

Forum-Gewerberecht | Spielrecht | Eine merkwürdige und nicht mehr zeitgemäße Empfehlung ?

Autor	Beitrag
-------	---------

Autor	Beitrag
<p data-bbox="92 147 325 210"> <a href="#">gmg</a>            09.01.2008 20:05         </p>	<p data-bbox="352 147 523 174">@ alle + awi:</p> <p data-bbox="352 215 628 241">Einen habe ich noch:</p> <p data-bbox="352 282 639 309">Gefunden bei der awi:</p> <p data-bbox="352 349 1286 412">           Zitat on            Spiel um Punkte und ungekoppelte Jackpot- Anlagen weiterhin zulässig         </p> <p data-bbox="352 452 1401 515">           Zur neuen Spielverordnung von Rechtsanwalt Jörg Meurer, Geschäftsführer des Deutschen Automaten- Großhandels-Verbandes e. V. (DAGV)         </p> <p data-bbox="352 555 1544 887">           Mit Inkrafttreten der neuen Spielverordnung (SpielV) zum 01.01.2006 ist nach § 6 a SpielV ein sofortiges Verbot von Unterhaltungsspielgeräten gültig, die unter den Begriff „Fun-Games“ einzuordnen sind und über die Zusatzfunktionen „Ausgabe von Weiterspielmarken“ und/ oder „Einsatzrückgewähr“ verfügen. Weiterhin wurde am Tage der Bundesratsentscheidung am 12.10.2005 – praktisch „auf den Fluren des Bundesrates“ – ein weiteres, im Vorfeld nicht abgesprochenes Verbot in den Verordnungstext aufgenommen. Nach dem neuen § 9, Absatz 2 SpielV darf dem Spieler keine sonstige Gewinnchance in Aussicht gestellt und keine Zahlung oder sonstige finanzielle Vergünstigung gewährt werden. Zielrichtung dieser Vorschrift sind Jackpot-Anlagen in Spielstätten.         </p> <p data-bbox="352 891 1485 1527">           Mit der Änderung der Spielverordnung wurde zu allererst ein Paradigmenwechsel der rechtlichen Rahmenbedingungen bei Geld-Gewinn-Spiel-Geräten verfolgt: Weg vom Reglement des Einzelspiels, hin zu Eckwerten, die auf eine bestimmte Größe in einer bestimmten Zeiteinheit abstellen. Damit wurde den Spiele-Entwicklern mehr Freiraum gewährt. Dem Spielgast sollten neue Anreize durch kurze Spielsequenzen mit schnell aufeinander folgenden Gewinnerlebnissen geboten werden. Zusätzlich war im Referentenentwurf zur neuen Spielverordnung noch eine Aufstockung der zulässigen Zahl von Geld- Gewinn-Spiel-Geräten in Spielstätten von seinerzeit zehn auf fünfzehn Geräte vorgesehen. Durch den sukzessiven Austausch der Geld-Gewinn-Spiel-Geräte alter Bauart mit denen neuer Bauart und der Anhebung der zulässigen Gerätezahl in Spielstätten sollte praktisch die Verlockung für ein Spiel an Fun-Games absterben. Voraussetzung war natürlich eine frühe und zügige Entscheidung des Gesetzgebers im Sinne des damaligen Referentenentwurfes, damit die Hersteller bis zum Inkrafttreten am 01.01.2006 noch genügend Zeit zur Entwicklung und Produktion der neuen Geld-Gewinn-Spiel-Geräte hatten. Deswegen war es im Verhandlungswege für die Branche nicht schwer, im Gegenzug ein gesetzliches Verbot bestimmter Fun-Games zu akzeptieren. Die Branche setzte hierbei auf ein Roll-In-Roll-Out der Geld-Gewinn- Spiel-Geräte, ohne dass an eine größere Verzögerung im Gesetzgebungsverfahren gedacht wurde.         </p> <p data-bbox="352 1532 1485 2136">           Doch leider kam es anders, als vorausgesehen: Der Gesetzgeber brauchte viel länger. Aufgrund des Notifizierungsverfahrens der EU war erst Mitte Dezember 2005 klar, ob die neue Spielverordnung auch zum Jahresbeginn 2006 wirksam werden würde. Dieser Zeitverlust setzte nicht nur die Hersteller und Entwickler von Geld-Gewinn-Spiel-Geräten unter sehr großen Druck. Auch die Physikalisch- Technische Bundesanstalt (PTB) signalisierte, dass wegen der Neuerungen und der Umstellung des Zulassungsverfahrens die ersten Geräte frühestens Anfang Mai 2006 geprüft werden könnten. Eine zusätzliche Einschränkung bot sich dadurch, dass der Branche in Spielstätten nur zwei weitere Geld-Gewinn-Spiel-Geräte anstelle der ehemals fünf avisierten Geräte zugestanden wurden. wurde diese Forderung von der Kanzlei des renommierten Rechtsexperten Prof. Dr. Redeker aus Bonn. Dort kam man zu dem Ergebnis, dass für das Verbot von Fun-Games sogar aus verfassungsrechtlichen Gründen eine angemessene Übergangsregelung vorzusehen wäre. Angesichts des beträchtlichen Investitionsaufwandes sowie des erforderlichen Zeitbedarfs für die Beschaffung entsprechender Ersatzgeräte wurde eine Übergangsfrist von einem Jahr ab dem Inkrafttreten der Änderungsverordnung vorgeschlagen. Leider ist die Politik diesem Vorschlag nicht gefolgt. Aus heutiger Sicht stellt sich die manifestierte Stichtagslösung nach Auffassung des DAGV als unverhältnismäßiger Eingriff in den         </p>

Autor	Beitrag
	<p>eingerichteten und ausgeübten Gewerbebetrieb des Automatenaufstellers dar. Das ifo Institut stellt unter wirtschaftlichen Gesichtspunkten eine Modellrechnung auf und erkennt, dass der notwendige Kapazitätsabbau bei Fun-Games aufgrund der fehlenden Kompensationsmöglichkeiten durch Geld- Gewinn-Spiel-Geräte neuer Bauart zu einem Rückgang der Nettoerlöse führen wird und deshalb die Unternehmen der Branche wirtschaftlich gefährdet werden. Das ifo Institut plädiert deswegen ausdrücklich für die Einräumung einer Übergangsfrist, damit die Ziele der neuen Spielverordnung nicht konterkariert werden.</p> <p>In einem aktuellen Rechtsgutachten kommt Rechtsanwalt Dr. Gernot Lehr (Bonn) zu dem Ergebnis, daß auch nach der neuen Spielverordnung bei Fun-Games sog. „One-Way-Token“ verwendet werden dürfen, die lediglich als Geldersatz und keinesfalls als Äquivalent für den Spielerfolg oder im Sinne verkörperter Freispiele dienen. Die in § 6 a Satz 3 SpielV aufgenommene Beschränkung auf sechs Freispiele pro Spielgerät ohne Gewinnmöglichkeit ist ebenfalls unzulässig, weil diese Regelung gegen das verfassungsrechtliche Bestimmtheitsgebot verstößt. Nicht zu vergessen ist, dass Fun-Games ohne die verbotenen Zusatzfunktionen, wenn sie also als reine Punktespiele dem Spielgast pure Unterhaltung bieten, auch nach der neuen Spielverordnung erlaubt bleiben. Das Verbot des § 6 a SpielV gilt demnach für Fun-Games nur eingeschränkt. Auf diese Besonderheiten sind bislang nur die wenigsten Kommunen aufmerksam gemacht worden.</p> <p>Ähnlich stellt es sich bei der Frage dar, ob nach § 9, Absatz 2 SpielV auch ungekoppelte Jackpot-Anlagen in Spielstätten verboten sind. Solche Anlagen stellen für den Laien zunächst einmal reine „Verlosungsmaschinen“ dar, die zu Werbe- bzw. Akquisitionszwecken und zur Kundenbindung betrieben werden. Sie sind nicht mit der Teilnahme an zulassungspflichtigen Spielen oder an die Bedienung von Geld-Gewinn-Spiel-Geräten gekoppelt. Um die eingangs gestellte Frage beantworten zu können, muss man sich die Zielrichtung des Gesetzgebers vor Augen führen, die dieser mit der Aufnahme der Verbotsnorm verfolgt hat.</p> <p>Durch die Verbotsregelung sollte nämlich vor allem sichergestellt werden, dass die Gewinn- und Verlustgrenzen des § 13 SpielV nicht umgangen werden. Jedoch kann der von einem Geld-Gewinn-Spiel-Geräte abgekoppelte Jackpot keinerlei Einfluss auf die mit dem dortigen Spiel verbundene Gewinn- und Verlustgrenze nehmen, so dass nach dem Willen des Gesetzgebers allein werbliche, ungekoppelte Jackpot-Anlagen auch in Zukunft erlaubt bleiben. Hierfür spricht auch, dass mit einem Verbot von rein werblichen Jackpot-Verlosungen ein klassisches Werbeinstrument, wie es für andere Warengruppen allgemein üblich ist und sozial-adäquat gehandhabt wird, für eine spezielle Berufsgruppe ausgeschlossen wäre, obwohl keine über das in § 13 SpielV bestimmte Schutzniveau hinausgehenden Schutzbedürfnisse ersichtlich sind. In diesem Sinne spricht sich auch Rechtsanwalt Dr. Lehr dafür aus, nur sog. gekoppelte Jackpots dem Verbot des § 9, Absatz 2 SpielV zu unterwerfen. Klarheit wird es letztlich erst durch höchstrichterliche Entscheidungen geben.</p> <p>Zitat off</p> <p>Hallo awi !</p> <p>Sind Sie nicht auch meiner Meinung, dass dieser Beitrag schnellstens aus ihrem Internet-Auftritt verschwinden sollte ??</p> <p>Ich erlaube mir auf die Ausführung von Herrn MD Schönleiter zu verweisen !!</p> <p>Vgl. gesonderter Beitrag vom heutigen Tage:</p> <p>Der lange Weg zur neuen Spielverordnung und die FUNGAMES</p> <p>Zitat on MD Schönleiter Vor allem der Abbau der Fun-Games gestaltet sich problematisch. Gerade dies ist aber einer der wesentlichen Eckpfeiler für die innere Rechtfertigung der Novellierung:</p>

Autor	Beitrag
	<p>Gewinne in Geld oder geldwerte Vorteile sollen nur über von der PTB geprüfte Automaten erlangt werden können, die übrigen Geräte sollen der reinen Unterhaltung dienen. Nur so lässt sich eine klare Abgrenzung zu den Angeboten des staatlich monopolisierten Spiels erreichen.</p> <p>Zitat off</p> <p>Und dann die o. a. Empfehlung ??</p> <p>Manchmal habe ich den Eindruck, dass die Linke und die Rechte nicht an einem Körper befestigt sind !!</p> <p>Grüße</p>
<p><a href="#">Meike</a> 09.01.2008 20:27</p>	<p>Hallo gmg,</p> <p>könntest Du bitte Deine Beiträge etwas übersichtlicher gestalten und vor allem immer das entsprechende Datum und die Quelle dazu schreiben, weil Du sonst nur verwirrst.</p> <p>Deine Beiträge erwecken den Eindruck von Aktualität, aber sind letztlich alte Kamellen.</p> <p>Gruß Meike</p>
<p><a href="#">gmg</a> 09.01.2008 20:31</p>	<p>Ja Chef,</p> <p>nimmt den nächsten Beitrag, der ist brandaktuell !!</p> <p>Aber wohl nicht mehr für Dich ??</p> <p>Grüße</p>
<p><a href="#">jasper</a> 09.01.2008 22:20</p>	<p>Was verzapfen denn dieser Rechtsanwalt und Geschäftsführer des Deutschen Automaten- Großhandels-Verbandes e. V. (DAGV) da? :Zeigefinger:</p> <p>Zitat: Mit Inkrafttreten der neuen Spielverordnung (SpielV) zum 01.01.2006 ist nach § 6 a SpielV ein sofortiges Verbot von Unterhaltungsspielgeräten gültig, die unter den Begriff „Fun-Games“ einzuordnen sind und über die Zusatzfunktionen „Ausgabe von Weiterspielmarken“ und/ oder „Einsatzrückgewähr“ verfügen. ENDE</p> <p>Das war nicht die SpielV vom 01.01.2006, sondern durch das Urteil vom Bundesverwaltungsgericht v. 23.11.2005 - Az.: 6 C 9.05 wurden die Fun Games verboten.</p> <p>Da hatten wohl einige Händler vom DAGV Angst vor Regressansprüchen der Aufsteller :lesen:</p>

In diesem Thema befinden sich folgende Anhänge: