



20. DEZ. 2012

Innenministerium | Postfach 71 25 | 24171 Kiel

Hambach & Hambach Rechtsanwälte
Herrn Dr. Wulf Hambach
Haimhauserstraße 1
80802 München

Ihr Zeichen:
Ihre Nachricht vom:
Mein Zeichen: IV 36 – 212-21.6.11
Meine Nachricht vom:

Guido Schlütz
gluecksspielaufsicht@im.landsh.de
Telefax: 0431 988-6146060

19. Dezember 2012

Genehmigungsantrag der Skill on Net Limited für die Veranstaltung und den Vertrieb von Onlinecasinospiele nach dem Gesetz zur Neuordnung des Glücksspiels des Landes Schleswig-Holstein

Sehr geehrter Herr Dr. Hambach,

das Innenministerium des Landes Schleswig-Holstein erlässt folgenden

B E S C H E I D :

1. Die Skill on Net Limited, Office 297, Suite A, Dolphin Court A, Embassy Way Ta' Xbiex XBX1071, Malta, vertreten durch Herrn Costakis Alexandrou und Frau Olga Finkel (im folgenden Skill on Net), wird gemäß § 4 i. V. m. §§ 19 und 20 des Gesetzes zur Neuordnung des Glücksspiels (Glücksspielgesetz) vom 20.10.2011, GVOBl. S. 280, genehmigt, im Geltungsbereich des Gesetzes Online-Glücksspiele vorbehaltlich der unten dargestellten Inhalts- und Nebenbestimmungen zu veranstalten und im Wege des Eigenvertriebes als Fernvertrieb nach § 3 Abs. 9 Satz 2 Glücksspielgesetz zu vertreiben.
2. Die Genehmigung ergeht unter der Auflage, dass sie nur im Geltungsbereich des Glücksspielgesetzes in Schleswig-Holstein Anwendung findet. Aufgrund dieser Genehmigung darf Skill on Net nur Spieler mit Wohnsitz oder gewöhnlichem Aufenthaltsort im Geltungsbereich des Gesetzes zur Teilnahme an den in Nr. 1 genannten Glücksspielen zulassen, § 2 Abs. 1 i.V.m. § 3 Abs. 9 Glücksspielgesetz. Auf die Selbstverpflichtungserklärung der Skill on Net im Rahmen des Antragsverfahrens wird Bezug genommen.
Skill on Net wird ferner ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die Genehmigung widerrufen werden kann, wenn Skill on Net die Voraussetzungen für die Genehmigungserteilung nicht mehr erfüllt, gegen Regelungen dieser Genehmigung (einschließlich Auflagen und Nebenbestimmungen) oder Vorschriften des Glücksspiel-

gesetzes verstößt oder ihren abgabenrechtlichen Verpflichtungen nicht nachkommt, § 4 Abs. 7 Glücksspielgesetz.

3. Die Genehmigung gilt ab dem 19.12.2012 und endet mit Ablauf des 18.12.2018 vorbehaltlich der unten dargestellten Nebenbestimmungen, § 4 Abs. 3 Glücksspielgesetz.
4. Die Genehmigung sowie die Aufnahme des Geschäftsbetriebs unter dieser Genehmigung stehen unter der aufschiebenden Bedingung, dass das interne Kontrollsystem mit seinem Safe-Server als Teil des Sicherheitskonzepts gem. § 3 Abs. 1 Glücksspielgenehmigungsverordnung vom 11. Januar 2012 (GGVO) eingerichtet ist und betrieben wird und die auf diesen zu übertragenden Daten für die Genehmigungsbehörde sowie die Finanzbehörden entsprechend den Anforderungen der Genehmigungsbehörde zur Verfügung stehen.
Skill on Net ist verpflichtet, gegenüber der Genehmigungsbehörde innerhalb eines Zeitraums von sechs Monaten nach Aufnahme des Geschäftsbetriebs durch Vorlage einer Prüfbescheinigung eines akkreditierten Prüflabors den Nachweis zu erbringen, dass die Einrichtung und der Betrieb sowohl des Safe-Servers als auch der gesamten Hard- und Software im Zusammenhang mit der Veranstaltung und dem Vertrieb von Onlinecasinospiele mit den Vorgaben dieser Genehmigung, den Vorschriften des Glücksspielgesetzes und der auf seiner Grundlage erlassenen Rechtsverordnungen sowie weiteren Vorgaben der Genehmigungsbehörde übereinstimmt; für den Fall, dass Skill on Net diesen Nachweis nicht fristgerecht erbringt, bleibt der Widerruf der Genehmigung vorbehalten.
5. Skill on Net wird auf die Aufzeichnungs- und Aufbewahrungsverpflichtung aus § 46 Abs. 1 GlücksspielG hingewiesen. Nach Satz 2 haben die Anbieter bei Online-Glücksspielen sicherzustellen, dass die Herkunft der Spieler zuverlässig identifiziert wird.
Die diesbezüglichen Aufzeichnungen sind der Genehmigungsbehörde auf Verlangen zur Verfügung zu stellen, § 30 Abs. 1 Nr. 2 Glücksspielgesetz.
Skill on Net wird weiter darauf hingewiesen, dass Verstöße gegen die Dokumentationspflichten ordnungsrechtlich geahndet werden können und dass bei Verstößen ggf. nach § 4 Abs. 7 Glücksspielgesetz die Genehmigung widerrufen werden kann.
6. Es wird darauf hingewiesen, dass insbesondere im Falle des Erlasses einer Verordnung zur Konkretisierung der Anforderungen an das Überwachungsverfahren ggf. damit zu rechnen ist, dass weitere konkrete Vorgaben zum Nachweis der Einhaltung der Anforderungen an das Sicherheits-, Geldwäsche, Betrugsabwehr- und Sozialkonzept gemacht werden, und dass der Nachweis der Rechts- und Genehmigungskonformität der Umsetzung des der Genehmigung zugrundeliegenden Sicherheits-, Geldwäsche, Betrugsabwehr- und Sozialkonzeptes ggf. durch Prüfbescheinigungen akkreditierter Prüflabore und – soweit es das Geldwäschekonzept betrifft - durch eine Abstimmung mit dem Landeskriminalamt zu erbringen ist. Weiter wird auf die Geltung der Vorschriften des Geldwäschegesetzes, insbesondere die unmittelbare Verpflichtung von Anbietern von Online-Glücksspielen durch das Gesetz zur Ergänzung des Geldwäschegesetzes (GwGErgG), hingewiesen.
7. Es wird darauf hingewiesen, dass insbesondere im Falle des Erlasses einer Verordnung zur Konkretisierung der Anforderungen an das Überwachungsverfahren ggf. damit zu rechnen ist, dass weitere konkrete Vorgaben zum Nachweis der Ein-

haltung der Anforderungen an das Konzept zur sicheren Abwicklung von Zahlungen gemacht werden, dass der Nachweis der Rechts- und Genehmigungskonformität der Umsetzung des der Genehmigung zugrundeliegenden Konzepts zur sicheren Abwicklung von Zahlungen ggf. durch den Erwerb eines jeweils gültigen Zertifikats über die PCI-Compliance bzw. gleichwertige Prüfbescheinigungen akkreditierter Zertifizierungsstellen zu erbringen ist, und dass diese Vorgaben ggf. auch durch Dritte, derer sich Skill on Net bei der Zahlungsabwicklung bedient, zu erfüllen sind.

8. Skill on Net richtet ein mit der Genehmigung übereinstimmendes Online-Angebot mit Top-Level-Domain für Deutschland – ccTLD .de – ein. Skill on Net legt die Registrierungsunterlagen bzgl. der Top-Level-Domain der Genehmigungsbehörde bei Aufnahme des Geschäftsbetriebs vor. Das Veranstalter- und Eigenvertriebsangebot von Skill on Net im Internet darf nur mit erlaubten Zahlungssystemen sowie mit weiteren, durch Genehmigungen dieser Genehmigungsbehörde erlaubten Glücksspielangeboten verlinkt werden. Andere Verlinkungen, insbesondere deep links, sind nicht zulässig.
9. Die Zahlungsabwicklung mit Zahlungssystemen, die keine ausweisbasierende Identifizierung und Authentifizierung der Spielerinnen und Spieler ermöglichen, ist nicht zulässig. Zulässig sind für Skill on Net sind Zahlungen in Form der Banküberweisung (auch mit Sofortüberweisung, Direktüberweisung und Giropay), ELV sowie Kreditkarten (Visa, Mastercard, Maestro) über die Wirecard Bank AG zulässig. Voraussetzung ist jeweils, dass sowohl Ein- und Auszahlungen bei demselben Zahlungsdiensteanbieter möglich sind. Inhaber- und Kontoidentität für Ein- und Auszahlungen sind zu beachten und umzusetzen. Dementsprechend sind die Geschäftsbedingungen zu ändern.
10. Die Durchführung des Online-Glücksspiels richtet sich nach dem Glücksspielgesetz, der GGVO sowie der im Rahmen der Antragstellung übermittelten Dokumente, Urkunden, Erklärungen und Äußerungen und nach den Ausführungen zur Ausgestaltung des Online-Glücksspiels und den vorgelegten Teilnahmebedingungen und Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Diese Unterlagen sowie die übrigen Anlagen zum Antrag sind, soweit durch diesen Bescheid keine anderweitigen Regelungen getroffen werden, Bestandteil des Bescheids.
11. Genehmigt werden die Veranstaltung und der Vertrieb der mit Schreiben vom 23.11.2012 beantragten Online-Glücksspiele.
12. Soweit in Bezug auf das beabsichtigte Online-Glücksspielangebot vertragliche Vereinbarungen mit Dritten abgeschlossen sind oder noch werden (insbesondere mit, aber nicht begrenzt auf, sogenannte „B2B“-Betreibern von Online-Glücksspielplattformen), ist sicherzustellen, dass der Genehmigungsinhaber Vertragspartner des Spielers bleibt und als solcher auch Rechte und Pflichten aus dem Vertrag selbst wahrnimmt, soweit nicht in dieser Genehmigung, durch Gesetz oder aufgrund Gesetzes etwas Abweichendes geregelt ist. Die Verträge mit Dritten sind vor Aufnahme des Online-Glücksspielbetriebs der Aufsichtsbehörde zur Genehmigung vorzulegen.
13. Zur Sicherstellung der gesetzlichen Voraussetzung für die Erteilung dieser Genehmigung ergehen gem. § 107 Abs. 1 Landesverwaltungsgesetz folgende Nebenbestimmungen:

a) Das Online-Glücksspielangebot ist vollständig in deutscher Sprache vorzuhalten. Wenn verschiedene Sprachversionen angeboten werden, muss das gesamte Online-Glücksspielangebot in der vom Spieler gewählten Sprache zur Verfügung stehen.

b) Es ist während des Spiels zu jeder Zeit ein sich automatisch aktualisierender Stand des Spielerkontos anzuzeigen.

c) Sämtliche Informationen in Hinblick auf Guthaben und Zahlungsvorgänge sind in Euro auszuweisen.

d) In Intervallen von einer Stunde hat ein sogenannter automatischer „reality check“ zu erfolgen. Dieser muss

- das aktuelle Spiel unterbrechen,
- anzeigen, wie lange der Spieler gespielt hat,
- die Gewinne und Verluste des Spielers in dieser Zeit anzeigen,
- dem Spieler eine Bestätigung abverlangen, dass er die Hinweise zur Kenntnis genommen hat und
- dem Spieler die Möglichkeit geben, die Runde zu beenden oder zum Spiel zurückzukehren.

e) Der Name des Spiels muss zu jeder Zeit während des Spiels angezeigt werden. Die Bezeichnung des Spiels darf nicht irreführend sein, insbesondere nicht den Namen von tatsächlich existierenden Spielen verwenden, wenn nicht dessen Regeln für das Spiel gelten.

f) Der Spieler muss nähere Informationen zum Spiel (insbesondere Spielregeln, Ausschüttungsquoten, Gebühren) einsehen können, ohne zuvor einen Einsatz tätigen zu müssen.

g) Spiele dürfen nicht so aufgebaut sein, dass sie den Kunden über die Wahrscheinlichkeit eines Gewinns in die Irre führen, indem sie ein Verlustergebnis durch ein anderes ersetzen.

h) Spiele dürfen dem Spieler nicht die Vorstellung vermitteln, das Ergebnis des Spiels würde durch seine Geschicklichkeit beeinflusst, wenn dies nicht der Fall ist (d.h., wenn das Ergebnis ausschließlich auf Zufall beruht).

i) Simuliert ein Spiel eine echte physische Vorrichtung, oder deutet es eine solche implizit an, dann muss das Verhalten der Simulation dem erwarteten Verhalten der echten physischen Vorrichtung entsprechen. Insbesondere muss

- die visuelle Darstellung der Simulation den Merkmalen der echten physischen Vorrichtung entsprechen,

- die Wahrscheinlichkeit des Eintritts eines Ereignisses in der Simulation der Wahrscheinlichkeit der echten physischen Vorrichtung entsprechen (beispielsweise muss bei einem simulierten Wurf eines Würfels mit sechs Flächen die Wahrscheinlichkeit, eine bestimmte Zahl zu erhalten, dem Verhältnis 1 zu 6 entsprechen),

- wenn das Spiel mehrere echte physische Vorrichtungen simuliert, die sich normalerweise unabhängig voneinander verhalten würden, jede Simulation unabhängig von den anderen Simulationen sein,

- wenn ein Spiel echte physische Vorrichtungen simuliert, die sich vorhergehende Ereignisse nicht merken können, das Verhalten der Simulationen unabhängig von ihrem vorhergehenden Verhalten sein (d.h., es darf zum vorhergehenden Verhalten nicht in Bezug stehen).

j) Ein automatischer Spielbeginn ist unzulässig. Jede einzelne Spielrunde darf nur nach gesonderter Auslösung durch den Spieler gestartet werden. Ein Start gleich mehrerer Spielrunden nacheinander ist unzulässig. Auch mehrfache „Spiel“-Befehle eines Spielers dürfen nur ein Spiel starten.

k) Der Genehmigungsinhaber ist verpflichtet, für den Spieler eine Möglichkeit der Spielerauthentifizierung vorzuhalten, die neben der Eingabe von Nutzernamen und Passwort eine zusätzliche Authentifizierungsmethode beinhaltet (bspw. TAN-Verfahren, SecurID-Token, Chip- oder Magnetstreifenkarte). Diese Form der Zwei-Faktor-Authentifizierung ist auf Erklärung des Spielers umgehend einzurichten.

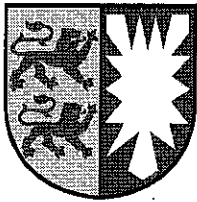
l) Die Vorschriften der Verordnung über Spielgeräte und andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit (Spielverordnung) in der Fassung der Bekanntmachung vom 27. Januar 2006 (BGBl. I S. 280) finden hinsichtlich der Mindestspieldauer auf Online-Glücksspielangebote entsprechende Anwendung.

m) Die Teilnahme am Spiel durch selbstspielende Computerprogramme, welche anstelle von menschlichen Spielern Spielentscheidungen treffen (sogenannte „Robots“ oder „Bots“), ist unzulässig. Skill on Net ist verpflichtet, geeignete Maßnahmen zu treffen, um die Nutzung derartiger Programme für das von ihr veranstaltete und vertriebene Spiel zu verhindern. Insbesondere muss sie die von den Spielern verwendete Spielsoftware (sogenannter „Client“) mit einem Mechanismus versehen, der die Verwendung von Bots überwacht und verhindert und etwaig bekannt werdende Anknüpfungspunkte im Client, derer sich Bots bedienen, unverzüglich beseitigen. Die Nutzerkonten von Verwendern von Bots sind nach einmaliger vorheriger Ankündigung, die dem Spieler in Textform zugänglich gemacht werden muss, im Wiederholungsfalle von Skill on Net zu sperren. Die Sperrung ist der Aufsichtsbehörde unter Angabe von Nutzerkonto und Gründen anzuzeigen.

n) Eine Aufzeichnung der durchgeführten Spiele ist nur insoweit zulässig, als Spielvorgänge gespeichert werden, die der Nutzer mit eigenen Augen selbst wahrnehmen kann. Eine weitergehende Speicherung ist unzulässig. Dies gilt sowohl für interne Funktionen des Clients, als auch für externe Computerprogramme oder Onlineangebote von Drittanbietern. Skill on Net ist verpflichtet, geeignete Maßnahmen zu treffen, um die Aufzeichnung von Spielvorgängen, die nicht der eigenen Wahrnehmung des Spielers unterliegen, zu verhindern. Insbesondere muss sie den Client mit einem Mechanismus versehen, der die Verwendung von externer Statistiksoftware überwacht und verhindert, soweit sie über das zulässige Maß hinaus Aufzeichnungen durchführt, und etwaig bekannt werdende Anknüpfungspunkte im Client, derer sich externe Programme bedienen, unverzüglich beseitigen.

14. Der Betrieb des genehmigten Glücksspielangebots durch den Genehmigungsinhaber im Rahmen eines verbundenen Onlineglücksspielnetzwerks, in dem Nutzer verschiedener Endkundenanbieter gegeneinander spielen können oder gemeinsam um verbundene Jackpots konkurrieren, ist nur dann zulässig, wenn die Einhaltung der Vorgaben dieser Genehmigung und der anwendbaren rechtlichen Vorschriften durch den Genehmigungsinhaber sichergestellt ist.
15. Wesentliche Änderungen bei der Durchführung des Online-Glücksspiels – insbesondere bei den Teilnahmebedingungen – bedürfen der vorherigen Genehmigung der zuständigen Behörde.
16. Die Teilnahme Minderjähriger an Glücksspielangeboten von Skill on Net ist unzulässig; Skill on Net hat durch Identifizierung und Authentifizierung den Jugendschutz umzusetzen. Das bedingt eine den Vorschriften der GGVO entsprechende Spielerregistrierung auch von möglichen Bestandskunden von Skill on Net bzw. der mit Skill on Net verbundenen Unternehmen.
17. Art und Umfang der Werbung für öffentliches Glücksspiel müssen angemessen sein und dürfen nicht im Widerspruch zu den Zielen des Glücksspielgesetzes stehen. Die Werbung darf nicht irreführend sein, insbesondere nicht darauf abzielen, unzutreffende Vorstellungen über die Gewinnchancen hervorzurufen. Die Werbung darf sich nicht gezielt an Minderjährige richten. Trikotwerbungen für Kinder- und Jugendmannschaften sind nicht zulässig. Skill on Net darf Spielerinnen und Spielern, die gesperrt sind oder eine Spielpause einlegen, keine Werbung für Glücksspiele zustellen.
Die Verhaltensregeln des deutschen Werberats über die kommerzielle Kommunikation für Glücksspiele sind zu beachten und als Anlage Bestandteil dieser Genehmigung.
18. Skill on Net hat die bundes- und landesrechtlichen Bestimmungen zum Datenschutz zu beachten. Im Umgang mit datenschutzrechtlich relevanten personenbezogenen Daten ist äußerste Sorgfalt zu wahren.
19. Diese Genehmigung kann nachträglich mit weiteren Nebenbestimmungen versehen werden, wenn dies zur Umsetzung der Bestimmungen des Glücksspielgesetzes, der auf seiner Grundlage erlassenen Verordnungen bzw. im Interesse der öffentlichen Sicherheit erforderlich erscheint.
20. Herr Dr. Wulf Hambach und Herr Claus Hambach, geschäftsansässig Haimhauserstraße 1, 80802 München, sind für die Laufzeit dieser Genehmigung Empfangs- und Vertretungsbevollmächtigter von Skill on Net.
21. Die Genehmigungsbehörde wird den Namen von Skill on Net zum Zwecke des Schutzes und der Information der Bürgerinnen und Bürger veröffentlichen.

22. Skill on Net ist berechtigt, das beigefügte Landeswappen in Verbindung mit dem schriftlichen Zusatz „Mit Genehmigung durch das Innenministerium des Landes Schleswig-Holstein“ zu nutzen.



Begründung:

I.

Nach § 19 Abs. 1 und 2 Glücksspielgesetz steht einem Antragsteller, der die Voraussetzungen dieser Vorschrift erfüllt, ein gebundener Anspruch auf Erteilung einer Genehmigung als Veranstalter von Online-Casinospielen zu. Dies folgt daraus, dass es sich bei § 4 Abs. 1 und 2 Glücksspielgesetz um ein die Berufsfreiheit des Art. 12 Abs. 1 Grundgesetz beschränkendes präventives Verbot mit Erlaubnisvorbehalt handelt und dass der Gesetzgeber zudem davon abgesehen hat, die für eine ermessensmäßige Beschränkung des Angebots an Glücksspielen unionsrechtlich unverzichtbaren objektiven und nicht diskriminierenden Kriterien im Voraus zu bestimmen. Da die Skill on Net als Antragstellerin durch Vorlage der in § 3 GGVO vorgeschriebenen Angaben und Unterlagen zur Gewissheit der Genehmigungsbehörde nachgewiesen hat, dass sie die Genehmigungsvoraussetzungen aus § 19 Glücksspielgesetz und § 2 GGVO erfüllt, steht ihr ein Anspruch auf Erteilung der beantragten Veranstaltungsgenehmigung zu.

Aus Rechtsgründen sah sich die Genehmigungsbehörde gehalten, die Erteilung der Genehmigung nicht davon abhängig zu machen, dass zuvor das interne Kontrollsystem mit seinem Safe-Server als Teil des Sicherheitskonzepts bereits eingerichtet ist. Denn hierdurch wäre der Antragstellerin die Durchführung einer kostenintensiven Investition abverlangt worden, bevor sie Gewissheit darüber erlangt hätte, ob der von ihr gestellte Antrag überhaupt genehmigungsfähig ist. Ein derartiges Vorgehen hätte sich als unverhältnismäßig dargestellt, zumal der Regelungszweck, vor Einrichtung und Inbetriebnahme des internen Kontrollsystems einschließlich des Safe-Servers keinerlei Aufnahme des Geschäftsbetriebs zuzulassen, in gleicher Weise dadurch erreicht werden kann, dass die Genehmigung und die Aufnahme des Geschäftsbetriebs unter eine entsprechende aufschiebende Bedingung gestellt wird, wie dies in Nr. 4, erster Absatz geschehen ist. Demgegenüber enthält Nr. 4, zweiter Absatz keine Regelung zu der betreffenden Genehmigungsvoraussetzung sondern eine Nebenbestimmung, die dazu dient, der Behörde im Rahmen der Überwachung nach erfolgter Aufnahme des Geschäfts- und damit Spielbetriebs die Überprüfung zu ermöglichen, ob die Einrichtung und der Betrieb sowohl des Safe-Servers als auch der gesamten Hard- und Software im Zusammenhang mit der Veranstaltung und dem Vertrieb von Onlinecasinospielen in genehmigungskonformer Weise erfolgt.

II.

Zu Ziff. 8

Die Bestimmung ist notwendig, um den Internetauftritt, der das genehmigte Glücksspielangebot beinhaltet, von anderen, unter Umständen ungenehmigten, Angeboten abzugrenzen. Der Spieltrieb der Bevölkerung soll so auf den überwachten Markt gelenkt und von ungesetzlichen Angeboten ferngehalten werden, § 1 Nr. 2 Glücksspielgesetz. Die Vorlage der Registrierungsdaten dient neben einer effizienten Überwachungstätigkeit durch die zuständige Behörde insbesondere der Transparenz, damit dem Spieler durch die bei der Registrierung erforderlichen Pflichtangaben der Vertragspartner erkennbar ist, § 1 Nr. 1, 3 Glücksspielgesetz, § 2 Abs. 1 Nr. 3 a) GGVO.

Zu Ziff. 9

Diese Vorschrift setzt die Gesetzesvorgaben hinsichtlich ordnungsgemäß durchgeführten Glücksspiels, § 1 Nr. 1 Glücksspielgesetz, sowie eines effektiven Jugend- und Spielerschutzes, § 1 Nr. 3 Glücksspielgesetz, um. Insbesondere die daraus resultierende Verpflichtung der Glücksspielanbieter zu einer wirksamen Authentifizierung und Identifizierung der Spieler gemäß § 5 GGVO kann somit sichergestellt werden.

Zu Ziff. 12

Die Vorschrift stellt die Transparenz des Onlineglücksspiels sicher und schützt den Spieler vor betrügerischen Machenschaften, § 1 Nr. 1 Glücksspielgesetz, § 2 Abs. 1 Nr. 3 a) GGVO, indem festgelegt wird, dass der Vertrags- und Haftungspartner des Spielers der Genehmigungsinhaber ist. Der Spieler weiß so, wer in etwaigen Streitfällen der richtige Ansprechpartner ist, den die Verantwortung für die Einhaltung der Vorgaben dieser Genehmigung, des Glücksspielgesetzes und der auf seiner Grundlage erlassenen Rechtsverordnungen sowie ggf. weiterer Vorgaben der Genehmigungsbehörde trifft.

Zu Ziff. 13 a)

Die Vorschrift dient der transparenten Durchführung des Onlineglücksspiels und damit auch dem Schutz des Spielers, § 1 Nr. 1, 3 Glücksspielgesetz, § 2 Abs. 1 Nr. 3 a) GGVO, da nur durch sie sichergestellt werden kann, dass der Spieler alle erforderlichen Informationen über Art und Ausgestaltung des Glücksspiels erhält.

Zu Ziff. 13 b)

Durch die ständige Anzeige des sich automatisch aktualisierenden Stands des Spielerkontos ist gewährleistet, dass der Spieler die wirtschaftlichen Folgen seines Spiels stets vor Augen geführt bekommt. Dies ist zur Sicherstellung der Transparenz des Onlineglücksspiels erforderlich, § 1 Nr. 1 Glücksspielgesetz, § 2 Abs. 1 Nr. 3 a) GGVO, sowie zum Schutz des Spielers vor einer falschen Einschätzung seiner finanziellen Lage, § 1 Nr. 3 Glücksspielgesetz, notwendig, und beugt damit auch den Suchtgefahren des Glücksspiels vor, § 1 Nr. 4 Glücksspielgesetz.

Zu Ziff. 13 c)

Die Nebenbestimmung bezweckt die transparente Durchführung des Onlineglücksspiels und damit auch den Schutz des Spielers § 1 Nr. 1, 3 Glücksspielgesetz, § 2 Abs. 1 Nr. 3 a) GGVO, damit dieser die wirtschaftlichen Folgen seines Spiels einschätzen kann. Dies wäre bei einer Anzeige in Fremdwährungen nur eingeschränkt möglich. Ferner wird Suchtgefahren vorgebeugt, § 1 Nr. 4 Glücksspielgesetz, da eine verschleierte Angabe durch Guthabepunkte („Credits“) geeignet ist, Suchtgefahren zu verstärken.

Zu Ziff. 13 d)

Die Regelung ist aus Gründen der Suchtprävention erforderlich, § 1 Nr. 4 Glücksspielgesetz, da der Spieler durch die von ihm zu bestätigenden Informationen in der Unterbrechung das objektive Ausmaß seines Spiel aufgezeigt bekommt. Hierdurch wird ihm eine Selbsteinschätzung ermöglicht, ob sein Spielkonsum bereits ein kritisches Maß angenommen hat. Zudem dient die Nebenbestimmung dem Schutz des Spielers und der Transparenz im Sinne einer vollständigen und objektiven Information, § 1 Nr. 1, 3 Glücksspielgesetz, § 2 Abs. 1 Nr. 3 a) GGVO.

Zu Ziff. 13 e)

Das Verbot irreführender Namen, die geeignet sind, bei dem Spieler falsche Vorstellungen über das von ihm gewählte Spiel hervorzurufen, ist für die ordnungsgemäße Durchführung des Spiels, zur Herstellung von Fairness und Transparenz, sowie zum Schutz des Spielers § 1 Nr. 1, 3 Glücksspielgesetz, § 2 Abs. 1 Nr. 3 a) GGVO, notwendig.

Zu Ziff. 13 f)

Die Nebenbestimmung stellt die transparente Durchführung des Onlineglücksspiels und damit auch den Schutz des Spielers § 1 Nr. 1, 3 Glücksspielgesetz, § 2 Abs. 1 Nr. 3 a) GGVO sicher, indem sich der Spieler vor Spielbeginn über die Spielregeln, insbesondere Einsätze und Gewinn- bzw. Verlustmöglichkeiten, informieren und auf dieser Grundlage eine verantwortliche Entscheidung treffen kann.

Zu Ziff. 13 g)

Durch das Verbot einer falschen Information des Spielausgangs wird insbesondere auch verhindert, dass dem Spieler „Beinahetreffer“ vorgetäuscht werden, die besonders spielmotivierend wirken. Die Regelung ist daher zur Vorbeugung der Spielsucht erforderlich, § 1 Nr. 4 Glücksspielgesetz. Darüber hinaus dient sie der allgemeinen Transparenz des Spiels und dem Schutz des Spielers § 1 Nr. 1, 3 Glücksspielgesetz, § 2 Abs. 1 Nr. 3 a) GGVO.

Zu Ziff. 13 h)

Der Spieler muss wahrheitsgemäß darüber aufgeklärt werden, ob ein Spiel rein zufallsbasiert ist oder aber ob der Ausgang des Spiels auch von der Geschicklichkeit des Spielers abhängt und so vom Spieler beeinflusst werden kann. Dies ist erforderlich, damit der Spieler seine Spielentscheidung auf Grundlage einer zutreffenden Einschätzung der Gewinnmöglichkeiten treffen kann. Die Vorschrift dient mithin dem Schutz des Spielers durch Transparenz, § 1 Nr. 1, 3 Glücksspielgesetz, § 2 Abs. 1 Nr. 3 a) GGVO, und beugt der Suchtgefahr vor, § 1 Nr. 4 Glücksspielgesetz.

Zu Ziff. 13 i)

Die Vorschrift dient, wie auch bereits das Verbot irreführender Namen (Ziff. 13 e)), der zutreffenden Information des Spielers. Neben Verbraucherschutzaspekten dürfen keine falschen Vorstellungen über die Spielabläufe geweckt werden, indem reale Gegenstände simuliert werden, die innerhalb des Spiels dann jedoch von der Realität abweichende Eigenschaften aufweisen. Eine Übereinstimmung des Spiels mit der Realität ist für die ordnungsgemäße Durchführung des Spiels, zur Herstellung von Fairness und Transparenz, sowie zum Schutz des Spielers, § 1 Nr. 1, 3 Glücksspielgesetz, § 2 Abs. 1 Nr. 3 a) GGVO, erforderlich.

Zu Ziff. 13 j)

Durch das Verbot eines automatischen Spielstarts soll der Spieler vor Suchtgefahren geschützt § 1 Nr. 3, 4 Glücksspielgesetz, und der legale Spielkonsum begrenzt werden, § 1 Nr. 4 Glücksspielgesetz. Dies wird erreicht, indem ein vollständig automatischer Spielstart, der ohne eine Entscheidung des Spielers erfolgt, ausgeschlossen wird. Indem jede einzelne Spielrunde dezidiert vom Spieler gestartet werden muss, ist auch kein Start von einer Vielzahl von Runden „auf Vorrat“, die dann ohne weiteres Zutun des Spielers ablaufen, möglich.

Zu Ziff. 13 k)

Die Vorschrift dient dem Schutz des Spielers vor unbefugtem Zugang Dritter zu seinem Spielekonto und damit dem Schutz vor betrügerischen Machenschaften, § 1 Nr. 1 Glücksspielgesetz, sowie der Transparenz des Betriebes und der Einhaltung der Betriebspflichten durch den Betreiber, § 2 Abs. 1 Nr. 3 a), e) GGVO.

Zu Ziff. 13 l)

Die Vorgabe von Mindestspieldauern entsprechend der Vorschriften der Spielverordnung dient dem Schutz des Spielers vor zu schnellem und häufigem Spiel und damit der Vorbeugung der Spielsucht, § 1 Nr. 3, 4 Glücksspielgesetz.

Zu Ziff. 13 m)

Im Spiel „Mensch gegen Mensch“ kann auf Seiten eines Spielers anstatt eines echten Spielers eine Software eingesetzt werden, welche die eigentliche Spielsoftware bedient. Dies widerspricht bereits dies dem Wunsch der Spieler, sich mit menschlichen Gegnern zu messen. Eine bloße Kennzeichnungspflicht als milderer Mittel zur Herstellung von Transparenz scheidet aus, da die Software (zumal i.V.m. entsprechenden Gegnerdatenbanken, siehe Ziff. 13 lit. n) stets die optimale Entscheidung im Sinne der Spieltheorie bzw. Wahrscheinlichkeitsrechnung trifft. Hieraus resultiert ein Ungleichgewicht zu Ungunsten des Spielers, der sich derartiger Mittel nicht bedient. Die Nebenbestimmung ist daher nicht nur zur Sicherung der Transparenz des Onlineglücksspiels erforderlich, § 1 Nr. 1 Glücksspielgesetz, § 2 Abs. 1 Nr. 3 a) GGVO, sondern auch zum Schutz des Spielers vor betrügerischen Machenschaften und zur Sicherung der Fairness des Spiels, § 1 Nr. 1, 3 Glücksspielgesetz, § 2 Abs. 1 Nr. 3 a) GGVO.

Zu Ziff. 13 n)

Ohne die vorgenommene Nebenbestimmung wäre es möglich, dass zusätzliche Statistiksoftware sämtliche Vorgänge innerhalb des Pokerclients aufzeichnet und detaillierte Statistiken über jeden anderen Spieler anlegt, der mit dem Nutzer der Software an einem Onlinepokertisch sitzt. So kann der Verwender umfangreiche Spielprofile über seine Gegner aufstellen und beim nächsten Aufeinandertreffen auf diesen Informationsvorsprung zurückgreifen. Der Ausschluss derartiger Aufzeichnungsmöglichkeiten ist daher zur Sicherstellung der Fairness und Transparenz des Onlineglücksspiels erforderlich, § 1 Nr. 1, 3 Glücksspielgesetz, § 2 Abs. 1 Nr. 3 a) GGVO.

Zu Ziff. 14

Die Regelung ist zur Sicherung der Transparenz des Onlineglücksspiels und allgemein dem Schutz des Spielers, § 1 Nr. 1, 3 Glücksspielgesetz, § 2 Abs. 1 Nr. 3 a) GGVO, erforderlich, da durch sie gewährleistet wird, dass auch beim Spiel gegen Spieler aus anderen Jurisdiktionen die anwendbaren rechtlichen Vorschriften (Vorgaben dieser Genehmigung, des Glücksspielgesetzes und der auf seiner Grundlage erlassenen Rechtsverordnungen

sowie ggf. weiterer Vorgaben der Genehmigungsbehörde) einzuhalten sind und das Schutzniveau des Spielers nicht verringert wird.

Zu Ziff. 15

Die Verpflichtung zur Vorlage und vorheriger Genehmigung von Änderungen dient in erster Linie der Überwachungs- und Genehmigungstätigkeit durch die zuständige Behörde und damit letztlich der Gewährleistung aller Ziele des § 1 Glücksspielgesetz. Es ist sicherzustellen, dass der Genehmigungsinhaber nicht von den Vorgaben dieser Genehmigung, des Glücksspielgesetzes und der auf seiner Grundlage erlassenen Rechtsverordnungen sowie ggf. weiterer Vorgaben der Genehmigungsbehörde abweicht. Änderungen in der Durchführung des Glücksspielbetriebes werden für die Zukunft nicht vollständig ausgeschlossen, bedürfen aber der vorherigen Genehmigung, damit die Genehmigungsbehörde sie dahingehend überprüfen kann, ob auch das geänderte Angebot mit den Vorgaben und Zielen der anwendbaren rechtlichen Regelungen in Einklang steht.

Zu Ziff. 17

Die Regelung konkretisiert § 26 Glücksspielgesetz und dient damit in erster Linie dem Jugend- und Spielerschutz, § 1 Nr. 3 Glücksspielgesetz. Die Einschränkung der Werbung beugt auch der Spielsucht vor, § 1 Nr. 4 Glücksspielgesetz, lässt jedoch Raum, den Spieltrieb der Bevölkerung auf das geordnete und überwachte Spielangebot zu lenken, § 1 Nr. 2 Glücksspielgesetz.

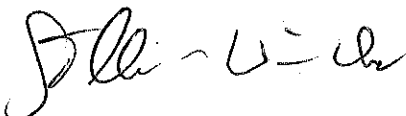
Über die nach dem Allgemeinen Gebührentarif zur Landesverordnung über Verwaltungsgebühren in der zum Zeitpunkt der Genehmigungserteilung geltenden Fassung zu entrichtende Verwaltungsgebühr ergeht ein gesonderter Bescheid.

RECHTSBEHELFSBELEHRUNG

-D 18. 1. 13 tVF
= 19. 1. 2013 Samstag Not. RP

Gegen diesen Bescheid kann innerhalb eines Monats nach Bekanntgabe Klage beim Schleswig-Holsteinischen Verwaltungsgericht in 24837 Schleswig, Brockdorff-Rantzau-Str. 13, schriftlich oder zur Niederschrift des Urkundsbeamten der Geschäftsstelle erhoben werden.

Freundliche Grüße



Manuela Söller-Winkler
Ministerialdirigentin