

update

Informationen für Journalisten · Oktober 2011



Vorurteile



Tatsachen

DIE DEUTSCHE
AUTOMATENWIRTSCHAFT



update

Informationen für Journalisten · Oktober 2011



Vorurteile **Tatsachen**

**DIE DEUTSCHE
AUTOMATENWIRTSCHAFT**

INHALT

IMPRESSUM

AWI Automaten-Wirtschaftsverbände-Info GmbH
Dirksenstraße 49
10178 Berlin

Verantwortlich für den Inhalt:
Dipl.-Pol. Dirk Lamprecht
AWI-Geschäftsführer

Konzeption und Redaktion:
Ursula Bold, Stefan Dreizehnter,
Grit Giebelhausen, Marc Mingstein,
Manfred Schlösser

Gestaltung und Layout:
Dipl.-Designer Stephan Weiß,
Stephan Flommersfeld

Fotos:
AWI, Berlin · games & business, Mainz

EDITORIAL: WORTMELDUNG 5

Tatsachen zum Thema: „Eine wahre Spielhallenflut“
Anzahl der Spielstätten 6

Tatsachen zum Thema: „Da verspielt man Haus und Hof“
Geldspielgeräte 8

Tatsachen zum Thema: „Spielautomaten machen süchtig“
Sucht und Prävention 10

Tatsachen zum Thema: „Schmuddelig, dubios: Spielhölle“
Spielstätten 12

SCHÖNER SPIELEN
IMPRESSIONEN VON MODERNEN SPIELSTÄTTEN 14

Tatsachen zum Thema: „Der Treff für Absteiger“
Menschen in Spielstätten 16

Tatsachen zum Thema: „Die schnelle Kohle machen“
Unternehmen der Branche 18

Tatsachen zum Thema: „Alles Geldwäsche!“
Steuern und Abgaben 20

Tatsachen zum Thema: **Schutz und Sicherheit für wen?**
Glücksspielstaatsvertrag 22

DIE DEUTSCHE AUTOMATENWIRTSCHAFT
ORGANIGRAMM UND KONTAKTE 24

TASCHENBUCH
DER UNTERHALTUNGSAUTOMATENWIRTSCHAFT
NOCH MEHR INFOS 25

EDITORIAL WORTMELDUNG

Guten Tag. Ein Geldspielgerät haben Sie hier sicher nicht erwartet. Ich wollte auch gar nicht hier sein. Aber inzwischen kursieren so viele Gerüchte, Vorurteile und Fehlteile über mich und meine Umgebung, dass ich mich zu Wort melden muss. Es sieht inzwischen so aus, als sei ich der Spiele-Buhmann der Nation. Alles Üble, was man dem Spiel um Geld auch nur ankreiden kann, das geht jetzt auf meine Kappe. Es gibt keine Spielsucht mehr in „staatlichen“ Spielbanken. Roulette, Poker und Black Jack sind fein raus. Die „einarmigen Banditen“ – keiner spricht davon. Spielsucht bei Sportwetten trifft nur ein paar reiche Kicker-Profis. An das illegale Spiel traut sich selbst die Polizei kaum ran. Also bleibt es an mir hängen. Dabei unterliege ich **seit 1952/53 den strengsten staatlichen Kontrollen und Restriktionen**. Jahrzehntelang war es eine halbe Wissenschaft, neue Modelle meiner Art von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt (PTB) genehmigen zu lassen.

Trotzdem stand und steht dieses kleine gewerbliche Geldspiel immer wieder im Fokus der Kritik, besonders auf Seiten der Spielerschützer. Seit Mitte der achtziger Jahre haben sich diejenigen, die mich in Gast- und Spielstätten aufstellen und an die Wand hängen, mit dieser Thematik sehr ernsthaft auseinandergesetzt. Wohl wissend, dass es so gut wie keine Branche gibt, die durch ihr Tun nicht auch irgendwelche Probleme erzeugt.

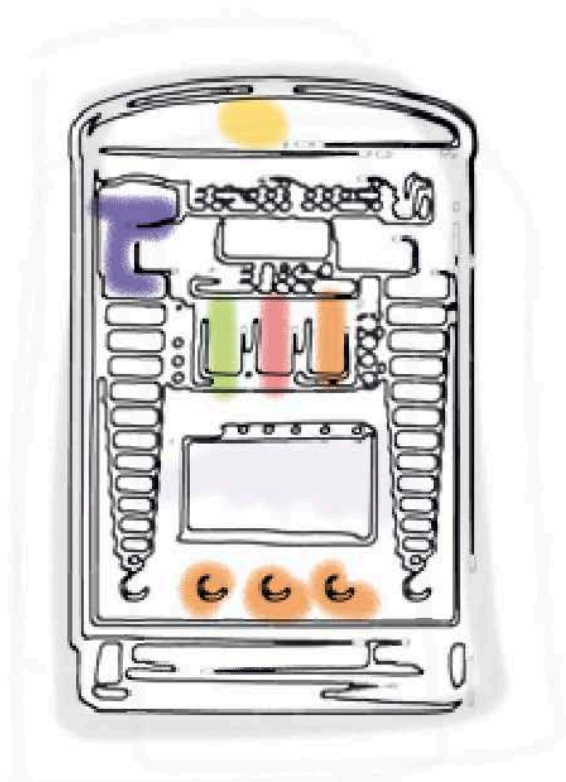
Nach anfänglicher Unsicherheit im Umgang mit dem Thema hatte die Automatenbranche schnell Tritt gefasst und im Lauf der Jahre in Sachen Spielerschutz sehr viel getan. Wissenschaftlich und praktisch wurde das Feld systematisch aufgerollt.

Nehmen wir ein anderes Thema: Wie oft werde ich beim Bildmaterial mit Spielgeräten aus Spielbanken und illegalen Hinterzimmern verwechselt? Regelmäßig. Wir sehen uns zwar etwas ähnlich, das Innenleben ist aber völlig anders – es hat so gut wie nichts miteinander zu tun. Meine Kollegen in Spielbanken können nahezu alles tun und lassen, was sie wollen. Es gibt so gut wie keine Beschränkungen. Sie können immer Vollgas geben. Wir im gewerblichen Spiel, also in Gast- und Spielstätten, sind dagegen massiv gedrosselt. Bei uns gibt es von staatlicher Seite streng kontrollierte Gewinn- und Verlustgrenzen. Durch programmierte Maßnahmen steckt der **Spielerschutz in uns selbst** – in jedem einzelnen Gerät. Und deshalb unterscheiden uns Welten.

Was in Spielbanken an Kontrollen und Spielerschutz beim Einlass passiert, leistet bei uns jedes Gerät qua programmierter und staatlich kontrollierter Beschränkung.

Dazu gäbe es noch viel zu sagen, aber das überlasse ich denen, die die folgenden Seiten mit Fakten füllen. Nehmen Sie sich etwas Zeit für die Welt des gewerblichen Spiels. Geben Sie uns die Chance, mit ein paar Vorurteilen aufzuräumen.

Ich wünsche einen interessanten und informativen Ausflug in meine Welt.



Nur um 5,9 Prozent ist die Anzahl der Spielstättenstandorte von 2006 bis 2010 angewachsen. Das ist Fakt. Vor diesem Hintergrund von einer Spielhallenflut zu sprechen, dürfte kaum zu einem haltbaren und gerechten Urteil führen. Und trotzdem ist augenscheinlich mehr passiert, als dieser Zuwachs bewirken könnte. Das Mehr an gefühlter Expansion hat offensichtlich seinen Grund in einem Mehr an Wahrnehmung. Aber sind das gewerbliche Spielstätten? Standorte genehmigter, gewerblicher Spielstätten gibt es nämlich in unserem Staat mit 82 Millionen Menschen und 11.339 Großstädten, Städten und Gemeinden nur 8.430.

In einigen Städten und Großstädten gibt es Straßen, die das Vorurteil von der Spielhallenflut sofort zum Urteil werden lassen. In Berlin ist es die Hermannstraße. Der erste Blick auf die Wirklichkeit bestätigt brutal die These von der großen Expansion. Wer aber genau hinschaut, der sieht, dass von den 34 Betrieben, die wie Spielstätten aussehen, nur ganze drei auch ordentliche Spielhallen nach dem Gewerberecht sind. Der Rest sind Café-Casinos, Wettbüros, angebliche Kultur-Cafés und ähnliche Einrichtungen, die ihr Geschäft mit bis zu drei Spielgeräten machen. Nicht selten werden mehrere Cafés von einem Betreiber in Kette betrieben. Die meisten von ihnen hätten nie genehmigt werden dürfen, so wie sie sich präsentieren. Vom Charakter her sind sie

keine Speise- und Schankbetriebe. Das müsste aber laut Gesetz so sein. Wenn **Genehmigungen jedoch großzügig verteilt werden**, ohne die Objekte in Augenschein zu nehmen, dann öffnet man Tür und Tor für solche Fehlentwicklungen. Wer trägt aber die Schuld an dieser Entwicklung und wer kann sie beheben? Die Deutsche Automatenwirtschaft oder gar die Betreiber von Spielstätten, die damit gar nichts zu tun haben?

Expansion, keine Flut

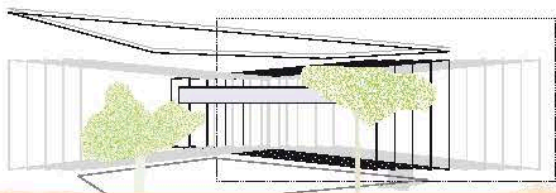
Natürlich soll hier aber nicht verschwiegen werden, dass mit der neuen Spielverordnung von 2006 verstärkt neue Formen von Spielstätten in Gewerbegebieten und an Autobahnen aufkamen. Es gab in diesem Bereich

»Eine wahre Spielhalle

VORURTEIL

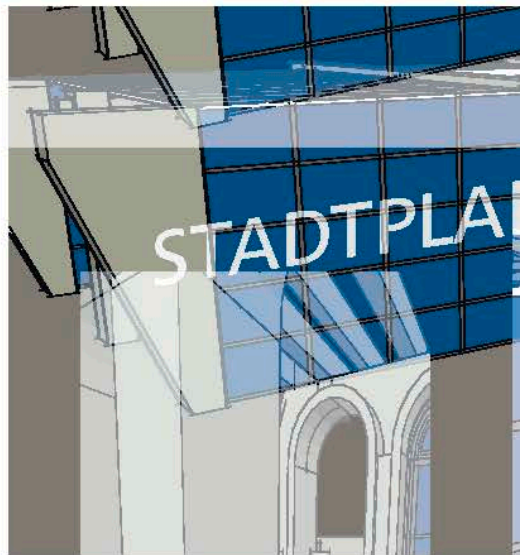
eine Expansion. Und es gab diese Expansion, weil es mehr Nachfrage gab. Darauf basiert unser Wirtschaftssystem. Die neuen Spielstätten sind meist Komplexe mit zwei bis vier Konzessionen (eine Konzession hat max. 12 Geldspielgeräte). Und es handelt sich dabei meist um sehr hochwertig ausgestattete Spielstätten. In der Innenausstattung sind sie in der Mehrzahl deutlich schöner als die Automaten Säle der staatlichen Spielbanken. **Was denen längst ein Dorn im Auge ist.** Auch, weil spätestens mit diesen neuen Objekten die Automatenbranche das Schmutz-Image der 70er und 80er Jahre verlassen hat. Der private Wettbewerb hat sich gewandelt. Ausgebildetes Personal, Kaffee- und Snack-Service (kein Alkohol), Sicherheit und gute Atmosphäre haben die Spielstätten für neue Spielgäste wie Frauen und Paare attraktiv gemacht. Mit dieser Qualität der Betriebe ist die Automatenwirtschaft übrigens den Forderungen von Kritikern in Politik, Medien und Öffentlichkeit nachgekommen.

Die neuen Chancen der Automatenwirtschaft waren politisch auch gewollt, vielleicht nicht ganz in diesem Ausmaß, aber so



Dietzenbach macht's andersrum

Eine Stadt nahe Frankfurt zeigt, wie man es auch machen kann. In ihrer Altstadt hatten sich die Beschwerden aus der Bevölkerung gehäuft. Vielen Bürgern war da zu viel Geldspiel im Spiel. Die Stadt wurde aktiv und ging in einer konzertierten Aktion den Dingen auf den Grund: In zehn erlaubnisfreien Gastro-Betrieben, die mit Gastronomie nicht wirklich viel zu tun hatten, standen 81 Geldspielgeräte, von denen nur sechs steuerlich angemeldet waren. Sicher ein einträgliches, aber eben illegales Geschäft. Anders als oft üblich, reagierte die Stadt nicht mit einem Lamento über die schlimme Automatenbranche. Dietzenbach geht vor dem Hintergrund, dass es ein durchaus verbreitetes Spielbedürfnis gibt, einen anderen und sehr logischen Weg. Die Stadt will das illegale Spiel mit dem gewerblichen, legalen Spiel bekämpfen. Im Rahmen von Baunutzungsrecht und Baurecht sollen seriöse Spielstätten angesiedelt werden, damit der Spielspaß, für andere Spieltrieb, in verantwortungsbewusste Kanäle gelenkt wird. Dem illegalen Spielangebot will man so die wirtschaftliche Basis entziehen. Ein Prozess, eine Erkenntnis und ein Handeln, das man sich für viele Städte und Kommunen wünschen würde.





ist das nun mal in einer Marktwirtschaft, auch in einer sozialen. Was oft vergessen wird: Die Wirtschaftsminister der Länder hatten im Mai 2000 den Startschuss zu einer neuen Spielverordnung gegeben. **Nach über 50 Jahren Stillstand** sollte die Branche ihre Geräte der Neuzeit und den Standards in anderen europäischen Ländern anpassen können. Und das war gut so.

Politisch gewollt

Projektentwickler und Makler hatten nach Verabschiedung der neuen Spielverordnung schnell erkannt, dass sich in diesem Markt etwas bewegen wird. Folge: eine Vielzahl von Bauanträgen, um dabei zu sein, wenn Geschäfte locken. Vielfach Projekte aber, die niemals realisiert wurden, weil sie für praxiserfahrene Betreiber schlichtweg unrentabel waren. Folge trotzdem bei Städten und Kommunen: viel Unmut über eine Antragsflut, die wieder allein der Automatenwirtschaft zugeschrieben wurde. Auch hier klärt ein Blick in die Wirklichkeit auf: Es gab augenscheinlich eine Expansion, sie hatte aber nichts von einer Spielhallenflut. Wie sonst hätte diese Flut Städte und Kom-

munen, ausgestattet mit gleichem Baurecht, so unterschiedlich treffen können?

Ein Recht, ungleiche Praxis

Allein die sehr großen Unterschiede in der Genehmigungspraxis zeigen, dass die einen Städte geplant und aktiv die Instrumente ihrer Gestaltungsmöglichkeit genutzt haben. Sie wollten die Ansiedlung von Spielstätten, aber in einem gesellschaftlichen Konsensrahmen. Andere haben ihr **Baunutzungsrecht sträflich schleifen lassen** und zeigen jetzt mit dem Finger auf die bösen Spielstätten, die sie selbst genehmigt haben.

Fazit: Es bedarf also keiner neuen Verbote, es bedarf nur kompetenter und mutiger Entscheidungen. Wobei die Expansion vielerorts vorbei sein dürfte. Die ersten Betreiber signalisieren, dass Neuprojekte nur noch schwer rentabel zu betreiben sind. Was die Politik erreichen will, nämlich ein Ende der Expansion, scheint der Markt schon einzuläuten. Trotzdem sucht die Deutsche Automatenwirtschaft auch in puncto Ansiedlungspraxis das Gespräch mit der Politik. Ihr ist bewusst, dass die Politik hier Handlungsbedarf sieht und dass Geldspiel nur in einem gewissen Rahmen gesellschaftliche Akzeptanz findet. Wie man die auslaufende Expansion verlässlich ausbremsen kann, das wird Gegenstand eingehender Beratungen sein.

STANDORTENTWICKLUNG*

Stand	1.1.2006	in %**	1.1.2008	in %**	1.1.2010
Spielstätten-Standorte	7.860	-1,93	7.708	7,62	8.295
Konzessionen Anzahl	10.189	3,53	10.549	16,03	12.240
Konzessionen pro Standort	1,30		1,37		1,48

* Grundlage Studie: Angebotsstruktur der Spielhallen und Geldspielgeräte in Deutschland, Stand 1.1. 2010

** Veränderung gegenüber vorherigem Erfassungszeitpunkt in Prozent

Die neue Spielverordnung für die Deutsche Automatenwirtschaft trat zum 1. Januar 2006 in Kraft. Eine bundesweite Erhebung des „AK gegen Spielsucht e.V.“ zeigt, dass die Zahl der Standorte seit der Liberalisierung nur moderat angestiegen ist. Der Trend zu Spielstätten mit mehreren Konzessionen in Gewerbegebieten und an Autobahnen ist mit einer Steigerung von 16,03 Prozent in den vergangenen beiden Jahren deutlich. Im gleichen Zeitraum haben in den Innenstädten jedoch Standorte geschlossen. Auf den Gesamtmarkt bezogen, ist der Anstieg von Konzessionen pro Standort (von 1,30 auf 1,48) immer noch sehr moderat. Spielstättenflut?

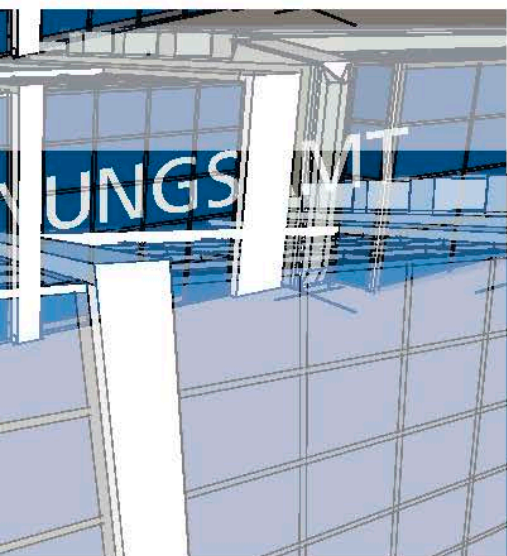
DAS RECHT IST AUF SEITEN DER KOMMUNEN

Kommunen sprechen oft von einer Spielhallenflut, denn gegen eine Flut kann man ja bekanntlich nichts machen. Vorweg sei gesagt: Jede einzelne Spielstätte ist von einer Kommune genehmigt worden. Jetzt ruft man dort vielfach nach neuen Gesetzen, um klar zu machen, dass die bisherigen nicht ausgereicht hätten. Was aber kaum jemand weiß: Städte und Gemeinden haben spätestens seit 1990 unstrittig die Möglichkeit, die Ansiedlung von Vergnügungsstätten (Spielhallen) **in eigener Verantwortung zu steuern**. Und sie haben dazu sogar mehrere Instrumente. Nach der bundesweit geltenden Baunutzungsverordnung sind Spielstätten per se nur in Mischgebieten und in Kerngebieten zulässig; in Gewerbegebieten sind Spielstätten nur ausnahmsweise zulässig.

Die Praxis zeigt, dass die meisten Städte das Planungsinstrument „Bebauungsplan“ verstanden haben. So sind auch die **Unterschiede bei der Spielstättendichte** zu erklären. Mittels einer gezielten Steuerung haben viele Kommunen nur soviel Vergnügungsstätten zugelassen, wie dies städtebaulich erwünscht ist. Andere haben sie bewusst in Gewerbegebieten angesiedelt, wo niemand während längerer Öffnungszeiten gestört wird.

Diese Städte fühlen auch eine Verantwortung. Denn Fakt ist: Nicht in jeder Stadt oder Kommune kann es „staatliche“ Spielbanken geben. Also ist es auch Aufgabe der Kommunen, den Bürgern dieses Vergnügen in begrenzter Form des kleinen gewerblichen Spiels zu ermöglichen. Anders formuliert könnte man auch sagen: Es ist **Aufgabe der Kommunen**, den Spieltrieb in legale und kontrollierte Angebote zu lenken. Und das illegale Spiel dadurch weitgehend zu unterbinden.

Einige Städte haben sich in der Vergangenheit aber nicht aktiv und gestalterisch um dieses Thema gekümmert. Vielmehr haben sie hilflos die Arme gehoben und nahezu jeden Bauantrag zur Errichtung einer Spielhalle genehmigt, sicher manchmal auch aus pekuniären Gründen (Vergnügungssteuer). Heute beklagen sie eine zu hohe Spielhallendichte und rufen nach Vater Staat. **Sieht so Selbstverwaltung in Verantwortung aus?**



Gewerbliche Geldspielgeräte unterliegen strikten staatlichen Regeln – im Gegensatz zu staatlichen Glücksspielgeräten in Spielbanken. Dass sie am Markt Erfolg haben, macht viele misstrauisch, ist aber kein Zufall. Denn das „kleine Spiel“ ist unterhaltsam und günstig. Entgegen allen Unkenrufen ist es auch ungefährlich. Über 99 Prozent der erwachsenen Bevölkerung, die spielt, hat keinerlei Probleme damit.

Die Spielauswahl ist dank IT-Technik riesig. Das Zusammenspiel aus Zufall, Mathematik und moderner Videotechnologie sorgt für Spannung mit vielen Unterhaltungselementen. Zielgruppengerechte Spielthemen bieten speziellen **Spaß für ganz unterschiedliche Kunden- und Altersgruppen**. Und weil das alles in Kombination mit günstigen Preisen zu haben ist, ist das Angebot in den letzten Jahren auf große Nachfrage gestoßen. Spielen mit dem Geldspielgerät ist populär.

Mächtige Gegner

Diese Entwicklung ist vielen ein **Dorn im Auge**: Der Staat wittert Konkurrenz für sein Glücksspiel. Manche Kommunen sind damit überfordert, das Spielangebot städtebaulich und ordnungspolitisch in die richtigen Bahnen zu lenken. Bürgerliche Vorbehalte gegen das Spiel mit Geld gibt es sowieso. Dazu kommt eine Spielerschutz-Szene, die teils aus echter Sorge, teils aus pekuniären Gründen sehr öffentlichkeitswirksam gegen das Geldgewinnspiel argumentiert. Die Koalition gegen das gewerbliche Spiel ist vielfältig und mächtig.



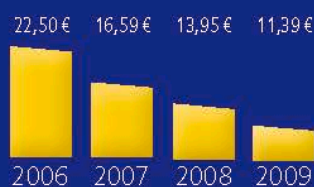
Der Ursprung dieser breiten Front gegen das Spiel findet sich im Jahr 2006. In diesem Jahr sorgten Bundesrat und Bundestag mit einer neuen Spielverordnung dafür, dass die gewerbliche Automatenwirtschaft in Deutschland technologisch den Anschluss an den Rest der Welt finden durfte – bei gleichzeitiger **Verbesserung des Spieler-schutzes**. Der konnte nämlich schon alleine deswegen nicht mehr zuverlässig von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt (PTB) geprüft werden, weil die Grundstruktur der Spielregeln von 1952/53 stammten, die Technologie aber von 2005. **Neue Regeln mussten her**. Für Hersteller und Prüfer.

So wird geprüft

Jedes Geldspielgerät der gewerblichen Automatenwirtschaft braucht eine Zulassung der **Physikalisch-Technischen Bundesanstalt (PTB)** in Berlin. Die Prüfungen sind streng, manchmal extrem zeitaufwändig und sehr penibel, wie vor allem ausländische Hersteller manchmal berichten. Leitlinie für die Prüfungen ist der Spielerschutz, wie er in der Spielverordnung definiert ist. Die Verordnung geht davon aus, dass der Spieler am besten dadurch geschützt werden kann, dass man hohe Geldausgaben verhindert und die Gewinnanreize attraktiv, aber nicht überzogen hoch gestaltet. Deswegen gibt es Limits (siehe Kasten rechts) für den Geldeinwurf in einer Stunde und die Gewinnmöglichkeit in einer Stunde. Werden die Grenzen überschritten, steht das Gerät. Ein Kontrollmodul regelt diese Relation von Geld und Zeit. Außerdem wird jedes einzelne Geldspielgerät alle zwei Jahre daraufhin überprüft, ob es noch die Regeln einhält, nach denen es zugelassen wurde. Ist das der Fall, wird die Betriebserlaubnis um weitere zwei Jahre verlängert. Bei negativem Ergebnis wird die Betriebserlaubnis mit sofortiger Wirkung entzogen.

Viel günstiger, als das Gesetz erlaubt

Spielausgaben pro Stunde im Durchschnitt



Quelle: Fraunhofer-Institut für Fabrikbetrieb- und Automatisierung

Die Spielverordnung erlaubt einen maximalen Stundenverlust von 80 Euro am Geldspielgerät. Durchschnittlich dürfen es nicht mehr als 33 Euro sein. In der Praxis liegt der reale Stundenverlust derzeit im Schnitt zwischen 5 und 15 Euro. Wie das Fraunhofer-Institut ermittelt hat, ist der durchschnittliche Aufwand des Spielgastes pro Stunde in den letzten Jahren kontinuierlich gesunken. Übrigens: Bei den Geldspielgeräten nach alter Spielverordnung lag der durchschnittliche Spieleraufwand pro Stunde bei rund 22 Euro.

elt man nd Hof»

Keine Höllenmaschine

Mit den neuen Vorgaben wurde das Spiel sicherer – aber auch elektronisch, modern, vielfältig, abwechslungsreich und vor allem: unterhaltend. Für dieses deutlich bessere Angebot musste der Spielgast immer weniger bezahlen (siehe Kasten „Viel günstiger, als das Gesetz erlaubt“). Das moderne, unterhaltsame und günstige Spielvergnügen gewann Popularität und neue Kunden. Die Branche wuchs entsprechend der Nachfrage. Übrigens immer **im Rahmen der gesetzlichen Vorgabe**.

Trotzdem wird nicht selten der Eindruck erweckt, beim Geldgewinnspiel seien dunkle Mächte am Werk. Es ist schwer, gegen festgefügte Meinungen oder gar ideologische Vorbehalte anzugehen. Man muss schon froh sein, wenn sich alle an die Fakten halten – übrigens auch in der Berichterstattung. Und diese Fakten sagen: Das moderne Geldgewinnspiel ist keine dubios zusammengezimmerter Höllenmaschine. Es beruht auf **strengen Gesetzen, wird strikt kontrolliert, hat eingebauten Spielerschutz** und bietet im Vergleich zu den Geräten nach alter gesetzlicher Grundlage mindestens doppelten Spielspaß bei halbiertem Preis. Das ist das Geheimnis seines Erfolges. Manchmal ist es so einfach – auch wenn viele das nicht wahrhaben wollen.

Diese neuen Regeln wurden dann konsequent **vom Spielerschutz her gedacht**. Dabei galt als Richtung: Damit der Automatenspieler nicht Haus und Hof verlieren kann, darf ihm erst gar nicht die Gelegenheit gegeben werden, mit entsprechend hohen Summen zu spielen. Einsatz und Zeit pro Spiel wurden daher gesetzlich streng begrenzt. Für Verlust und Gewinn pro Stunde wurden ebenfalls Höchstgrenzen eingezeichnet, bei deren Überschreitung ein Gerät einfach so lange stehen bleibt, bis die Geld-Zeit-Relation wieder den Vorgaben entspricht. Die PTB überprüft das penibel (siehe Kasten „So wird geprüft“). In der Spielgestaltung innerhalb dieser gesetzlichen Grenzen sind die Hersteller frei.



Geldspielgeräte ↔ Glücksspielgeräte in Spiel- und Gaststätten in Automatenälen der Spielbanken

Strenge Vorgaben für die Gerätekonstruktion in der Spielverordnung (§§ 12, 13 SpielV)	↔	Keinerlei gesetzliche Vorgaben bzw. Regelungen der Gerätekonstruktion
Keine unangemessen hohen Verluste in kurzer Zeit (§ 33e Abs. 1 GewO), max. 80 € in einer Stunde	↔	Vermögensverschiebungen in größerem Umfang in kurzer Zeit möglich
In der Praxis durchschnittlich 11 € (5 bis 15 € Aufwand) pro Stunde	↔	Kein Verlust-Limit, durchschnittlich 80 bis 120 €.
Laufzeit pro Spiel mindestens 5 Sekunden (§ 13 Abs. 1, Nr. 1 SpielV)	↔	Laufzeit pro Spiel in der Regel 3 Sekunden
Höchstesinsatz in 5 Sekunden 0,20 €, Höchstgewinn 2 € (§ 13 Abs. 1, Nr. 1 SpielV)	↔	Einsätze und Gewinne offen, üblich sind Einsätze von 0,05 € bis > 50 € pro Spiel
Maximale Gewinnsumme pro Stunde 500 € (§ 13 Abs. 1, Nr. 4 SpielV)	↔	Gewinne bis 50.000 € in 3 Sek., im Jackpot 500.000 € und mehr
Maximaler Stundenverlust 80 € (§ 13 Abs. 1, Nr. 3 SpielV)	↔	Maximaler Stundenverlust unbegrenzt, zurzeit bis 20.000 € möglich

Nichts ist, wie es scheint! Obwohl sich moderne Geldspielgeräte und Glücksspiel-Automaten in staatlichen Spielbanken oft wie Zwillinge gleichen, gibt es keine Gemeinsamkeiten. Geldspielgeräte in gewerblichen Spielstätten unterliegen strengsten Regeln. Die Glücksspiel-Automaten in Staats-Spielbanken dagegen nicht einer einzigen. In Spielstätten dürfen pro 144 Quadratmeter (eine Konzession) maximal zwölf Geldspielgeräte stehen. Für Spielbanken gibt es auch hier keine Beschränkungen.

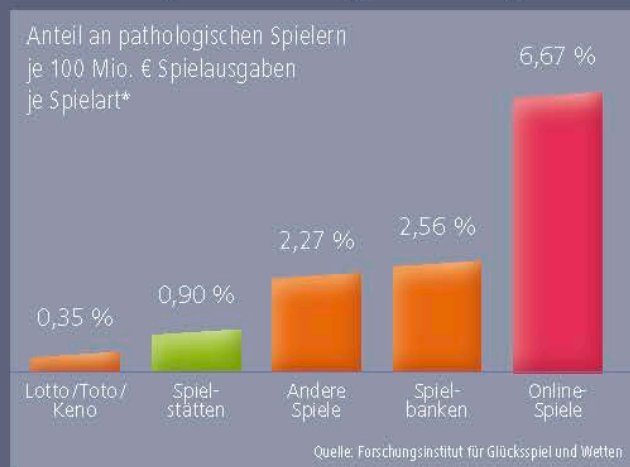
Die öffentliche Meinung zum Thema Spielsucht beruht durchweg auf fehlenden oder falschen Informationen. Immer mehr Spielsüchtige gibt es, so heißt es gemeinhin in den Medien. Und: Die meisten Süchtigen spielen an Automaten, weshalb diese besonderer Kontrollen bedürfen. Ein sachlicher Blick auf die Zahlen entzieht diesen unhinterfragten Ansichten jeden Boden.

Pathologisches Spielen, im allgemeinen Sprachgebrauch immer noch als Spielsucht bezeichnet, ist der Zwang zum Glücksspielen, der das Leben der Betroffenen mehr oder weniger beherrscht und dadurch beeinträchtigt. Wie viele Personen tatsächlich davon betroffen sind, lässt sich bei einer solchen **verhaltensgebundenen Abhängigkeit** noch schwieriger ermitteln als bei den international nach ICD-10 klassifizierten stoffgebundenen Süchten. Regelmäßig seit 2006 beschäftigen sich repräsentative Bevölkerungserhebungen damit. Der in der Allgemeinheit vorherrschende Eindruck, die Zahl der Spielsüchti-

gen in Deutschland steige an, wird durch diese Studien allerdings widerlegt (vgl. Grafik rechts). Je nach methodischem Zugang schwanken ihre Ergebnisse für pathologisches Spielverhalten unter den erwachsenen Bundesbürgern zwischen 0,19 und 0,56 Prozent; der Prozentsatz liegt also **konstant unter 0,6 Prozent** – unbesehen von Marktentwicklungen im gesamten Glücksspielbereich in diesen Jahren. Im Vergleich mit anderen europäischen Ländern, mit bis zu 2,2 Prozent pathologischen Spielern, gehört Deutschland sogar zu den Schlusslichtern.

Online: größte Sogwirkung

Anteil an pathologischen Spielern
je 100 Mio. € Spielausgaben
je Spielart*



Die Bonner Ökonome Peren und Clement haben erforscht, welche Spielart die meisten pathologischen Spieler an sich bindet. Das Ergebnis: Eindeutig die größte Sogwirkung auf pathologische Spieler üben Online-Spiele mit Poker, Casinospielen usw. aus, wie die Grafik zeigt. Die geringste Gefährdung geht von Lotto/Toto/Keno und Spielstätten mit Geldspielgeräten aus. Dazwischen liegen andere Spiele, wie z. B. Klassenlotterien, sowie Spielbanken mit Roulette und Automatenspiel.

»Spielautomaten machen Süchtigen Vorurteil

Fluch der guten Tat

Ein weiteres Vorurteil: Spielautomaten haben das größte Suchtpotenzial. Der aktuelle Drogen- und Suchtbericht der Bundesregierung suggeriert sogar, dass mehr als 80 Prozent der pathologischen Spieler automaten-süchtig sind. Die Genese dieses Prozentsatzes wird aber nicht erläutert: Tatsächlich kommen etwa 72 Prozent der rund 7.000 bei den 943 Suchtberatungsstellen ratsuchenden Spielsüchtigen weitgehend aufgrund von **Hinweisen in Spielstätten**. Seit über 20 Jahren nämlich ist auf den Frontscheiben aller Geldspielgeräte die Info-Hotline der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung eingedruckt. Und seit vielen Jahren werden außerdem Info-Flyer mit Risikoauflärung und Hinweisen auf Beratungsangebote ausgelegt. Die oben genannten 72 Prozent sind also als Erfolg einer Spielerschutz-Maßnahme zu werten – und nicht Abbild der Verteilung von Spielsüchtigen auf bestimmte Spielformen. Studien beziffern den Anteil von Automatenspielern unter allen pathologischen Spielern mit zirka 30 Prozent.

Eine aktuelle Studie der Bonner Ökonome Peren und Clement verfolgt einen ganz anderen Ansatz: Spielen wird für die Allgemeinheit dann zum Problem, wenn der Betroffene in wirtschaftliche Not gerät. Sie setzen daher für jede Spielform den finanziellen Aufwand in Relation zum Anteil krankhafter Spieler. Überraschendes Ergebnis: Von Lotto und Automaten geht für pathologische Spieler eine **deutlich geringere Gefährdung** aus als von Spielbanken und vor allem von Onlinespielen (Grafik links).

Eine **brandaktuelle Emnid-Studie** verwirft sogar mit ihren Ergebnissen die Differenzierung des Gefährdungspotenzials nach Spielformen komplett: Ein pathologischer Spieler

Automaten süchtig



will spielen. Und wenn seine bevorzugte Spielform nicht verfügbar ist, wendet er sich einer anderen zu. Deshalb sei eine auf bestimmte Spielformen gerichtete **Prohibition** von vornherein zum Scheitern verurteilt, so das Fazit der Studie. Ansetzen müsse man beim betroffenen Menschen, bei Prävention und qualifizierter Hilfe – nicht beim Spiel.

Selbstverantwortung gefragt

Bleibt als letzte Frage: **Wer bestimmt eigentlich, was problematisch ist?** Ist bei dieser Frage nicht der mündige Bürger selbst in der Verantwortung? Die Buth-&Stöver-Studie, die auf den höchsten Anteil an pathologischen Spielern (0,56 Prozent, vgl. Tabelle unten) kommt, nennt als Filter die mindestens wöchentliche Teilnahme oder den monatlichen Geldeinsatz von mindestens 50 Euro. Danach wäre ein Weinliebhaber, der ein Mal die Woche einen teuren Wein trinkt, schon an der Grenze zur Alkoholsucht.

Gerade beim Thema Alkohol – hier reden wir immerhin von 1,3 Millionen Abhängigen – setzt der Staat lediglich auf Jugendschutz und auf Prävention durch Information. Für

das Automatenspiel – mit weit weniger Problemfällen – fordert man ungleich strengere Regeln. Dabei bietet die Automatenbranche schon **längst umfangreiche Spielerschutz-**

und Präventionsmaßnahmen (siehe Liste unten), die im Sinne der Selbstverantwortung von mündigen Bürgern mehr als ausreichen.

WAS KAUM EINER WEISS

Spielerschutz gesetzlich geregelt (Spielverordnung)

- Kein Spiel unter 18 Jahren in Spiel- und Gaststätten
- Kein Alkohol in Spielstätten: Damit der Kopf klar bleibt
- Info-Telefonnummer der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung an den Frontscheiben aller Geräte (Abb.): 01801 372700
- Auslegen von Info-Flyern mit Risikoaufklärung und Beratungsangeboten
- Kein Spiel ohne Pause: automatische Zwangspause von 5 min nach 1 h Spielbetrieb
- Geringe Gewinn- und Verlustmöglichkeiten (detailliert siehe Seite 9)
- Verbot zusätzlicher Gewinnanreize (wie z. B. Jackpots)
- Begrenzung des Spielangebots (pro 12 qm ein Gerät, max. 12 Geräte pro Konzession)
- Kein Bespielen von mehr als 2 Geräten möglich durch Sichtblenden

Freiwillige Präventionsmaßnahmen der Automatenbranche

- Seit 2010 Kooperation der Branchenverbände mit dem Caritasverband für das Erzbistum Berlin zur bundesweiten Schulung der Mitarbeiter in Spielstätten mit dem Ziel, problematisches Spielen frühzeitig zu erkennen und die Betroffenen professionellen Hilfeangeboten zuzuführen (bis Ende 2011 werden schon 1.400 Mitarbeiter geschult sein). Zudem arbeiten viele Unternehmen mit kirchlichen oder gemeinnützigen Trägern hinsichtlich der Prävention zusammen.
- Früherkennung ist Ausbildungsinhalt der seit 2008 eingeführten eigenständigen Ausbildungsberufe in der Automatenbranche.

Pathologisches Spielverhalten in Deutschland

Ergebnisse von Repräsentativbefragungen (12-Monats-Prävalenz)	Bühringer et al. 2007 ^{*1}	Buth & Stöver 2008 ^{*2}	BZgA 2008 ^{*3}	BZgA 2010 ^{*4}	PAGE 2011 ^{*5}
Erhebungsjahr	2006	2006	2007	2009	2010
Stichprobe	7.817	7.980	10.000	10.001	15.023
Altersgruppe	18–64 Jahre	18–65 Jahre	16–65 Jahre	16–65 Jahre	14–65 Jahre
Pathologisches Spielverhalten in %	0,20%	0,56%	0,19%	0,45%	0,35%

^{*1} Bühringer, G., Kraus, L., Pfeiffer-Gerschel, T. & Steiner, S. (2007). Pathologisches Glücksspiel in Deutschland und Bevölkerungsrisiken, Sucht 43, 296–308; ^{*2} Buth, S. & Stöver, H. (2008). Glücksspielteilnahme und Glücksspielprobleme in Deutschland: Ergebnisse einer bundesweiten Repräsentativbefragung, Suchttherapie, 9,3–11; ^{*3} Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2008). Glücksspielverhalten 2007 und 2009, Ergebnisse aus zwei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen, Köln; ^{*4} Meyer, C., Rumpf, H.-J. et al. (2011). Pathologisches Glücksspielen und Epidemiologie (PAGE): Entstehung, Komorbidität, Remission und Behandlung, Greifswald und Lübeck

Spielstätten werden oft als düstere Orte mit verführerischer Anziehungskraft geschildert. Da liegt das Etikett (Spiel-)Hölle nicht fern. Ein kurzer Besuch in einer modernen Spielstätte räumt mit diesem Klischee auf: Ausstattung und Service stellen so manch anderen Freizeitbetrieb in den Schatten.

Wohlgemerkt: Wir reden hier von den bundesweit über 8.000 städtebaulich genehmigten und gewerblich betriebenen Spielstätten. Nicht von den zahlreichen illegalen Casino-Cafés, deren Eindämmung ordnungspolitische Sache der Behörden wäre. Und deren Betreiber nicht in der Automatenwirtschaft organisiert sind. Dass diese Differenzierung in der öffentlichen Wahrnehmung schwerfällt, trägt sicherlich zum genannten Vorurteil bei.

Lichttempel statt Dunkelbude

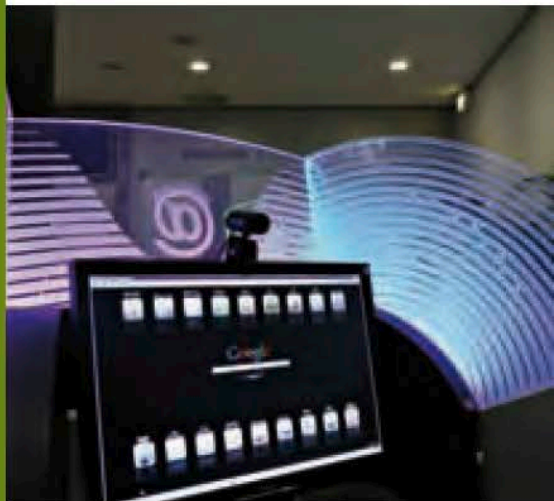
Die wenigsten der gewerblichen Spielstätten sind hässlich, schmutzig oder dubios. **Von Hölle keine Spur.** Selbst die Bezeichnung Spielhalle wird den meisten dieser Betriebe schon lange nicht mehr gerecht. Denn sie haben sich über Jahrzehnte zunehmend zu **modernen Entertainmentcentern** entwickelt. Viele Spielstätten haben heutzutage eine Ausstattungs- und Service-Qualität erreicht, die so manch anderen Freizeitbetrieb in den Schatten stellt.

»Schmutzig, dubios, VORURTEIL

Doch das sehen viele Kritiker nicht. Zum einen, weil sie ihre Vorurteile wie Scheuklappen tragen. Zum anderen, weil sie es schlicht nicht sehen können. Denn in vielen Kommunen mussten in der Vergangenheit Spielstätten so gestaltet werden, dass sie von außen nicht einsehbar sind. Das heißt nichts anderes als: zukleben. Dasselbe fordern aktuell wieder druckfrische Landesspielhallengesetze wie in Berlin und Bremen. Die Begründung: Es darf kein Aufforderungs- oder Anreizcharakter zum Spielen von einer Spielstätte ausgehen. In der Öffentlichkeit wird den Betrieben aber gerade daraus ein Strick gedreht: Wenn die ihre Scheiben zukleben, kann es da ja nicht mit rechten Dingen zugehen.

NUR ZUM SPASS

Was viele nicht wissen: In Spielstätten findet man nicht nur Geldspielgeräte. Auch wenn diese Geräte natürlich das Kerngeschäft der Standorte sind: Es gibt auch noch reine Unterhaltungsautomaten. Billardfreunde gehen gerne in Spielstätten, um ungestört eine Partie Billard zu spielen. Und es gibt noch die Unterhaltungsklassiker, mit denen die Branche „groß“ geworden ist: Flipper, Darts oder Fahrsimulatoren. Ebenfalls überall zu finden: Internetterminals, die jedermann für Recherchen, Ausdrucke oder just for fun nutzen kann. In Zahlen: 2010 waren in deutschen Spiel- und Gaststätten 22.300 Sportspielgeräte (Billard, Darts, Kicker, Air Hockey etc.) aufgestellt, 22.000 Internetterminals, 10.300 Simulatoren, 2.250 Flipper und 3.650 andere Unterhaltungsgeräte ohne Geldgewinn.



elig, Spielhölle«

Da ist Qualität drin

An alle Zweifler daher der Rat: Eintreten und sich wohlfühlen. Denn es handelt sich längst um moderne Dienstleistungsbetriebe der Freizeitbranche. Diese positive Entwicklung wird seit vielen Jahren durch die **Aktion „Vorbildliche Spielstätte“** gefördert. Die Zertifizierungsinitiative ist seit 1988 ein wichtiges Instrument zur **Qualitätssicherung** in der Unterhaltungsautomatenwirtschaft. Sie beruht auf der Vergabe von Punkten – ähnlich wie in Hotellerie und Gastronomie. Detailliert geprüft werden dabei Außen- und Innengestaltung, die Einhaltung der Unfallverhütungsvorschriften der Verwaltungs-Berufsgenossenschaft sowie Unterhaltungsangebot und Personal. Die Einhaltung des Jugendschutzes und aller gesetzlichen Vorgaben sind selbstverständliche Voraussetzung. Eine geprüfte Spielstätte erhält das Aushängeschild „Vorbildliche Spielstätte“ und eine entsprechende Urkunde. Die Auszeichnung ist für drei Jahre gültig; Nachbewertungen sind ausdrücklich erwünscht. Insgesamt wurden in Deutschland schon über 4.000 Standorte als vorbildlich bewertet.

Oscar-reife Standorte

Seit 1997 gibt es darüber hinaus noch eine besonders hochwertige Auszeichnung: Unter den Standorten, die bei der Zertifizierung zur „Vorbildlichen Spielstätte“ die Höchstpunktzahl erreicht haben, wird die „Spielstätte des Monats“ prämiert. Sie erhält im Rahmen einer offiziellen Übergabe den **Branchen-Oscar „Golden Jack“**. Über die Vergabe entscheidet eine spezielle Kommission aus Vertretern von Wissenschaft, der Verwaltungs-Berufsgenossenschaft und der Automatenwirtschaft. Auf der folgenden Doppelseite finden sie Impressionen von Spielstätten, die in den letzten zwei Jahren mit dem Golden Jack ausgezeichnet worden sind. Schmuttelig ist anders!



Vorurteil: Kriminalität im Umfeld

Dass Spielstätten die Bühne für kriminelle Aktivitäten bilden, ist ebenfalls ein gebetsmühlenartig vorgetragenes Vorurteil. Seltener: Wenn sich rund um den Discounter in einer Großstadt zwielichtige Gestalten herumtreiben, rückt keiner die Discounterkette ins kriminelle Umfeld. Befindet sich zufällig eine Spielstätte daneben, redet man sofort von Umfeldkriminalität. **Nachweisen lässt sich das allerdings nicht:** So berichteten die Stuttgarter Nachrichten vom 7./8. März 2011 von einer entsprechenden Studie, die die Innenministerkonferenz beim Bundeskriminalamt in Auftrag gegeben habe, mit dem Ziel, „Kriminalitätsformen im Umfeld des gewerblichen Glücksspiels“ zu beleuchten. Nach Bericht der Zeitung hätten „keine oder mangelhafte Ergebnisse“ vorgelegen. **Die BKA-Studie befindet sich seitdem unter Verschluss.** Ein Schelm, der Böses dabei denkt ...



Eintreten und sich wohlfühlen! Von *Spiel-Hölle* keine Spur: Heutige Spielstätten sind moderne Dienstleistungsbetriebe der Entertainmentbranche – mit einer Ausstattungs- und Service-Qualität, die so manch anderen Freizeitbetrieb in den Schatten stellt. Hier einige Impressionen von Spielstätten, die in den letzten zwei Jahren mit dem Branchen-Oscar „Golden Jack“ als besonders vorbildliche Spielstätten (mehr zu dieser Zertifizierung auf den Seiten 12–13) ausgezeichnet worden sind.

Schöner spielen



Kunden von Spielstätten seien grundsätzlich spielsüchtig. Und die Mitarbeiter eine bedauernswerte Randgruppe, die keine anderen Jobs kriegt. Diese Vorurteile diffamieren nicht nur Menschen in Spielstätten. Es gibt für diese Abwertungen nicht den geringsten Grund. Der Prozentsatz an Menschen mit pathologischem Spielverhalten liegt bei unter einem Prozent. Und die Mitarbeiter in Technik und Service sind bestens ausgebildete und geschulte Fachkräfte.

Das Klischeebild vom Innenleben einer Spielstätte sieht so aus: absolute Düsternis, nur durchbrochen vom fahlen Licht der Monitore und dem Blinken der Risikoleitern. Dazwischen, schemenhaft zu erkennen, ausgemergelte Individuen, meist Männer mit Drei-Tage-Bart, Klamotten vom Discounter und irrem Blick. Nervös zitternd ziehen sie an einer Kippe und werfen ihren mutmaßlich letzten Euro in das Geldspielgerät.

Üble Nachrede

Dieses Bild hält sich hartnäckig in der öffentlichen Meinung. Der Grund, warum sich geschätzte über fünf Millionen Menschen in ihrer Freizeit diese Tortur antun, verschwindet dabei hinter dem Vorhang der Tabak geschwängerten Luft. Außerdem arbeiten in diesen miesen Läden rund 40.000 Servicekräfte, meist weiblich, freiwillig, gut und gerne – unfassbar.

Selten klaffen Image und Realität so weit auseinander wie beim Automatenspiel. Über die Branche wird zwar intensiv diskutiert. Das aber oft ahnungslos und mit vielen Vor-



und Fehltritten beladen. Wissenschaftliche Fakten über die Soziologie der Spielstätten sind leider noch dünn gesät. Das lässt viel Raum für die **undifferenzierte Pathologisierung** der Kunden der Branche und die **Diffamierung ihrer Mitarbeiter** und deren angeblich prekären Arbeitsverhältnissen. Man weiß wenig, aber behauptet viel.

Alles stinknormal

Alle Untersuchungen über problematisches Spielverhalten kommen zu dem Schluss, dass die Zahl der pathologischen Spieler in Deutschland deutlich unter einem Prozent der erwachsenen Bevölkerung liegt. Was –

Der Spielgast im Überblick

80 % männlich, Anteil tendenziell abnehmend

20 % weiblich, Anteil tendenziell steigend

31 % Arbeiter

19 % Angestellte

50 % andere Gruppen gleichmäßig verteilt

36 Jahre Durchschnittsalter

Quelle: FH Mainz Projektstudie „Cockpit 2009“

SPIELER SIND SAUER

Die ständig abwertenden Diskussionen um das Automatenspiel machen inzwischen auch die Spielgäste sauer. Sie haben die Nase voll davon, ständig als unmündige Menschen zweiter Klasse bevormundet zu werden. Die Mitglieder des Vereins „Goldserie e.V.“ zum Beispiel schreiben: „Wir betreiben aus Spaß und Leidenschaft ein faszinierendes Hobby. Wir wollen selbst über Ort, Umfang und Aufwand unseres Hobbys entscheiden, wie es jedem Bürger eines freien Staates zusteht. Wir wollen nicht diskriminiert werden, indem wir als bemitleidenswerte Randgruppe der Gesellschaft dargestellt werden, die vor sich selbst zu schützen ist ... Wir fordern die politisch Verantwortlichen auf, alle Sichtweisen zu berücksichtigen: nicht nur die Wünsche der Automatenwirtschaft, der Länder und der Spielgegner, sondern auch die der Spieler und Sammler, über deren Zukunft in unverantwortlicher Weise entschieden werden soll.“

teiger«



wenn nicht die „Sucht“ – treibt dann den überwältigend großen Rest in die Spielstätte? Der Wunsch nach Action, Ablenkung, Spaß und Spannung, sagt die sozialwissenschaftliche Studie „**Jackpot – Erkundungen zur Kultur der Spielhallen**“ von Professor Jo Reichertz, **Universität Duisburg-Essen**. Nach diesem Befund reihen sich die Bedürfnisse von Spielern nahtlos in das Grundmuster von Konsumenten jeder anderen Freizeitbeschäftigung ein. Anzeichen von massenhaftem Kontrollverlust haben die Wissenschaftler nicht gefunden. Im Gegenteil sei die Spielstätte ein **Ort der Kontrolle und Selbstkontrolle**, stellen sie fest und machen das auch an konkreten Zahlen fest: „Offen-

bar war die Masse der Spieler bereit, für diese Form des Spielerlebnisses zwischen **5 und 15 Euro pro Stunde** auszugeben.“ Es bewegt sich also alles im Rahmen anderer Freizeitausgaben. Das ist auch deswegen nicht überraschend, weil sich der durchschnittliche Spielstätten-Besucher im Spektrum des Durchschnitts-Bundesbürgers bewegt.

Qualifizierte Jobs

Nichts anderes lässt sich von den Mitarbeitern der Branche sagen. Über 75.000 sind es insgesamt. Gut 40.000 davon arbeiten im Spielstätten-Service – **hauptsächlich Frauen**. Das hat nicht nur damit zu tun, dass bis vor kurzem das Spiel von Kundenseite (fast) reine Männersache war. Arbeitsplätze in Spielstätten sind für Frauen sowohl familien- als auch karrierefremdlich. Die Be-

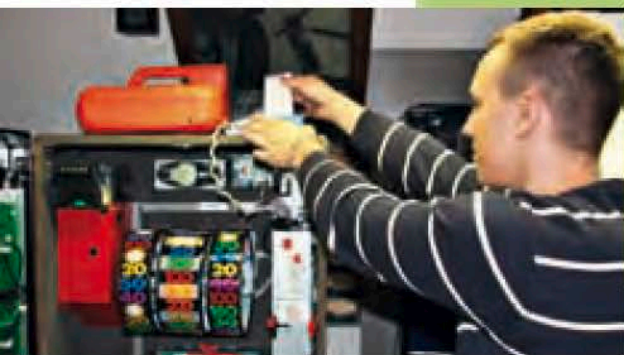
schäftigungsverhältnisse reichen vom 400-Euro-Job bis zur fest angestellten Filial- oder gar Bezirksleitung. Die Stellen sind wegen der Möglichkeit zu flexibler Zeiteinteilung beliebt. Bei entsprechendem Engagement ergeben sich schnell Aufstiegschancen. Weil der Wettbewerb am Markt in hohen Teilen über den Service ausgetragen wird, sind die **innerbetrieblichen Schulungs- und Qualifizierungsmaßnahmen** sehr intensiv. Hinzu gekommen ist die Ausbildung mit Blick auf **Spielerschutz und Prävention**.

Wer die Dunstglocke der miesen Klischees lüftet, der erkennt schnell, dass mit den Menschen in der Automatenwelt alles in schönster – oder sollte man sagen deutscher – Ordnung ist. Fast ein bisschen langweilig. Aber das ist kein Grund, die Zerrbilder am Leben zu erhalten.



AUSBILDUNGSPLATZ SPIELSTÄTTE

Seit 2008 gibt es zwei spezielle Automatenausbildungsberufe für die Automatenwirtschaft, die mit einer Abschlussprüfung bei der IHK abgeschlossen werden. Zwei Jahre dauert die Ausbildung zur **Fachkraft für Automaten-Service**. In einem weiteren Jahr kann man als **Automatenfachmann/-fachfrau** abschließen, spezialisiert entweder in die kaufmännische oder die mechatronische Richtung. Rund 500 Lehrstellen konnten inzwischen in diesen Ausbildungsberufen besetzt werden. Daneben bildet die Branche schon immer in den einschlägigen kaufmännischen und technischen Berufen aus. Hier gibt es weitere 1.000 Ausbildungsplätze.



Für viele ist das gewerbliche Geldspiel ein Buch mit sieben Siegeln. Oft hat man das Gefühl, dass niemand so recht weiß, wer in dieser Branche eigentlich was tut. Man sieht Automaten in Gaststätten, die muss irgendjemand dort hingehängt haben. Spielstätten eröffnen, aber den Betreiber kennt man nicht. Und wo kommen die Automaten her? Wer macht sie und nach welchen Regeln? Vielleicht ist es ein Fehler der Deutschen Automatenwirtschaft, dass sie sich nicht transparenter gibt. Aber welche Branche tut das schon? Was wissen wir wirklich über das Geschäft von Boutiquen, von Systemgastronomie und dem boomenden Markt der Windkraftträder? Unternehmer und Unternehmen widmen sich ihren Märkten, ihren Kunden und sicher viel zu selten der Gesellschaft generell und dem, was diese Gesellschaft über sie denkt. Automatenunternehmer sind da keine Ausnahme.

Aufstellunternehmer. Wer ist das eigentlich? In den 50er und 60er Jahren waren es vielfach Gastronomen mit technischem Geschick, die irgendwann ihre Gastronomie aufgaben und ganz zur Aufstellung von Automaten bei ihren Kollegen wechselten. Musikboxen, Billards, Geldspieler und Flipper waren die Automaten dieser Zeit. Später kamen TV-Spiele und Sportautomaten wie Darts hinzu. Aufstellunternehmer und

Gastronom teilen und teilen sich bis heute die Gewinne aus den Automaten. **Für viele Wirte sind sie eine feste Einnahme**, die die Kosten des Betriebes teilweise abdecken. Ohne Automaten würde in mancher Eck-Kneipe das Licht ausgehen.

5.000 mittelständische Betriebe

Von den Unternehmen, die Geräte in Gaststätten aufstellen und selbst Spielstät-

»Die schn Kohle VORURTEIL

ten betreiben, gibt es in Deutschland heute rund 5.000, zählt man Waren- und Dienstleistungsautomaten hinzu, sind es sicher 6.000. Es sind in der Regel Familienbetriebe von zwei, drei bis zu 100 Angestellten. Größere Betriebe sind Filialisten, die man allerdings an **gut einer Hand abzählen kann**. Sie betreiben in der Spitze bis zu 200 Standorte bundesweit, haben jeweils mehrere tausend Beschäftigte in Technik, Software und Service. Sie bilden in eigenen Schulungszentren aus und stellen hunderte von jungen Auszubildenden ein. (Diese Unternehmen sind meist im Bundesverband Automatenunternehmer e. V. und im Forum für Automatenunternehmer in Europa e. V. organisiert, siehe S. 24).

Ein typisches Beispiel für die Familienbetriebe in der Branche sind die Schäfers*: Firmengründer war in den 50er Jahren der Großvater. Auch er hatte seine Wurzeln in der Gastronomie. Seine beiden Töchter heirateten später Männer, die in das Unternehmen einsteigen wollten und konnten. Heute sind es schon deren Söhne und Schwiegertöchter, die in verantwortlichen Positionen mitarbeiten. Sie sind betriebswirtschaftlich bestens ausgebildet, in einem Fall auch journalistisch. Ihre Spielstätten wurden in enger Kommunikation mit Kommunen geplant. Es gab sogar Städte **mit weitsichtiger Stadtplanung**, die angefragt haben, ob Schäfers dort nicht investieren wollen – denn Schäfers-Spielstätten sind schön, man könnte sagen, es sind Vorzeige-Objekte. 40 Mitarbeiter finden im Unternehmen Arbeit und Brot und das in einer eher strukturschwachen Region. Die junge Generation in den Schäfers-Betrieben ist zwischen 27 und 40 Jahre alt und hat ganz bewusst ihre Zukunft in dieser Branche gesucht.



Ausbildung: Zwei Berufe

Über viele Jahre hinweg hat die Deutsche Automatenwirtschaft mit

der IHK Bonn/Rhein-Sieg die Inhalte für die Ausbildungsberufe der Branche entwickelt. Das Bundesinstitut für Berufsbildung (BIBB) hat diese Ausbildungsberufe 2008 für fünf Jahre zur Erprobung zugelassen. Jetzt sind sie wieder gefährdet: Neue Landes-Spielhallengesetze, wie das in Berlin, untersagen in Spielstätten jeden Service für den Spielgast. Wo aber kein Service, da auch keine Fachkraft für Automaten-Service. Respicie finem, hätten die guten alten Römer gesagt.

* Familienname wurde von der Redaktion geändert.

helle e machen«



Vom 17. bis 20. Januar 2012 öffnet die IMA in Düsseldorf wieder ihre Tore. Diese internationale Fachmesse für Unterhaltungs- und Warenautomaten findet dann zum 31. Mal in Deutschland statt. Gut 200 Aussteller zeigen vier Tage lang 9.000 Besuchern, was es Neues in Sachen elektronischem Spiel gibt. Fester Bestandteil der IMA ist seit einigen Jahren die Bowling World. Betreiber von über 1.000 Bowlingcentern haben heute in Düsseldorf ihre Messe-Heimat. Tatsächlich gibt es viele Überschneidungen mit angrenzenden Freizeitbereichen wie Bowling, Billard, Kicker oder Darts. Unterhaltungs- und Warenautomaten, aber auch Dienstleistungsautomaten haben zudem fast in jeden Alltagsbereich Einzug gehalten.

Großhandel wird gelebt

Die nächste Stufe in der Branche sind die Großhändler, die Mittler zwischen Herstellern und Aufstellunternehmen. Von ihnen gibt es im ganzen Bundesgebiet etwa 30 Unternehmen mit rund 100 Standorten. Früher waren sie alle selbstständig und haben in den 50er und 60er Jahren vielfach Automaten aus den USA, Spanien und Italien importiert. Heute ist der Handel, wie in den meisten Branchen, zum großen Teil „nur noch“ Vertriebsstufe der Hersteller. Es gibt heute nicht einmal mehr zehn Automaten-Großhändler in Deutschland, die nicht industriegebunden sind. **Ihre Stärke liegt in den Regionen**, selten darüber hinaus. Auch wenn der Großhandel mit Automaten durch Konzentration geschrumpft ist, so stellt er doch im Kräftespiel der Branchenstufen eine wichtige, weil oft vermittelnde Größe dar. Auch das hat die Automatenbranche mit anderen Branchen gemein. Und der Großhandel ist immer noch Treffpunkt für Kunden und eine Börse für Nachrichten, auch im Zeitalter des Internet. (Deutscher Automaten-Großhandels-Verband e. V.)

Hightech made in Germany

Die zahlenmäßig kleinste Stufe des Wirtschaftszweiges sind die Hersteller von Automaten, also Industrieunternehmen. Davon gibt es nur vier von relevanter Größe. Die meisten Beschäftigten und die größte Produktpalette hat die Unternehmensgruppe Gauselmann in Espelkamp. Dicht gefolgt vom Traditionsunternehmen NSM-Löwen Entertainment in Bingen. Die Bally Wulff Entertainment GmbH hat ihren Sitz in Berlin und Crown Technologies in Rellingen. Diese Unternehmen verfügen in ihren Produktionen über höchst komplexe Mathematik- und Softwareeinheiten. Jedes Spielgerät ist **programmierte Mathematik** auf höchstem Niveau. Die Hersteller von

Spielgeräten beschäftigen Elektroniker, Systemtechniker, Maschinenbauer, Mechatroniker, Designer, Marktforscher und Kaufleute wie jedes andere Industrieunternehmen. (Verband der Deutschen Automatenindustrie e. V.).

Insgesamt beschäftigt die Deutsche Automatenwirtschaft in ihren drei Branchenstufen 75.000 Menschen. Zählt man Zulieferer und Dienstleister hinzu, kommt man auf etwa **100.000 Beschäftigte** bundesweit. Das sind übrigens **vier mal so viele Arbeitsplätze, wie bei Opel** vor zwei Jahren auf dem Spiel standen.

AUFSTELLER: BERUF IM WANDEL

Schon auf dem Weg vom 18. ins 19. Jahrhundert gab es Kartenspiel- und Würfelautomaten mit Münzschlitz. Die Automaten schluckten Groschen, der Wirt zahlte in Zigarren oder Bier aus. Wenige Jahre später erfanden die Tüftler komplizierte Mechanismen, das gewonnene Geld in barer Münze auszuzahlen. Das Geldgewinnspiel war erfunden. Damals lagen die Produktionszentren in Leipzig, Dresden und Berlin. Mit den Automaten wurde auch ein neuer Berufstand geboren: der Automaten-Aufstellunternehmer. Er teilte und teilt heute noch seine Gewinne in der Gastronomie mit dem Wirt. Bis heute gibt es noch kleinere und große, überregionale Gastro-Aufsteller. Generell haben sich viele Aufsteller der Flipper- und Musikboxen-Zeit in den vergangenen 40 Jahren zu Betreibern von Spielstätten entwickelt. Ein weitaus komplexeres und vielseitiges Berufsbild: Man ist ein bisschen Gastronom, denn die Spielgäste sollen sich wohlfühlen. Und das ohne jede Ausgabe von Alkohol. Die Standortsuche ist eine große Herausforderung, denn sie entscheidet maßgeblich über Erfolg oder Misserfolg. Es muss mit Kommunen verhandelt werden. Die Finanzierung will gesichert sein. Mit Architekten und Innenarchitekten entsteht langsam das, was man Spielstätte nennt. Die richtige Spielgeräte-Auswahl ist so wichtig wie die Standortwahl. Da alle Geldspielgeräte für die Finanzbehörden lückenlos aufzeichnen, was eingenommen und ausgezahlt wird, ist die gesamte buchhaltungstechnische Seite extrem aufwendig und nur mit großem kaufmännischen Wissen zu bewältigen – und kaum ein anderer Berufszweig ist bei seinen Einnahmen so gläsern. Gewusst? Der Aufstellunternehmer von heute hat nichts, aber auch gar nichts mit dem Aufsteller der Automaten-Frühzeit zu tun – man hat nur noch keinen neuen Namen für sein Berufsbild erfunden.



„Da wird eh nur Schwarzgeld gemacht und Geld gewaschen.“ – Ein harter Vorwurf, der da über manche Stammtische wabert und nicht nur über diese. Wobei sich Schwarzgeld und Geldwäsche gegenseitig ausschließen, wenn man genau hinschaut. Entweder – oder also? Aber nichts von beiden geht, denn die Automatenbranche ist eine der gläsernsten Branchen der ganzen Republik. In die Gesamt-Software aller Geldspielgeräte sind elektronische Zählwerke integriert. Diese erfassen jede Geldbewegung im Gerät, jede Türöffnung, jeden Fehlbetrag. Alle wirtschaftlichen Daten werden so lückenlos erfasst und für die Finanzämter dokumentiert. Gewusst?

Nicht nur die Spielabläufe in Geldspielgeräten müssen bei der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt (PTB) zugelassen werden. Sie kontrolliert auch, dass seit dem 1. Januar 1993 nur noch Geräte auf den Markt kommen, die über ein integriertes, elektronisches Zählwerk verfügen. Seit dem 1. Januar 1997 darf in Deutschland **kein Geldspielgerät mehr ohne Zählwerk** aufgestellt werden. Da die Zählwerk-Software in die Spiele-Software integriert ist, also kein Extra-Bauteil darstellt, welches man austauschen und verändern könnte, sind diese Zählwerke auch absolut manipulationssicher. Die Industrie wacht mit Argusaugen darüber, sonst kann sie Zulas-

sungen und damit Marktanteile verlieren. Logisch aber, dass in Zeiten, in denen Hacker die Computer des Pentagon knacken, auch eine Geräte-Software zu knacken wäre. Wobei Aufwand und Ertrag in keinem Verhältnis stehen. Außerdem ist die Finanzverwaltung heute so vernetzt, dass vom Durchschnitt abweichende Ergebnisse sofort zu Schätzungen oder gar Geräteversiegelungen führen würden. Dann könnte nur noch unter staatlicher Aufsicht gespielt werden. Würde es hier zu Auffälligkeiten kommen, sind sofort Straftatbestände erfüllt und Konzessionen würden zurückgenommen. Wenn also Spielstätten Gelddruckmaschinen wären, wäre man um so verrückter, würde man das aufs Spiel setzen.

»Alles nur Geldw VORURTEIL

Schwarzes weiß machen

Ungereimtes gab und gibt es immer und überall, wo Bargeld im Spiel ist. Nur dass hier auf jede Cent-Bewegung hin kontrolliert wird. Und trotzdem verstummt der Vorwurf etwa der Geldwäsche nicht. Wobei völlig klar ist, dass ein Spielgast von vornherein als Geldwäscher ausfällt. Wechselt er nur Geld, anstatt zu spielen, so hat er am Ende viel gewechselt, dafür aber keinerlei Beleg und damit kein weißgewaschenes Geld. Wobei zu bedenken ist, dass Geldwäsche in der Regel im großen Stil stattfindet, sind es doch Drogengelder oder Ähnliches, was gewaschen werden soll. Also könnte es nur der

Jeder Cent, der in ein Geldspielgerät geworfen und wieder ausgezahlt wird, muss auch für die kommunale **Vergnügungssteuer** elektronisch gezahlt und als Ergebnis auf einem Monatsjournal festgehalten werden. Auf dieser Grundlage wird die Höhe der Steuer bestimmt. Die Bemessungsgrundlage ist dabei von Gemeinde zu Gemeinde unterschiedlich und ändert sich oft, je nach politischer Lage. Das ist beson-

400 Millionen

ders für die Unternehmen gefährlich, die überregional tätig sind. Selten wissen sie, wann und wo wieder eine Erhöhung ansteht. Hat man sein Geschäft auf einer anderen Basis kalkuliert, so kann eine solche Erhöhung an die Existenz, zumindest an die Existenz des Standortbetriebes gehen. Mehr als 400 Millionen Euro fließen jährlich aus der Deutschen Automatenwirtschaft in Städte und Kommunen.



„Kassette“

Betreiber einer Spielstätte selbst sein, der als Krimineller Geld wäscht. Er müsste **mit seinen Automaten künstliche Gewinne** erzeugen, sie versteuern und dem Unternehmen dann als weißes Geld entnehmen. Wer von Betriebswirtschaft und Steuerpraxis ein bisschen Ahnung hat, der weiß, wie abstrus in diesem Fall so ein Vorwurf ist. Wer dann noch weiß, dass Geldspielgeräte bei einem Zahlvorgang allenfalls 25 Euro annehmen und Geräte im Schnitt eine Monatskasse von gut 2.000 Euro haben, der kann schnell ermessen, welch skurrile Anstalten jemand machen muss, der etwa 100.000 Euro waschen möchte. Einen ganzen Monat lang müsste er in seiner Spielstätte wie ein Wildgewordener herumlaufen, 50 Geräte füttern und sonst niemanden hereinlassen. **So blöd sind selbst die schrägsten Vögel nicht.** Ganz zu schweigen davon, dass selbst diese Geldwäscherei durch die Zählwerke und die Finanzkontrolle ganz schnell auffliegen würde.

Umsatzzahlen locken

Wer so streng kontrolliert wird und so transparent sein muss, wie das gewerbliche Spiel, der weckt natürlich auch Begehrlichkeiten. Neben allen üblichen Unternehmenssteuern kassieren die Kommunen beim Automatenunternehmer kräftig Vergnügungssteuern, bundesweit in Höhe von 400 Millionen Euro. Einerseits freut es, dass das Spiel damit als Vergnügen anerkannt ist, andererseits stellt diese Steuer ein schlimmes Übel und eine hohe Belastung für die Unternehmen dar. In Zeiten leerer Staatskassen lässt sie Begehrlichkeiten ins Unermessliche schießen. Besonders dadurch, dass gegenüber den Steuerämtern der Kommunen nur Umsätze, aber keine Kosten dokumentiert werden können. Städte und Kommunen sehen bei der monatlichen Anmeldung zur Vergnügungssteuer nur die Zählstreifen der Spielgeräte. **Man erkennt nur die wirtschaftlichen Ergebnisse der Geräte, nicht die des Betriebes.** Also keine Miet-, Personal- oder Afa-Kosten. Im Gegensatz zur Einkommensteuer, da sieht das Finanzamt Um-

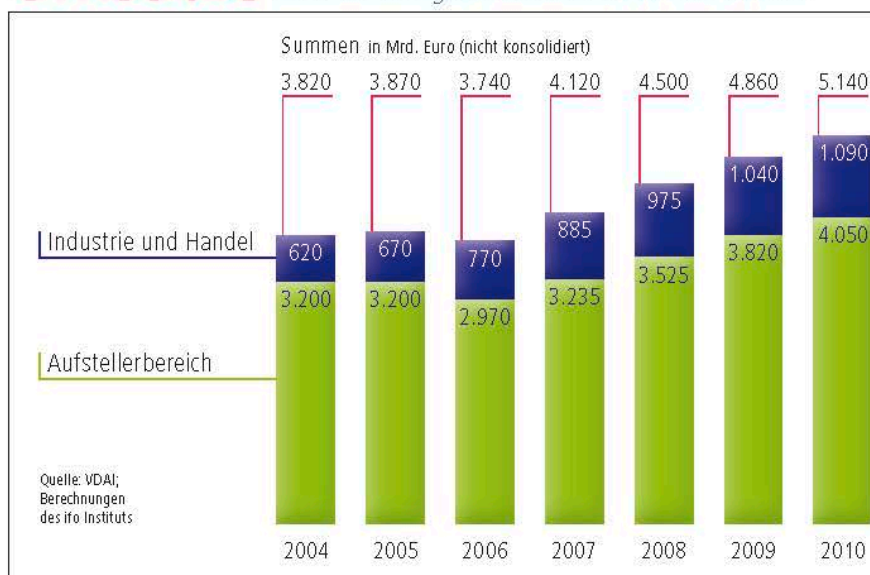
satz, Kosten und letztlich den Gewinn und kann demnach die Steuer bemessen. Geschieht das nicht, wie bei der Vergnügungssteuer, so führt das ganz zwangsläufig zu völlig falschen Einschätzungen und Schlüssen. So falsch, dass die Belastungen in einigen Kommunen heute schon den Charakter der Erdrosselung annehmen. Schlimm auch, dass diese kommunale Steuer natürlich in fast allen Kommunen unterschiedlich hoch ist und unterschiedlich erhoben wird. Manche mit Vorauszahlung, manche nach Abrechnung. Ein Flickenteppich, der die Unternehmen zusätzlich mit Kosten belastet.

So sind Gastro-Aufsteller und Betreiber von Spielstätten zwischen Städten und Bund in die **Steuerzange** geraten. Auf der einen Seite bedienen sich Kommunen immer maßloser, auf der anderen Seite drücken die üblichen Unternehmens- und Einkommenssteuern. Die Deutsche Automatenwirtschaft zahlt derzeit in allen Branchenstufen jährlich über 1,5 Milliarden Euro Steuern und Sozialabgaben.

Elektronische, integrierte Zählwerke

Das wissen die wenigsten und glauben es kaum: Seit 1. Januar 1997 darf in Deutschland kein Geldspielgerät mehr aufgestellt werden, das nicht über ein elektronisches und integriertes Zählwerk verfügt. Integriert deshalb, weil die Programmierung innerhalb der Spiele-Programmierung angelegt ist. Sie kann damit nicht verändert oder extern manipuliert werden. Darauf hat die Physikalisch-Technische Bundesanstalt (PTB) ein Auge. Jedes neue Spielgerät muss von ihr zugelassen werden. Das Zählwerk erfasst alle wirtschaftlichen Daten, auch jede Türöffnung. Liest der Betreiber die Daten nicht aus, so schaltet sich das Gerät nach 90 Tagen automatisch ab. Im Zählwerk selbst sind alle Daten drei Monate lang noch mal abrufbar. Kontrolle ist also auch im Nachhinein noch mal möglich. Gläserner geht es nicht.

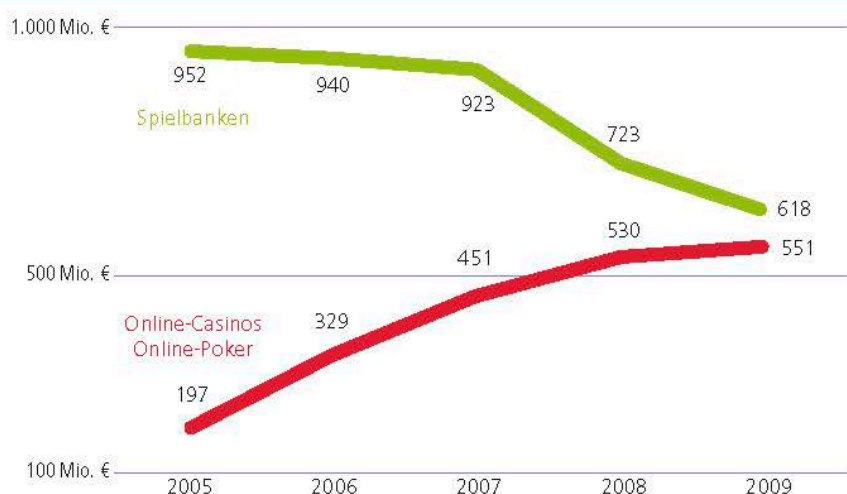
Umsätze der Unterhaltungsautomatenwirtschaft 2004 bis 2010



Die Bundesländer sind durch höchststrichterliche Entscheidungen gezwungen, mit einem neuen Glücksspielstaatsvertrag den Markt neu zu regeln. Bisher galt der Glücksspielstaatsvertrag nur für die staatlichen Spiele wie Lotto, Oddset und Spielbanken. Deren Angebote sollen jetzt erheblich liberalisiert werden. Parallel dazu tauchen extrem restriktive Regelungen für das gewerbliche Spiel auf, das eigentlich schon in der Spielverordnung des Bundes geregelt ist. Geht es da noch um Spielerschutz? Oder wollen die Länder Wettbewerb per Gesetz ausschalten?

SCHUTZ UND SICHERHEIT FÜR WEN?

Die wahre Konkurrenz: Illegales Online-Glücksspiel



Die Präsenz des gewerblichen Automaten-spiels hat in der öffentlichen Wahrnehmung zugenommen. Das macht die Branche zur Zielscheibe heftiger Anfeindungen durch die Politik. Dahinter bleibt die tatsächliche Bedrohung für das staatliche Glücksspiel im Verborgenen: das Online-Spiel. Illegal, völlig unreglementiert, nicht besteuert und frei von jeder Spieler- und Jugendschutzvorschrift hat das Online-Glücksspiel einen atemberaubenden Aufstieg geschafft. Die Reaktion der Länder darauf: Sie steigen jetzt selbst in das Online-Geschäft ein und wollen gleichzeitig das gewerbliche Automaten-spiel massiv knebeln. Was angeblich im Namen des Spielerschutzes passiert, riecht streng nach dem Versuch, Konkurrenz auszuschalten, die Online-Entwicklung weiter anzukurbeln und davon zu profitieren.

Die staatlichen Spielangebote wie Lotto, Toto, Spielbanken u. a. sind seit dem Jahr 2008 im Glücksspielstaatsvertrag geregelt. Vorher gab es einzelne Regelungen wie Lotteriestaatsverträge oder klare Beschränkungen, die das öffentlich veranstaltete Glücksspiel dem Staat zugewiesen haben.

Die Situation änderte sich durch das Auftauchen privater Sportwett-Anbieter und das Online-Glücksspiel. Wegen unterschiedlicher Regelungen in den Staaten der Europäischen Union, aber auch nach mehreren Urteilen des Bundesverfassungsgerichts und des Europäischen Gerichtshofs gerieten die Länder in Zugzwang, neue Regeln zu entwerfen. Außerdem monierte die Europäische Kommission mangelnde Kohärenz im Glücksspielwesen der Bundesrepublik Deutschland. Auch deswegen besteht nun dringender Handlungsbedarf.

Das gewerbliche Unterhaltungsautomatenspiel ist dem Gesetz nach kein Glücksspiel, fiel also bisher nicht unter die Länder-Regelungen. Dennoch sind einige Bundesländer der Auffassung, dass auch das gewerbliche Automatenspiel nunmehr im Glücksspielstaatsvertrag zu regeln ist. Da die Bundesländer gleichzeitig Lotto, Toto, Oddset-Wette, Rubbellose und Keno sowie die staatlichen Spielbanken betreiben, bekommen diese Regulierungspläne einen Beigeschmack. Es gibt mehr als nur starke Indizien dafür, dass die Bundesländer mit ihren Gesetzesplänen lästige Konkurrenz eliminieren wollen – und sich dafür den Tarnmantel des Spieler- und Jugendschutzes umhängen.

Erlaubnis von Internet-Spielangebot für Lotto, Spielbanken und Sportwetten

Das Internet ist ein Platz der Zukunft für das Glücksspiel. Die Umsätze von Online-Casinos, Sportwetten und Poker sind in den letzten 5



Jahren um 800 Prozent explodiert. In Deutschland spielt sich das alles bisher im illegalen und daher steuerfreien Bereich ab. Dass der Staat hier einsteigen will, ist verständlich. Damit wird aber das Spiel in den anonymen Raum des Internet geleitet, in dem es weder Spieler- noch Jugendschutz gibt – im Gegensatz zu den gewerblichen Spielstätten.

Erlaubnis von Werbung im Internet und Fernsehen für Lotto, Spielbanken und Sportwetten

Werbung für Glücksspiel wird problematisch gesehen. Jedenfalls hat die Rechtsprechung den Ländern Werbemaßnahmen untersagt, die zum Spiel animieren, weil das im Gegensatz zu Jugend- und Spielerschutz steht. Denn diese Werbung erreicht auch Menschen mit problematischem Spielverhalten. Im Gegensatz dazu hat die gewerbliche Automatenwirtschaft bis zum Jahr 2006 praktisch gar nicht geworben und darf auch jetzt nicht mit übermäßigen Gewinnanreizen locken.

Ausweitung der Jackpots bei Lotto und Toto, Einführung des Euro-Jackpots mit Gewinnaussichten in teilweise dreistelliger Millionenhöhe

Beim klassischen staatlichen Glücksspiel ist der Gewinnanreiz zweifellos die größte Motivation zum Mitmachen. Der deutsche Lotterblock verzeichnet Rekordumsätze, wenn der Jackpot in ungeahnte Höhen ansteigt. Wer also hohe Anreize setzt, kann mit hohen Einnahmen rechnen. Der Spielerschutz bleibt dabei auf der Strecke, denn Gewinnansätze von mehreren Millionen Euro, noch dazu werbewirksam in den Nachrichtensendungen der Medien zur Top-Sendezeit platziert, sind wohl kaum als nicht zum Spiel animierend zu bezeichnen. Was dies mit Spielerschutz zu tun

hat, bleibt offen, dieser wird aber vom gewerblichen Automatenspiel permanent verlangt. Die Gewinnaussichten an Geräten des gewerblichen Spiels sollen ständig nach unten gedrückt werden.

Verbot von Sportwettangeboten in Spielstätten

Die Länder wollen die Kombination von Spielstätte und Sportwett-Büro nicht. Dieser Meinung kann man sein. Mehrere Aspekte verdienen dabei aber zumindest der Beachtung. Darf es die Kombination von Spielstätte und Sportwett-Angebot nicht geben, müssten noch mehr stationäre Sportwett-Büros aufgemacht werden. Das erhöht zwangsläufig die Zahl von

Spielangeboten im Stadtbild und kollidiert mit dem Ziel des Spielerschutzes. Dass diese Sportwett-Büros den Jugendschutz einhalten, müssen sie erst noch beweisen. Das gewerbliche Automatenspiel tritt diesen Beweis seit Jahrzehnten ohne nennenswerte Beanstandungen an. Aller internationalen Erfahrung nach sind Sportwett-Büros auf die Einnahmen aus zusätzlichen Angeboten – meistens Geldspielgeräten – zum Erhalt ihrer Wirtschaftlichkeit angewiesen. Werden Geldspielgeräte in Sportwett-Büros erlaubt, wenn sich der wirtschaftliche Zwang dazu zeigt? Und last but not least: Warum darf in den 22.000 Lottoannahmestellen vielfältig Glücksspiel angeboten werden – vom Rubbellos bis zur Sportwette – und in Spielstätten nicht?

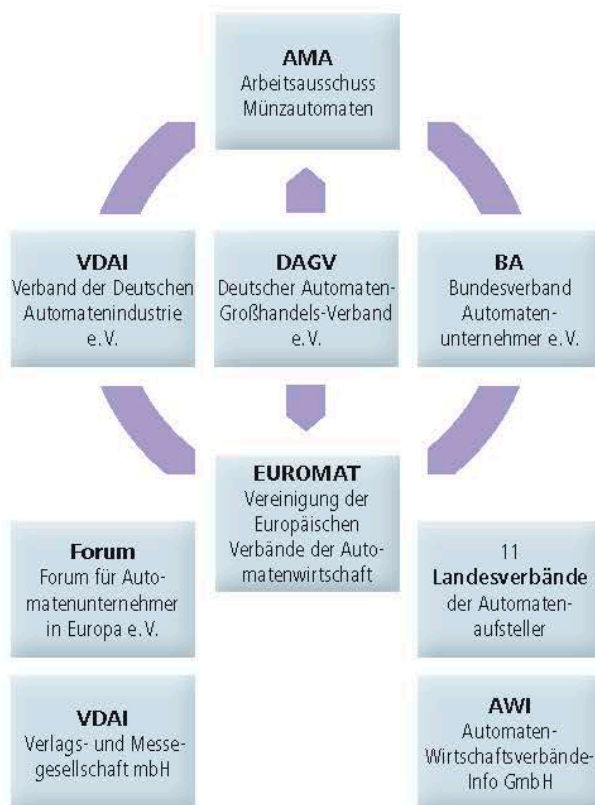
NEUREGELUNGEN
DER GLÜCKS- UND GEWINNSPIELBEREICHE
Erster Glücksspiel-Änderungsstaatsvertrag

Stand: 14.04.2011

Begünstigungen		Benachteiligungen
Lotto u. „kleine“ Lotterien	• Lotto über Internet wieder erlaubt (§ 4) • Werbung im Fernsehen und im Internet zulässig (§ 5, § 9) • Einführung des grenzübergreifenden Euro-Jackpots bis zu 100 Mio. Euro – wie in Italien (§ 22) • Wiedereinführung der gewerblichen Spielvermittlung (§ 19) • Erhöhung des Höchstgewinns bei „kleinen“ Lotterien von 1 Euro auf 2 Mio. Euro (§ 12)	keine
	• exklusive Zulassung von Internet-Casinos (Live-Spiel) • Werbung erlaubt	keine
	• Angebot über Internet erlaubt (§ 4(5)) • Werbung im Fernsehen und im Internet erlaubt (§ 5 (3), § 9a) • erstmalig 7 Konzessionen inkl. Vertriebsnetz mit 350 Wettvermittlungstellen (zzgl. 20.000 Oddset-Aannahmestellen bleiben bestehen)	keine
Begünstigungen		Benachteiligungen
Spielhallen	keine	• Werbung im Fernsehen, im Internet sowie über Telekommunikationsanlagen verboten • Einführung eines Sozialkonzeptes (§ 6) • weitergehende Aufklärungspflichten (§ 7) • zusätzliche glücksspielspezifische Erlaubnis erforderlich. Kein Rechtsanspruch auf Erteilung der Erlaubnis (§ 24) • Verbot der Vermittlung von Sportwetten (§ 21 (2)) • rückwirkendes Verbot von Mehrfachkonzessionen (§ 25) • faktisches Verbot von Neuansiedlungen • willkürliche Höchstgrenzen für die Anzahl von Spielhallen in einer Gemeinde (§ 25 (3)) • Werbeverbot am Spielhallenstandort (§ 26) • Einführung genereller Mindestperrzeiten (§ 26 (2)) Verbot von Mehrfachspielhallen soll bei Neugenehmigungen auch rückwirkend gelten • bei bereits bestehenden Mehrfachspielhallen gilt die kurze Übergangsfrist von fünf Jahren • nach Ablauf der Übergangsfrist kein Recht auf eine weitere Genehmigung • trotz Enteignung von Aufstellern und Vermietern keine Entschädigungsregelung • bei Veräußerung der Spielhalle erlischt die Erlaubnis nach einem Jahr
	keine	• künftig Beschränkung auf inländische Veranstalter • Werbebeschränkungen (§ 5) • Sozialkonzept (§ 6) • weitergehende Aufklärungspflicht (§ 7) • Spielersperre (§ 8)
Pferdewetten		



ORGANISATION DER VERBÄNDE



KONTAKTE VERBÄNDE

VDAI

Verband der Deutschen Automatenindustrie e.V.
Dirksenstraße 49, 10178 Berlin
Tel. 030 28407-0
Fax: 030 28407-272
vdai@vdai.de
www.vdai.de
Vorsitzende des Vorstands:
Paul Gauselmann, Uwe Christiansen
Geschäftsführer: Dr. Jürgen Bornecke

DAGV

Deutscher Automaten-Großhandels-Verband e.V.
Höller Weg 2, 56332 Oberfell
Tel. 02605 960855
Fax 02605 960858
info@dagv.de
www.dagv.de
1. Vorsitzender: Pit Arndt
Geschäftsführer: RA Jörg Meurer

BA

Bundesverband Automatenunternehmer e.V.
Am Weidendamm 1A, 10117 Berlin
Tel. 030 726255-00
Fax 030 726255-50
info@baberlin.de
www.baberlin.de
Präsident: Andy Meindl
Geschäftsführer: RA Harro Bunke

FORUM

Forum für Automatenunternehmer in Europa e.V.
Dirksenstraße 49, 10178 Berlin
Tel. 030 2887738-0
Fax 030 2887738-13
info@forum-europa.de
www.forum-europa.de
1. Vorsitzender: Ulrich Schmidt
Geschäftsführer: Jürgen Constroffer

AWI

AWI Automaten-Wirtschaftsverbände-Info GmbH
Dirksenstraße 49, 10178 Berlin
Tel. 030 240877-60
Fax 030 240877-70
info@awi-info.de
www.awi-info.de
Geschäftsführer: Dipl.-Pol. Dirk Lamprecht

Sozialkonzept

Zentrales Element des Sozialkonzeptes der gewerblichen Unterhaltungsautomatenwirtschaft ist die konsequente Branchenstrategie zur Umsetzung gesellschaftlicher Verantwortung.

Der unabhängige Beirat besteht aus:

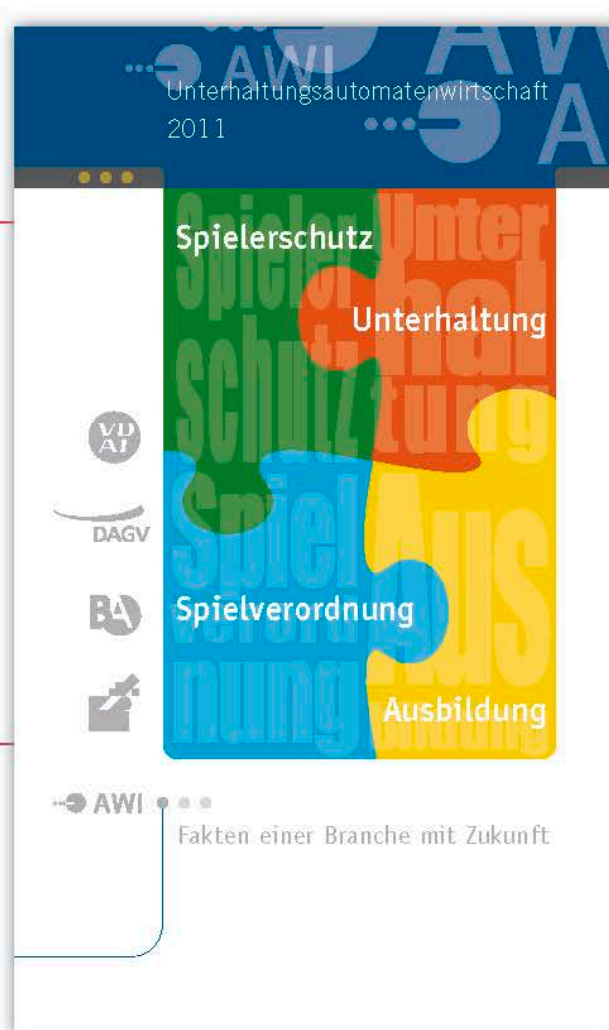
- Min. a. D. Prof. Georg-Berndt Oschatz (Beiratsvorsitzender)
- Elke Monssen-Engberding (Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien)
- Prof. Dr. Dr. h.c. Joachim H. Knoll (vormals Leiter des Lehrstuhls für Erwachsenenbildung Ruhr Universität Bochum)
- Joachim Opahle (Erzbischöfliches Ordinariat Berlin)



ASK – Automaten-Selbst-Kontrolle

Die ASK wird getragen von den Verbänden der Deutschen Automatenwirtschaft. Sie nimmt die gesetzlich vorgeschriebene Altersbewertung und Kennzeichnung münzbetätigter Bildschirmgeräte gemäß § 14 des Jugendschutzgesetzes verbindlich vor. Die ASK-Kommission setzt sich zusammen aus je einem Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (als Vorsitzender), der Wissenschaft (als stellvertretender Vorsitzender), der Medienpädagogik, der Kirchen und der Anbieter.





Das jährlich neu aufgelegte „Taschenbuch der Unterhaltungsautomatenwirtschaft“ erläutert aktuelle Fragen und Aktivitäten der Branche sowie deren wirtschaftliche Entwicklung. Es bietet darüber hinaus eine komplette Sammlung aller für das gewerbliche Automatenpiel relevanten Gesetze. Abgerundet wird es durch eine detaillierte Kontaktübersicht und einen Branchenkalender. Optisches Highlight ist Jahr für Jahr die Präsentation von Spielstätten, die mit dem Branchen-Oscar „Golden Jack“ ausgezeichnet worden sind. Das Taschenbuch bietet Informationen für alle, die in Sachen Unterhaltungsautomatenwirtschaft auf dem aktuellsten Stand sein wollen.

Taschenbuch der Unterhaltungsautomatenwirtschaft 2011

Fakten einer Branche mit Zukunft.

ISBN 978-3-9808813-3-3

Erhältlich bei

AWI Automaten-Wirtschaftsverbände-Info GmbH
Dircksenstraße 49
10178 Berlin
Tel. 030 240877-60
Fax 030 240877-70
info@awi-info.de

Auch online zu beziehen unter:
www.awi-info.de

(Die aktualisierte Ausgabe 2012 erscheint Anfang Januar.)







Vorteile **Tatsachen**