

Gemeinsame Leitlinien der obersten Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder in Bezug auf Angebote von virtuellen Automaten Spielen¹ und Online-Poker² auf Grundlage des Umlaufbeschlusses der Chefinnen und Chefs der Staats- und Senatskanzleien vom 8. September 2020

Vom 30. September 2020

Allgemeine Erwägungen

Die Veranstaltung, Vermittlung oder Bewerbung von Glücksspielen im Internet ist gemäß § 4 Abs. 4 des Glücksspielstaatsvertrages (GlüStV) verboten. Ausnahmsweise können der Eigenvertrieb und die Vermittlung von Lotterien sowie die Veranstaltung und Vermittlung von Sport- und Pferdewetten im Internet erlaubt werden (§ 4 Abs. 5 GlüStV). Zur Erreichung der Ziele des § 1 GlüStV haben die Glücksspielaufsichtsbehörden nach § 9 Abs. 1 GlüStV darauf hinzuwirken, dass unerlaubtes Glücksspiel unterbunden wird. Hierzu können sie gemäß § 9 Abs. 1 Satz 3 Nr. 3 GlüStV die Veranstaltung, Vermittlung und Bewerbung von unerlaubtem Glücksspiel untersagen. Im Rahmen dieser Ermessensausübung wird bereits heute zwischen Sachverhalten unterschieden, die aufgegriffen werden, und Sachverhalten, die zunächst nicht aufgegriffen werden.

Mit Blick auf die sich zum 1. Juli 2021 voraussichtlich ändernde Rechtslage gehören in der Regel gegenwärtig noch nicht erlaubnisfähige Angebote – der Eigenvertrieb und die Veranstaltung – von virtuellen Automaten Spielen und Online-Poker zu den Sachverhalten, die im glücksspielrechtlichen Vollzug nicht aufgegriffen werden, wenn sie die nachfolgenden, vom Länderkreis als technisch umsetzbar anerkannten Anforderungen erfüllen.

1. Allgemeine Anforderungen

Bis zum 15. Oktober 2020 sind die folgenden allgemeinen Anforderungen umzusetzen:

- a) Der Anbieter hat einen Sitz in einem Mitgliedstaat der Europäischen Union oder einem Vertragsstaat des Abkommens über den Europäischen Wirtschaftsraum.
- b) Das Glücksspielangebot ist in deutscher Sprache darzustellen.
- c) Der Ausschluss minderjähriger oder gesperrter Spieler wird durch Identifizierung und Authentifizierung sichergestellt. Zu beachten sind die Vorgaben gemäß § 4 Abs. 5 Nr. 1 und 4 GlüStV nach Maßgabe des Papiers „Internetanforderungen nach § 4 Abs. 5 –Eckpunktepapier (Stand 08.08.2018)“ der obersten Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder.
Der Ausschluss gesperrter Spieler ist über ein eigenes, anbieterbezogenes Spielersperrsystem vorzuhalten.

¹ Virtuelle Automaten Spiele sind im Internet angebotene Nachbildungen terrestrischer Automaten Spiele. Virtuelle Automaten Spiele, die herkömmlich in Spielbanken veranstalteten Tischspielen mit Bankhalter, insbesondere Roulette, Black Jack oder Baccara entsprechen, sind davon nicht erfasst.

² Online-Poker sind Varianten des Pokerspiels ohne Bankhalter, bei denen verschiedene natürliche Personen an einem virtuellen Tisch gegeneinander spielen.

- d) Jedem Spieler ist ein anbieterbezogenes Spielkonto zur Verfügung zu stellen. Die Ermöglichung der Spielteilnahme ohne Spielkonto ist unzulässig. Zur Einrichtung des Spielkontos hat sich ein Spieler mit Angaben zu Vornamen, Nachnamen, Geburtsnamen, Geburtsdatum, Geburtsort und Wohnsitz beim Veranstalter oder Vermittler zu registrieren. Veranstalter und Vermittler, bei denen die Registrierung erfolgt, müssen die Richtigkeit der Angaben überprüfen. Die Überprüfung hat durch geeignete und zuverlässige Verfahren zu erfolgen. Bestehen Zweifel an der Richtigkeit der vorgenannten Angaben ist die Spielteilnahme und die Auszahlung auf ein Zahlungskonto nach § 1 Abs. 17 des Zahlungsdiensteaufsichtsgesetzes unzulässig. Dem Spieler ist jederzeit die Möglichkeit einzuräumen, das Spielerkonto unter Auszahlung des Restguthabens zu schließen. Ihm ist die Möglichkeit einzuräumen, eine Zahlungs-, Bank- und Kontoverbindung zur Auszahlung des Restguthabens einzugeben.
- e) Anbieter dürfen unentgeltliche Unterhaltungsangebote, die mit Ausnahme des nicht zu entrichtenden Entgelts und eines fehlenden Geldgewinns einem von ihnen veranstalteten oder vermittelten öffentlichem Glücksspiel entsprechen oder diesen Glücksspielen nachgebildet sind, nur Spielern anbieten, für die bei ihnen ein Spielkonto nach Maßgabe der Ziffer 1 d) eingerichtet ist.
- f) Zahlungen auf ein oder von einem Spielkonto dürfen ausschließlich von einem Zahlungskonto nach § 1 Abs. 17 des Zahlungsdiensteaufsichtsgesetzes, das auf den Namen des Spielers bei einem Verpflichteten nach § 2 Abs. 1 Nr. 1 oder 3 des Geldwäschegesetzes errichtet worden ist, geleistet werden. Die Beträge sind in Euro und Cent auszuweisen. Einzahlungen des Spielers müssen auf dem Spielkonto unmittelbar nach Eingang der Zahlung bei dem Veranstalter oder Vermittler gutgeschrieben werden. Gewinne sind dem Spielkonto unverzüglich gutzuschreiben. Auszahlungen sind mit der Anforderung der Auszahlung durch den Spieler unverzüglich abzuziehen. Auf Antrag der Spieler ist eine geordnete Auflistung sämtlicher Transaktionen auf dem Spielkonto der vergangenen zwölf Monate unverzüglich kostenlos zur Verfügung stellen.
- g) Die Mittel, über die die Spieler auf dem Spielkonto verfügen, müssen auf einem verrechnungsfreien Konto zur Verfügung stehen, das von den Eigenmitteln des Veranstalters zu trennen ist.
- h) Der Anbieter hat über die jeweils kumulierten Einsätze, Gewinne und Verluste der jeweils vorangegangenen 30 Tage zu informieren, und zwar nach jeder Identifizierung und Authentifizierung sowie vor Beginn des Spiels, wenn seit der letzten Information mehr als 24 Stunden vergangen sind. Eine Spielteilnahme darf erst nach ausdrücklich erklärter Kenntnisnahme der Information durch den Spieler erfolgen.
- i) Die Spieler sind bei der Registrierung aufzufordern, ein domainbezogenes individuelles monatliches Einzahlungslimit von maximal 1.000 Euro festzulegen. Den Spielern ist zu je-

der Zeit die Möglichkeit einzuräumen, domainbezogene tägliche, wöchentliche oder monatliche Einsatz-, Einzahlungs- und Verlustlimits einzurichten. Ist ein Einsatz- oder Verlustlimit ausgeschöpft, darf eine weitere Spielteilnahme nicht ermöglicht werden. Ist das Einzahlungslimit erschöpft, darf eine weitere Einzahlung nicht erfolgen. Der Anbieter hat dies durch geeignete Maßnahmen sicher zu stellen.

- j) Die Einrichtung einer auf die Domain bezogenen 24 Stunden-Sperre („Panik-Knopf“) ist vorzunehmen. Der Panikknopf ist überall dort dauerhaft anzuzeigen, wo eine Spielteilnahme möglich ist. Nach einer Betätigung des Panikknopfs ist es nicht zulässig, den Spieler nach einer Bestätigung der 24-Stunden-Sperre zu fragen.
- k) Spielern dürfen durch den Anbieter oder durch von diesen beauftragte Dritte keine Darlehen gewährt werden; für Darlehen darf auf der Internetdomain des Anbieters nicht geworben oder sonst darauf verwiesen oder verlinkt werden (Kreditverbot).
- l) Sog. „Reality Checks“ nach jeweils einer Stunde des Spiels im Internet sind zu implementieren.
- m) Die Anbieter haben den Spielern vor der Spielteilnahme spielrelevante Informationen in deutscher Sprache zur Verfügung zu stellen sowie über die Suchtrisiken der von ihnen angebotenen Glücksspiele, das Verbot der Teilnahme Minderjähriger und Möglichkeiten der Beratung und Therapie aufzuklären. Als spielrelevante Informationen kommen insbesondere in Betracht:
 1. alle Kosten, die mit der Teilnahme veranlasst sind,
 2. der Prozentsatz der Auszahlungen für Gewinne vom Einsatz (Auszahlungsquote),
 3. Informationen zu den Gewinn- und Verlustwahrscheinlichkeiten,
 4. das Verfahren, nach dem der Gewinner ermittelt wird, insbesondere die Information über den Zufallsmechanismus, der der Generierung der zufallsabhängigen Spielergebnisse zu Grunde liegt,
 5. die Ausschlussfrist, bis wann Gewinner Anspruch auf ihren Gewinn erheben müssen,
 6. der Name des Anbieters sowie seine Kontaktdaten (Anschrift, E-Mail, Telefon),
 7. die Handelsregisternummer (soweit vorhanden),
 8. wie der Spieler Beschwerden vorbringen kann.
- n) Über dieselbe Internetdomain dürfen unterschiedliche Glücksspielformen nur angeboten werden, wenn für jede Glücksspielform ein selbstständiger und grafisch jeweils voneinander abgetrennter Bereich eingerichtet wird. Nach einer Teilnahme an einem Glücksspiel in einem Bereich ist frühestens nach Ablauf einer Minute die Teilnahme in einem anderen Bereich desselben Anbieters zulässig.
- o) Ein automatisiertes Spielsuchtfrüherkennungssystem ist einzurichten.

- p) Spieler sind im Rahmen der Spielteilnahme unmittelbar über die Risiken und möglichen negativen sozialen Folgen des Glücksspiels aufzuklären. Informationen zur Glücksspielsucht sind zur Verfügung zu stellen. Der direkte Aufruf der Internetdomains von unabhängigen Beratungsinstitutionen ist zu ermöglichen.
- q) Verwendete Zufallsgeneratoren haben ordnungsgemäß zu funktionieren.
- r) Das Werbeverbot für unerlaubte Glücksspiele einschließlich virtueller Automatenspiele und Online-Poker nach § 5 Absatz 5 GlüStV wird beachtet.

2. Besondere Anforderungen

Bis zum 15. Oktober 2020 sind die folgenden zusätzlichen Anforderungen umzusetzen:

a) Virtuelles Automatenspiel

- (1) Die Spielregeln und der Gewinnplan müssen leicht aufrufbar sein und für den Spieler leicht verständlich beschrieben werden.
- (2) Ein virtuelles Automatenspiel darf nur infolge einer entsprechenden Erklärung des Spielers beginnen. Die Erklärung darf erst nach Beendigung des vorherigen Spiels erfolgen. Unzulässig sind insbesondere Programmabläufe, die nach dem Ablauf des vorherigen Spiels selbstständig ein weiteres Spiel beginnen lassen und Erklärungen eines Spielers, an mehreren Spielen in Folge teilzunehmen. Ein Gewinn muss in einem vor Beginn des Spiels festgelegten Vielfachen des Einsatzes bestehen. Einsätze, Gewinne oder Teile von Einsätzen oder Gewinnen dürfen nicht zu dem Zweck angesammelt werden, Gewinne für künftige Spiele zu schaffen.
- (3) Das gleichzeitige Spielen von mehreren virtuellen Automatenspielen auf einer Domain ist verboten. Dies gilt auch für das Spielen desselben Spiels. Anbieter haben dies durch geeignete technische Maßnahmen sicherzustellen. Spielern darf nur ein Spiel zur gleichen Zeit angezeigt werden.
- (4) Im Zusammenhang mit der Veranstaltung und dem Eigenvertrieb von virtuellen Automatenspielen ist die Verwendung der Begriffe „Casino“ oder „Casinospiele“ unzulässig.
- (5) Die weitere Teilnahme am virtuellen Automatenspiel ist erst fünf Minuten nach Bestätigung des Reality Checks nach Ziffer 1 I) zulässig.
- (6) Die Gewinnaussichten müssen zufällig sein und für jeden Spieler gleiche Chancen eröffnen.
- (7) Dem Spieler ist die Wahrscheinlichkeit auf den Gewinn des Höchstgewinns sowie die durchschnittliche Auszahlungsquote je einen Euro Spieleinsatz erkennbar anzuzeigen.

Bis zum 15. Dezember 2020 sind zusätzlich die folgenden zusätzlichen Anforderungen umzusetzen:

- (1) Ein Spiel muss mindestens fünf Sekunden dauern. Ein Spiel beginnt mit vorgenannter Erklärung und endet mit der Anzeige des Ergebnisses.
- (2) Ein Einsatz darf einen Euro je Spiel nicht übersteigen.

b) Online Pokerspiele

- (1) Bei Online Pokerspielen hat die Zuweisung eines Spielers zu einem von mehreren virtuellen Tischen mit demselben Spielangebot zufällig zu erfolgen. Das gleichzeitige Spielen darf maximal an bis zu vier virtuellen Tischen erfolgen.
- (2) Es sind nur Varianten des Pokerspiels ohne Bankhalter, bei denen verschiedene natürliche Personen an einem virtuellen Tisch gegeneinander spielen, zulässig; z. Bsp. Texas Hold`em, Omaha, Stud, Razz, 5 Card Draw, HORSE und 8-Game Mix. Ferner ist eine Auswahl des Tisches durch den Spieler unzulässig.

Schlussbemerkung

Werden die vorgenannten Anforderungen erfüllt, so wird einem Anbieter im Rahmen eines späteren Erlaubnisverfahrens in der Regel nicht die Zuverlässigkeit wegen des Eigenvertriebs oder der Veranstaltung von virtuellen Automaten Spielen und Online-Poker abzusprechen sein. Ein Anspruch auf Erlaubniserteilung oder ein Präjudiz für ein späteres Erlaubniserteilungsverfahren wird, auch mit Rücksicht auf die weiteren Anforderungen des geltenden Rechts, durch diese Ausübung des Vollzugsermessens jedoch nicht begründet.