

30.08.05**Wi - AS - FJ - In****Verordnung
des Bundesministeriums
für Wirtschaft und Arbeit**

Fünfte Verordnung zur Änderung der Spielverordnung**A. Zielsetzung**

Die rechtlichen Rahmenbedingungen für den Betrieb und die Zulassung von gewerblich betriebenen Geldspielgeräten sollen umgestellt und – in engen Schranken – liberalisiert werden, um die eindeutige Prüfbarkeit der heutzutage voll elektronifizierten Geräte durch die Physikalisch-Technische Bundesanstalt wiederherzustellen. Weiterhin soll die missbräuchliche Entwicklung im Bereich der sog. Fun Games gestoppt werden. Mit beiden Maßnahmen soll auch eine klare Grenze zwischen den gewinn- und verlustmäßig unbeschränkten staatlich konzessionierten Spielangeboten, insbesondere bei den dort verwandten Spielautomaten (slot machines), und dem gewerblichen „kleinen“ Spiel gezogen werden.

B. Lösung

1. Die Zulässigkeitskriterien für gewerbliche Geldspielgeräte orientieren sich nicht mehr an dem Einzelspiel, sondern an den Verlust- und Gewinngrenzen je laufender Stunde sowie der Mindestlaufzeit von 5 Sekunden je Spiel. Die Geräte müssen außerdem weitere spieler-schützende Eigenarten aufweisen, z.B. eine 5-minütige Zwangspause verbunden mit einer Nullstellung nach ununterbrochenem einstündigen Betrieb.
2. Die sog. Fun Games werden verboten, somit mit ihnen direkt oder indirekt Geld- oder geld-werte Vorteile gewonnen werden können.
3. Die zulässige Aufstellzahl von Geldspielgeräten in Spielhallen oder Gaststätten wird auf 15 bzw. 3 erhöht, wobei bestimmte Sicherungsmaßnahmen zu beachten sind, damit keine Ju-gendlichen oder Kinder an den Geräten spielen können.

C. Alternativen

keine

D. Kosten

Den Betreibern und den Aufstellern von Geldspielgeräten können geringfügig zusätzliche Kosten entstehen. Geringe kosteninduzierte Einzelpreisanpassungen lassen sich nicht ausschließen. Auswirkungen auf das Preisniveau, insbesondere des Verbraucherpreisniveau, sind jedoch nicht zu erwarten.

Bundesrat

Drucksache 655/05

30.08.05

Wi - AS - FJ - In

**Verordnung
des Bundesministeriums
für Wirtschaft und Arbeit**

Fünfte Verordnung zur Änderung der Spielverordnung

Der Chef des Bundeskanzleramtes

Berlin, den 30. August 2005

An den
Präsidenten des Bundesrates
Herrn Ministerpräsidenten
Matthias Platzeck

Sehr geehrter Herr Präsident,

hiermit übersende ich die vom Bundesministerium für Wirtschaft und Arbeit zu erlassende

Fünfte Verordnung zur Änderung der Spielverordnung

mit Begründung und Vorblatt.

Ich bitte, die Zustimmung des Bundesrates aufgrund des Artikels 80 Absatz 2 des Grundgesetzes herbeizuführen.

Mit freundlichen Grüßen
Dr. Frank-Walter Steinmeier

Fünfte Verordnung zur Änderung der Spielverordnung

Vom 2005

Auf Grund des § 33 f Abs. 1 und Abs.2 Nr. 1 Buchstabe a in Verbindung mit § 60 a Abs. 2 Satz 4 der Gewerbeordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 22. Februar 1999 (BGBl. I S. 202, von denen § 33 f Abs. 1 zuletzt durch Artikel 108 der Verordnung vom 25. November 2003 (BGBl. I S. 2304) geändert worden ist, verordnet das Bundesministerium für Wirtschaft und Arbeit im Einvernehmen mit den Bundesministerien des Innern und für Familie, Senioren, Frauen und Jugend:

Artikel 1

Die Spielverordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 11. Dezember 1985 (BGBl. I S. 2245), zuletzt geändert durch Artikel 4 der Verordnung vom 24. April 2003, (BGBl. I S. 547), wird wie folgt geändert:

1. § 3 wird wie folgt gefasst:

„(1) In Schänkwirtschaften, Speisewirtschaften, Beherbergungsbetrieben und Wettannahmestellen der konzessionierten Buchmacher dürfen höchstens drei Geld- oder Warenspielgeräte aufgestellt werden. Der Gewerbetreibende hat bei bis zu zwei aufgestellten Geräten durch eine ständige Aufsicht, bei drei aufgestellten Geräten durch zusätzliche technische Sicherungsmaßnahmen an den Geräten die Einhaltung von § 6 Abs. 2 des Jugendschutzgesetzes sicherzustellen. Die Zahl der Warenspielgeräte, die auf Volksfesten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen, Jahrmärkten oder Spezialmärkten aufgestellt werden dürfen, ist nicht beschränkt.

(2) In Spielhallen oder ähnlichen Unternehmen darf je 10 Quadratmeter Grundfläche höchstens ein Geld- oder Warenspielgerät aufgestellt werden; die Gesamtzahl darf jedoch fünfzehn Geräte nicht übersteigen. Der Aufsteller hat die Geräte einzeln oder in einer Gruppe mit jeweils höchstens zwei Geräten in einem Abstand von mindestens 1 Meter aufzustellen,

getrennt durch eine Sichtblende in einer Tiefe von mindestens 0,80 Meter, gemessen von der Gerätefront in Höhe mindestens der Geräteoberkante. Bei der Berechnung der Grundfläche bleiben Nebenräume, wie Abstellräume, Flure, Toiletten, Vorräume und Treppen außer Ansatz.

(3) In Spielhallen oder ähnlichen Unternehmen, in denen alkoholische Getränke zum Verzehr an Ort und Stelle verabreicht werden, dürfen höchstens drei Geld- oder Warenspielgeräte aufgestellt werden.“

2. § 6 wird wie folgt geändert:

a) Absatz 1 wird wie folgt gefasst:

„(1) Der Aufsteller darf nur Geld- oder Warenspielgeräte aufstellen, an denen das Zulassungszeichen deutlich sichtbar angebracht ist. Der Aufsteller ist verpflichtet, dafür zu sorgen, dass Spielregeln und Gewinnplan für Spieler leicht zugänglich sind.“

b) In Absatz 2 Satz 2 werden nach dem Wort „Unbedenklichkeitsbescheinigung“ die Worte „oder den Abdruck der Unbedenklichkeitsbescheinigung“ eingefügt.

c) Nach Absatz 3 wird folgender Absatz 4 angefügt:

„(4) Der Hersteller hat an Geldspielgeräten deutlich sichtbare sich auf das übermäßige Spielen und auf den Jugendschutz beziehende Warnhinweise sowie Hinweise auf Beratungsmöglichkeiten bei pathologischem Spielverhalten anzubringen. Der Aufsteller hat in einer Spielhalle Informationsmaterial über Risiken des übermäßigen Spielens sichtbar auszulegen.“

3. Nach § 6 wird folgender § 6a eingefügt:

„§ 6 a

Die Aufstellung von Spielgeräten, die keine Bauartzulassung oder Erlaubnis nach den §§ 4, 5, 13 oder 14 erhalten haben oder die keiner Erlaubnis nach § 5a bedürfen, ist verboten,

- a) wenn diese als Gewinn Berechtigungen zum Weiterspielen sowie sonstige Gewinnberechtigungen oder Chancenerhöhungen anbieten oder
- b) wenn auf der Grundlage ihrer Spielergebnisse Gewinne ausgegeben, ausgezahlt, auf Konten, Geldkarten oder ähnliche zur Geldauszahlung benutzbare Speichermedien aufgebucht werden.

Die Rückgewähr getätigter Einsätze ist unzulässig. Die Gewährung von Freispielen ist nur zulässig, wenn sie ausschließlich in unmittelbarem zeitlichen Anschluss an das entgeltliche Spiel abgepielt werden und nicht mehr als sechs Freispiele gewonnen werden können.“

4. § 7 wird wie folgt gefasst:

„(1) Der Aufsteller hat ein Geldspielgerät spätestens 24 Monate nach dem im Zulassungszeichen angegebenen Beginn der Aufstellung und danach spätestens alle weiteren 24 Monate auf seine Übereinstimmung mit der zugelassenen Bauart durch einen vereidigten und öffentlich bestellten Sachverständigen oder eine nach § 17 des Geräte- und Produktsicherheitsgesetzes zugelassene Stelle auf seine Kosten überprüfen zu lassen.

(2) Wird die Übereinstimmung festgestellt, hat der Prüfer dies mit einer Prüfplakette, deren Form von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt festgelegt wird, am Gerät sowie mit einer Prüfbescheinigung, die dem Geräteinhaber ausgehändigt wird, zu bestätigen.

(3) Der Aufsteller darf ein Geldspielgerät nur aufstellen, wenn der im Zulassungszeichen angegebene Beginn der Aufstellung oder die Ausstellung einer nach Absatz 2 erteilten Prüfplakette nicht länger als 24 Monate zurückliegen.

(4) Der Aufsteller hat ein Geld- oder Warenspielgerät, das in seiner ordnungsgemäßen Funktion gestört ist, dessen Spiel- und Gewinnplan nicht leicht zugänglich ist, dessen Frist gemäß Absatz 3 oder dessen im Zulassungszeichen angegebene Aufstelldauer abgelaufen ist, unverzüglich aus dem Verkehr zu ziehen.“

5. § 9 wird wie folgt gefasst:

„Der Aufsteller eines Spielgerätes oder der Veranstalter eines anderen Spieles darf dem Spieler für weitere Spiele hinsichtlich der Höhe der Einsätze keine Vergünstigungen, insbesondere keine unentgeltlichen Spiele, Nachlässe des Einsatzes oder auf den Einsatz oder darüber hinausgehende sonstige finanzielle Vergünstigungen gewähren. Er darf als Warengewinn nur Gegenstände anbieten, deren Gestehungskosten den Wert von 60 Euro nicht überschreiten, und darf gewonnene Gegenstände nicht zurückkaufen.“

6. § 12 wird wie folgt geändert:

- a) In Absatz 1 werden die Worte „eine Berechnung der Auszahlungs- und Treffererwartung“ durch die Worte „eine technische Beschreibung der Komponenten“ ersetzt.
- b) Nach Absatz 1 wird folgender Absatz 2 eingefügt:
„(2) Der Antragsteller hat mit dem Antrag eine schriftliche Erklärung vorzulegen, dass bei dem von ihm zur Prüfung eingereichten Geldspielgerät
 - a) Gewinne in solcher Höhe ausgezahlt werden, dass bei langfristiger Betrachtung kein höherer Betrag als 33 Euro je Stunde als Kasseneinhalt verbleibt,
 - b) die Gewinnaussichten zufällig sind und für jeden Spieler gleiche Chancen eröffnet werden,
 - c) bei Beginn einer gemäß § 13 Abs. 1 Nr. 5 erzwungenen Spielpause alle auf dem Münz- sowie Gewinnspeicher aufgebuchten Beträge bis auf Restbeträge, die in der Summe unter dem Höchsteinsatz gemäß § 13 Abs. 1 Nr. 1 liegen, automatisch ausgezahlt werden und
 - d) die Möglichkeit vorhanden ist, den Kasseneinhalt für steuerliche Erhebungen auszulesen.

Die Physikalisch-Technische Bundesanstalt ist berechtigt, weitere Untersuchungen zur Einhaltung der in den Buchstaben a bis d aufgeführten Angaben durchzuführen.“

- c) Der bisherige Absatz 2 wird Absatz 3.

7. § 13 wird wie folgt gefasst:

„§ 13

- (1) Die Physikalisch-Technische Bundesanstalt darf die Bauart eines Geldspielgerätes nur zulassen, wenn folgende Anforderungen erfüllt sind:

1. Die Mindestspieldauer beträgt fünf Sekunden; dabei darf der Einsatz 0,20 Euro nicht übersteigen und der Gewinn höchstens 2 Euro betragen.
2. Bei einer Verlängerung des Abstandes zwischen zwei Einsatzleistungen über fünf Sekunden hinaus bis zu einer Obergrenze von 75 Sekunden darf der Einsatz um höchstens 0,03 Euro je volle Sekunde erhöht werden; bei einer Verlängerung des Abstandes zwischen zwei Gewinnauszahlungen über fünf Sekunden hinaus bis zu einer Obergrenze von 75 Sekunden darf der Gewinn um höchstens 0,30

Euro je volle Sekunde erhöht werden. Darüber hinaus gehende Erhöhungen von Einsatz und Gewinn sind ausgeschlossen.

3. Die Summe der Verluste (Einsätze abzüglich Gewinne) darf im Verlauf einer Stunde 80 Euro nicht übersteigen.
4. Die Summe der Gewinne abzüglich der Einsätze darf im Verlauf einer Stunde 500 Euro nicht übersteigen.
5. Nach einer Stunde Spielbetrieb legt das Spielgerät eine Spielpause von mindestens fünf Minuten ein, in der keine Einsätze angenommen und Gewinne gewährt werden. Der Beginn der Spielpause darf sich solange verzögern, wie Gewinne die Einsätze deutlich übersteigen.
6. Die Speicherung von Geldbeträgen in Einsatz- und Gewinnspeichern ist bei Geldannahme vom Spieler in der Summe auf 25 Euro begrenzt. Höhere Beträge werden unmittelbar nach der Aufbuchung automatisch ausgezahlt. Es ist eine Bedienvorrichtung für den Spieler vorhanden, mit der er vorab einstellen kann, ob aufgebuchte Beträge unbeeinflusst zum Einsatz gelangen oder jeder einzelne Einsatz durch Betätigung geleistet wird. Darüber hinaus gibt es eine nicht sperrbare Bedienvorrichtung zur Auszahlung, mit der der Spieler uneingeschränkt über die aufgebuchten Beträge, die in der Summe größer oder gleich dem Höchsteinsatz gemäß Nummer 1 sind, verfügen kann.
7. Der Spielbetrieb darf nur mit auf Euro lautenden Münzen und Banknoten und nur unmittelbar am Spielgerät erfolgen.
8. Das Spielgerät beinhaltet eine Kontrolleinrichtung, die sämtliche Einsätze und Gewinne zeitlich unmittelbar erfasst und die in Nummern 1 bis 5 aufgeführten Begrenzungen zuverlässig gewährleistet.
9. Das Spielgerät und seine Komponenten müssen der Funktion entsprechend nach Maßgabe des Standes der Technik zuverlässig und gegen Veränderungen gesichert gebaut sein.
10. Das Spielgerät muss so gebaut sein, dass die Übereinstimmung der Nachbaugeräte mit der zugelassenen Bauart überprüft werden kann.

(2) Zur Sicherung der Prüfbarkeit und Durchführung der Bauartprüfung kann die Physikalisch-Technische Bundesanstalt technische Richtlinien zum Vollzug der in Absatz 1 angeführten Kriterien herausgeben und anwenden.“

8. § 14 wird wie folgt geändert:

a) Der bisherige Wortlaut wird Absatz 1.

b) In Nummer 1 werden die Angabe „§ 13 Nr. 1 und 2“ durch die Angabe „§ 13 Abs. 1 Nr. 3, 6, 7 und 9“ und der Punkt am Satzende durch ein Komma ersetzt und folgender Halbsatz angefügt:

„wobei in § 13 Abs. 1 Nr. 3 die Summe der Verluste sich allein aus der Summe der Einsätze ergibt.“

c) Nummer 2 wird wie folgt gefasst:

„2. In den Fällen des § 2 Nr. 1 bis 3 gilt § 13 Abs. 1 Nr. 1 und 2 entsprechend.“

d) Nummer 3 wird aufgehoben und die bisherige Nummer 4 wird Nummer 3.

e) Nach Absatz 1 werden folgende Absätze 2 und 3 angefügt:

„(2) § 12 Abs. 2 Buchstabe b) gilt entsprechend.

(3) Zur Sicherung der Prüfbarkeit und Durchführung der Bauartprüfung kann die Physikalisch-Technische Bundesanstalt technische Richtlinien zum Vollzug der in Absatz 1 genannten Kriterien herausgeben und anwenden.“

9. § 15 wird wie folgt geändert:

a) Der bisherige Wortlaut wird Absatz 1.

b) Nach Absatz 1 wird folgender Absatz 2 angefügt :

„(2) Die Zulassung der Bauart eines Spielgerätes wird durch die Physikalisch-Technische Bundesanstalt bekannt gemacht. Das gleiche gilt, wenn eine Bauartzulassung geändert, zurückgenommen oder widerrufen wurde.“

10. § 16 Abs. 1 wird wie folgt geändert:

a) Nummer 4 wird wie folgt gefasst:

„4. Identifikation der verwendeten Hard- und Softwaremodule;“

b) Nummer 5 wird aufgehoben.

c) Nummer 6 wird wie folgt gefasst:

„6. Bezeichnung der Aufstellplätze bei Warenspielgeräten;“

d) Nummer 7 wird wie folgt gefasst:

„7. Aufstelldauer der Nachbaugeräte bei Warenspielgeräten;“

11. § 19 wird wie folgt geändert:

a) Absatz 1 wird wie folgt geändert:

- aa) Nummer 1 wird durch folgende neue Nummern 1, 1a und 1b ersetzt:
 - „1. entgegen § 3 Abs. 1 Satz 1, Abs. 2 Satz 1 oder Abs. 3 mehr als die zulässige Zahl von Spielgeräten aufstellt,
 - 1a. entgegen § 3 Abs. 1 Satz 2 nicht sicherstellt, dass Kinder oder Jugendliche nicht an Spielgeräten spielen,
 - 1b. entgegen § 3 Abs. 2 Satz 2 Spielgeräte nicht richtig aufstellt.“
- bb) Nummer 3 wird durch folgende neue Nummern 3 und 3a ersetzt:
 - „3. entgegen § 6 Abs. 1 Satz 1 ein Spielgerät aufstellt,
 - 3a. entgegen § 6 Abs. 1 Satz 2 nicht dafür sorgt, dass die Spielregeln und der Gewinnplan leicht zugänglich sind.“
- cc) In Nummer 4 werden nach dem Wort „Unbedenklichkeitsbescheinigung“ die Wörter „einen Abdruck der Unbedenklichkeitsbescheinigung“ eingefügt.
- dd) Nach Nummer 5 werden folgende neue Nummern 5a und 5b eingefügt:
 - „5a. entgegen § 6a Satz 2 einen Einsatz zurückgewährt,
 - 5b. entgegen § 6a Satz 3 ein Freispiel gewährt.“
- ee) Nummer 6 wird durch folgende neue Nummern 6, 6a und 6b ersetzt:
 - „6. entgegen § 7 Abs. 1 ein Geldspielgerät nicht, nicht richtig oder nicht rechtzeitig überprüfen lässt,
 - 6a. entgegen § 7 Abs. 3 ein Geldspielgerät aufstellt,
 - 6b. entgegen § 7 Abs. 4 ein Spielgerät nicht aus dem Verkehr zieht.“
- b) Absatz 2 wird wie folgt geändert:
 - aa) Im Einleitungssatz wird nach der Angabe „§ 145 Abs. 2 Nr. 1“ die Angabe „Buchstabe b“ gestrichen.
 - bb) Nummer 1 wird durch folgende neue Nummern 1 und 1a ersetzt:
 - „1. entgegen § 6 Abs. 1 Satz 1 ein Spielgerät aufstellt,
 - 1a. entgegen § 6 Abs. 1 Satz 2 nicht dafür sorgt, dass die Spielregeln und der Gewinnplan leicht zugänglich sind oder“.
- 12. § 20 wird wie folgt gefasst:

„(1) Geldspielgeräte, deren Bauart von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt vor dem 1. Januar 2006 zugelassen worden ist, dürfen entsprechend dem Inhalt des Zulassungsbelegs weiterbetrieben werden. Die Physikalisch-Technische Bundesanstalt darf die Gültigkeitsdauer von Zulassungsscheinen, die am 1. Januar 2006 gültig sind, bis zum 1. Januar 2010 verlängern und zu gültigen Zulassungsscheinen Zulassungsbelege erteilen.

(2) Anträge auf Zulassung von Geldspielgeräten, die bis zum 31. Dezember 2005 gestellt wurden, darf die Physikalisch-Technische Bundesanstalt noch bis zum 31. März 2006 nach den bis zum 31. Dezember 2005 geltenden Vorschriften bescheiden. Absatz 1 Satz 2 gilt entsprechend.

(3) Für den Betrieb von Geldspielgeräten, deren Zulassung sich nach den Absätzen 1 und 2 bestimmt, gilt § 7 Abs. 1 bis 3 nicht.“

Artikel 2

Das Bundesministerium für Wirtschaft und Arbeit kann die Spielverordnung in der ab dem 1. Januar 2006 geltenden Fassung neu bekannt machen.

Artikel 3

Diese Verordnung tritt am 1. Januar 2006 in Kraft.

Der Bundesrat hat zugestimmt.

Begründung zur Verordnung zur Änderung der Spielverordnung

Allgemeines

I. Ausgangslage

1. Der deutsche Glücksspielmarkt ist seit einigen Jahren geprägt von neuen und erweiterten Spielangeboten (Internetspielen, Sportwetten, TV-Spielen), verändertem Spielverhalten wie auch grenzüberschreitenden Spielofferten aus anderen EU- oder Drittstaaten. Aus Gründen des individuellen Spielerschutzes und zur Abwehr der gerade in diesem Bereich möglichen Gefahren für die öffentliche Ordnung und Sicherheit, die sich letztlich auch im grundsätzlichen Verbot des Glücksspiels in § 284 StGB wiederfindet, gilt es, den Rechtsrahmen für diesen Bereich an die neue tatsächliche Lage anzupassen.

2. Der Rechtsrahmen für das gewerbliche Spiel ist seit den frühen 50iger Jahren im Prinzip unverändert geblieben. Unter dem Gesichtspunkt des Spielerschutzes und der Gefährdung der öffentlichen Ordnung und Sicherheit stehen hier die Geldspielgeräte im Vordergrund. Über sie läuft auch der entscheidende Umsatzanteil im gewerblichen Spielmarkt.
In diesem Marktsegment kam es in den letzten Jahren zu folgenden Entwicklungen:
 - die Zahl der Geldspielgeräte hat stark abgenommen; so waren 1998 noch 220.000 Geräte aufgestellt, die sich bis zum Jahr 2003 auf 197.000 reduziert haben. Dabei war der Abbau von Spielgeräten in Gastwirtschaften – die Geldspielgeräte dürfen nur in (erlaubnispflichtigen) Spielhallen und in Gastwirtschaften aufgestellt werden – besonders ausgeprägt.
 - Parallel dazu verlief ein Aufbau der sogenannten Fun Games, die bis vor kurzem in der Praxis als erlaubnisfreie Unterhaltungsspielgeräte eingestuft wurden. Von diesen sollen inzwischen rd. 80 000 – fast ausschließlich – in Spielhallen betrieben werden. Diese Geräte sind abgeleitet von in den Niederlanden und Großbritannien legal betriebenen Geldspielgeräten. Über Token und ähnliche geldersetzende Medien können sie faktisch als Geldspielgeräte missbräuchlich genutzt werden. Für den Spieler offerieren sie den Anreiz des sehr schnellen Spiels (2 bis 3 Sekunden gegenüber der vorgegebenen Mindestspielzeit von 12 Sekunden bei den erlaubnispflichtigen Geldspielgeräten); außerdem bestehen für sie keinerlei Beschränkungen des Einsatzes, Gewinnes und Verlustes. Die Branche selber hat gegenüber der

missbräuchlichen Nutzung dieser Geräte mit der sogenannten „roten Karte“ reagiert, mit der anonym den Gewerbebehörden ein illegaler Betrieb zur Kenntnis gebracht werden kann; außerdem unterwarf sie sich in jüngster Zeit mit dem sogenannten „PAS-System“ einer Selbstbeschränkung, mit der zumindest die größten Verlust- und Gewinnspitzen dieser Geräte eingeschränkt werden sollen. Beide Maßnahmen haben nicht zu einem genügenden Ergebnis geführt.

- Die Physikalisch Technische Bundesanstalt (PTB) als Prüfbehörde für die Geldspielgeräte nach § 13 SpielV klagt bereits seit längerem, dass die Vorgaben in § 13 SpielV nicht mehr eine – auch rechtlich - genügende Grundlage für eine effektive Prüfung darstelle. Grund dafür sei der Umstand, dass § 13 SpielV konzeptionell auf mechanisch bzw. elektromechanisch betriebene Walzenspielgeräte abstelle, die es am Markt nicht mehr gibt; heutzutage laufen alle Geldspielgeräte voll elektronifiziert (siehe Studie der PTB „Untersuchungen zu Vorgaben für die Regelung von Geldspielgeräten“, Berlin, November 1999).

II. Ziel einer Neuregelung

1. Angesichts dieser Entwicklungen gilt es zum einen, die missbräuchlichen Entwicklungen bei den Fun Games zu stoppen, und zum anderen eine klare Grenze zwischen den gewinn- und verlustmäßig unbeschränkten staatlich konzessionierten Spielangeboten, insbesondere den Automaten, und dem gewerblichen „kleinen“ Spiel zu ziehen.
2. Hierzu soll:
 - die derzeitige Gewinn- und Verlustgrenze je Spiel von 20 Cent bzw. 2 Euro beibehalten werden. Damit bleibt der entscheidende Unterschied zu den staatlichen Automaten erhalten, die unbeschränkt laufen (Einsätze in der Regel 1 bis 50 Euro, Verlustmöglichkeit über 50.000 Euro je Stunde).
 - Die Fun Games, die zumindest theoretisch die gleichen Verlust- und Gewinnmöglichkeiten wie die staatlichen Automaten Spiele ermöglichen, werden verboten.
 - Die Mindestlaufzeit der Geldspielgeräte nach § 13 SpielV wird von 12 auf 5 Sekunden herabgesetzt. Durch kurze Spielzeiten wird das von Spielsuchtgefährdeten oft praktizierte Bespielen mehrerer Geräte effektiv verhindert.
 - Für die gewerblich betriebenen Spielgeräte werden in § 13 SpielV statt der bisherigen einzelspielbezogenen Beschränkungen Höchstgewinn- und -verlustgrenzen je (laufender) Stunde als entscheidende Kriterien für die Zulässigkeit eines Unter-

haltungsspielgerätes mit Geld- bzw. Warengewinnmöglichkeit festgelegt. Dabei soll zur Beschränkung des Spielanreizes die Gewinnobergrenze je laufender Stunde auf 500 Euro festgelegt werden; dieser Wert liegt etwas unter den Gewinnmöglichkeiten bei den derzeit nach § 13 SpielV geprüften Geldspielgeräten. Die Verlustmöglichkeit soll auf 80 Euro je laufender Stunde begrenzt werden; der derzeitige § 13 SpielV erlaubt dagegen nur einen Verlust von 60 Euro je Stunde. Bei langfristiger Betrachtung sollen jedoch Höchstverluste den Betrag von 33 Euro je Stunde nicht überschreiten; derzeit sind es 28, 96 Euro.

- Es sollen auch längere, bis zu 75 Sekunden dauernde Spiele angeboten werden können, wobei sich die auf ein 5-Sekundenspiel bezogenen Höchstesätze von 20 Cent und Gewinne von 2 Euro entsprechend erhöhen, allerdings mit einem Dämpfungsfaktor für längere Spielabläufe. Die vorgenannten Höchstwerte für den Verlust und Gewinn je Stunde, aus denen sich der eigentliche Spielerschutz ergibt, dürfen sich dabei nicht verändern. Bei solch längeren Spielangeboten werden ganz neue Spielgestaltungen möglich (z. B. in Verbindung mit gewissen Geschicklichkeitsmomenten oder abgeleitet von Gesellschaftsspielen), bei denen das Unterhaltungsmoment stärker im Vordergrund steht. Da bei diesen Spielen der Anreiz in viel geringerem Umfang durch die Gewinnmöglichkeit definiert wird, wie sie die derzeitigen Geldspielgeräten nach § 13 SpielV oder die Automaten in den Spielbanken bieten, dürften solche Spiele auch unter dem Gesichtspunkt der Eingrenzung pathologischen Spielverhaltens positiv zu berücksichtigen sein.
- Als weitere die Spielsucht eindämmende Maßnahmen werden eine Zwangsabschaltung der Geräte nach einer Stunde ununterbrochenen Betriebes, Warnhinweise und Hinweise auf Beratungsmöglichkeiten in der SpielV vorgeschrieben.
- Die in Gaststätten zulässige Gerätezahl wird von zwei auf drei erhöht. In Spielhallen sollen künftig 15 statt 10 Geräte zulässig sein, wobei in Gaststätten und Spielhallen zusätzliche Spieler- und Jugendschutzmaßnahmen zwingend vorgeschrieben werden. Dies entspricht den einschlägigen Bestimmungen in einigen EU-Nachbarländern, z.B. in den Niederlanden.
- Über die Auswirkungen dieser neuen Bestimmungen, insbesondere auch im Hinblick auf die Problematik des pathologischen Glückspiels, wird das Bundesministerium für Wirtschaft und Arbeit vier Jahre nach Inkrafttreten dieser Verordnung einen Bericht vorlegen.

- Das Bundesministerium für Wirtschaft und Arbeit wird darauf hinwirken, dass in den Allgemeinen Verwaltungsvorschriften zu den §§ 33 c, 33d, 33i und 60a Abs. 2 und 3 der Gewerbeordnung die Beachtung der Jugendschutzbestimmungen – auch im Zusammenhang mit einer Zugangskontrolle – an hervorgehobener Stelle hingewiesen wird. Weiterhin wird das Bundesministerium für Wirtschaft und Arbeit darauf hinwirken, dass in den zu überarbeitenden Selbstbeschränkungsvereinbarungen der Automatenwirtschaft eine Regelung zum Schutze auffällig gewordener Spieler vor sich selbst aufgenommen wird.
3. Die entsprechend neu formulierten Rechtsvorgaben werden den Anbietern gewerblicher Spiele erheblich freiere Spielgestaltungen ermöglichen, schränken diese aber gleichzeitig aus Gründen des Spieler- und Jugendschutzes sowie der öffentlichen Gefahrenabwehr faktisch eng ein. Damit wird der Abstand zu den staatlichen Spielangeboten gewahrt. Insbesondere wird die damit beim derzeitigen starren Rechtsrahmen bestehende Gefahr ausgeräumt, dass neue Lücken im Recht entdeckt und zu unkontrollierten Fehlentwicklungen – wie z. B. bei den Fun Games – ausgenutzt werden. Das neue Konzept trägt sowohl dem Interesse der Automatenhersteller und –aufsteller Rechnung, dem Kunden neue Spielvariationen anbieten zu können, wie insbesondere auch dem öffentlichen Interesse an einer langfristig effektiven Kontrolle dieses Bereichs.
4. Mit dem umfassenden Verbot der Fun Games und ähnlichen Spielen wird eine eindeutige Rückführung der Spielgeräte, an denen Geld gewonnen werden kann, auf ausschließlich solche von der PTB geprüften und mit einem entsprechenden Zulassungsbeleg versehenen Geräte bewirkt. Durch den Wegfall der derzeitigen „Grauzone“ von Geräten, die nicht auf den ersten Blick als rechtlich zulässig eingeordnet werden können, wird die Überwachung von Spielhallen und Gaststätten für die Vollzugsbeamten erheblich vereinfacht und lässt sich im Sinne eines verbesserten Spielerschutzes auch effizienter gestalten.
5. Preisliche Auswirkungen
- Da der Höchsteinsatz für ein Spiel unverändert bleibt, ergeben sich für den Spieler keine preislichen Änderungen. Die Preisgestaltung für die neu zu entwickelnden Spielgeräte lassen sich nicht vorhersagen. Auf Grund der spieterschützenden Zusatzregelungen sind folgende preislichen Wirkungen möglich:

- Die zusätzliche technische Sicherungsmaßnahme bei 3 in Gaststätten aufgestellten Geräten verursachen zusätzliche Kosten für den Aufsteller, die jedoch durch die zusätzlichen Erträge eines dritten Gerätes kompensiert werden.
- Die Bestimmungen in § 12 Abs. 2 Buchstabe c und d, § 13 Abs. 1 Nummern 5, 6, 8, 9 und 10 sind für sich betrachtet kosten- und somit preiserhöhend. Diese Faktoren werden aber ebenso durch die besseren Ertragsmöglichkeiten der Geräte neuen Typs ausgeglichen; z. T. wurden die Bestimmungen bereits bei den alten Geräten berücksichtigt.
- Die Abstandsregelung in § 3 Abs. 2 wurde bereits im Rahmen einer Selbstverpflichtung der Branche berücksichtigt, so dass sich daraus keine neuen Belastungen ergeben dürften.
- Die in § 7 Abs. 1 bis 3 vorgesehene periodische Überprüfung der Spielautomaten verursacht zusätzliche Kosten für den Aufsteller; allerdings eröffnet diese Änderung die Aufgabe der derzeitigen auf 48 Monate beschränkten Aufstellfrist, so dass ältere Geräte länger genutzt werden können.

Ob infolge dessen bei den Regelungsadressaten einzelpreisrelevante Kostenschwellen verändert werden, die sich verändernd auf deren Angebotspreise auswirken, und ob die Regelungsadressaten ihre Kostenüberwälzungsmöglichkeiten in Abhängigkeit von der konkreten Wettbewerbssituation auf ihren Teilmärkten einzelpreisverändernd ausschöpfen, lässt sich zwar nicht abschätzen, aber auch nicht ausschließen. Die möglichen kosteninduzierten Einzelpreisänderungen dürften jedoch nicht ausreichen, um messbare Auswirkungen auf das allgemeine Preisniveau, insbesondere Verbraucherpreisniveau, zu induzieren.

6. Bürokratiekosten

Die neuen Regelungen berücksichtigen den heute durchgehend elektronischen Aufbau der Spielgeräte. Sie verbessern und erleichtern daher die Prüfungen durch die PTB. Deren Prüfpreise sind im Einzelnen in § 17 SpielV festgelegt, welcher nicht geändert wird. Es ist daher keine Änderung hinsichtlich der Bürokratiekostenbelastung für die Automatenhersteller zu erwarten, tendenziell könnten sogar Erleichterungen eintreten, soweit eine kürzere Prüfzeit in Rechnung gestellt werden kann.

Im übrigen wird – wie in Nr. 4 beschrieben – die Überwachung der Spielgeräte vereinfacht, woraus sich – zumindest tendenziell – auch eine Entlastung für die Vollzugsbehörden ergibt.

Besonderer Teil

Zu Nr. 1 (§ 3):

Zu Absatz 1:

Mit den Änderungen in § 3 Absatz 1 wird die Anzahl der zulässigen Geld- und Warenspielgeräte, die in Schank- und Speisewirtschaften u.ä. aufgestellt werden dürfen, von zwei auf drei Geld- und Warenspielgeräte erhöht. Durch den neuen Satz 2 wird die Aufstellung an bestimmte Voraussetzungen gebunden, um die Einhaltung der Altergrenze in § 6 Absatz 2 Jugendschutzgesetz effektiv sicherzustellen. Danach muss bei bis zu zwei Geräten eine ständige Aufsicht sichergestellt werden; dies wird in der Regel dadurch geschehen, dass die Spielgeräte im Blickfeld des Wirtes oder seines Personals stehen. Bei drei aufgestellten Geräten muss durch technische Sicherungsmaßnahmen an allen drei Geräten zusätzlich sichergestellt sein, dass eine Bedienung durch Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren ausgeschlossen ist. Die Vorschrift schreibt die technischen Sicherungsmaßnahmen nicht vor; die Technik muss jedoch an jedem Gerät vorhanden sein. Es darf also nicht eine Vorrichtung eingesetzt werden, die beispielsweise bei entsprechender Alterserkennung alle Spielgeräte in der Gastwirtschaft freischaltet. Hinzuweisen ist in diesem Zusammenhang auf die Umsetzungsmaßnahmen der Wirtschaft bei Zigarettenautomaten.

Zu Absatz 2:

Absatz 2 übernimmt die Grundstruktur der früheren Regelung, allerdings mit veränderten Werten. Künftig dürfen anstelle von bislang zehn bis zu fünfzehn Spielgeräte in einer Spielhalle oder in einem ähnlichen Unternehmen aufgestellt werden; die Mindestquadratmeterzahl wird entsprechend von 15 auf 10 qm reduziert, so dass bei der zulässigen Höchstzahl von fünfzehn Spielgeräten die Spielhalle mindestens eine Grundfläche von 150 qm aufweisen muss.

Um dem Missstand der Mehrfachbespielung von Geräten durch einen einzelnen Spieler entgegenzutreten, wurde – ähnlich einer schon zuvor geltenden Selbstbeschränkung der Spielautomatenbranche – vorgegeben, dass höchstens Zweiergruppen von Geräten aufgestellt werden dürfen. Die jeweiligen Zweiergruppen müssen von der nächsten Gruppe durch genau definierte Sichtblenden getrennt sein. Diese Vorschrift ist notwendig, da mit der gleichzeitigen Bespielung von mehreren Geräten sich die Gefahr höherer Verluste je identischer Zeitspanne erheblich

erhöhen kann. In einer Feldstudie des Arbeitskreises Spielsucht e.V. vom Dezember 2003 wurde nachgewiesen, dass bei dem bislang zulässigen 12-Sekunden-Spiel vielfach mehrere Geräte gleichzeitig bespielt wurden. Diese Gefahr mag bei den künftig zulässigen schnelleren Spielen nicht mehr sonderlich ins Gewicht fallen, da in der gleichen Studie festgestellt wurde, dass bei den mit Spielabständen von zwei bis drei Sekunden laufenden Fun Games kaum noch mehrere Geräte gleichzeitig gespielt wurden, offensichtlich, weil der Spieler sich bei schnellen Spielabläufen nur noch auf ein Gerät konzentriert. Gleichwohl soll als komplementäre Maßnahme eine Abstandsregelung eingeführt werden, die ihren Zweck vor allem bei den auch künftig zulässigen längeren Spielabläufen erfüllen wird.

Schließlich ist auch zu bedenken, dass bereits nach dem derzeitigen Regelwerk, welches von einer Mindestspieldauer von 12 Sekunden ausgeht, die Einarbeitung kurzfristiger Spielerlebnisse möglich und zulässig ist. Die Elektronifizierung der heutigen Geräte ermöglicht vielfältigste Variationen der Spielabläufe, einschließlich nicht mehr eindeutig fixierbarer Zeitpunkte für Beginn und Ende eines Spiels. Mit der auf mechanische Spielabläufe hin konzipierten Spielverordnung alter Fassung lässt sich nicht mehr angemessen auf diese Entwicklung des elektronischen Spiels hin reagieren.

Sichtblenden sind dann nicht mehr erforderlich, wenn die Spielgeräte bzw. deren Zweiergruppen in größeren Abständen in der Spielhalle verteilt sind. Die für solche Fragestellungen herangezogene „freiwillige selbstbeschränkende Vereinbarung“ der Verbände der Unterhaltungs-Automatenwirtschaft aus dem Jahre 1990 sieht hierzu einen Mindestabstand von drei Metern vor.

Entsprechend sind auch nach dem neuen Recht die Abstandsregelungen und Sichtblenden sinngemäß nur dann erforderlich, wenn Geräte in einem Abstand von weniger als 3 Metern nebeneinander stehen; sie sind auch nicht erforderlich, wenn die Geräte für den einzelnen Spieler uneinsichtbar, z.B. in einem Winkel oder Rücken an Rücken aufgestellt sind.

Zu Absatz 3:

Absatz 3 übernimmt den Inhalt des früheren Absatzes 4, wobei entsprechend der Regelung in Absatz 1 die Zahl der zulässigen Geräte von zwei auf drei erhöht wird.

Die im früheren Absatz 3 und in § 4 Satz 1 enthaltenen Übergangsregelungen sind nicht mehr erforderlich und werden daher ersatzlos gestrichen.

Zu Nr. 2 (§ 6):

Die Änderungen in § 6 stehen im Zusammenhang mit dem neugestalteten § 13.

Zu Absatz 1:

Der neue Absatz 1 verschlankt die Bestimmungen des früheren Absatzes 1, den Spieler zu informieren und die Aufstellberechtigung nachzuweisen. Am Gerät selber muss künftig nur noch das Zulassungszeichen der PTB angebracht sein. Die Spielregeln und der Gewinnplan können anderweitig ausgelegt werden oder elektronisch verfügbar gemacht werden, müssen dabei aber für den Spieler leicht zugänglich sein.

Zu Absatz 4:

Im neuen Absatz 4 werden erstmals Warnhinweise sowie Hinweise auf Beratungsmöglichkeiten bei pathologischem Spielverhalten vorgeschrieben. Weiterhin enthält er die Verpflichtung, einschlägiges Informationsmaterial über Risiken bei übermäßigem Spielen auszulegen. Mit diesen Maßnahmen soll verstärkt Vorbeugung zum Schutz gefährdeter oder bereits erkrankter Spieler betrieben werden. Hierzu gehören in jedem Fall der Hinweis auf die Telefonnummer der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung in Köln, die Spieler mit problematischem Spielverhalten berät, ebenso ggf. Hinweise auf regional tätige Hilfseinrichtungen.

Zu Nr. 3 (§ 6a):

§ 6a befasst sich mit dem grundsätzlichen Verbot von Gewinnspielgeräten, die derzeit unter dem Begriff der „Fun Games“ subsummiert werden. Damit soll ein Ausweichen auf illegale Spielangebote vermieden und der ausschließliche Einsatz von PTB-geprüften gewerblichen Geldspielgeräten in Gaststätten und Spielhallen abgesichert werden. Außerhalb der Grenzen der §§ 13 und 14 soll der gewerbliche Betrieb nur an solchen Spielgeräten zulässig sein, die keine finanziellen oder materiellen Gewinne außerhalb von Freispielmöglichkeiten im engen Rahmen ermöglichen. § 6a stellt damit eine notwendige Komplementärregelung zu den Bestimmungen der §§ 13 und 14 dar.

Bei den Fun Games handelt es sich um Geräte, die im Prinzip aus im Ausland zulässigen Geldspielgeräten abgeleitet sind. Sie basieren auf schnellen Spielabläufen, die in Verbindung mit hohen Einsätzen und hohen Gewinnaussichten einen ausgesprochen starken Spielanreiz bewirken. Diese Geräte basieren auf der Fiktion, dass bei ihnen nicht mehr gewonnen werden kann,

als an Einsätzen zuvor vom Spieler eingeworfen wurde. Diese Annahme führte dazu, dass sie ursprünglich nicht als spielsuchtgefährdend bewertet und – da der Gewinn auf die Einsatzrückgewähr beschränkt war – als erlaubnisfreie Unterhaltungsspielgeräte eingestuft wurden. Die ursprünglich relativ „harmlosen“ Spielabläufe wurden aber in der Praxis sehr schnell faktisch als Geldgewinnspielgeräte missbraucht, wobei sich ein erhebliches Gefährdungspotential aufbaute. Dies geschah zum einen dadurch, dass die Spielsequenzen sehr lang ausgelegt wurden, womit erhebliche Einsätze zusammenkamen, so dass dann der Spieler die „Rückholchance“ nicht mehr als „Einsatzrückgewähr“, sondern als Gewinn empfunden hat. Weiterhin wurden Möglichkeiten für ein zeitversetztes Spiel eröffnet, d.h., der Spieler konnte nach einiger Zeit eine längere Unterbrechung machen und dann das Gerät im gleichen Status wie bei Beginn der Unterbrechung fortbespielen. Damit wurde eine besonders gefährliche Bindung an ein bestimmtes Gerät bewirkt. Schließlich liefen viele Geräte mit Weiterspielmarken, welche für sich ebenfalls ein zeitversetztes Spielen ermöglichten, und die darüber hinaus auch in Geld umgetauscht wurden. Sie hatten damit die Funktion eines Geldgewinns übernommen. Im Ergebnis liefen diese Fun Games in vielen Fällen als Geldgewinnspielgeräte, die vom Spielablauf, den Höchsteinsätzen und -gewinnen nicht den Vorgaben der Spielverordnung für Geldspielgeräte entsprachen. Als erlaubnisfreie Unterhaltungsspielgeräte eingestuft, griffen bei ihnen auch die Aufstellbegrenzungen des § 3 nicht. Die Rechtsprechung und die Verwaltung haben in jüngster Zeit diese Fun Games als illegale Geldspielgeräte eingestuft und deren Entfernung aus Spielhallen, Gaststätten und sonstigen Aufstellorten verfügt. Dass es sich bei solchen Geräten nicht um bloße Unterhaltungsspielgeräte, sondern de facto um Geldspielgeräte handelt, ergibt sich auch daraus, dass sie von den Spielern immer mehr als „Ersatz“ oder Ausgleich für die nicht mehr als genügend attraktiv empfundenen Geldspielgeräte nach § 13 aufgefasst wurden; entsprechend dieser Nachfrage übernahmen die Fun Games z.T. die Stellung der Geldspielgeräte, was erklärt, dass nach Schätzungen der Automatenverbände rund 80.000 solcher Geräte meist in den Spielhallen aufgestellt wurden, während die von der PTB nach § 13 lizenzierten Geldspielgeräte in dieser Zeit sogar leicht auf unter 200.000 (in Spielhallen und Gaststätten) zurückgingen.

Das Verbot des § 6 a übernimmt nicht nur die Auffassung der einschlägigen Gerichtsurteile (so z.B. OVG Hamburg, GewArch 2004 S. 246). Denn diese beziehen sich immer nur auf die konkret im Verfahren zu beurteilenden Spielabläufe und beziehen sich regelmäßig nur auf Fun Games, die mit Weiterspielmarken (Token) betrieben werden. Da solche Weiterspielmarken leicht durch andere Berechtigungen, seien sie verkörpert oder nicht, ausgetauscht werden können, ist das Verbot des § 6 a umfassend angelegt. In Satz 1 werden – um künftige Fehl-

entwicklungen auszuschließen – auch Gewinnmöglichkeiten auf Konten, das Rücksetzen von Gewinnpunkten u.ä. verboten. In Satz 2 wird zusätzlich ein ausdrückliches Verbot für die Einsatzrückgewähr aufgestellt. Diese Verbote werden ergänzt durch Satz 3, wonach die Gewährung von Freispielen bei Spielgeräten nur dann zulässig ist, wenn sie unmittelbar im Anschluss an das „bezahlte“ Spiel abgespielt werden können; ein damit verbundener Gewinn in Geld oder Waren ist nach Satz 1 unzulässig. Zusätzlich muss der Einsatz, d.h. hier konkret das Entgelt für den vom Gerät angebotenen Ablauf eines Unterhaltungsspieles in einem angemessenen, also kostenmäßig realistisch darstellbaren Verhältnis zur Anzahl möglicher Freispiele stehen; daher wird der Gewinn auf sechs Freispiele begrenzt. Im Ergebnis dürfen damit reine Unterhaltungsspielgeräte, wie z.B. Flipper, einige Freispiele offerieren, wenn z.B. eine bestimmte Mindestpunktzahl erreicht worden ist.

Mit dem Verbot der Fun Games besteht auch keine Notwendigkeit mehr, die sogenannten „Token-Manager“ aufzustellen. Diese Geräte waren ein in der Praxis notwendiges Zusatzinstrument, damit die Fun Games in der oben beschriebenen Weise betrieben werden konnten. Die Aufstellung eines „Token-Managers“ indiziert nunmehr, dass Spielautomaten illegal als verbotene Fun Games betrieben werden.

Zu Nr. 4 (§ 7):

Zu den Absätzen 1 bis 3:

Als grundsätzliche Neuerung und Maßnahme für eine effektive Überwachung der Geldspielgeräte wird eine in periodischen Abständen von 24 Monaten vorzunehmende Kontrolle vorgeschrieben, ob die Nachbaugeräte weiterhin dem von der PTB geprüften Bauartexemplar entsprechen. Hiermit soll verhindert werden, dass diese Geräte auf manipulative Weise zwischenzeitlich „schärfer“ eingestellt werden. Die periodische Überprüfung der Geldspielgeräte stellt sich als komplementäre Maßnahme zur anfänglichen Bauartprüfung durch die PTB dar und soll einen effektiven Spielerschutz über die gesamte Lebensdauer des Gerätes sicherstellen; die früher regelmäßig verfügten Befristungen von Bauart und Aufstelldauer werden damit entbehrlich.

Eine solche Kontrolle entlastet auch die Überwachung durch die kommunalen Vollzugsbehörden.

Die Durchführung soll durch vereidigte Sachverständige oder andere neutrale Prüfsituationen erfolgen. Eine spezielle Preisregelung für die Prüfung wird nicht vorgeschrieben, da erwartet werden kann, dass sich die Prüfpreise aufgrund des Wettbewerbes zwischen den Sachverständigen auf einem für den Aufsteller akzeptablen Niveau einpendeln werden. Zudem kann auch davon ausgegangen werden, dass die Hersteller im eigenen Interesse die Kosten für die Schnittstelle und die entsprechenden Prüfgeräte niedrig halten werden, denn zu der „Preiswürdigkeit“ des Gerätes gehören auch die nachfolgenden Prüfkosten. Vorstellbar ist auch, dass eine einheitliche Schnittstelle für alle Geräte in Absprache mit der PTB entwickelt wird. Die Prüfmöglichkeiten bzw. das Vorhandensein einer adäquaten Schnittstelle – wie auch deren Manipulationssicherheit – gehören nach dem neuen § 13 Nr. 10 zum Umfang der Geräteprüfung durch die PTB.

Der Aufsteller ist verpflichtet, nur solche Geldspielgeräte zu betreiben, bei denen der Prüfzeitraum von jeweils 24 Monaten nicht abgelaufen ist. Diese in Absatz 3 aufgestellte Verpflichtung wird durch ein entsprechendes Bußgeld in der neugefassten Nr. 6 des § 19 abgesichert.

Zu Absatz 4:

Nach dem neu formulierten § 6 Abs. 1 ist die leichte Zugänglichkeit von Spielregeln und Gewinnplan eine Verpflichtung für den Aufsteller. Folgerichtig soll er Geräte aus dem Verkehr ziehen müssen, wenn dies nicht gegeben ist. Dagegen soll nicht mehr, wie im früheren § 7, auf die Einhaltung des Spiel- und Gewinnplanes abgestellt werden. Denn eine Prüfung vor Ort in der Spielhalle oder in einer Gaststätte ist der PTB als Prüfbehörde nicht möglich. Noch weniger werden die örtlichen Kontrollbehörden ohne technische Ausstattung und ohne das hierfür notwendige umfangreiche Spezialwissen dies feststellen können.

Das früher mitunter hilfsweise praktizierte Heranziehen des Spiel- und Gewinnplans zur Identifikation eines Gerätes hat in der Praxis seine Bedeutung verloren; diese Funktion übernehmen im Zweifelsfall die Identifikatoren bzw. Versionsnummern von Hard- und Softwaremodulen. Entscheidend für die Kontrollbehörden ist das Zulassungszeichen und die Prüfplakette mit der darauf angegebenen Frist bzw. Aufstelldatum bei Warenspielgeräten und bei Geldspielgeräten, die noch gemäß § 20 nach altem Recht zugelassen worden sind.

Zu Nr. 5 (§ 9):

§ 9 wird neu gefasst:

In Satz 1 werden als besonders hervorzuhebende Regelbeispiele für Vergünstigungen, die an Spieler nicht gewährt werden dürfen, unentgeltliche Spiele, Nachlässe auf den oder des Einsatzes oder darüber hinausgehende sonstige finanzielle Vergünstigungen eingefügt. Damit soll auf die Rechtssprechung des OVG Hamburg (siehe Urteile vom 4. März 2005, GewArch 2005, S. 252 ff.) reagiert werden.

Außerdem wird in Satz 2 als zusätzliches Gebot für den Aufsteller eingeführt, dass er als Warengewinn bei Spielgeräten oder bei der Veranstaltung anderer Spiele nur Gegenstände ausloben darf, deren Gestehungskosten 60 € nicht übersteigen. Dieser Grenzwert orientiert sich an den Parallelen für bestimmte erlaubnisfreie Spiele, die in der Anlage zu § 5 a aufgeführt sind.

Eine entsprechende Verpflichtung – allerdings gerichtet an die PTB als Prüfbehörde – war bislang in § 14 Nummer 2 enthalten. Diese Prüfpflicht wird gestrichen, da die PTB bei der Typprüfung schlechterdings feststellen kann, ob im späteren Spielbetrieb die ausgelobten Warengewinne sich innerhalb der Grenzen für die Gestehungskosten bewegen. Diese Pflicht soll daher den Aufsteller treffen.

Zu Nr. 6 (§ 12):

Zu Absatz 1:

In Absatz 1 wird die Pflicht des Antragstellers aufgehoben, seinem Antrag auf Typprüfung eine Berechnung der Auszahlungs- und Treffererwartung beizufügen. Diese Berechnung ist nach dem Konzept des neuen § 13 nicht mehr erforderlich und braucht daher von dem Antragsteller nicht mehr verlangt zu werden. Anstelle dessen soll zusätzlich eine technische Beschreibung der Komponenten eingereicht werden, um der PTB das Prüfverfahren zu erleichtern.

Zu Absatz 2:

Mit dem neu eingefügten Absatz 2 wird der Antragsteller verpflichtet, im Rahmen der Typprüfung für bestimmte Spezifikationen seiner Spielgeräte eine verbindliche Erklärung gegenüber der PTB abzugeben. Diese Spezifikationen sind nicht Gegenstand des Prüfverfahrens nach § 13, sie sind gleichwohl zutreffend entsprechend der abgegebenen Erklärung technisch zu realisieren. Falls im Rahmen des Zulassungsverfahrens bei der PTB ein Widerspruch zwischen der abgegebenen Erklärung und der tatsächlichen Realisierung festgestellt wird, kann dies zu einer

Versagung der Zulassung führen. Falls nach Erteilung einer Zulassung ein solcher Widerspruch bekannt wird, kann dies zur Rücknahme oder zum Widerruf der Zulassung führen.

Die Angaben nach den Buchstaben a bis c sind im übrigen solcher Art, dass sie nachträglich, d.h. in einem entwickelten Muster, nicht überprüft werden können. Eine umfassende Beachtung dieser Anforderung ist allein während der Entwicklung möglich. Daher kann nur der Antragsteller eine entsprechende Erklärung abgeben. Im Übrigen erscheint es zur Durchsetzung eines effektiven Spielerschutzes ausreichend, für das staatliche Prüfverfahren auf die in § 13 angesprochenen Merkmale abzustellen. Daher erscheint hier eine Herstellererklärung angemessen und ausreichend. Unabhängig davon sind jedoch die Hersteller von Spielgeräten verpflichtet, nur Spielgeräte zu bauen und zu vertreiben, die den Anforderungen des Absatzes 2 genügen.

In Buchstabe a wird für den durchschnittlichen Verlust bei langfristiger Betrachtung ein Grenzwert von 33 € festgelegt, der letztlich auch dem Kasseneinhalt im Gerät entspricht. Dieser Grenzwert bezweckt über die – von der PTB konkret nachzuprüfende – Begrenzung des Stundenverlustes gem. § 13 Abs. 1 Nr. 3 hinaus eine gewisse auf lange Sicht wirkende Deckelung des durchschnittlichen Verlustes pro Stunde an einem Spielgerät weit unterhalb des festgelegtem Grenzwertes von 80 €.

Das in Buchstabe b angesprochene Gebot der Chancengleichheit wird aus § 13 Nr. 1 a.F. übernommen. Es hat zum Ziel, den Spieler vor Täuschungen und unerwarteten Veränderungen zu schützen und beinhaltet insbesondere die folgenden Aspekte:

- Die Gewinne sind zufällig, d.h. die Gewinnerwartungen dürfen für den Spieler nicht erkennbar sein.
- Das Verhalten des Gerätes soll sich auf lange Sicht nicht verändern, z.B. soll es keine Trends in den Gewinnerwartungen enthalten.
- Es soll keinerlei Abhängigkeit der Gewinnerwartungen von den spielenden Personen geben.

Mit der als Buchstabe c aufgenommenen Regelung wird die Bestimmung in § 13 Abs. 1 Nr. 5 zur Zwangspause nach einstündigem Spielbetrieb hinsichtlich der dann eventuell im Münz- oder Gewinnspeicher aufgebuchten Beträge ergänzt.

Nach Buchstabe d müssen Spielgeräte mit einer Einrichtung ausgestattet sein (z.B. Zählwerke), die es ermöglicht, den Kassensinhalt (d.h. die eingeworfenen abzüglich der ausgeworfenen Beträge unter Berücksichtigung der Röhrendifferenzen) leicht auszulesen. Hiermit soll vor allem den Finanzbehörden die Erfassung des steuerlich allein relevanten Kassensinhalts für ihre Zwecke, insbesondere für die Festsetzung der Mehrwertsteuer, erleichtert werden. Darüber hinaus kann im Einzelfall der Beleg über den Kassensinhalt auch zur Feststellung von eventuellen Manipulationen am Gerät herangezogen werden.

Zu Nr. 7 (§ 13):

Der völlig neu formulierte § 13 stellt den Kern der Novelle zur Spielverordnung dar. Mit ihm wird der Rahmen für die Zulässigkeit des gewerblichen Spiels von Geldspielgeräten nicht mehr an Vorgaben für ein Einzelspiel festgemacht, sondern orientiert sich an Höchstgrenzen für Verluste sowie für Gewinne je laufender Stunde. Die Höchstgrenze für den Verlust wird darüber hinaus durch die auf lange Sicht wirkende Deckelung des durchschnittlichen Verlustes pro Stunde in § 12 Abs. 2 Buchstabe a ergänzt.

Im Einzelnen:

Zu Nummer 1:

Die Nummer 1 enthält zwei Aussagen: Erstens soll es eine Mindestspielzeit von 5 Sekunden geben und zweitens dürfen der dazu gehörige Einsatz und Gewinn 20 Cent bzw. 2 € nicht übersteigen. In welchem Maße bei Verlängerung der Spielzeit der Einsatz und der Gewinn erhöht werden können, regelt die Nr. 2.

Die Mindestspielzeit versteht sich im Zusammenhang mit dieser Anforderung als der kürzeste zeitliche Abstand zwischen zwei gleichartigen Geldbewegungen, und zwar zwischen zwei Einsatzleistungen und zwischen zwei Gewinnauszahlungen. Bei heutigen computergesteuerten Spielsystemen ist – im Gegensatz zu früheren mechanischen Spielsystemen – der Beginn oder das Ende eines Spieles nicht mehr eindeutig feststellbar. Es können im Hintergrund Aktionen stattfinden, die für den Spieler nicht wahrnehmbar sind, aber Bestandteil einer Spielsequenz sind. Es wird daher in dieser sowie in folgenden Anforderungen nicht mehr auf ein Spiel mit definiertem Anfang (und ggf. definiertem Ende) abgestellt, sondern auf Zeitabschnitte, in denen die Einsätze und Gewinne bzw. Verluste beschränkt sind. Das führt zu einer transparenten und mit Hilfe der in Nr. 8 geforderten Kontrolleinrichtung zu einer sicher prüfaren Regelung, da nicht mehr

der schwer analysierbare Spielablauf entscheidend für die erlaubten Einsätze und Gewinne ist, sondern allein die Zeit. Gleichzeitig entfällt die Notwendigkeit der schwierigen oder gar unmöglichen Analyse des Spielbeginns. Das erlaubt den Herstellern eine freiere Gestaltung der Spielabläufe, ohne dass eine Gefahr für erhöhte Verluste durch den Spieler entsteht.

Der Zeitraum von fünf Sekunden gewährleistet, dass der Spieler zwei nacheinander folgende Einsatzleistungen bzw. Gewinnauszahlungen noch als getrennte Geldbewegungen wahrnehmen kann. Er hat darüber hinaus auch die Möglichkeit, nach einer erfolgten Einsatzleistung den Geldrückzahlknopf zu betätigen, bevor der nächste Einsatz abgebucht wird.

Eine Konsequenz dieser Anforderung ist, dass der Mindestabstand von fünf Sekunden zwischen Einsatzleistungen und Gewinnauszahlungen in keinem Fall unterschritten werden darf. Es sind keine Ausnahmen zulässig, die aus bestimmten Spielgestaltungen heraus begründet werden könnten. Insbesondere betrifft das Einsatznachforderungen, Zwischengewinnauszahlungen oder andere Bewegungen von Teilbeträgen, die zu einer bestimmten, vom Hersteller definierten Spieleinheit gehören. Sie unterliegen sämtlich der Abstandsregel und darüber hinaus den Beschränkungen gemäß Nr. 2.

Die auf den ersten Blick drastische Herabsetzung der Mindestspieldauer von zwölf Sekunden auf fünf Sekunden hat keine entsprechende Erhöhung der Verlustmöglichkeiten zur Folge; dies wird durch die Nummer 3 begrenzt. Allerdings soll künftig ein schnelleres Spiel möglich sein. Dies entspricht dem Nachfrageverhalten insbesondere jüngerer Spieler, die schnellere Spielabläufe auch aus anderen Spielbereichen, z.B. Internet- oder Videospiele, gewöhnt sind. Schnellere Spiele haben außerdem den Effekt, dass die nach dem derzeitigen Spielrecht mögliche gleichzeitige Bespielung von mehreren Geräten in der Praxis stark eingeschränkt wird; dies wird u. a. auch von einer Feldstudie des Arbeitskreises Spielsucht von Dezember 2003 nachgewiesen.

Die Höchsteinsätze und Höchstgewinne je Spiel mit 20 Cent bzw. 2 € sollen gegenüber dem derzeitigen Recht unverändert bleiben.

Zu Nummer 2:

Wie schon nach dem derzeit geltenden Recht soll auch künftig die Spieldauer nicht begrenzt sein. Bei einer Verlängerung können sowohl Einsätze wie Gewinnmöglichkeiten entsprechend erhöht werden. Allerdings wurde hierfür ein Dämpfungsfaktor eingezogen, so dass die Höchst-

einsätze und -gewinne nicht linear entsprechend der Zeit erhöht werden können. Damit soll verhindert werden, dass bei längeren Spielen mit höheren Einsatzmöglichkeiten doch wieder der Anreiz für die Bespielung mehrerer Geräte mit entsprechenden höheren (Gesamt-)Risiken und Gewinnanreizen gefördert wird. Die Dämpfungen greifen ab jeweils zwei Einsatzpunkten, nämlich bei Spielen, die länger als 5 Sekunden und länger als 75 Sekunden dauern. Damit wird erreicht, dass z.B. bei einem 75-Sekunden-Spiel der Höchsteinsatz 2,30 € beträgt, womit dieser Betrag erheblich unter dem liegt, der bei einer linearen Erhöhung erreicht wäre (3,00 €). Länger als 75 Sekunden laufende Spiele sind zulässig, jedoch ist eine weitere Erhöhung über 2,30 € für den Einsatz und 23 € für den Gewinn nicht mehr möglich.

Mit den längeren Spielen soll insbesondere die Möglichkeit eröffnet werden, Spielgestaltungen anzubieten, die stärker als die schnell laufenden Spiele auf den Unterhaltungsaspekt abstellen, z.B. dadurch, dass bei ihnen bestimmte andere Gestaltungselemente in die zufälligen Abläufe eingeflochten werden.

Auch bei den länger laufenden Spielen greifen die Höchstgrenzen für den Gewinn und den Verlust je laufender Stunde, die in den Nummern 3 und 4 festgelegt sind.

Zu Nummer 3:

Hiermit wird die Höchstgrenze des Stundenverlustes festgelegt. Er liegt höher als der derzeit mögliche Stundenverlust von 60 €. Mit ihm wird aber weiterhin ein deutlicher Abstand zu den Verlustmöglichkeiten gewahrt, die dem staatlich monopolisierten Glücksspiel vorbehalten sind. Insbesondere bei den Slot-Machines in den Automaten Sälen der Spielbanken sind die Stundenverluste von 1.000 bis über 50.000 € möglich, in Ausnahmefällen sogar noch mehr. Diesen erheblich höheren Verlustmöglichkeiten entsprechen höhere Gewinnanreize, verbunden mit Jackpots, die Gewinne bis zu siebenstelligen Eurobeträgen anbieten.

Zu Nummer 4:

Mit der Begrenzung für die je laufender Stunde möglichen Gewinne soll vor allen Dingen der Gewinnanreiz der neuen Spiele in Schranken gehalten werden. Der gewählte Grenzwert von 500 € liegt unterhalb des bei den derzeitigen Geldspielgeräten nach § 13 a.F. möglichen Gewinns von 600 €.

Zu Nummer 5:

Aus Gründen des Spielerschutzes wird vorgegeben, dass die Spielgeräte bei ununterbrochenem Betrieb von einer Stunde, der nicht von mindestens fünfminütigen Phasen ohne Einsatz- und Gewinnleistungen unterbrochen ist, eine Zwangspause im Sinne einer „Abkühlphase“ für den Spieler einlegen. Diese Zwangspause soll verbunden werden mit einer Nullstellung des Gerätes bezüglich der bei Erreichen der Zwangspause aufgelaufenen Gewinne. Die Bestimmung wird ergänzt durch die Regelung in § 12 Abs. 2 Buchstabe c). Im Ergebnis dürfen danach eventuell in der Schlussphase vor der Zwangspause aufgelaufene Gewinne noch ausgezahlt und entsprechend Freispiele noch abgespielt werden; in jedem Fall muss sichergestellt sein, dass das Gerät danach auf Null gestellt ist und für fünf Minuten kein Spielvorgang abläuft. Mit dieser Maßnahme soll der Dämpfungseffekt für den Spieler verstärkt werden.

Zu Nummer 6:

Als weitere Maßnahme zur Dämpfung des langandauernden Spielens sollen die Geldspielgeräte nur über eine Speichermöglichkeit für den Münzeinwurf von bis zu 25 € verfügen. Unterstellt, dass am Gerät der nach Nummer 1 höchstmögliche Einsatz vorgenommen wird, repräsentieren 25 € den Einsatz für 125 Spiele; bezogen auf die Mindestlaufzeit von fünf Sekunden würde dies eine ununterbrochene Spieldauer von rd. 10,5 Minuten darstellen, wenn alle Spiele verloren und keine Gewinnspiele oder sonstige spielverlängernde Features gewonnen werden. Außerdem müssen an dem Gerät Einrichtungen vorhanden sein, die dem Spieler eine Einzelvorlage für jedes Spiel und darüber hinaus jederzeit die Rückzahlung der im Speicher noch vorhandenen Einsätze oder Gewinne ermöglichen; die Bedieneinrichtung darf nicht sperrbar sein, um eine „automatische“ Bespielung mehrerer Geräte nicht zu erleichtern.

Zu Nummer 7:

Mit Nummer 7 soll gewährleistet werden, dass bei den Geldspielgeräten nur die aktuelle Umlaufwährung eingesetzt und ausgezahlt wird. Geldersetzende Wertmarken, außer Kraft gesetzte Währungen, auch wenn sie wie die Deutsche Mark noch werthaltig sind, sind für den Einsatz an Geldspielgeräten nach § 13 nicht zulässig. Zudem darf der Spielbetrieb (d.h. Geldannahme, Geldausgabe, Einsatzleistung und Gewinnauszahlung) mit Eurobargeld nur unmittelbar am Geldspielgerät erfolgen.

Zu den Nummern 8 und 9:

Mit den beiden Bestimmungen sollen die Betriebssicherheit, die unbedingte Einhaltung der in § 13 vorgegebenen Grenzwerte sowie die Manipulationsfestigkeit der Geräte vorgegeben werden.

Zu Nummer 10:

Nach dieser Bestimmung müssen die Geräte von vornherein so gebaut sein, dass bei ihnen – z.B. über eine standardisierte Schnittstelle – die Möglichkeit einer späteren Nachprüfung auf Übereinstimmung mit dem Baumuster ermöglicht wird (s. § 7 Abs. 1 bis 3).

Zu Absatz 2:

Die PTB hat bereits in der Vergangenheit die gesetzlichen Vorgaben für Geldspielgeräte mit gewissen Konkretisierungen, vor allem technischer Art, unterlegt. Dies ist zur Umsetzung des Prüfauftrages erforderlich. Mit Absatz 2 soll diese bewährte Prüfpraxis weiterhin ermöglicht und nunmehr auf eine ausdrückliche rechtliche Grundlage gestellt werden.

Zu Nr. 8 (§ 14):

Mit den Änderung in § 14 wird der neue Rechtsrahmen des § 13 für Geldspielgeräte entsprechend auf die Zulassung von Warenspielgeräten übertragen. Entsprechend den unterschiedlichen Spielabläufen bei Warenspielgeräten können nicht alle Vorgaben des § 13 für anwendbar erklärt werden. Durch den nachgestellten Nebensatz in Absatz 1 Nummer 1 wird gewährleistet, dass keine Verrechnung von Sachgewinnen in Geld erfolgen darf. Das Verbot der Verwendung von Weiterspielmarken als Einsatz unter Ausschluss anderer Zahlungsformen als Bargeld ist durch den Verweis auf § 13 Nummer 7 gesichert. Ebenso ist der Manipulationsschutz und die eingeschränkte Verwendung von Münzvorlagen durch Verweise auf § 13 abgesichert.

Herausgenommen wurde die bisherige Festlegung der Höchstgrenze für die Gestehungskosten der Waren, die als Gewinn angeboten werden. Dies ist eine Anforderung, die sich an den Aufsteller und Betreiber des Warenspielgerätes richtet und kann nicht von der PTB im Rahmen einer generellen Typprüfung gewährleistet werden. Das entsprechende Gebot an den Aufsteller und Betreiber des Warenspielgerätes findet sich nunmehr in § 9 Satz 2.

Auch für Warenspielgeräte wurde das Gebot der Chancengleichheit durch den Verweis auf § 12 Abs. 2 Buchstabe b abgesichert.

Zu Nr. 9 (§ 15):

Durch den neuen Absatz 2 wird der PTB vorgegeben, die Typzulassung von Spielgeräten nach außen hin bekannt zu machen z.B. durch Veröffentlichung auf ihrer Homepage (www.ptb.de). Die Ergänzung zur Veröffentlichung der Zulassungen ergibt sich aus der angestrebten Verwaltungsvereinfachung. Die PTB muss häufig gegenüber örtlichen Behörden Auskunft über Zulassungsdaten und Aufstellzeiten geben. Dieser Aufwand kann durch Bekanntgabe wichtiger Zulassungsdaten gemindert werden; ggf. können die Behörden auch internetmäßig unmittelbar auf die Veröffentlichungen zugreifen. Schließlich wird damit auch allgemein die Transparenz über die jeweils zulässigen Geld- und Warenspielgeräte erhöht. Die Publizierung einzelner Daten wird im übrigen auch bei anderen technisch geprüften Geräten praktiziert.

Zu Nr. 10 (§ 16):

Die Änderungen in Absatz 1 Nummer 4, wonach nunmehr nicht mehr die Spielregeln und der Gewinnplan im Zulassungsschein angegeben werden müssen, sondern künftig die Identifikation der verwendeten Hard- und Software-Module, ist eine zwingende Folge aus der umfassenden Elektronifizierung der Spielgeräte. Die eindeutige Identifikation der verwendeten Module ist eine Voraussetzung, um die Baugleichheit der Nachbaugeräte mit dem Baumuster feststellen zu können. Daher müssen die Identifikationen zwingend im Zulassungsschein festgehalten werden. Dies entspricht weitgehend der bereits jetzt ausgeübten Prüfpraxis der PTB. Der Spiel- und Gewinnplan ist dagegen so komplex, dass er nicht mehr im Zulassungsschein aufgenommen werden kann. Bestimmte Elemente fallen ohnehin unter den Tatbestand der Nummer 3 (Beschreibung des Spielgerätes). Prüfgegenstand der PTB ist aber weiterhin das eingereichte Gerät insgesamt und nicht die einzelnen in ihm verwandten Module, auch wenn diese letztlich die Einschränkungen der Spielabläufe vorgeben.

Die Nummer 5 kann ersatzlos gestrichen werden, da die Beschränkungen des Höchstgewinnes und -verlustes sich künftig aus den entsprechenden Stundenbeschränkungen ergeben.

Die unter Nummer 6 vorgegebene Bezeichnung der Aufstellplätze konnte auf Warenspielgeräte reduziert werden; die Bezeichnung der Aufstellplätze bei Geldspielgeräten kann entfallen, da sie in § 1 geregelt ist und es keine differenzierten Zulassungen wie bei Warenspielgeräten gibt.

Nach Nummer 7 muss künftig nur noch bei Warenspielgeräten die Aufstelldauer von Nachbaugeräten angegeben werden. Für Geldspielgeräte ist dies nicht mehr erforderlich, da für diese Geräte nach § 7 eine Überprüfung im Zweijahresturnus vorgeschrieben wird, wobei sich die Daten aus den Prüfplaketten ergeben.

Zu Nr. 11 (§ 19):

Die Änderungen im § 19 passen die Bußgeldtatbestände an die entsprechenden Änderungen in den §§ 3, 6 an und bewahren die neuen Gebote und Verbote in den §§ 6, 6 a und 7.

Zu Nr. 12 (§ 20):

Der neue § 20 enthält die notwendigen Übergangsregelungen zu dem neuen Rechtsrahmen für Geld- und Warenspielgeräte. Soweit Anträge auf Zulassung von Geldspielgeräten im Zeitpunkt des Inkrafttretens dieser Verordnung gestellt worden sind, dürfen diese gemäß Absatz 2 noch innerhalb es Übergangszeitraumes von 3 Monaten nach altem Recht geprüft werden.

Zu Artikel 2:

Dem Bundesministerium für Wirtschaft und Arbeit wird ermöglicht, den Text der Spielverordnung in der ab dem 1. Januar 2006 an geltenden Fassung neu bekannt zu machen. Angesichts der sehr umfangreichen Änderungen erscheint dies aus Gründen der Rechtsklarheit geboten.

Zu Artikel 3:

Artikel 2 regelt das Inkrafttreten. Danach sollen die neuen Bestimmungen zum 1. Januar 2006 wirksam werden. Dies gibt den betroffenen Wirtschaftskreisen und Vollzugsbehörden, insbesondere der PTB, nach deren Einschätzung einen genügenden Zeitraum, um sich auf die neuen Bestimmungen einstellen zu können.