



Der Minister

Ministerium des Innern NRW, 40190 Düsseldorf

Präsidenten des Landtags
Nordrhein-Westfalen
Herrn André Kuper MdL
Platz des Landtags 1
40221 Düsseldorf

für die Mitglieder
des Hauptausschusses

LANDTAG
NORDRHEIN-WESTFALEN
18. WAHLPERIODE

VORLAGE
18/1155

A05

24. April 2023

Seite 1 von 4

Telefon 0211 871-2653

Telefax 0211 871-3355

Sitzung des Hauptausschusses am 27.04.2023
Antrag der Fraktion der FDP vom 13.03.2023
**„Prüfung virtueller Automaten-
Glücksspielbehörde der Länder“**

Sehr geehrter Herr Landtagspräsident,

zur Information der Mitglieder des Hauptausschusses des Landtags über-
sende ich den schriftlichen Bericht zum TOP „Prüfung virtueller Automa-
tenspiele durch die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder“.

Mit freundlichen Grüßen


Herbert Reul MdL

Dienstgebäude:
Friedrichstr. 62-80
40217 Düsseldorf

Lieferanschrift:
Fürstenwall 129
40217 Düsseldorf

Telefon 0211 871-01
Telefax 0211 871-3355
poststelle@im.nrw.de
www.im.nrw

Öffentliche Verkehrsmittel:
Rheinbahnlinien 732, 736, 835,
836, U71, U72, U73, U83
Haltestelle: Kirchplatz



Schriftlicher Bericht
des Ministers des Innern
für die Sitzung des Hauptausschusses am 27.04.2023
zu dem Tagesordnungspunkt
„Prüfung virtueller Automaten Spiele durch die Gemeinsame
Glücksspielbehörde der Länder“

Antrag der Fraktion der FDP vom 13.03.2023

Nach § 22 Absatz 1 des Glücksspielstaatsvertrages 2021 (GlüStV 2021) dürfen Inhaber einer Erlaubnis für die Veranstaltung von virtuellen Automaten Spielen ein virtuelles Automaten Spiel nur dann anbieten, wenn es vorher auf deren Antrag von der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder (GGL) erlaubt worden ist. Der GGL ist eine Version des Spieles zwecks Prüfung der Erlaubniserteilung zur Verfügung zu stellen.

Die Fragen des Berichtswunsches betreffen mithin ausschließlich Sachverhalte, die in der Zuständigkeit der GGL liegen. Ich habe hierzu die GGL um Auskunft gebeten. Die GGL hat dazu wie folgt Stellung genommen:

Mit Stand vom 28.02.2023 seien von den bis dahin 3686 beantragten Einzelspielgenehmigungen 614 geprüft worden und hätten positiv beschieden werden können.

Zum Zeitpunkt der Antragstellung hätten sämtliche der zur Prüfung eingereichten virtuellen Automaten Spiele nicht den Anforderungen des § 22a GlüStV 2021 entsprochen.

Dies habe beispielsweise daran gelegen, dass teilweise die Spielbeschreibungen nicht einmal in deutscher Sprache vorlägen. Die Vorlage rechtskonformer Spiele bei der GGL wäre die schnellstmögliche Abhilfemöglichkeit.

Um schnellstmöglich eine teilweise Kanalisierung zu erreichen, seien sämtliche Erlaubnisse, die mehrheitlich vom damals noch zuständigen



Landesverwaltungsamt Sachsen-Anhalt erteilt wurden, mit Nebenbestimmungen zur rechtskonformen Umgestaltung der Spiele versehen worden. Nachdem die Umsetzungsfristen in diesen Nebenbestimmungen abgelaufen, die Spiele aber weiterhin nicht vollständig staatsvertragskonform gewesen seien, habe die GGL entschieden, solange keine Erlaubnisse mehr zu erteilen, bis die Anbieter und ihre Entwicklerstudios die Spiele entsprechend angepasst haben. Daher sei zu Beginn des Jahres ein weiteres Hinweisschreiben an alle Veranstalter im Antragsverfahren sowie – soweit bekannt – an die entsprechenden Spielentwicklerstudios versandt worden, in welchem die zehn häufigsten Fehler aufgezählt wurden. Es sei den Anbietern eine Frist bis Ende Februar 2023 – welche nochmals von der GGL stillschweigend auf Wunsch der Veranstalter um eine Woche verlängert werden musste – zur Umsetzung gesetzt worden, nach deren fruchtlosem Ablauf auch bereits erlaubte Spiele wieder hätten deaktiviert werden müssen.

Derzeit werde seitens der GGL geprüft, inwieweit die Antragsteller ihre Spiele nunmehr umgestellt haben. Danach könnten weitere Erlaubnisse – auch in beachtlicher Anzahl – erteilt werden.

Die „Standards“ für virtuelle Automaten Spiele seien durch § 22a in Verbindung mit § 1 GlüStV 2021 festgelegt und daher zwingend durch die GGL zu prüfen, da die GGL als Vollzugsbehörde an geltendes Recht gebunden sei und dieses umsetzen müsse.

Zur Frage der technischen Erforderlichkeit einer mehrfachen Prüfung bereits geprüfter und zugelassener Spiele hat die GGL mitgeteilt, dass die gesetzlichen Vorschriften hierzu eindeutig seien:

Gemäß § 22a Abs. 1 Sätze 2 und 3 GlüStV 2021 dürften Inhaber einer Erlaubnis für die Veranstaltung von virtuellen Automaten Spielen ein virtuelles Automaten Spiel nur anbieten, wenn dieses zuvor auf deren Antrag von der zuständigen Behörde erlaubt worden sei. Der Behörde sei zum



Zweck der Prüfung der Erlaubniserteilung eine Version des Spiels zur Verfügung zu stellen.

Der Wortlaut des Gesetzes gehe mithin davon aus, dass die Behörde „für das jeweilige Spiel die Einhaltung der Vorgaben dieses Staatsvertrags sicherstellen soll“ (so auch die staatsvertragliche Begründung zu § 22 Abs. 1, Seite 103 der Erläuterungen). Es verstehe sich von selbst, dass bei gleichlautenden Spielversionen die Erstprüfung mehr Zeit in Anspruch nehme als jede weitere Prüfung, wenn ein Spiel von mehreren Anbietern beantragt wurde.

Der Prüfaufwand auf der Seite der Veranstalter sei minimal, wenn das Spiel grundsätzlich den Anforderungen des § 22a GlüStV 2021 entsprechen würde. Zeitintensiv sei die Spieleprüfung immer dann, wenn – wie bisher in allen Fällen geschehen – Spiele beantragt würden, die nicht den Anforderungen des GlüStV 2021 entsprächen, weil in diesen Fällen die Verstöße umfänglich gerichtsfest dokumentiert werden müssten. Im Ergebnis sei festzuhalten, dass bei einer entsprechenden Qualitätssicherung bei den Veranstaltern, mit der Folge einer Antragstellung von nur noch rechtskonformen und damit genehmigungsfähigen Spielen, der Genehmigungsprozess erheblich beschleunigt würde.

§ 22a GlüStV 2021 sehe die Einrichtung einer White List durch die GGL für bereits geprüfte und zugelassene Spiele nicht vor. Vielmehr müsse jedes einzelne Spiel bei der Behörde vorgelegt und von dieser nach Prüfung beschieden werden. Ob künftig seitens der GGL eine unverbindliche Liste bereits erlaubter Spiele veröffentlicht werde, sei noch nicht entschieden. Da die Anbieter regelmäßig genau wüssten, welche Spiele bei konkurrierenden Unternehmen erlaubt worden seien, sei der Effekt einer solchen unverbindlichen „Whitelist“ auch diesbezüglich überschaubar. Zu erwarten sei vielmehr, dass diese Liste zu einer Vielzahl von Nachfragen unterschiedlichster Interessengruppen führe, deren Beantwortung erneut Ressourcen binden würde.