Mindestspieldauer auf 5 Sekunden festgelegt ist (vor der Novellierung der SpielV in 2006 waren es 12 Sekunden), findet das Spiel um Punkte teilweise im 2-3-Sekundentakt statt. Die Ereignisfrequenz, d.h. die Zeiteinheit zwischen Einsatz, Spielausgang und nächster Gelegenheit zum Einsatz, ist ein wesentliches strukturelles Kriterium des Gefährdungspotenzials von Glücksspielen. Eine rasche Spielabfolge sorgt für Anspannung und Stimulation, erhöht die Spiel Freude und verstärkt Absorptionsphänomene. Je schneller das nächste Spiel möglich ist, desto kürzer ist zudem die Zeitspanne des Verlusterlebens. Um dem Schutzzweck der SpielV gerecht zu werden und die Spielanreize zu reduzieren, ist eine substantielle Verlangsamung der Spielgeschwindigkeit notwendig. Empirische Befunde aus Australien (Sharpe et al. 2007) zeigen, dass eine Reduzierung der Spieldauer zu einer Verringerung der Spielintensität führt. [...]

Die Kapitulation vor den Optionen der Spielgestalter, die die Begründung in dem Diskussionsentwurf des BMWi offenbart, ist nicht nachvollziehbar. Die Umgehung der SpielV durch das Punktespiel wurde ermöglicht, weil bestehende Definitionen des Begriffs „Spiel“ aufgegeben und beliebige Vorgänge, wie die Umwandlung des Geldeinsatzes in Punkte, als Spiel angesehen werden (Dür, 2011). Ein Vorgang, der das Spiel erst auslösen soll, selbst aber gar kein Spiel im eigentlichen Sinn darstellt, wird als Spiel eingestuft. Es ist geradezu absurd, einen Vorgang, wie beispielsweise die Rückumwandlung von Punkten in Geld, der über Stunden im 5-Sekundentakt ohne Variation mit immer dem gleichen Ergebnis von 2 Euro abläuft, als Spiel zu betrachten. Das allgemeine Verständnis von „Spiel“ zielt ebenso wie die Intention der Formulierungen zur Begrenzung des Spiels nach §13 SpielV eindeutig auf einen Spielvorgang ab, der mit dem Einsatz des Geldes beginnt, mit der Bekanntgabe eines variierenden Spielergebnisses fortgesetzt wird und schließlich mit der potenziellen Auszahlung eines Spielgewinns endet. Die Aufnahme einer derartigen Spieldefinition in die SpielV ist notwendig und würde Umgehungstatbestände wie das Punktespiel unterbinden. Merkmalsübertragungen wie indirekte Gewinne durch Sonderspiele und Risiko-Angebote wären aber weiterhin möglich.

Gerhard Meyer, Stellungnahme zu dem Entwurf der Sechsten Verordnung zur Änderung der Spielverordnung des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie (Stand 08.02.2012)

Links der Maßgabebeschluss zu § 13 Nr. 1: Diesmal nicht wie eben nur zwei ausgewählte Sätze, denn es geht um Aufklärung. Das heißt, da wir alle über 18 sind: unverhüllt, komplett und ohne schwarze Balken.

Farblich erinnert das Bild an eine auf Vroni-Plag filetierte Dissertation zur Entlarvung von Plagiaten und Urheberrechtsdelikten. Und wenn Sie zukünftig mal wieder von der allmächtigen Automatenlobby hören, dann denken Sie einfach an dieses Bild.

Die inhaltliche Interpretation beginne ich mit Rot: Dem Wortlaut liegt der doppelte Irrtum zugrunde, die SpielV hätte bis 2005 eine Spieldefinition enthalten – hat sie aber nicht ! –, und es habe daher kein Punkte-Spiel gegeben – hat es aber! Letzteres widerlegt den für die Vergangenheit unterstellten Umgehungs Vorwurf. Beide Irrtümer zusammen offenbaren die unvermeidbare Wirkungslosigkeit der Änderung.

Zu Gelb: Dass die Formulierung keine Punkte verbietet, wissen wir ja bereits. Jetzt sehen wir aber, wie es zu den beiden beziehungslosen Sätzen kam. Im Bundesrat hat jemand erkannt, dass die Meyersche Formulierung nicht das Gewünschte leistet und ergänzte sie, allerdings mit einer Tautologie und somit wirkungslos.

Zu Grün: Es wird klar festgestellt, dass Sonderspiele, also Gewinnoptionen mit variablem Wert, ohne Grenze zulässig sind. Der aktuelle Umgehungs Vorwurf ist allein deshalb völliger Unsinn.

# BR-Beschluss: Widersprüche!

## Begründung:

Durch die Umwandlung von Geldeinsatz in Punkte ist es den Anbietern gelungen, die Regelungen zu Einsatz und Mindestspieldauer zu umgehen. Punkte werden gekauft. Diese werden dann beim eigentlichen Spielvorgang, der zu Gewinn oder Verlust führt, eingesetzt. Von den Suchtfachleuten wird dieser "Kunstgriff" kritisiert, da hierdurch maßgebliche Regelungen zum Spielerinnen- und Spielerschutz umgangen werden. Während in der Spielverordnung die Mindestspielzeit auf 5 Sekunden festgelegt ist, findet das Spiel um Punkte im Sekundentakt statt. Die Ereignisfrequenz, das heißt die Zeit zwischen Einsatz, Spielausgang und nächster Gelegenheit zum Einsatz, ist ein wesentliches strukturelles Kriterium des Gefährdungspotenzials von Glücksspielen. Eine rasche Spielabfolge sorgt für Anspannung und Stimulation. Je schneller das nächste Spiel möglich ist, desto kürzer ist zudem die Zeitspanne des Verlusterlebens. Um den Schutzzweck der Spielverordnung gerecht zu werden, gilt es zu verhindern, dass Umgehungsmöglichkeiten, wie es durch das Spiel um Surrogate ermöglicht wird, ausgeschlossen werden.

Die Umgehung der Regelungen der Spielverordnung wurde durch das Punktespiel ermöglicht, weil bestehende Definitionen des Begriffs "Spiel" aufgegeben wurden.

Eine effektive Reduzierung des Höchstgewinns und die Einhaltung von Maximaleinsätzen sowie der Mindestspieldauer sind nur gegeben, wenn Umgehungsmöglichkeiten ausgeschlossen werden.

Klare Regelungen sind hier unumgänglich. Die Vergangenheit zeigt, dass die Anbieter nichts unversucht lassen, Regelungen zu umgehen.

Wichtig ist, das "Spiel" zu definieren. Sonderspiele wären noch möglich, diese könnten aber in ihrer Anzahl begrenzt werden.

Geldsurrogate des Gewinnspeichers auszahlen? Doch nicht verboten? Am Kontrollmodul vorbei?

Gegenteil gemeint?

## 5. Zu Artikel 1 Nummer 9 Buchstabe b (§ 12 Absatz 2 Satz 1 Nummer 3 SpielV)

In Artikel 1 Nummer 9 Buchstabe b ist in § 12 Absatz 2 Satz 1 Nummer 3 das Wort "Geldspeicher" durch die Wörter "Geld- sowie Gewinnspeicher" zu ersetzen.

### Begründung:

Ausweislich der Begründung der Verordnung soll lediglich klargestellt werden, dass neben Münzen auch Banknoten eingesetzt werden können. Hierfür ist die Ersetzung des Wortes "Münz-" durch das Wort "Geld-" ausreichend. Eine darüber hinausgehende Änderung der Norm ist nicht erforderlich, daher kann der alte Wortlaut insoweit unverändert erhalten bleiben.

Zudem werden im Gewinnspeicher auf Grund des weitgehend verbreiteten Punktespiels lediglich Geldsurrogate angezeigt. Diese wären vom geänderten Wortlaut der Norm nicht mehr erfasst. Mit der Wiederaufnahme des ursprünglichen Wortlauts werden Umgehungsmöglichkeiten vermieden und der Zweck der Spielpause - Unterbrechung und Verlust der Bindung ans Gerät - konsequent umgesetzt.

3. [Es müssen] „bei Beginn einer gemäß § 13 Nummer 6 erzwungenen Spielpause alle auf dem Geld- sowie Gewinnspeicher aufgebuchten Beträge automatisch ausgezahlt werden.“

## 4. Zu Artikel 1 Nummer 9 Buchstabe b (§ 12 Absatz 2 Satz 1 Nummer 2 SpielV)

In Artikel 1 Nummer 9 Buchstabe b ist in § 12 Absatz 2 Satz 1 Nummer 2 die Angabe "1 000" durch die Angabe "300" zu ersetzen.

Zum Begriff „fester Gegenwert“: Zwei Änderungsanträge abgelehnt!

2. „... die am Gerät dargestellten Gewinnaussichten [dürfen] zu keinem Zeitpunkt einen festen Gegenwert von 300 Euro übersteigen,“

### Begründung:

Abgesenktes Limit für etwas Verbotenes?

Die Darstellung einer Gewinnaussicht in Höhe von 1 000 Euro ist zu hoch. Ein Betrag in dieser Höhe stellt einen Vermögenswert dar (laut Statistischem Bundesamt lag das mittlere monatliche Bruttoeinkommen im Jahr 2011 bei

Noch chaotischer wird es im Kontext der anderen Bundesrats-Beschlüsse:

Zu Grün: Die Höchstgrenze für die angeblich verbotenen Punkte wurde vom Bundesrat von 1000 € auf 300 € abgesenkt. Immerhin unter Bezug auf eine klare Definition von Punkten, nämlich „Gewinnaussichten mit festem Gegenwert“ – wie in Holland, wobei der Bundesrat zwei Änderungsanträge zu dieser Definition ablehnte.

Zu Gelb: Zu Beginn einer Pause sollen die angeblich verbotenen Geldsurrogate, vulgo Punkte, des Gewinnspeichers gemäß Bundesrat ausgezahlt werden, wobei offen bleibt, wie Kollisionen mit den Gewinnlimits zu handhaben sind. Wie schon bei Grün wird auch bei Gelb etwas angeblich Verbotenes geregelt. Wozu?

Zu Blau-Orange: Der Satz, der wie gesehen aus zwei unterschiedlichen Copy&Paste-Quellen stammt, ist in seiner Konstruktion total missglückt: Abgesehen von drei Grammatikfehlern besagt er, dass es zu verhindern gelte, dass Umgehungsmöglichkeiten ausgeschlossen werden. Umgehungen sind also Pflicht!

So sehen Schulaufgaben aus, die morgens um Viertel vor Acht im Bus gemacht werden! Und leider fehlte ein Lehrer zur Korrektur!

## § 13 Nr. 1 SpielV: Resümee zu Wortlaut und Begründung

- Der **Wortlaut** ist **tautologisch**: Er wird von jedem Geldspielgerät der letzten 65 Jahre erfüllt.
- Dem **Wortlaut** liegt der **doppelte Irrtum** zugrunde, die SpielV hätte bis 2005 eine Spiel-Definition enthalten und zu dieser Zeit habe es kein Punkte-Spiel gegeben.
- Die **Begründung** ist in sich **widersprüchlich**. Zusätzlich steht sie im Widerspruch zu den Begründungen von zwei anderen Änderungen.
- In Anlehnung an Meyer resümiert die Begründung klar, dass **Gewinnoptionen mit variablem Wert („Sonderspiele“)** zulässig sind, ohne dass dafür eine Grenze existiert.
- Kern des **verfehlten Spielerschutzes**: Es wird die **Lebenswirklichkeit** bei Spielautomaten und das darauf basierte SpielV-Konzept **ignoriert**, gemäß dem es **nicht** um **Einzelspiele** geht, **sondern** um einen **Vorgang des Spielens**.

Die Zusammenfassung des bereits Gesagten, allerdings mit einer Ergänzung ganz unten:

Die Lebenswirklichkeit am Spielautomat ist wie beim Skat nicht das Einzelspiel. Deshalb ist der seit 2006 in der SpielV verankerte Bezug auf Geldbewegungen pro Zeit der einzig angemessene Ansatz!

## Der PTB-Präsident empfiehlt ...

- ... „**nachdrücklich [...], den Maßgabebeschluss nicht anzunehmen.**“
- Denn: Aufgrund der „**widersprüchlichen Anforderungen**“ werden „**permanente Auseinandersetzungen vor Gericht und in den Medien**“ befürchtet.

Schreiben vom 10.07.2013, d. h. 5 Wochen nach dem Maßgabebeschluss

### Physikalisch-Technische Bundesanstalt

Der Präsident

Physikalisch-Technische Bundesanstalt, Postfach 33 46, 38023 Braunschweig

Bundesminister  
für Wirtschaft und Technologie  
Herrn Dr. Philipp Rösler

11019 Berlin

Ihr Zeichen  
Ihre Nachricht vom  
Datum / Zeit / Ort  
Meine Nachricht vom

Beantwortet von D. Richter  
Telefonnummer 3481 7479  
Telefaxnummer 3481 7506  
E-Mail dieter.richter@ptb.de

Datum 10. Juli 2013

**Maßgabebeschluss des Bundesrates zur sechsten Änderungsverordnung der Spielverordnung vom 5. Juli 2013**

Sehr geehrter Herr Minister Dr. Rösler,

die Annahme des o.a. Maßgabebeschlusses würde zu Konflikten und Problemen bei der Bauartzulassung durch die PTB führen, die technisch nicht mehr beherrschbar sind. Das trifft zu, weil mit dem Maßgabebeschluss

- widersprüchliche Anforderungen an die Bauart von Spielgeräten vorliegen,
- länderspezifische Gesetze in die Bauartzulassung hineinspielen,
- unscharfe, auf die subjektive Wahrnehmung abzielende Begriffe, wie das „Spiel“, eingeführt werden, die sich einer technischen Bewertung entziehen und
- das Verwendungsverbot von Geldäquivalenten nicht kontrollierbar ist!

Die erwarteten Vollzugsprobleme sind so gravierend, dass die PTB **nachdrücklich empfehlen muss, den Maßgabebeschluss nicht anzunehmen**. Die Folge wären **permanente Auseinandersetzungen vor Gericht und in den Medien**. Die Fachebene Ihres Hauses ist über weitergehende Details informiert (siehe hierzu auch die Anlage).

Die PTB ist ausdrücklich bereit, auch in der Zukunft dem Bundesrat bzw. den Bundesländern ihre Expertise zur Verfügung zu stellen.

Mit freundlichen Grüßen

Prof. Dr. Joachim Ullrich

Der Maßgabebeschluss wurde in der PTB durch die zuständige Fach- und die Rechtsabteilung geprüft.

In Folge empfahl der PTB-Präsident fünf Wochen nach dem Maßgabebeschluss, diesen nicht anzunehmen, mit geradezu prophetischen Argumenten.

Dabei fürchte ich, dass die alternative Logik des Maßgabebeschlusses für den hochdekorierten PTB-Präsidenten Ullrich – allein sein Leibnizpreis 1999 war mit 3 Mill. DM prämiert – ein Kulturschock war.

Aber es gab auch Gegenkräfte ....

## Zwischenstand Sept. 2013

Information des Bundestages über die Widersprüche (BT-Drs 17/14712 vom 06.09.2013)

Es handelt sich bereits um die **zweite Anfrage** von Frau A. Graf, MdB **in zwei Monaten** nach dem Maßgabebeschluss.

57. Abgeordnete  
**Angelika Graf**  
(**Rosenheim**)  
(SPD)

Welche technischen und rechtlichen Fragen wirft der Maßgabebeschluss des Bundesrates zur Sechsten Verordnung zur Änderung der Spielverordnung nach Ansicht der Bundesregierung auf, und welchen Zwischenstand hat die von der Bundesregierung angekündigte Prüfung dieser Fragen (vgl. Antwort der Bundesregierung zu Frage 44 auf Bundestagsdrucksache 17/14483)? [30.07.2013]

**Antwort des Staatssekretärs Dr. Bernhard Heitzer vom 5. September 2013**

Eine erste Bewertung des Maßgabebeschlusses zeigt, dass sich **erhebliche Vollzugsprobleme bei der Bauartzulassung von Spielgeräten** durch die Physikalisch-Technische Bundesanstalt ergeben könnten. **Zudem scheint der Beschluss in sich in Teilen widersprüchlich und inkonsistent zu sein.** Gegenüber einzelnen Forderungen des Maßgabebeschlusses könnten darüber hinaus verfassungsrechtliche Bedenken bestehen. Dies gilt insbesondere im Hinblick auf die Einbeziehung landesrechtlicher Regelungen in das bundesrechtliche Bauartzulassungsverfahren, hier könnte eine **verfassungsrechtlich unzulässige Vermischung von Bundes- und Landesrecht** vorliegen. Auch die Verkürzung bzw. Streichung von Übergangsvorschriften birgt möglicherweise verfassungsrechtliche Risiken, verbunden mit der Gefahr von Entschädigungsklagen betroffener Hersteller. Die Prüfung durch das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie ist noch nicht abgeschlossen.

... in Form einer Phalanx von Logik-Verächtern, die es erkennbar eilig hatte.

Rechts die bereits zweite Anfrage von Frau Graf, MdB, zum damals gerade zwei Monate alten Maßgabebeschluss.

Die Antwort lässt vermuten, dass Philipp Rösler als Mediziner mit naturwissenschaftlich geprägtem Weltbild den Logik-Verächtern widerstanden hätte, und die Inkonsistenzen des Maßgabebeschlusses nicht akzeptiert hätte.

## TR 5: Wie sie entstand

16 Monate

- **05.07.2013: Maßgabebeschluss**
- 17.12.2013: Sigmar Gabriel (SPD) folgt auf Philipp Rösler (FDP) als Wirtschaftsminister.
- Anfang 2014: **Politische Entscheidung** des BMWi, den Maßgabebeschluss umzusetzen.
- Erstes Halbjahr 2014: BMWi und PTB erarbeiten **in sich konsistente und anwendbare Bauartanforderungen** („Auslegung“ durch **Minimierung der Widersprüche**).
- 20.06.2014: Notifizierungsnachricht 2014/289/D zum Maßgabebeschluss.
- **11.11.2014: Sechste Novelle tritt in Kraft**
- 04.12.2014: Erste **TR-Vorstellung** und Anhörung der Hersteller **im Beisein** – offenkundig zur Rückendeckung – des zuständigen **BMW-Referenten** Thomas Ernst.
- 13.02.2015: EU-Notifizierung 2015/68/D der TR 5.0.  
**Damit war alles öffentlich, was jetzt seit ein paar Monaten diskutiert wird.**

Aber wieder kam es anders, was auch die 16 Monate Verzug erklärt:

Nach der Bundestagswahl traf Sigmar Gabriel die politische Entscheidung, die Widersprüche ohne Korrektur hinzunehmen.

Da eine „Auslegung“ im üblichen Sinn unmöglich war, wurden von PTB und Bundeswirtschaftsministerium über mehrere Monate anwendbare Interpretationen auf Basis einer Minimierung von Widersprüchen gemeinsam erarbeitet.

# EU-Notifizierung 2014/289/D

- ... **des BR-Maßgabebeschlusses** am 20.06.2014 ...
- ... u.a. mit der Zusammenfassung, gemäß der das Punktespiel **beschränkt** bzw. **eingeschränkt** werde.
- Von einem **Punkte-Verbot** findet man in der gesamten Notifizierung nichts.

## Notifizierungsangaben

### Sechste Verordnung zur Änderung der Spielverordnung

**Notifizierungsnummer:** 2014/289/D (Deutschland)  
**Eingangsdatum:** 20/06/2014  
**Ende der Stillhaltefrist:** 22/09/2014  
**Abgabe von Bemerkungen durch:** Kommission

**Entwurfsdokument:** [bg](#) [cs](#) [da](#) [de](#) [el](#) [en](#) [es](#) [et](#) [fi](#) [fr](#) [hr](#) [hu](#) [it](#) [lt](#) [lv](#) [mt](#) [nl](#)  
[pl](#) [pt](#) [ro](#) [sk](#) [sl](#) [sv](#)

**Endgültiger Wortlaut:** [de](#)

**Inhalt der Notifizierungsmitteilung:** [bg](#) [cs](#) [da](#) [de](#) [el](#) [en](#) [es](#) [et](#) [fi](#) [fr](#) [hr](#) [hu](#) [it](#) [lt](#) [lv](#) [mt](#) [nl](#)  
[pl](#) [pt](#) [ro](#) [sk](#) [sl](#) [sv](#)

 Für eine druckbare Version dieser Seite hier klicken

### Mitteilung

[...]

#### 8. Inhaltssammenfassung

Mit dem Verordnungsentwurf werden die Regelungen zu den Geldspielgeräten verschärft (s. die Notifizierung 2013/149/D). Im Verordnungsverfahren hat der Bundesrat Änderungen des Verordnungsentwurfs gefordert, die im vorliegenden Entwurf übernommen werden (die Änderungen gegenüber der Fassung der Notifizierung 2013/149/D sind kenntlich gemacht). Dazu gehören insbesondere die Absenkung der Gewinnaussichten, **Beschränkungen des so genannten Punktespiels**, die Absenkung des maximalen Gewinns und Verlusts pro Stunde sowie das Verbot der so genannten Automatiktaste.

#### 9. Kurze Begründung

Der Jugend- und Spielerschutz im gewerblichen Spiel soll weiter verbessert werden. Zu diesem Zweck sollen Spielanreize und Verlustmöglichkeiten begrenzt, **das so genannte Punktespiel eingeschränkt** und insgesamt der Unterhaltungscharakter der Geldspielgeräte gestärkt werden. Das Spielverbot für Jugendliche soll effektiver durchgesetzt werden. Instrumente, mit denen frühzeitig erkannt wird, dass ein Geldspielgerät Spielsucht hervorrufen kann, und Instrumente, die gegebenenfalls ein schnelles Eingreifen ermöglichen, sollen gestärkt werden. Darüber hinaus soll der Manipulationsschutz der von Geldspielgeräten erzeugten Daten verbessert werden, um Steuerhinterziehung oder Geldwäsche zu verhindern.

Folgerichtig zum Gesagten spricht die vom Bundeswirtschaftsministerium anschließend verfasste EU-Notifizierung des Maßgabebeschlusses von einer Ein- bzw. Beschränkung des Punktespiels, aber eben nicht von einem Verbot.

# TR5: Und was ist jetzt mit den „Punkten“?

## 5.1 Verbot von Geldäquivalenten

*Spezieller Bezug: § 13 Nr. 1 SpielV*

Einsätze und Gewinne sind in Euro- und Centbeträgen anzugeben. Diese beiden Begriffe dürfen auch in abgewandelter Form bei der Spielgestaltung nur dann verwendet werden, wenn die zugehörige Aktion im Zusammenhang mit einer Ab- bzw. Aufbuchung am Geldspeicher steht.

Geldäquivalente, denen in der Summe ein fester Gegenwert in Euro und Cent zugeordnet ist, dürfen bei der Spielgestaltung nicht verwendet werden. § 13 Nr. 2 bzw. Nr. 3 SpielV gelten weiterhin.

Die Entwickler von Spielgeräten haben bei der Spielgestaltung für die korrekte Verwendung der Begriffe „Einsatz“ und „Gewinn“ sowie für das Verwendungsverbot von Geldäquivalenten Sorge zu tragen. Die PTB prüft diese Vorgaben in zweckdienlichen Stichproben.

- Unzulässig sind Geldäquivalente, d.h. Gewinnaussichten mit festem Gegenwert.
- Ein Limit für etwas Unzulässiges macht keinen Sinn.
- Spielgestaltungen sind ansonsten nicht reglementiert.

## 4.2 Zufälligkeit der Gewinnaussichten

*Spezieller Bezug: § 12 Abs. 2 Satz 1 Nr. 2 SpielV*

Die Anforderung, dass die Gewinnaussichten zufällig sind und für jeden Spieler gleiche Chancen eröffnet werden, wird nachfolgend spezifiziert.

Die Anforderung, dass die am Gerät dargestellten Gewinnaussichten zu keinem Zeitpunkt einen festen Gegenwert von 300 Euro übersteigen, geht wegen § 13 Nr. 1 SpielV ins Leere, denn es dürfen wegen § 13 Nr. 1 SpielV keine Geldäquivalente verwendet werden. § 13 Nr. 2 und Nr. 3 SpielV gelten weiterhin.

[...]

## 5.2 Mindestspieldauer

*Spezieller Bezug: § 13 Nr. 2 und Nr. 3 SpielV*

Die Mindestspieldauer<sup>16</sup> versteht sich als der kürzeste zeitliche Abstand zwischen entweder zwei Einsatzleistungen oder zwei Gewinnauszahlungen<sup>6</sup>. Diese Abstandsvorschrift gilt unabhängig von der Höhe der Einsätze bzw. Gewinne. Für die Abstandsermittlung gilt der Zeitpunkt der Einsatz- bzw. der Gewinnbuchungsanfrage<sup>17</sup> an die Kontrolleinrichtung (siehe 5.13).

<sup>16</sup> Die Spielverordnung macht keine Vorschriften über die Gestaltung der Spielabläufe. Deshalb bezieht sich die „Mindestspieldauer“ nur auf die zeitliche Komponente ohne Aussage, was in dieser Zeit spielerisch passiert.

Nun die zwischen BMWi und PTB abgestimmte TR5 auf Basis einer Minimierung der Widersprüche. Zentral ist die von meinem Vorredner völlig ignorierte Definition der SpielV, nämlich

„Punkte“ sind Gewinnaussichten mit festem Gegenwert

Und: Es gibt keine Vorgaben für die Spielgestaltung: Ob sechs Walzen einmal oder drei Walzen je zweimal laufen, wird nicht in der SpielV geregelt. Auch nicht, ob es neben den optisch dominanten Walzen noch andere gibt wie die eben gezeigte, zum Spielaufakt laufende Mini-Walze.

Gegenstand der SpielV ist nicht eine isolierte, willkürlich herausgegriffene Spielphase, sondern *jede* mögliche Kombination solcher Spielphasen vom Einsatz zum Gewinn.

Eben wurde der Spielaufakt isoliert analysiert, also die unmittelbar auf den Einsatz folgende, aus einem Lauf einer Mini-Walze bestehende Spielphase. Zu der zuvor ausdrücklich betonten Spieldefinition war dies völlig inkompatibel, weil gar kein vollständiges Spiel vorlag, das mit dem Einsatz beginnt und dem Gewinn endet. Trotzdem wurde dieser Spielaufakt als *das* angebliche Spiel bezeichnet, um es sogleich als Umgehung zu brandmarken.

Dabei wurde insbesondere die Lebenswirklichkeit ausgeblendet. Genauso könnte man beim Roulette das gleichzeitige Setzen auf Schwarz und Rot zum Bewertungsmaßstab machen. Ein solches Spiel ist zwar möglich, aber eben nicht die Lebenswirklichkeit.

## Resümee zum „Punkteverbot“

- Eine **Beschränkung des Punkte-Spiels**, die einer Überprüfung vor einem Verwaltungsgericht standhalten würde, ergibt sich, wenn überhaupt, **einzig aus der TR 5** i.V.m. § 12 Abs. 4 SpielV, **sofern diese Ermächtigung** zu einer TR dazu **reicht**.
- **Inhaltlich** sind die Regelung der TR 5.0 **seit 5 Jahren öffentlich bekannt**. Sie werden von den Herstellern nicht in Frage gestellt und eingehalten, so dass die Bauarten von der PTB (**mit voller Rückendeckung des BMWi**) zugelassen werden.
- Die **Geräte** wurden im Frühjahr 2018 vorgestellt und sind **seit Sommer 2018 tausendfach im Markt**. Seit 11.11.2018 sind alle Geräte auf Basis von TR 5.
- **Jüngere Umgehungsvorwürfe** setzten die seit 37 Jahren praktizierte Tradition fort, entbehren aber inhaltlich jeder Grundlage. Sie sind daher **völlig abwegig**.

Das Resümee:

Ein Punkte-Verbot gibt es, wenn überhaupt, nur durch die TR 5, sofern, und selbst das ist fraglich, die Ermächtigung für eine TR dafür ausreichen sollte – und dann auch nur im Rahmen der TR5-Konkretisierung.

Richtig ist aber auch: Die Hersteller haben die TR 5 und die dadurch gegebene Planungssicherheit nie in Frage gestellt.

## TR 5: Verschärfte Bauartanforderungen in der SpielV , Teil 3

### Technisch sehr aufwändige Detailregelungen:

- a) **Einsatzleistung** nur durch gesonderte **physische Betätigung**.  
**Klar geregelt:** Es geht um Einsatzleistungen und um nichts anderes. Leider sieht die PTB in einer „Betätigung“ nur einen Tastendruck, nicht den Einwurf einer Münze.
- b) **Nach 3 Stunden Spielbetrieb** sind **Anzeigeelemente auf die vordefinierten Anfangswerte** zu setzen.  
**Problem:** Folgt ein Spieler einem anderen, hat er niedrigere Gewinnchancen.
- c) **Spielbetrieb nur** bei ständiger Verwendung eines gültigen gerätegebundenen, personenungebundenen **Identifikationsmittels** („Spielerkarte“).\*
- d) Gegen **Veränderung gesichertes Journal** jedes einzelnen Einsatzes und Gewinnes, jeweils mit Zulassungsnummer, Datum und Uhrzeit.\*

\* Übergangsfrist für TR5-„V1“-Bauarten bis max. Feb 2021

Zu den technisch sehr aufwändigen Detailregelungen nur ganz kurz:

a) Eine gesonderte physische Betätigung wird für Einsatzleistungen gefordert und nicht für sonstige Entscheidungen im Spiel. Daher stehen die Ausführungen meines Vorredners offensichtlich im Gegensatz zu Wort und Geist der SpielV.

b) Die nach 3 Stunden Spielbetrieb auf Null zu setzenden Zähler für Gewinnoptionen bewirken leider, dass ein Spieler, der einem anderen direkt folgt, schlechtere Gewinnchancen hat. Der Bundesrat wollte eigentlich die Auszahlung solcher Optionen, verfiel sich aber in Widersprüchen. Einzelne Schadensersatzforderungen von Spielern sind vorgekommen.

c) Mit der Spielerkarte soll die Mehrfachbespielung bekämpft werden, ein Problem, was andernorts Dank schnellerem Spiel gar nicht besteht.

d) Die offene Spezifikation eines gegen Veränderung gesicherten Journals, das jeden Einsatz und Gewinn einzeln mit Zeit und Gerätenummer protokolliert, erstellte Fraunhofer. Den Auftrag dazu gab der VDAI bereits vor der SpielV-Novellierung. Die mathematische Basis ist die gleiche wie bei Blockchains und HTTPS-Internetseiten. Dabei werden zwei 150 Jahre alte, anfänglich völlig beziehungslose, mathematisch-abstrakte Konzepte miteinander kombiniert. Die Spezifikation ist ähnlich komplex wie bei Registrierkassen, von denen es trotz bereits gültigem Gesetz aber noch keine einzige gibt. Und trotzdem haben Fanatiker im Bundesrat erfolglos versucht, in die Kassensicherungsverordnung systemwidrig auch Geldspielgeräte einzubeziehen.

In diesen Kontext, ...

## TR 5: Verschärfte Bauartanforderungen in der SpielV, Teil 4

Völlig wirkungslose „Verschärfungen“ (aber typisch für die Beschlussqualität):

- [In Ergänzung zu Gewinnüberschussgrenze von 400 €/Std.]: **„Jackpots und andere Sonderzahlungen jeder Art sind ausgeschlossen.“**
- [Zu Mehrplatzgeräten]: „... **soweit diese landesrechtlich überhaupt zulässig sind; aus der Bauartzulassung eines Mehrplatzspielgerätes folgt kein Anspruch auf die Aufstellung** des Mehrplatzspielgerätes.“

PIB Jackpotverbot (§13 Nr. 4)

Ohne Wirkung

„Jackpots und andere Sonderzahlungen“ gibt es bisher schon nicht.

Fachbereich 8.5 Metrologische Informationstechnik

PIB Mehrplatzspielgeräte (§13 Nr. 7a)

Landesrechtlicher Vorbehalt kommt bei der Bauartzulassung nicht zur Anwendung

→ Zulassung berechtigt nicht zwingend zur Aufstellung

Fachbereich 8.5 Metrologische Informationstechnik

Die betreffenden Folien der PTB-Präsentation zur Vorstellung der TR 5

..., nämlich etwas regeln zu wollen, was längst geregelt ist, passen auch noch zwei weitere Teile des Maßgabebe-schlusses.

Die Kommentare der PTB zeigen unmissverständlich, dass dieser Unsinn im Tagesgeschäft keine Auswirkungen hat.

Als Staatsbürger mache ich mir aber schon Sorgen, wenn Populisten ohne jede Fachkompetenz die SpielV mit solchem Unfug zumüllen können.

## „Und ewig grüßt das Murmeltier ...“

<sup>16</sup> In der Technischen Richtlinie 5.0 (TR 5.0) der PTB wird in der Fn. 2 darauf verwiesen, dass die Kontrolleinrichtung gemäß § 13 Nr. 9 SpielV eine Komponente des Spielgerätes ist, die die automatische Überwachung der Anforderungen aus § 13 Nr. 2 bis 6, Satz 1, und Nr. 6a SpielV im laufenden Betrieb der Geräte durchführt. Dieser Hinweis widerspricht dem § 13 Nr. 9 SpielV, in dem steht: Die Kontrolleinrichtung gewährleistet die in den Nummern 1 bis 5 Satz 1 und Nr. 6a aufgeführten Begrenzungen.

Prof. Gerhard Meyer, GewArch 2019, S. 184-188



**Der angeprangerte Widerspruch** zwischen TR 5.0 und SpielV **klärt sich sofort auf**, wenn man die **Umnummerierung** berücksichtigt, die aufgrund der Einfügung von § 13 Nr. 1 SpielV – durch Meyer selbst initiiert – entstanden ist.

Zeitschleifen gibt's nicht nur im genannten Film, sondern auch seit 37 Jahren beim Umgehungsverwurf.

Dem jüngsten, völlig absurden Vorwurf gegenüber der PTB folgt wenig später die Forderung, die Länder sollten bei Bauartzulassungen mit einbezogen werden.

Angesichts der Qualität des Maßgabe-beschlusses bleibt mir dabei das Lachen im Halse stecken.

Zum Schluss wie angekündigt zwei kurze Anmerkungen zu einem effizienten Spielerschutz ...

# Deutsche Automatenwirtschaft zum Spielerschutz

- Einführung eines **bundesweit einheitlichen biometrischen Zugangssystems** zur Sicherstellung von **spielformübergreifenden Selbstsperrern**,
  - unabhängige Zertifizierung von Spielhallen,
  - weitere Qualifizierung des Zugangs zum Beruf des Automatenunternehmers,
  - eine länderübergreifende Harmonisierung der inhaltlichen und praktischen Anforderungen an die Qualität von Schulungen und Sozialkonzepten in allen Glücksspielangeboten,
  - ein effektiver Jugend-, Spieler- und Verbraucherschutz durch Zusammenarbeit aller relevanten Akteure.
- + **persönlicher Hinweis auf ...**

1. Der beste Schutz ist der auf Spielsüchtige fokussierte.

Ein maximal niederschwelliges, jederzeit mit nur 2 Klicks, also ohne Ausfüllen eines Formulars, aktivierbares Sperrsystem ist ein biometrisch basiertes, folgerichtig auch Teil des DAW-Vorschlags, auch wenn die derzeitigen Entwürfe des nächsten GlüStV in eine andere Richtung gehen.

2. Die Kohärenz sollte einen fundamentalen, m.E. bisher übersehenen Sachverhalt berücksichtigen.

Die Spiel-Publisher verfolgen nämlich, aufgrund der hohen Kosten ihrer multimedialen Entwicklungen, heute wie die Filmindustrie eine Multichannel-Vermarktung.

Konkret handelt es sich um 3 Kanäle ...

# Kohärenter Schutz und Kanalisierung in Relationen

Drei Kanäle für die gleichen Walzenspiele:		 Online-Casino <small>legal derzeit nur in Schleswig-Holstein</small>	 Geldspielgerät <small>illegale Angebote: wenig, aber zunehmend</small>	 Casino-Slot
<b>Abstände: kein Schutz</b>	<b>Verfügbarkeit:</b>	Jederzeit und überall	Meist kurze Anfahrt, Sperrzeiten	Meist längere Anfahrt
<b>Gezielter Schutz hier</b>	<b>Sperrsystem:</b>	Spielen nur nach Identifizierung	In Spielhallen Zugang zunehmend mit Sperrsystem	Zugang nur mit Sperrsystem
<b>... ggf. ergänzend hier</b>	<b>Maximaler Aufwand: Max. Ø-Verlust/Std.:</b>	100 € / 2,5 s über 3.000 € / Std.	<b>Europaweit maximaler Schutz</b> → 20 ct / 5 s u. 60 € / Std. 20 € / Std.	über 1:250 100 € / 2,5 s über 5.000 € / Std.
<b>Schutz ./ Kanalisierung</b>	<b>Maß* für max. Anreizwirkung d. Gewinne:</b>	100 € / 2,5 s	Nur nach Gewinnphasen: Ø-2€-“Risiko-Spiel“ / 2,5 s	über 1:100 100 € / 2,5 s

- Kanalisation setzt voraus:
- einfache Bedienung (insbes. bei Freischaltung),
  - intuitiver Spielablauf (insbes. ohne Löschung),
  - genügend attraktive Gewinne.

(\*) Die unterste Zeile beruht auf dem Umstand, dass es sich um die gleichen Walzenspiele handelt. Daher sind Gewinnhöhen proportional zum Wert des geleisteten Einsatzes, wobei Zeittakt sowie werthaltige Optionen inklusive deren Verfügbarkeit (nur nach Gewinnphasen) zu berücksichtigen sind.

Aus Zeitgründen verzichte ich auf Erläuterungen, hoffe aber auf Fragen und eine Diskussion dazu.

Nur kurz: Wir sollten vom 20-jährigen Pragmatismus der Holländer lernen. Punkte sind wie Sonderspiele ein bewährtes, aber im Vergleich zu Sonderspielen transparenteres Mittel, das Spagat zwischen den beiden letzten Zeilen zu regeln, nämlich

- Verlustbegrenzung pro Stunde und
- genügend attraktive Gewinne zur Kanalisierung.

Leider wurden mit dem Maßgabebeschluss zuvor funktionierende und transparente Limitierungen ausgehebelt. Die SpielV sollte daher von den Inkonsistenzen des Maßgabebeschlusses entmüllt werden!

Ich hoffe, dass ich trotz der Kürze über bisher ausgeblendete Aspekte aufklären konnte, auch wenn Fakten nicht ins „Jahr 3 nach Trump“ zu passen scheinen. Fakten sind aber zu einer fundierten Einschätzung nötig, ob

- von Zeitungsberichten wie eingangs zitiert,
- von Meyers Forderung, Spielsüchtige sollten ihren Verlust bei der PTB einfordern, oder
- von der Aussage des Berliner Politikers Buchholz, die TR5-Realisierung grenze „an kriminelle Energie“.

Ich danke für Ihre Aufmerksamkeit!

## Weiterführende Literatur

- PTB: *Technische Richtlinie für Geldspielgeräte*, 2015, EU-Notifizierung 2015/68/D, online abrufbar über [www.ec.europa.eu/growth/tools-databases/tris/de/](http://www.ec.europa.eu/growth/tools-databases/tris/de/) oder [www.ptb.de/spielgeraete](http://www.ptb.de/spielgeraete)
- Jörg Bewersdorff: *Der Weg zur Siebten Novelle der Spielverordnung*, Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht, 2015, S. 182–187, [www.tinyurl.com/tolek5t](http://www.tinyurl.com/tolek5t)
- Jörg Bewersdorff: *Neues von der Automatenindustrie*, Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht, 2019, S. 357–362, [www.tinyurl.com/wrlakgg](http://www.tinyurl.com/wrlakgg)
- Jörg Bewersdorff: *Die Regulierung von Spielautomaten in den Niederlanden – ein Vergleich zu Deutschland*, erscheint in: Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht, 2020, Heft 2
- Dieter Richter: *Umgehen Spielgeräte die Spielverordnung? – Einige grundsätzliche Anmerkungen*, Gewerbearchiv, 2019, S. 422–426, [www.tinyurl.com/worc8pe](http://www.tinyurl.com/worc8pe)
- Lutz Albrecht: *Sonderspiele: Seit 50 Jahren fester Bestandteil aller Geräte*, Automatenmarkt, Juli 2018, S. 80–83, <http://www.tinyurl.com/t8vy2pe>
- Gervin Thomas, Kerstin Thiele, Reiner Kuschfeldt: *Sicherheitsaspekte bei Geldspielgeräten: Auswirkungen der neuen SpielV auf den Zulassungsprozess*, PTB Mitteilungen, Band 127 (2017), Heft 1, S. 61–66, [www.doi.org/10.7795/310.20170199](http://www.doi.org/10.7795/310.20170199)
- Johann Heyszl, Florian Thiel: *Geldspielgeräte in Zukunft mit geprüfter Sicherheit*, Datenschutz und Datensicherheit, Bd. 39 (2015), S. 234–239, [www.doi.org/10.1007/s11623-015-0402-z](http://www.doi.org/10.1007/s11623-015-0402-z)
- Jörg Bewersdorff: *Glück, Logik und Bluff. Mathematik im Spiel – Methoden, Ergebnisse und Grenzen*, 7. Aufl., 2018, [www.doi.org/10.1007/978-3-658-21765-5](http://www.doi.org/10.1007/978-3-658-21765-5)
- Jörg Bewersdorff: *Nochmals: Der durch Spielsucht generierte Umsatzanteil* (eine exemplarische Analyse der Methodik deutscher Glücksspielforschung), Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht, 2019, S. 442–449, [www.tinyurl.com/wm8gpjk](http://www.tinyurl.com/wm8gpjk)

Ich danke für Ihre Aufmerksamkeit

Weitere Informationen auf [www.bewersdorff-online.de](http://www.bewersdorff-online.de)

Symposium 2020 der Forschungsstelle Glücksspiel  
Universität Hohenheim  
4.-5. März 2020



UNIVERSITÄT  
HOHENHEIM