

19. Symposium Glücksspiel

15. und 16. März 2022

Thema:

Zum Erlaubnisverfahren virtuelles Automatenspiel (Teil 1) und zu den Zentraldateien (Aktivitäts- und Limitdatei, Teil 2)

Sebastian Buchholz, Referatsleiter im Landesverwaltungsamt Sachsen-Anhalt



Teil 1: Virtuelles Automatenspiel

Inhaltsübersicht:

- **Zuständigkeiten**
- **Rechtsgrundlagen und Verfahren**
- **Daten und Fakten**
- **Rechtsprechung**



Zuständigkeiten

- Gemäß §§ 9a Abs. 1 Nr. 3, 27p Abs. 1 Nr. 3 GlüStV 2021 i. V. m. § 17 Abs. 6a Sätze 1 und 2 Nr. 1 Glücksspielgesetz des Landes Sachsen-Anhalt (Glücksspielgesetz – GlüG LSA) ist seit dem 1. Juli 2021 übergangsweise das Landesverwaltungsamt in Halle (Saale), Referat 208, für die Erteilung von Erlaubnissen zur Veranstaltung virtueller Automaten Spiele im Internet bundesweit zuständig.

- § § 4 bis 4d i.V.m. 22a GlüStV 2021
- Umfängliche Antragsunterlagen einzureichen.
- Anträge auf Erteilung einer Erlaubnis zur Veranstaltung virtueller Automaten Spiele konnten ab dem 1. Juli 2021 von Antragstellern mit Sitz in einem Mitgliedstaat der Europäischen Union oder einem Vertragsstaat des Abkommens über den Europäischen Wirtschaftsraum gestellt werden.



Rechtsgrundlagen und Verfahren

- Neben der zu beantragenden Veranstaltererlaubnis nach § 4 Abs. 1 und 4 GlüStV 2021 ist es notwendig, dass jedes virtuelle Automatenspiel eines Anbieters im Sinne des § 3 Abs. 1a Satz 1 einzeln geprüft und erlaubt wird, da diese gemäß § 22a Abs. 1 Satz 2 einem gesonderten Erlaubnisvorbehalt unterliegen. Die Erlaubnis einzelner Spiele kann nicht ohne eine Veranstaltererlaubnis erteilt werden.
- Zur Überprüfung der einzelnen virtuellen Automaten Spiele ist dem Landesverwaltungsamt gemäß § 22a Abs. 1 Satz 3 eine Version des Spiels zur Verfügung zu stellen



Daten und Fakten

- 58 Anträge auf Erteilung einer Erlaubnis zur Veranstaltung von virtuellen Automatenspielen (= Veranstaltererlaubnis)
- Sammelanträge auf Genehmigung von insgesamt über 5.000 virtuellen Automatenspielen
- Gerichtsverfahren: 6



Rechtsprechung

- Was beehrten die Kläger/Antragsteller?
- Im Wege der Zwischenentscheidung („Hängebeschluss“) aufzugeben, bis zur Entscheidung über den Antrag auf Erlass einer einstweiligen Anordnung, keine Erlaubnisse („Konzessionen“) nach § 4a GlüStV für virtuelle Automaten Spiele an andere Bewerber zu vergeben
- „Unionsrechtliche Gleichbehandlung von Erlaubnis Antragstellern durch u.a. gleichzeitige Bescheidung, EU-weite Bekanntmachung etc.“
- Bisherige Entscheidungen: Antragsablehnung

Teil 2: LUGAS- Die Zentraldateien

Limitdatei nach § 6c GlüStV 2021

Datei zur Verhinderung des parallelen Spiels bei mehreren Anbietern im Internet (Aktivitätsdatei) nach § 6h GlüStV 2021



Inhaltsübersicht

- Rechtsgrundlagen und Funktionsweise
- Umsetzung im Zeitverlauf
- Daten und Fakten
- Häufige Fehlannahmen
- Exkurs: Abgrenzung zum Auswertesystem

- **Limitdatei nach § 6c GlüStV 2021**
- Überwachung des monatlichen anbieterübergreifenden Einzahlungslimits eines Spielers
- Grundsätzlich nicht höher als 1.000 Euro – ab 01.01.2023 Ausnahmen möglich
- Meldung jedes Einzahlungsversuchs vor Abschluss der Einzahlung an Limitdatei
- Limitdatei überprüft, ob aktuell geltendes Limit durch Einzahlungen überschritten wäre und gibt demnach Einzahlung frei oder weist sie zurück

- **Limitdatei nach § 6c GlüStV 2021**
- Abfrage des festgelegten Limits eines Spielers durch den Anbieter nicht möglich
- Lediglich bei Überschreiten des Limits wird noch verfügbares Budget mitgeteilt
- Anbieter kann diese Information dem Spieler mitteilen

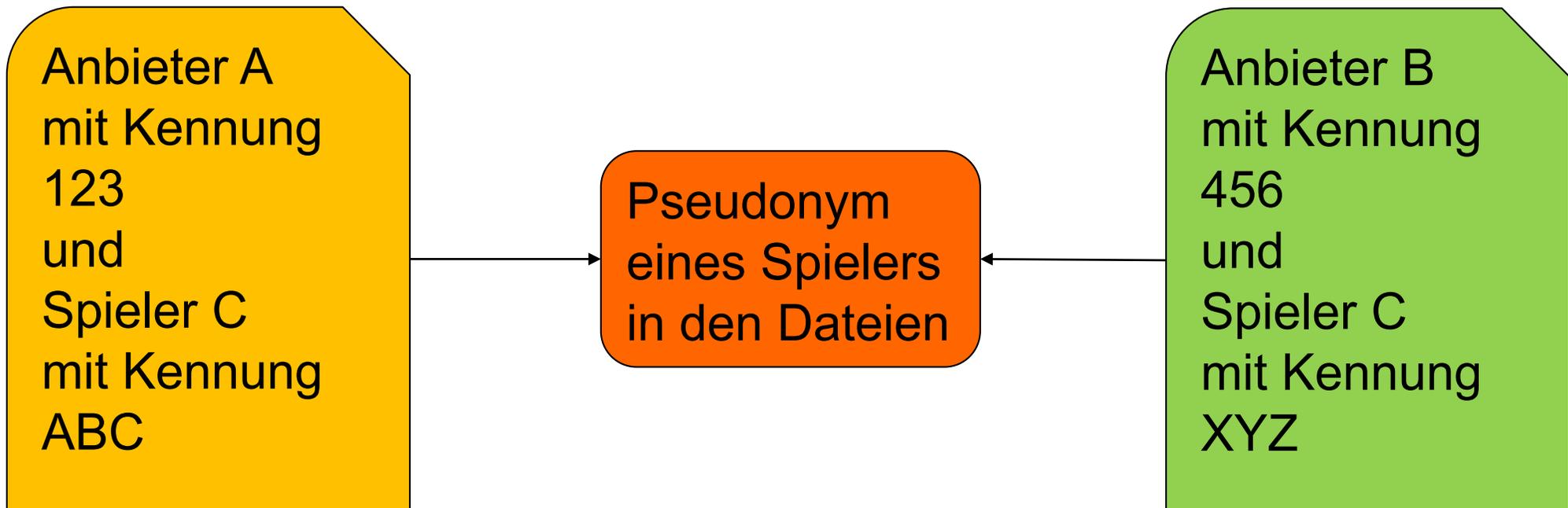
- **Aktivitätsdatei nach § 6h GlüStV 2021**
- Spieler ist entweder aktiv oder inaktiv geschaltet
- Schaltung erfolgt über Anbieter
- Aktivschaltung darf und muss unmittelbar vor Spielbeginn erfolgen
- Inaktivschaltung erfolgt nach 30 Minuten Inaktivität oder auf Verlangen des Spielers
- Solange Aktivschaltung besteht kann kein anderer Anbieter diesen Spieler aktiv oder inaktiv schalten
- Inaktivschaltung kann nur durch Anbieter erfolgen, der auch aktiv geschaltet hat

- **Personenbezogene Daten bei der Interaktion mit den Dateien**
- Personenbezogene Daten in § 6c Absatz 4 und § 6h Absatz 2 abschließend genannt
- Möglichkeit der Ersetzung durch ein Pseudonym wird wahrgenommen
- Einmalige Übermittlung der personenbezogenen Daten im Rahmen der Registrierung eines Spielers
- Dateien ermitteln aus diesen Daten Pseudonym und löschen Daten

- **Personenbezogene Daten bei der Interaktion mit den Dateien**
- Pseudonym steht nun für Spieler in den Dateien
- Jeder Anbieter hat systemseitig eine anbieterspezifische Kennung und für jeden seiner Spieler eine zusätzliche anbieterbezogene Kennung
- Interaktion mit den Dateien erfolgt technisch bedingt unter Verwendung der anbieterspezifischen Kennung und auf Seiten des Anbieters durch Angabe der anbieterbezogenen Kennung des Spielers

Rechtsgrundlagen und Funktionsweise

- Über alle Anbieter hinweg sind die anbieterbezogenen Kennungen eines Spielers in Kombination mit den jeweiligen anbieterspezifischen Kennungen mit dem Pseudonym verknüpft, so dass eine eindeutige Zuordnung ohne Verwendung der personenbezogenen Daten möglich ist



Umsetzung im Zeitverlauf

- Beginn des Projekts im **Sommer 2020**
- Nach einer kurzen Vorprojektphase Erarbeitung in mehreren Konzeptphasen **bis Anfang 2021**
- **Ab 2021** Beginn der Softwareentwicklung
- Nach erfolgreichem Test Inbetriebnahme **zum 30.06.2021**
- Seitdem fortlaufende Weiterentwicklung

- **Länderübergreifendes Glücksspielaufsichtssystem kurz: LUGAS** 
- Entwicklung und Betrieb durch Dataport (Anstalt des öffentlichen Rechts)
- Implementierungsanforderungen in Technischer Richtlinie und Transliterationsvorschrift festgehalten
- 11 Anbieter im Live-System, über 100 Anbieter im Test-System, über 350.000 Spieler registriert (Stand: 03.03.2022)

Häufige Fehlannahmen

- **„Durch die Dateien wurde der „gläserne Spieler“ geschaffen.“**
- Durch die Pseudonymisierung und anschließende Löschung der personenbezogenen Daten hat die Behörde allein keine technische Möglichkeit die Daten in den Dateien konkreten Spielern zuzuordnen.

Häufige Fehlannahmen

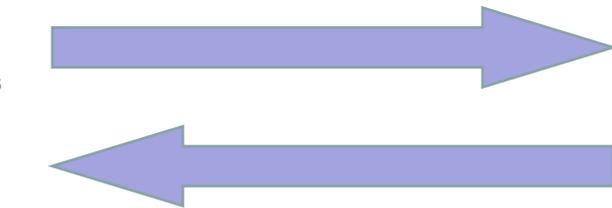
- **„Mit der Limitdatei kann jede Aktivität des Spielers nachvollzogen werden. Rückschlüsse auf finanziellen Hintergrund und Häufigkeit des Spiels sind möglich.“**
- Gespeichert werden in der Limitdatei: Pseudonym, Datum und Höhe der Einzahlung sowie Gesamtbetrag
- Löschung nach einem Monat (mit Ausnahme des Pseudonyms)
- Limitdatei gerade keine „Konto“-Datei
- Nicht ersichtlich wann, wo, welche Beträge, für welche Spiele verwendet werden und welche Gewinne oder Verluste damit erzielt werden
- Einträge zu einem Spieler nicht durch einseitiges Verlangen der Behörde einsehbar

Häufige Fehlannahmen

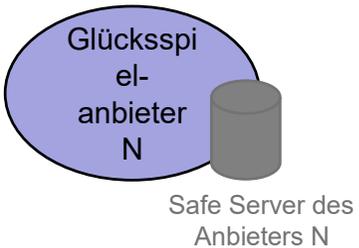
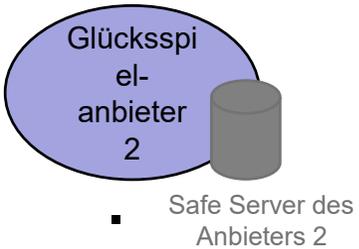
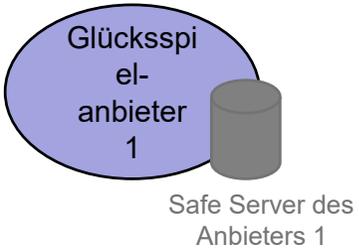
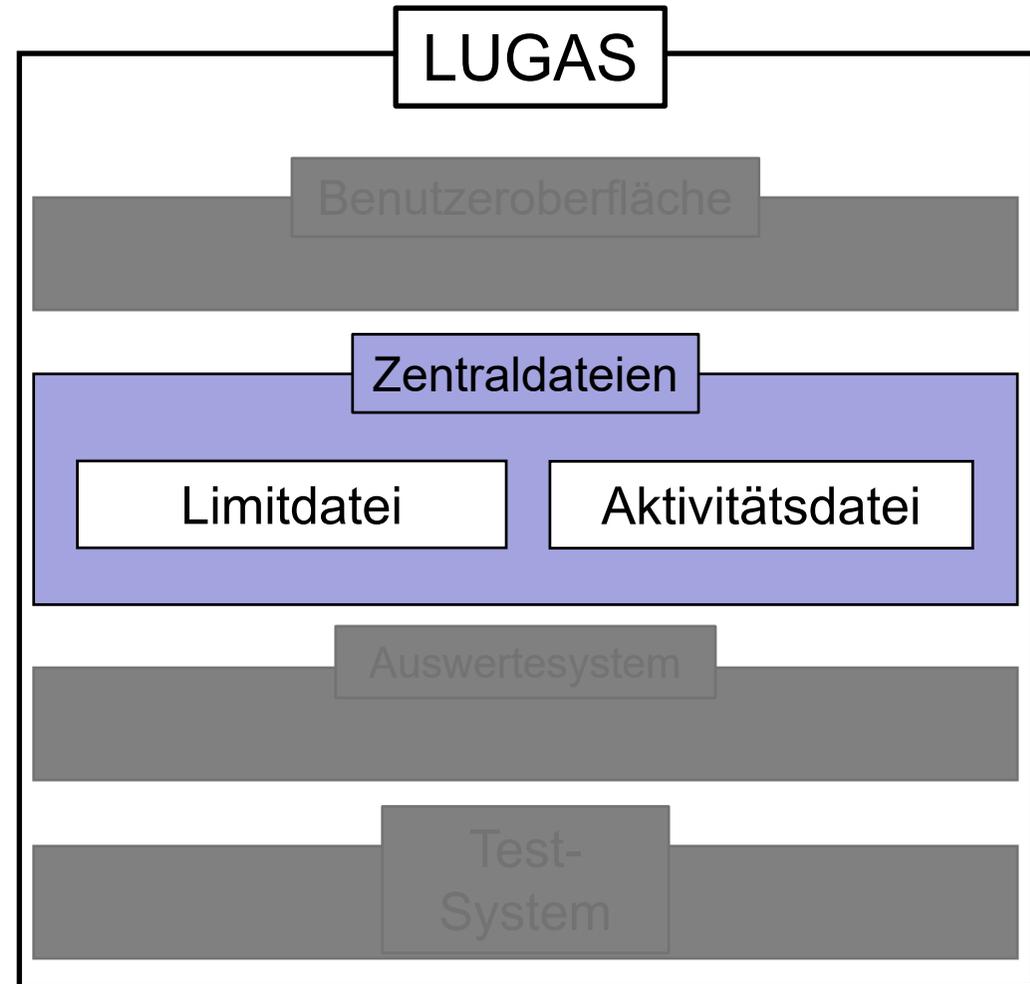
- **„Mit der Aktivitätsdatei kann jede Aktivität des Spielers nachvollzogen werden. Rückschlüsse auf das Spielverhalten und die Tagesgestaltung sind möglich.“**
- Gespeichert werden in der Aktivitätsdatei: Pseudonym und Information über die Aktivschaltung
- 5 Minuten nach Inaktivschaltung Löschung der Information
- Nicht ersichtlich welche Spiele gespielt werden
- Aktivität ist nicht im Verlauf ersichtlich
- Aktivschaltung muss unmittelbar vor Spielbeginn erfolgen
- Inaktivschaltung kann ohne Spielteilnahme durch einfache Eingaben auf der Website aufgeschoben werden
- Einträge zu einem Spieler nicht durch einseitiges Verlangen der Behörde einsehbar

Abgrenzung zum Auswertesystem

- Spieler registrieren
- Limits setzen
- Einzahlungen setzen
- Spieler AKTIV und INAKTIV setzen



- Limits annehmen/ablehnen
- Einzahlungen annehmen/ablehnen
- Spielerstatus (AKTIV/INAKTIV) melden



Abgrenzung zum Auswertesystem

Spielerregistrierung

3

LUGAS

- Pseudonym (berechnen aus personenbezogenen Daten), Spieler-ID des Anbieters speichern
- Rückmeldung: OK oder Fehlermeldung

2

Anbieter

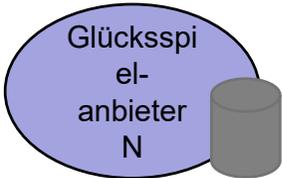
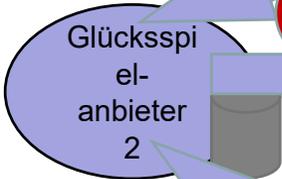
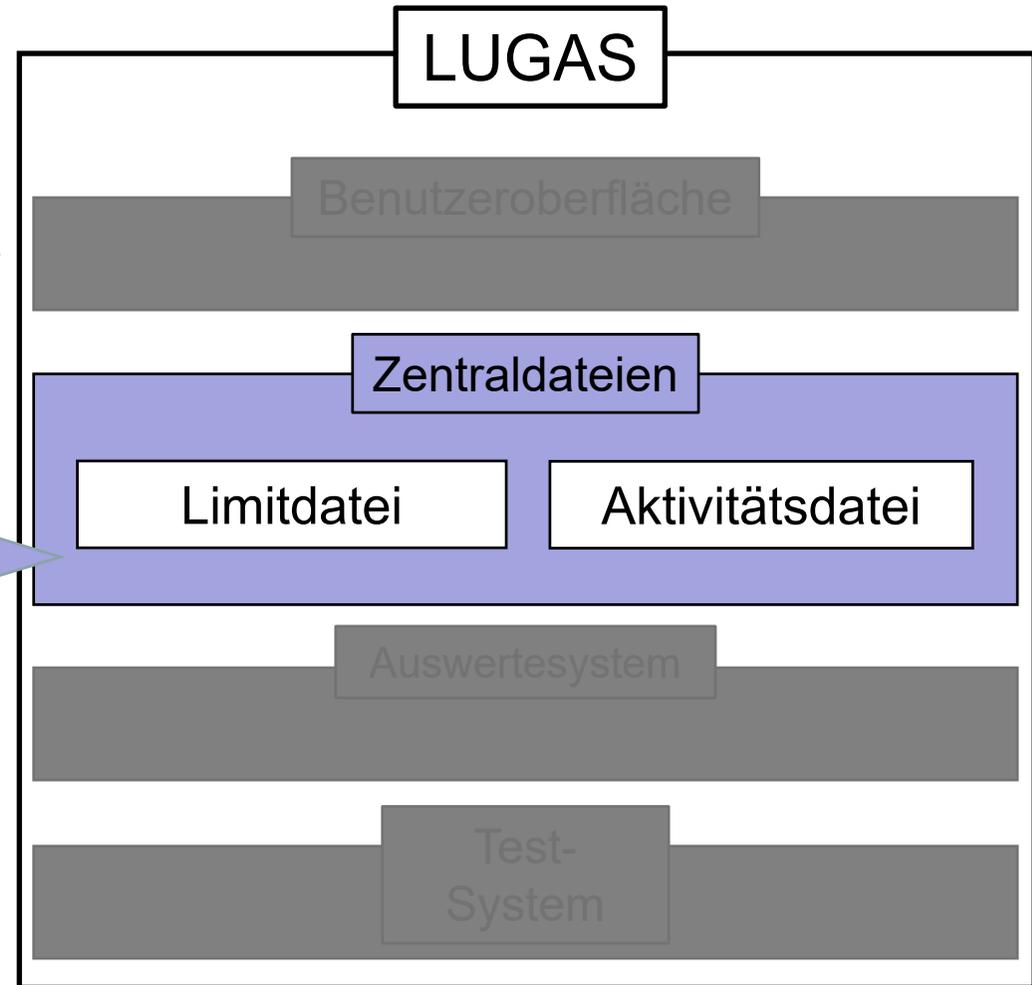
- Daten übermitteln

1

Spieler

Spieler

- Spielkonto eröffnen
- Personenbezogene Daten eingeben



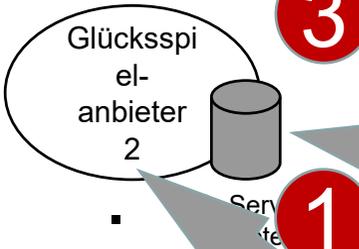
Abgrenzung zum Auswertesystem

Auswertesystem

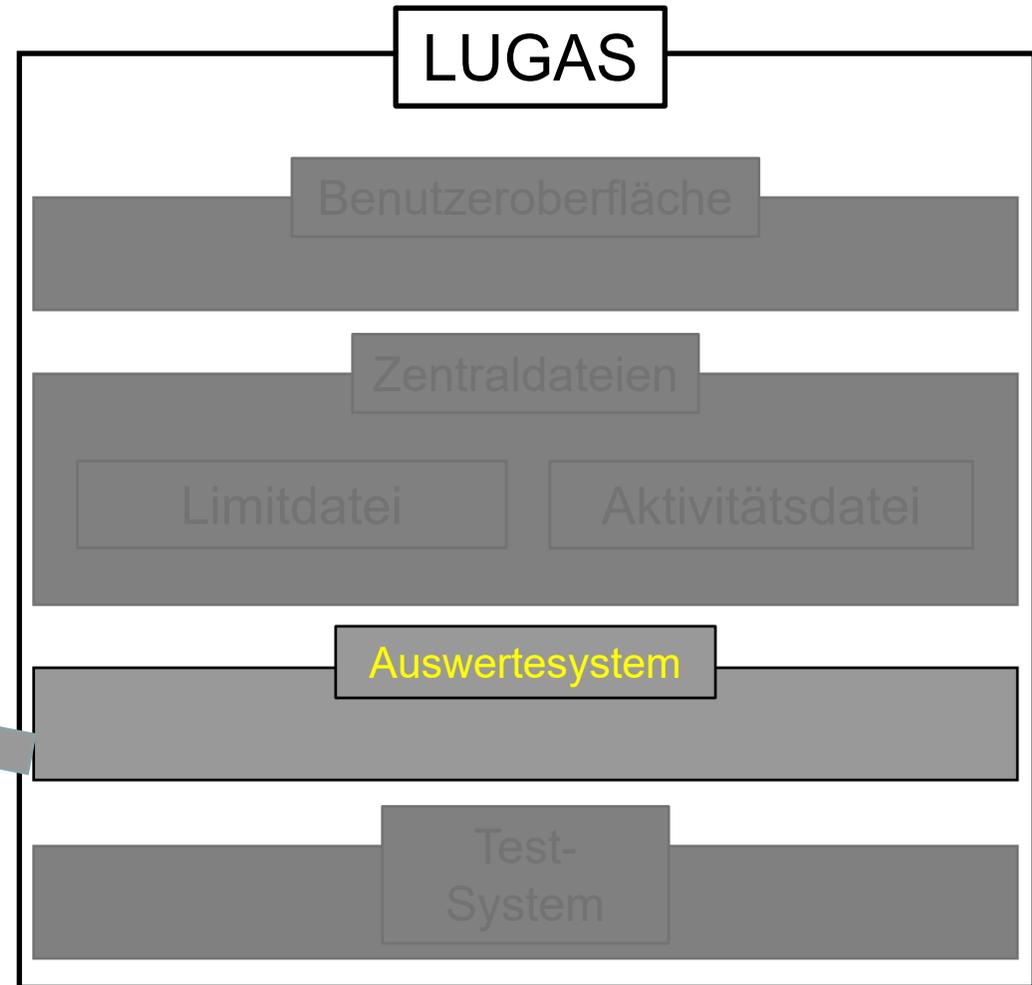
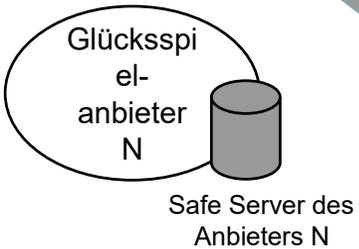
- 2 Anbieter**
- Daten auf Safe-Server speichern



- 3 LUGAS**
- Daten abholen und pseudonymisieren



- 1 Spieler**
- Spielaktivität



Fragen?





Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

E-Mail: info-glsa@lvwa.sachsen-anhalt.de