



# „Fun-Game-Erlass“ Eine Handreichung für die Vollzugsbehörden

Unna, 25.04.2022



**„Um den Schwarzmarkt wirksam zu bekämpfen, braucht es zweierlei: einen gestärkten Vollzug und ein ausreichendes und attraktives legales Angebot.“**

Georg Stecker, DAW, Automatenmarkt 3/22

**„Deswegen ist es so wichtig deutlich darauf hinzuweisen, dass die Kanalisierung des Glückspiels, also die Steuerung des Spielers hin zu legalen, sicheren Angeboten...oberste Priorität haben muss.“**

Olaf Weinstein, Chefredakteur, Automatenmarkt 2/22

**„Hinzu kommt auch, dass die aktuellen legalen Automaten z.B. durch vorgeschriebene Spielpausen unattraktiver geworden sind. Simple, sogenannte „FUN-Game“-Automaten profitieren davon. Auch hier kann gut gemeinte Spielerschutzregulierung ins Gegenteil umschlagen.“**

Uwe Proll, Behördenspiegel: Beiträge zum Glücksspielwesen, 1/22



## **Wann ist ein legales Angebot ausreichend attraktiv?**

Ebene 1: Spielhalle - Ambiente, Service, Öffnungszeiten, Sicherheit

Ebene 2: GGS – Gewinnerwartung und Unterhaltungswert

Verschiedene subjektive Sichtweisen:

Spieler → bestmögliche Unterhaltung, sichere Umgebung

Anbieter → Bindung der Spieler, Gewinnerzielung

Spielerschützer → Minimierung der Suchtgefahren, stärkere Regulierung bis Verbot



- Fragen könnte man Marketing-Experten, Psychologen und Techniker/Informatiker.
- Tatsächlich haben in der Vergangenheit aber die Politik und die Ministerialbürokratie die wesentlichen Weichen gestellt. Auch die Gerichte haben eine nicht unmaßgebliche Rolle gespielt.
- Kurz: Menschen, die mit dem Automatenspiel in aller Regel nichts zu tun haben!
- **Fazit: Viel mehr als „Versuch und Irrtum“ ist nicht (und konnte nicht) dabei herausgekommen!**



## **Gibt es so etwas wie die „Kanalisation des Glücksspiels“ und die „Steuerung des Spielers“ überhaupt?**

Das mag früher gestimmt haben. Wird heute teilweise schon als quasi öffentlicher Auftrag interpretiert.

Aber angesichts eines sich immer weiter diversifizierenden Spielmarkts und einer durch die Digitalisierung sehr dynamischen Entwicklung scheint das mir mehr und mehr fragwürdig.



## Der „gestärkte Vollzug“ – Mythos oder (bald) Wirklichkeit?

- Wir wissen schon lange, dass die Vollzugssituation im Spielbereich schwierig ist. Das hat zahlreiche Gründe, Mangel beim Personal und Fachwissen stehen aber sicherlich im Vordergrund.
- Warum hat sich nichts verändert? Unter dem Strich kann man sagen, es gibt einfach immer irgendwelche Dinge, die wichtiger zu sein scheinen.
- **Allerdings gilt auch, der Aufwand, den man betreiben muss um eine Fehlentwicklung zu stoppen, ist umso größer je länger man die Dinge schleifen lässt.**

**Das ist die Motivation für den Fun-Game-Erlass!**



## ***Situation Ende der 90er:***

- Fun Games werden durch die Industrie als Alternative zum noch mechanischen Spiel in den Markt gedrückt, in den Spielhallen aufgestellt mit einem anschließenden Kleinkrieg, ob doch etwas mehr als nur „Fun“ verkauft wird.
- Das Punktespiel wird dadurch im Markt etabliert.
- Nach der Novellierung der SpielV verschwinden die Fun Games wieder.

## ***Situation heute***

- Fun Games werden außerhalb der Spielhallen aufgestellt, Herkunft nicht ganz klar, aber online problemlos bestellbar. Fun Games sind eindeutig illegal.



# 1. Struktur des Erlasses

## Chronologischer Aufbau – Leitfaden für Kontrollen

- a. Spielrechtliche Ausgangssituation (Rechtsgrundlagen)
- b. Planung der Kontrollmaßnahmen
- c. Durchführung der Kontrollen
- d. Vorgehen beim Auffinden von sog. „Fungames“



## a) Spielrechtliche Ausgangssituation

- Darstellung der Verbotsvoraussetzungen nach § 6a SpielV
- Klärung von Auslegungsfragen unter Einbeziehung der Rechtsprechung und von Beschlussfassungen des BLA „Gewerberecht“



## b) Planung

- Benennung der relevanten Örtlichkeiten (Hilfe bei der Auswahl zu kontrollierender Betriebe)
- Nach Betriebsart und Räumlichkeit differenzierte Rechtsgrundlagen für Kontrollmaßnahmen  
(wann und in welchem Umfang darf welcher Personenkreis kontrolliert werden?)



## c) Durchführung der Kontrollen

- Praktische Hilfestellung für das Erkennen sog. „Fungames“  
(Beschreibung äußerer Merkmale – bebilderte Beispiele)
  
- Hilfestellung bei der Auswahl und Sicherstellung von  
Beweismitteln



## d) **Vorgehen beim Auffinden von sog. „Fungames“**

- Abgrenzung der ordnungsbehördlichen und polizeilichen Zuständigkeiten
- Maßnahmen bis zum Eintreffen der Polizei
- Verhältnis von Bußgeld- und Strafverfahren



## 2. Grundlagen des Erlasses

In den Erlass sind das Know-How und die Erfahrungen folgender Stellen eingeflossen:

- AK gegen Spielsucht e.V.,
- LKA NRW,
- Gewerbeämter,
- MWIDE (einschl. Erkenntnissen aus dem BLA „Gewerberecht“).



(Bildquelle: [www.live-karikaturen.ch](http://www.live-karikaturen.ch))

**Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit !**