

# Glücksspielregulierung in Schleswig-Holstein

## Technische Aspekte der Glücksspielregulierung

Gunter Behlig

Referat für Glücksspielwesen



Schleswig-Holstein  
Ministerium für Inneres,  
ländliche Räume,  
Integration und Gleichstellung

# Instrumente der Überwachung

Überwachungskonzept

Test Accounts

Glücksspielaufsichtssystem - GLAS



Schleswig-Holstein  
Ministerium für Inneres,  
ländliche Räume,  
Integration und Gleichstellung

# Instrumente der Überwachung

## Überwachungskonzept

- Es wurde ein Konzept für eine systematische und kohärente Überwachung des Glücksspielmarktes erstellt.
  
- Festlegung insbesondere der anlassunabhängigen Überprüfung von Anbietern:
  - Zuständigkeiten,
  - Gegenstand und Umfang der Prüfung,
  - Häufigkeit der Prüfung.
  
- Genaue Protokollierung der Ergebnisse und der darauf folgenden Maßnahmen.

# Instrumente der Überwachung

## Test Accounts

- Spielkonto, das die Anbieter für die Aufsichtsbehörde einrichten und mit einem fiktiven Guthaben ausstatten müssen.
- Alle Funktionen außer Einzahlung und Auszahlung sollen nutzbar sein.
- Überprüft werden können:
  - der Inhalt der verschiedenen Seiten,
  - Ablauf der Spielteilnahme,
  - Funktionsweise der Spielerschutzmechanismen (z. B. Sperren, Limits, Reality Checks, Mindestspieldauer).
- Die Nutzung der Test-Accounts erfolgt über Rechner außerhalb des Landesdatennetzes (Gambling-PC, Gambling-iPad).

# Instrumente der Überwachung Glücksspielaufsichtssystem - GLAS

Die Geschäftsvorfälle aller aktiven Glücksspielanbieter (Spielerdaten, Wettabschlüsse, Finanztransaktionen, etc.) müssen als Datensätze auf den jeweiligen Safe-Servern der Anbieter hinterlegt werden.

Um mit diesen Daten überhaupt arbeiten zu können, benötigt man ein System, das die Daten:

- von den Safe-Servern herunterlädt,
- persönliche Daten auf Rechtsverstöße prüft und dann pseudonymisiert,
- in einer Datenbank ablegt und
- diese Daten durch Suchfunktionen und programmierte Abfragen nutzbar macht.

# Glücksspielregulierung in Schleswig-Holstein

Glücksspiel**a**ufsicht**s**ystem - GLAS

- Anbieter von Online-Glücksspielen müssen ein technisches System (Safe-System) einrichten und betreiben, das relevante Daten nach einer Zeit oder nach dem auslösenden Ereignis erfasst und digital ablegt und dadurch die elektronische Kontrolle durch die Aufsichtsbehörde ermöglicht.
- Anforderungen an das Safe-System sind in der Technischen Richtlinie V2.0 vom 14. August 2013 (TR) beschrieben und in der V2.1 vom 6. März 2015 überarbeitet worden.
- Detailliertes Datenmodell (XSD/XML) der Aufzeichnungen ist in der TR definiert.  
Komponenten: Datenerfassung, Datenversiegelung, Safe-Server.
- Datenübernahme durch die Aufsichtsbehörde.

# Glücksspielaufsichtssystem - GLAS

## Projektorganisation

### Projektteam: bis zu 6 MA MILIG und 5 MA Dataport

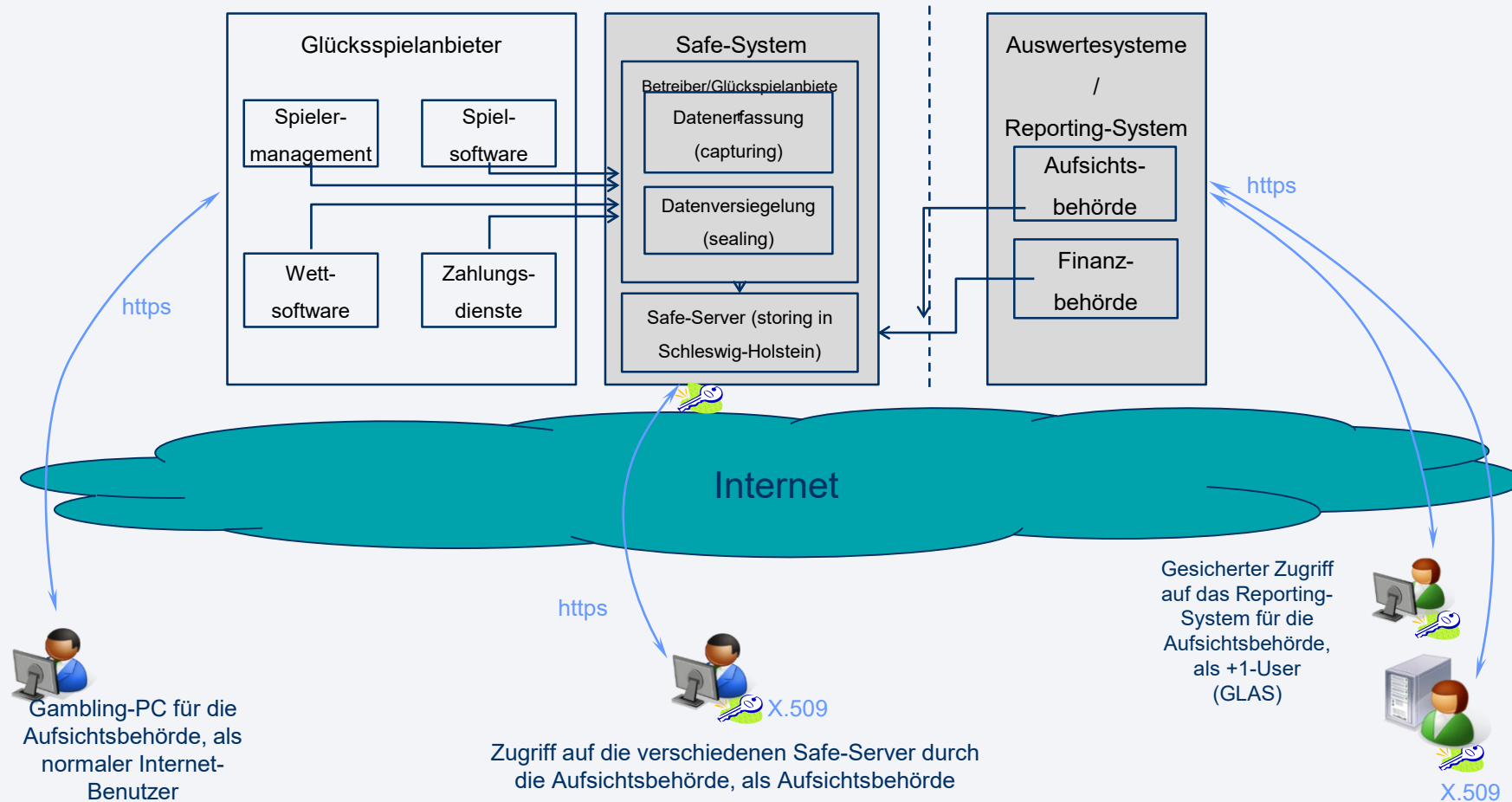
- Abruf, Ansicht und Auswertung
- Abstimmung mit Datenschutzbeauftragtem
- Anforderungsanalyse
- Lösungsentwicklung durch Dataport
- Schaffung der Voraussetzungen für den laufenden Betrieb im Rechenzentrum bei Dataport
- Web-Zugriff von den Arbeitsplätzen der Aufsichtsbehörde
- Test, Abnahme und Freigabe
- Pflege, Wartung und Weiterentwicklung





# Glücksspielaufsichtssystem - GLAS

## Technischer Aufbau

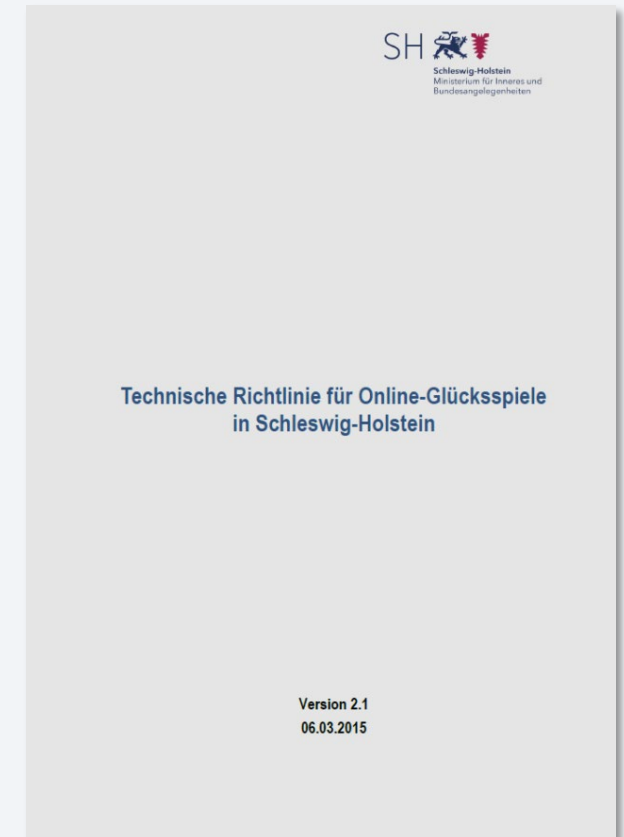


# Glücksspielaufsichtssystem - GLAS

## Gliederung der Technischen Richtlinie

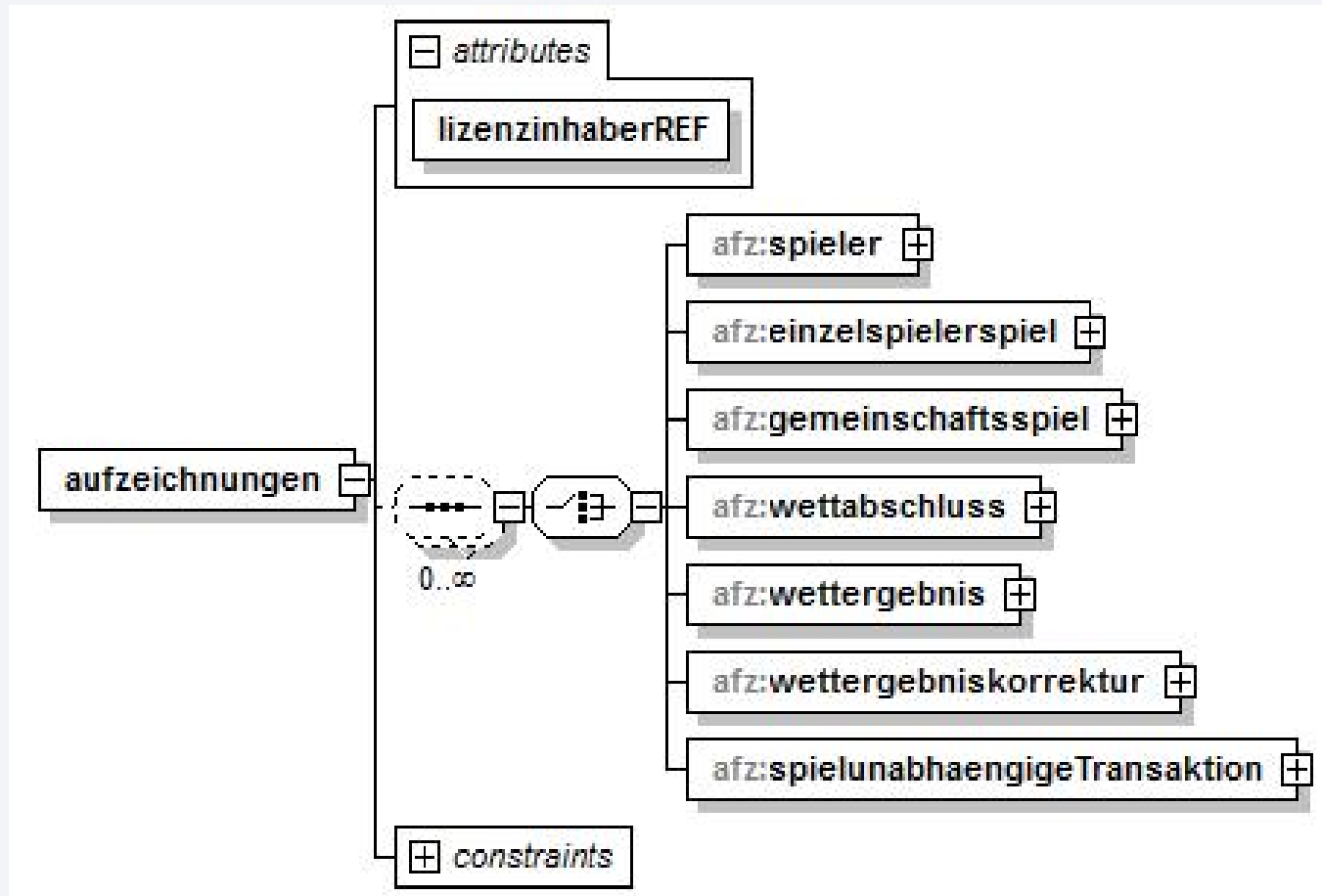
### Architekturübersicht

- Datenerfassung
  - Speicherung
  - Aufbewahrungszeiten
  - Aktualitätsanforderungen
  - Verfügbarkeitsanforderungen
  - Backup-Anforderungen
  - Vertraulichkeit, Integrität und Authentizität
- Datenformate
  - Aufzeichnungsmodell
  - Manifestmodell
- Zugriff auf bereitgestellte Daten



# Glücksspielaufsichtssystem - GLAS

## Technische Richtlinie - Datenstruktur

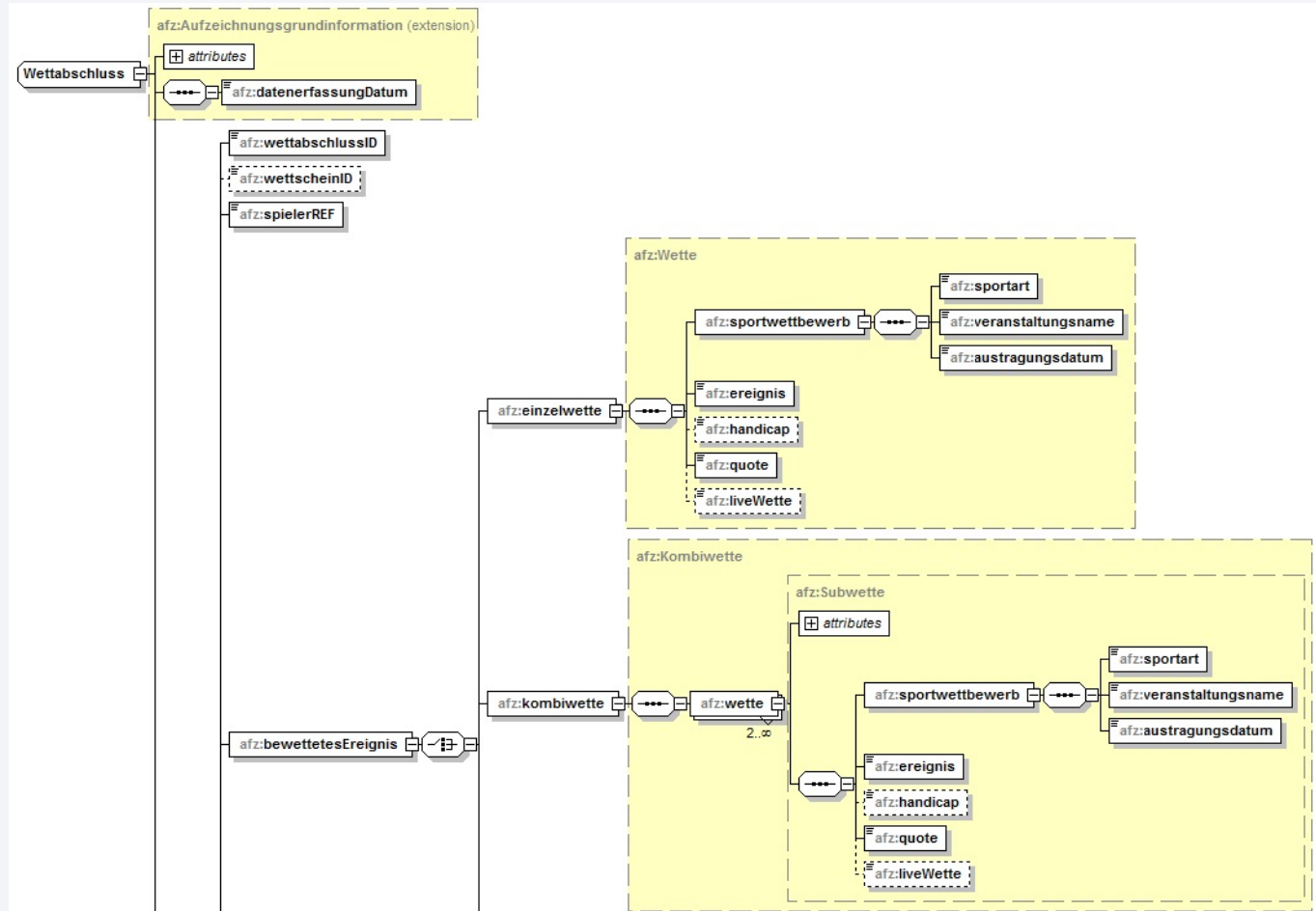


# Glücksspielaufsichtssystem - GLAS

## Technische Richtlinie - Datenstruktur



Schleswig-Holstein  
Ministerium für Inneres,  
ländliche Räume,  
Integration und Gleichstellung



### Fachliche Erläuterung

Das Hauptelement `wettabschluss` erfasst die Details zu einer Wette zwischen einem Spieler und einem Glücksspielanbieter (Veranstalter).

Dieses Hauptelement erbt das Schema der Aufzeichnungsgrundinformation in Abschnitt 4.1.2.

#### `/afz:aufzeichnungen/afz:wettabschluss`

Spezifischer Wettabschluss eines einzelnen Spielers mit einem Glücksspielanbieter. Ein solches Hauptelement ist für die Überführung ins Safe-System zu erzeugen

•sobald die Wette als abgeschlossen gilt und die zu protokollierende Aktion abgeschlossen wurde.

#### `/afz:aufzeichnungen/afz:wettabschluss/afz:wettabschlussID [Pflicht]`

Eindeutiger vom Spielanbieter vergebener Identifikator (Schlüssel) für den spezifischen Wettabschluss.

#### `/afz:aufzeichnungen/afz:wettabschluss/afz:wettscheinID [Optional]`

Identifikator (Schlüssel) für zusammengehörende Wetten, der in zwei Fällen zu verwenden ist.

Sofern mehrere voneinander unabhängige Wetten zeitgleich abgeschlossen werden (z.B. vorgegebenes Paket von mehreren Einzelwetten, Mehrweg-Wetten), sind diese Wetten jeweils als eigenes Hauptelement zu erfassen und mit einem gemeinsamen Identifikator zu versehen.

Sofern Wetten aufgrund ihrer Bedingungen nicht als Kombinationswette oder Systemwette nach dem vorgegebenen Schema verbucht werden können (z. B. Bank-Tipp, System Trixie), sind die verschiedenen Wettreihen jeweils als eigenes Hauptelement zu erfassen und mit einem gemeinsamen Identifikator zu versehen.

```
<complexContent>
  <extension base="afz:Aufzeichnungsgrundinformation">
    <sequence>
      <element name="wettabschlussID" type="afz:Identifikator"/>
      <element name="wettscheinID" type="afz:Identifikator" minOccurs="0"/>
      <element name="spielerREF" type="afz:Identifikator"/>
      <element name="bewettetesEreignis">
        <complexType>
          <choice>
            <element name="einzelwette" type="afz:Wette"/>
            <element name="kombiwette" type="afz:Kombiwette"/>
            <element name="systemwette" type="afz:Systemwette"/>
          </choice>
        </complexType>
      </element>
      <element name="stationaererVertrieb" type="afz:vertriebsstaette" minOccurs="0"/>
      <element name="datum" type="dateTime"/>
      <element name="einsatztransaktion" type="afz:Transaktion"/>
    </sequence>
  </extension>
</complexContent>
```

# Glücksspielaufsichtssystem - GLAS

## Aufgaben und Funktionen

- Definition der Anforderungen an die Überwachung
  - Pseudonymisierung spielerbezogener Daten
  - Beschreibung von Auswerteanforderungen
  - Beschreibung der erwarteten Ergebnisse und deren grafische Aufbereitung
  
- Umsetzung in Datenbankstruktur
  - Automatisierte Reports und „Fehlermeldungen“
  - Definierte Reports (48)
  - Freie Abfragen in den Hauptelementen
  - Beauftragung neuer Reports durch die Fachlichkeit

# Glücksspielaufsichtssystem - GLAS

## Überwachung von Zielen durch Reports

### ➤ Jugend- und Spielerschutz

- Validierung Spieleralter
- Validierung Spielerwohnsitz
- Zahlungswege Änderungen
- Mehrfachnutzung Zahlungsweg
- Zahlungssysteme
- Barzahlung
- Wetten Sportwettbewerb

### ➤ Abwehr von Gefahren für die Integrität des Sports

- Bewettete Ereignisse
- Bewettete Ereignisse – Annullierung

### ➤ Suchtprävention und -bekämpfung

- Spieler Datenblatt / Spieler Aktionen
- Mehrfachnutzung Kundenkarte
- Reality Checks
- Sperren / Limits wegen Spielsucht
- Kreditverbot
- Genehmigte Spiele
- Einheitliches Spielkonto

### ➤ Bekämpfung von Betrugs- und Begleitkriminalität

- Umsatzverteilung Zahlungswege
- Wettvertriebsstätten
- Mehrfachnutzung Zahlungsweg

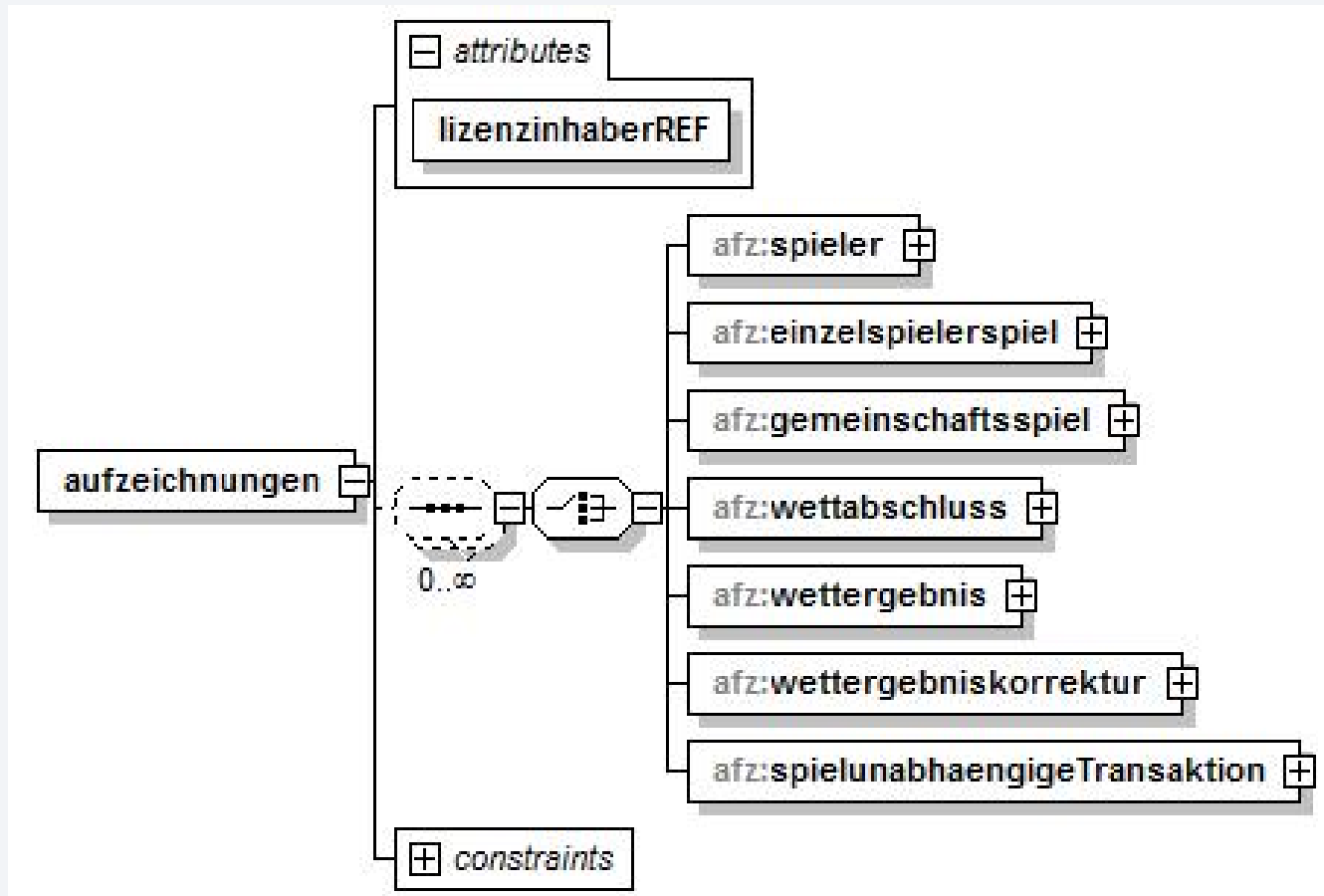


# Glücksspielregulierung in Schleswig-Holstein

Technische Details – was steckt dahinter  
Zahlen – Daten - Fakten

# Technische Details – was steckt dahinter

## Technische Richtlinie - Datenstruktur

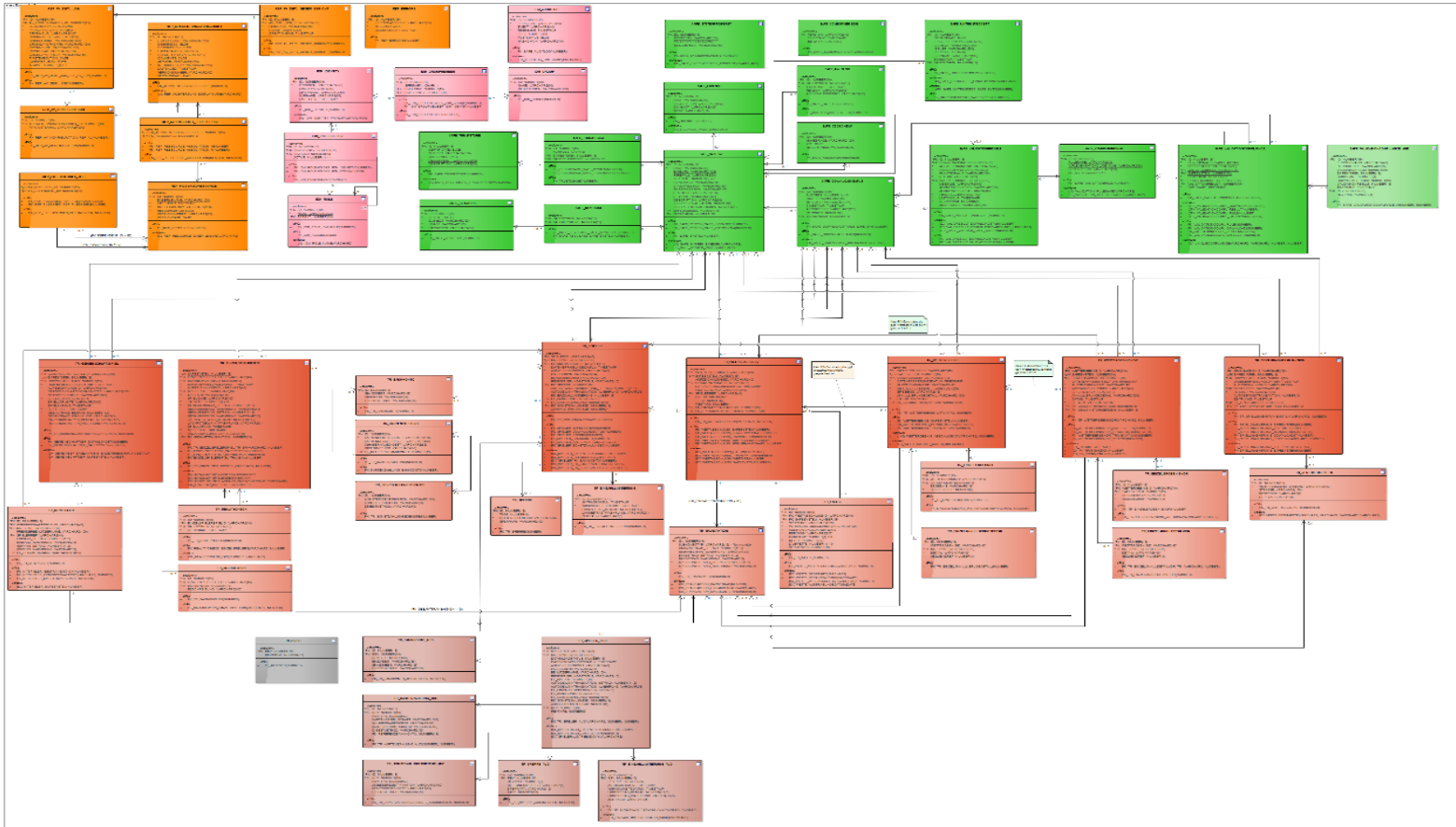


Die GLAS-Datenbank besteht insgesamt aus 60 Tabellen und ca. 500 Datenfeldern.

# Technische Details – was steckt dahinter GLAS-Datenbank

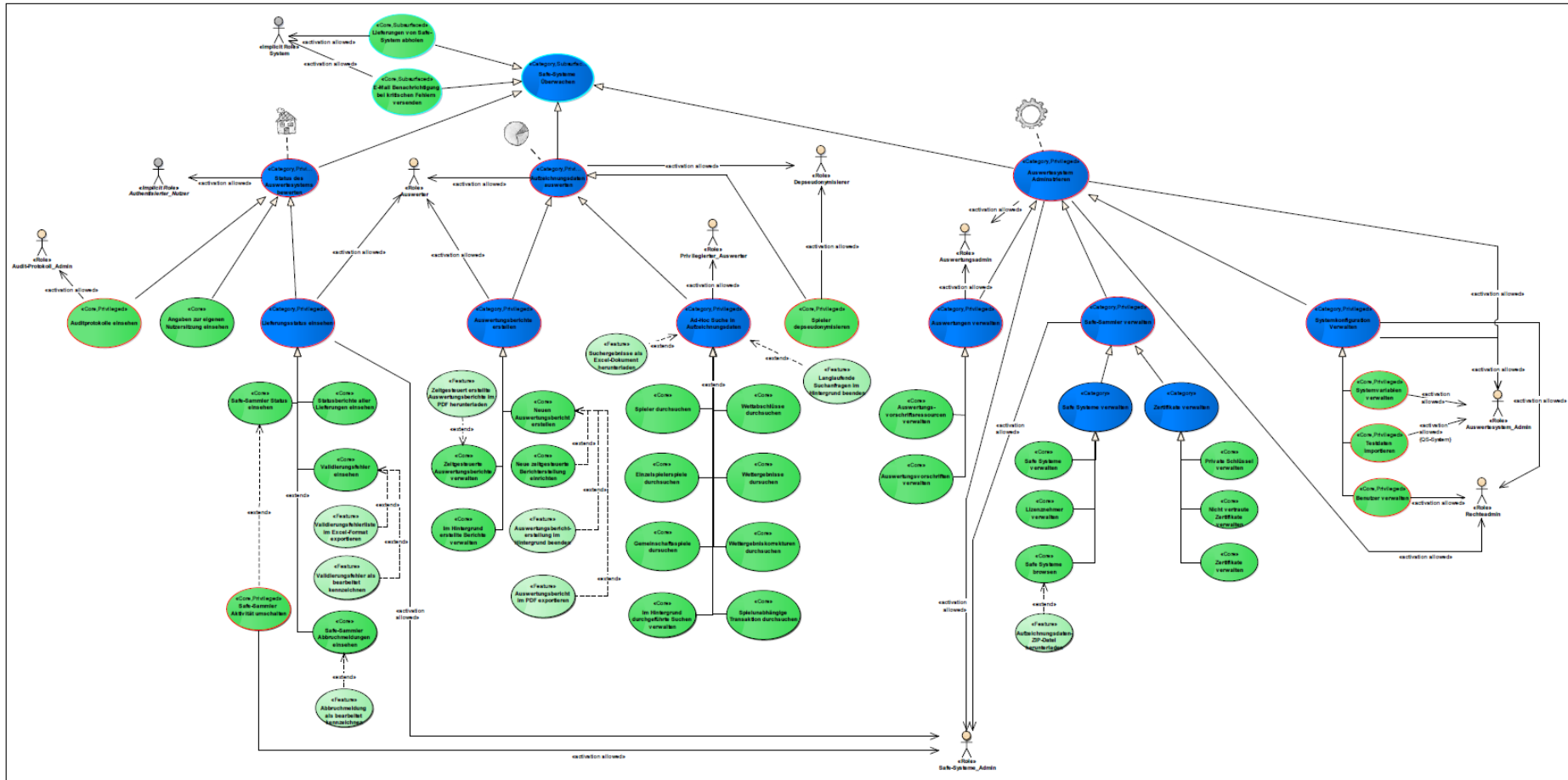


Schleswig-Holstein  
Ministerium für Inneres,  
ländliche Räume,  
Integration und Gleichstellung



# Technische Details – was steckt dahinter

## GLAS-Use-Cases



# Zahlen – Daten – Fakten

## Stand 09.07.2019

### Statistische Auswertungen - Spielerdaten

<b>Spieler</b>	gesamt	231.743		
	Status authentifiziert	135.501	58,47%	
	Status deregistriert	76.933	33,20%	
	Status vorläufig	16.654	7,19%	
	Status undefiniert/nicht gemeldet	2.655	1,15%	
	mit Sperre	55.178	23,81%	
	mit Sperre Status authentifiziert	651	1,18%	0,48%
	mit Sperre Status deregistriert	54.406	98,60%	70,72%
	mit Sperre Status vorläufig	121	0,22%	0,73%
	mit Sperre Status undefiniert	-		
	mit Limit	34.118	14,72%	
	mit Limit Status authentifiziert	22.149	64,92%	16,35%
	mit Limit Status deregistriert	2.966	8,69%	3,86%
	mit Limit Status vorläufig	9.003	26,39%	54,06%
	mit Limit Status undefiniert	-		
	mit automatischer Gewinntransaktion	580	0,25%	
	mit aGTA Status authentifiziert	338	58,28%	0,25%
	mit aGTA Status deregistriert	222	38,28%	0,29%
	mit aGTA Status vorläufig	20	3,45%	0,12%
	mit aGTA Status undefiniert	-		

### Spielerdaten

- Im System sind 231.743 Spieler erfasst.
- Davon sind 135.501 authentifiziert (58,47%) und können vollumfänglich am Spiel teilnehmen.
- 76.933 (33,20%) haben sich selbst abgemeldet oder wurden vom Glücksspielanbieter deregistriert und können nicht mehr am Spiel teilnehmen.
- 16.654 (7,19%) Spieler haben ihre Registrierung noch nicht abgeschlossen und sind mit dem Status „vorläufig“ eingeschränkt spielberechtigt (bis maximal 150 €, keine Auszahlung).
- Für 2.655 (1,15%) Spieler wurde keine Statusinformation hinterlegt.

### Spielerdaten

- Bei 55.178 (23,81%) Spielern gibt es eine Sperre, d.h. sie haben sich selbst eine Spielpause gesetzt oder wurden vom Glücksspielanbieter gesperrt. Davon entfallen 98,60% (54.406) auf deregistrierte Spieler (93,66% Fremdsperren).
- Dahingegen wurde nur bei 1,18% (651) der authentifizierten Spieler eine Sperre erfasst (93,52% Selbstsperren). Bezogen auf die Gesamtzahl der authentifizierten Spieler liegt die Quote sogar nur bei 0,48%.
- Das lässt darauf schließen, dass die Möglichkeit der kurzfristigen Spielpause (Selbstsperre für 1 Tag) kaum genutzt wird.
- Auch die Möglichkeit der Einzahlungslimits wird nur von 16,35% aller authentifizierten Spieler genutzt.
- Die Möglichkeit der automatischen Gewinntransaktion, bei der Gewinne ab einer gewissen Höhe automatisch vom Spielkonto auf ein Echtgeldkonto des Spielers transferiert werden, nutzen lediglich 0,25% der authentifizierten Spieler.

### Statistische Auswertungen - Sonstige

<b>Zahlungsmittel</b>	gesamt	229.182	
	Bankkonto	22.523	9,83%
	Kreditkarten	2.269	0,99%
	Sonstige	58.819	25,66%
	Bar	145.571	63,52%

<b>Wetten</b>	gesamt	17.341.723	
	Einzel	2.134.422	12,31%
	Kombi	10.178.317	58,69%
	System	5.028.984	29,00%
	Stationärer Vertrieb	9.147.788	52,75%
	Fernvertrieb	8.193.935	47,25%

<b>Wettergebniskorrekturen</b>	gesamt	11.286	0,07%
--------------------------------	--------	--------	-------

<b>Einzelpielerspiele</b>	gesamt	9.534.897	
	Slot	9.532.679	99,98%
	Scratch	128	0,00%
	Videopoker	1.284	0,01%
	Sonstige	806	0,01%

<b>Gemeinschaftsspielerspiele</b>	gesamt	17.938.977	
-----------------------------------	--------	------------	--



# Zahlen – Daten – Fakten

## Stand 09.07.2019

### Zahlungsmittel

Bei den verwendeten Zahlungsmitteln entfallen 63,52% auf Barzahlung, ein Beleg für den hohen Anteil am stationären Wettvertrieb in Schleswig-Holstein. Es folgen die sonstigen Zahlungsmittel (e-Wallets, Paypal, Skrill,...) mit 25,66%, das Bankkonto mit 9,83% und die Kreditkarten mit lediglich 0,99%.

### Sportwetten

Im System finden sich Daten zu 17.341.723 Wetten, davon sind 58,69% Kombiwetten, 29,00% Systemwetten und 12,31% Einzelwetten. Der Stationäre Vertrieb mit 52,75% liegt vor dem Fernvertrieb mit 47,25% aller abgeschlossenen Wetten. Bei lediglich 0,07% aller Wetten musste eine Korrektur des Wettergebnisses vorgenommen werden.

### Online-Casinospiele

Bei den Einzelspielerspielen spielen die Slot-Games mit 99,98% die vorherrschende Rolle. Die weiteren Spiele wie Scratch-Games und Videopoker spielen praktisch keine Rolle.

### Online-Poker

Spieler aus Schleswig-Holstein haben an 17.938.977 Poker-Spielen teilgenommen. Die Zahl ist fast identisch mit der Gesamtzahl der abgeschlossenen Wetten.

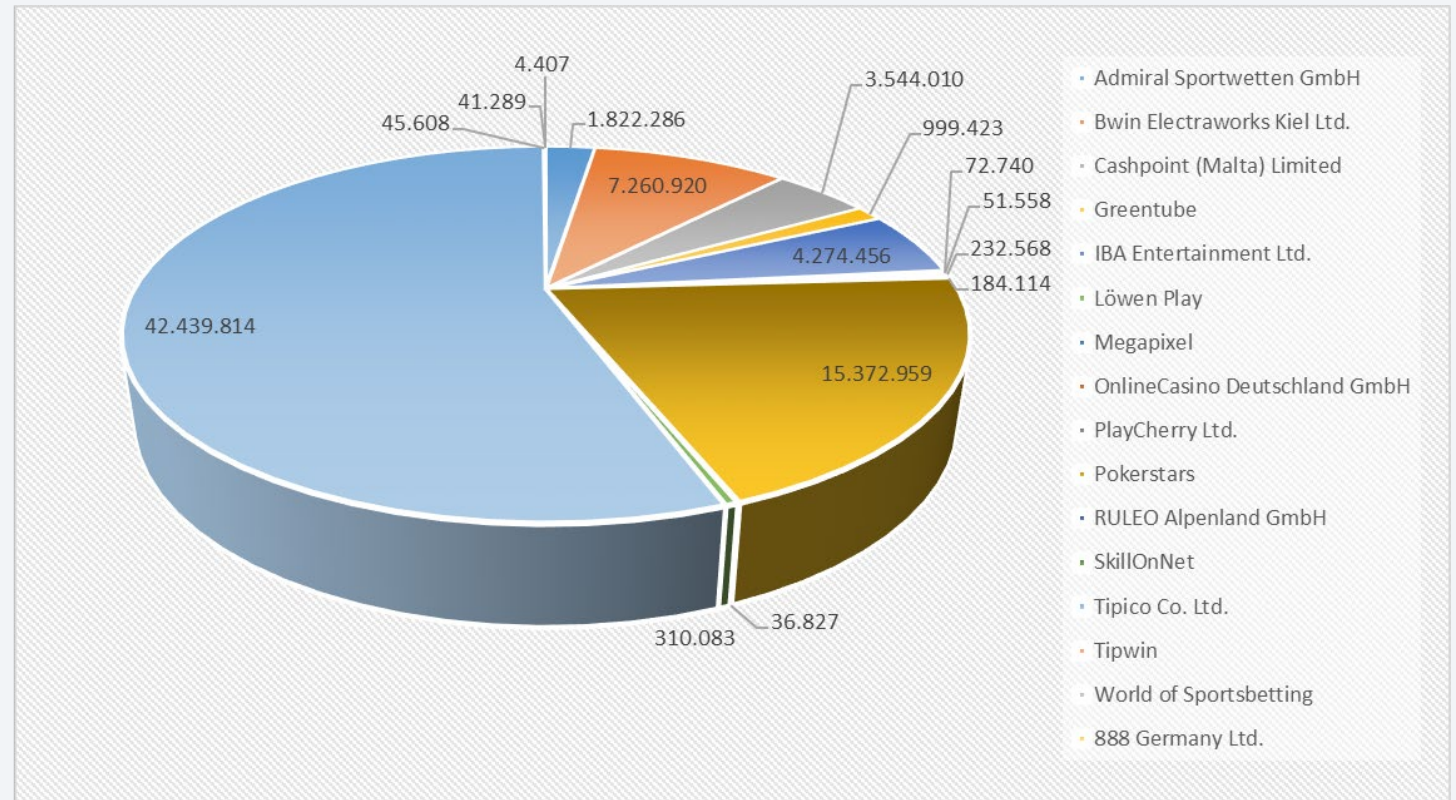
# Glücksspielregulierung in Schleswig-Holstein

Bedeutung für die bundesweite Regulierung  
Ausblick

# Bedeutung für die bundesweite Regulierung

## Anzahl Datensätze der Hauptelemente in der Datenbank für 365 Tage

Anbieter	Datensatzanzahl
Admiral Sportwetten GmbH	1.822.286
Bwin Electraworks Kiel Ltd.	7.260.920
Cashpoint (Malta) Limited	3.544.010
Greentube	999.423
IBA Entertainment Ltd.	4.274.456
Löwen Play	72.740
Megapixel	51.558
OnlineCasino Deutschland GmbH	232.568
PlayCherry Ltd.	184.114
Pokerstars	15.372.959
RULEO Alpenland GmbH	36.827
SkillOnNet	310.083
Tipico Co. Ltd.	42.439.814
Tipwin	45.608
World of Sportsbetting	41.289
888 Germany Ltd.	4.407
	76.693.062



# Bedeutung für die bundesweite Regulierung

## Anzahl Datensätze der Hauptelemente in der Datenbank für 365 Tage

Anzahl Datensätze SH	76.693.062					
		Jahr	Tag	Stunde	Minute	Sekunde
Königssteiner Schlüssel (ca. 3,4%)	2.300.791.860		6.303.539	262.647	4.377	73
Studie von MECN / Goldmedia (ca. 1%)	7.669.306.200		21.011.798	875.492	14.592	243
			GB			
Speicherbedarf	76.693.062		216			
Königssteiner Schlüssel (ca. 3,4%)	2.300.791.860		6.480			
Studie von MECN / Goldmedia (ca. 1%)	7.669.306.200		21.600			

## ➤ Erfahrungen

- Akzeptanz der Verwaltungsentscheidungen, insbesondere durch Nachweiskraft des Safe-Serversystems
- Verstöße meistens durch Verständnisfehler oder technische Umsetzungsfehler
- Prinzip der lernenden Aufsichtsbehörde und der lernenden Anbieter

## ➤ Erkenntnisse für eine zukünftige Regulierung

- Abstrakte gesetzliche Regelungen, äußerst konkrete Ausgestaltung in Bescheiden
- Notwendigkeit eines datenbankgestützten und automatisierten Auswertesystems
- Konkretes Überwachungskonzept sowie ausreichend Personal- und Sachmittel
- Regelmäßiger Dialog mit den Anbietern
- Weiterentwicklung der Vollzugsmöglichkeiten zur Bekämpfung illegaler Anbieter, auch zum Schutz der legalen Anbieter



**Vielen Dank für Ihre  
Aufmerksamkeit!**