

Crown Technologies GmbH • Postfach 11 62 • D-25452 Rellingen

Schleswig Holsteinischer Landtag

Innen- und Rechtsausschuss
Herrn Vors. Thomas Rother
Postfach 7121
24171 Kiel

Crown
Technologies GmbH
Adlerstraße 48-56
25462 Rellingen
Tel. +49 (0) 4101-3024-0
Fax +49 (0) 4101-3024-38
info@crown-tec.de
www.crown-tec.de

Schleswig-Holsteinischer Landtag
Umdruck 17/3599

Ihr Zeichen: L 215
Ihr Schreiben vom 21. Dezember 2011

Neuregulierung des Glücksspiels: Für ein schleswig-holsteinisches Spielhallengesetz und eine Verschärfung der Spielverordnung – Drucksache 17/1591 (neu)

Eckpunkte für ein Spielhallengesetz – Drucksache 17/1807 (neu)

Entwurf eines Gesetzes zur Errichtung und zum Betrieb von Spielhallen – Drucksache 17/1934

Sehr geehrter Herr Rother,
verehrte Ausschussmitglieder,

vielen Dank für die Gelegenheit zu den o.a. Themenfeldern Stellung nehmen zu können.

1.) Zur Verdeutlichung des heute schon durch bestehende Gesetze und Verordnungen streng regulierten gewerblichen Geld-Gewinnspiels im Vergleich zu den von Spielsystemen und vom visuellen Angebot identischen Spielangebot im Internet fügen wir diesem Schreiben eine schriftliche Gegenüberstellung (siehe Anlage "Die globalisierte Spielewelt") und einen kurzen Filmbeitrag bei.

Daraus wird ersichtlich, dass eine weitere gesetzliche Einschränkung des gewerblichen Geld-Gewinnspiels nicht angemessen und zielführend im Sinne des Spielerschutzes und der Suchtbekämpfung ist, da im Internet ohne soziale Kontrolle und ohne Einhaltung der aus Spielerschutzgründen bestehenden Grenzen für das gewerbliche Geld-Gewinnspiel, z.B. bezogen auf Einsätze und Gewinne pro Stunden, unbegrenzt und unkontrolliert gespielt werden kann.

2.) Der im Entwurf vorgesehene Übergangszeitraum von 5 Jahren kommt einer Enteignung gleich und entzieht den Spielstättenbetreibern und damit auch den Herstellern die wirtschaftliche Grundlage für ihre Geschäftstätigkeit. Es gibt keine nachvollziehbare Herleitung für die Verhältnismäßigkeit und Eignung dieser Fristbeschränkung. Sie sollte sich hingegen eher eng an den Amortisationszeiträumen von Gebäuden, Geräten und Geschäftseinrichtungen bzw. an den langfristigen, in der Regel über 10 bis 15 Jahre dauernden Mietverträgen orientieren.

Die DVD mit dem Filmbeitrag kann im Ausschussbüro
- Zimmer 138 - ausgeliehen werden.



3.) Es ist nicht zu erkennen und nach unserer Meinung bisher auch nicht wissenschaftlich belegt, dass der Entzug der Mehrfachkonzessionen eine wirksame Regelung gegen Spielsucht wäre. Auch hier muss die Berufswahlfreiheit für Grundrechtsinhaber dauerhaft sichergestellt bleiben und es darf nicht zu einem pauschalen Verlust von eigentumsgeschützten Erlaubnissen kommen. Im Übrigen ist diese Regelung unverhältnismäßig, da sie zum einen nicht dem Transparenzgebot entspricht und zum anderen nicht erforderlich ist. Mit der bestehenden Gesetzgebung (GewO, BauGB und BauNVO) gibt es heute schon ausreichend geeignete Mittel, um städtebaulich unerwünschte Entwicklung zu steuern.

4.) Wir möchten mit Nachdruck darauf hinweisen, dass der Entwurf des SpielhG nicht isoliert betrachtet werden darf, sondern vielmehr im Gesamtkontext mit der beabsichtigten "Sechsten Verordnung zur Änderung der Spielverordnung", zu der das BMWi den Ländern am 14. Dezember 2011 einen Diskussionsentwurf zur Verfügung gestellt hat, und auch mit dem Glücksspieländerungsstaatsvertrag der anderen 15 Bundesländern betrachtet wird. Die im Entwurf des SpielhG u.a. vorgesehenen verschärften Sperrzeitenregelungen, das Verbot von Mehrfachkonzessionen sowie unterschiedlicher, meist wirtschaftlich nicht mehr tragbarer Vergnügungssteuersätze zahlreicher Kommunen ergibt sich eine Kumulation der einschränkenden Regelungen ("Mehr-Ebenen-Problematik"). Insbesondere die Übergangsregelung von 5 Jahren für bestehende Spielstätten wird nach deren Ablauf zum wirtschaftlichen Ende zahlreicher Unternehmen in der Branche führen. Allerdings wird dadurch dem Gedanken des Spielerschutzes in keinem Fall Rechnung getragen, da sich das Spiel von den gewerblichen Spielstätten in das unkontrollierte Spiel im Internet verschieben wird.

5.) Unsere Muttergesellschaft NSM-Löwen wird sich auf eine der in Schleswig-Holstein zu vergebenden Lizenzen zum Betrieb von Sportwetten bewerben. In dem Zusammenhang weisen wir darauf hin, dass im Hinblick auf das im Gesetzentwurf vorgesehene Verbot, in gewerblichen Spielstätten Wettterminals für Sportwetten aufzustellen, die Frage geklärt werden muss, wo und in welcher Form derartige Wettens angebot oder vermittelt werden sollen. Dies ist nicht hinreichend bestimmt. Ein plausibler Grund für die Verhältnismäßigkeit der Trennung von Sportwetten und Angebot von Spielstätten ist nicht erkennbar und erschließt sich uns nicht.

Gerade im Bereich der gewerblichen Spielstätten, die ja schon heute durch die bestehende Gesetzgebung einen umfassenden Jugendschutz, Alkoholverbot und eine umfassende Kontrolle der Spielgäste gewährleisten, würde sich eben ein solches Wettangebot anbieten. Zudem würde dies - zumindest teilweise - die einschneidenden wirtschaftlichen Folgen für die Spielstätten-Betreiber durch die anderen Regelungen des SpielhG kompensieren können. Darüber hinaus wäre eine Zulassung dieses Angebots auch aus Kohärenzgründen geboten, um die unterschiedlichen Spielangebote gleichmäßig zu behandeln.

6.) Crown wie auch die Muttergesellschaft NSM-Löwen sind Herstellerunternehmen von Geld-Gewinnspielgeräten mit Fabrikstandorten in Rellingen und Bingen am Rhein mit insgesamt rund 800 Beschäftigten.

Als Hersteller sind wir damit auch unmittelbar betroffen, da durch die in Punkt 4 beschriebene Mehr-Ebenen-Problematik von einem spürbaren Rückgang sowohl in der Produktion als auch in sämtlichen anderen Bereichen der Geschäftsprozesskette auszugehen ist (Entwicklung, Vertrieb, Service, Verwaltung), womit eine Gefährdung von Arbeitsplätzen zu erwarten ist.

Im Speziellen kommt bei Crown hinzu, dass die Entwicklung und der Vertrieb der Produktparte „Geldwechsler“ kurzfristig zum Erliegen kommen würde, da es sich bei diesen Produkten um langfristige und höherpreisige Investitionsgüter handelt, die die Kunden infolge der zu erwartenden wirtschaftlichen Folgen aus dem neuen Gesetzentwurf nicht mehr bereit sind zu tätigen. Es ist davon auszugehen dass dieser Markt auf ein Minimum zurückgehen wird. Dadurch würde Crown und damit auch der Region Rellingen umfassendes Technologie-Know-How verloren gehen, da Arbeitsplätze in F&E und auch Produktion gefährdet wären.

Für Rückfragen stehe ich Ihnen gern jederzeit zur Verfügung.

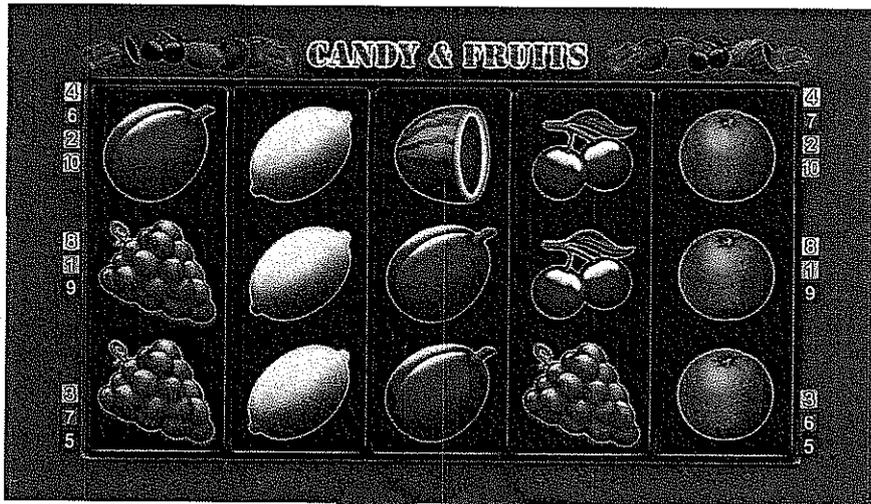


Heiko Busse
-Geschäftsführer-
Crown Technologies GmbH

Die globalisierte Spielewelt

Glücks- und Geldgewinn-Spiele im Vergleich

Wie die Musik kennen auch die meisten Spiele keine Sprachgrenzen. Deswegen werden computerbasierte Spiele ebenso wie die Musik weltweit entwickelt und über das Internet verbreitet. Glücks- und Geldgewinnsspiele machen da keine Ausnahme. Besonders erfolgreiche Spiele kommen aus Japan, Australien, Indien, Österreich, Großbritannien, Deutschland und Amerika. Die „Rohlinge“ dieser Spiele werden weltweit vermarktet. Ihren „Feinschliff“, die Eckwerte für Einsatz, Spieldauer, Gewinn- und Verlusthöhen, erhalten sie in den einzelnen Ländern, in denen sie auf den Markt gebracht werden. So gelangen diese Spiele, nach der Anpassung an die sehr strengen Regeln der Spielverordnung, auch nach Deutschland in die rund 230.000 Geldspielgeräte in Gast- und Spielstätten. Da es für die staatlichen Spielbanken keine entsprechenden Auflagen gibt, werden dort die unregulierten „Rohlinge“ ohne Gewinn- und Verlustgrenzen angeboten. , dass Solche Spiele von vielen Tausend Anbietern, allein mehr als 600 mal in deutscher Sprache, sind via Internet - über 30 Mio. stationäre Internetanschlüsse allein in Deutschland - für fast jedermann rund um die Uhr zugänglich sind. Hier ein Vergleich von zwei inhaltlich identischen Spielen wie sie parallel in deutschen Gast- und Spielstätten und über das Internet aus dem Ausland angeboten werden.



Der „Glücksspiel-Rohling“ wird weltweit vermarktet. Er hat noch keine Grenzen für Einsatz, Spieldauer, Gewinn und Verlusthöhen.

Deutschland

Geldspielgeräte in Spielhallen und Gaststätten



Zugang (begrenzt und kontrolliert)

- Nur Erwachsene dürfen spielen
- Gesichtskontrolle gewährleistet Jugendschutz



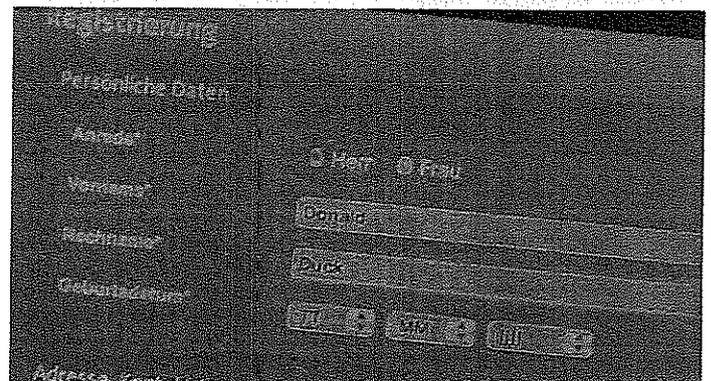
Globales Internet

Internet-Casinos (in den Herkunftsländern zulässig)



Zugang (unbegrenzt und unkontrollierbar)

- Faktisch kann jeder ohne Altersbegrenzung spielen (Anmeldung mit erfundenen Daten)
- Keine effektive Kontrolle möglich



Deutschland

Geldspielgeräte in Spielhallen und Gaststätten

Geld (Bargeld in eng begrenzten Mengen)

Beispiel: Ein Spieler möchte 50 Euro auf sein Spielkonto im Geldspielgerät einzahlen. Er schiebt einen 50-Euro-Schein in das Gerät. Das Gerät akzeptiert den Schein, schüttet aber sofort wieder 28 Euro aus. Im Gerät verbleiben 22 Euro. Zwei Euro werden vom Geldspeicher direkt auf den Spielspeicher umgebucht. Aus den zwei Euro sind 200 Spielpunkte geworden. Mit diesen kann gespielt werden. Die im Geldspeicher verbliebenen 20 Euro werden in Teilbeträgen von 20 Cent alle fünf Sekunden in den Punktespeicher umgebucht. Alle 50 Sekunden ist rechnerisch ein Spiel mit einem Maximaleinsatz von 200 Punkten (= 2 Euro) möglich. Wenn ausreichend Gewinnpunkte vorhanden sind, ist dieser Einsatz alle fünf Sekunden möglich.

Der durchschnittliche Spieleraufwand (= Einsatz minus Gewinne) bewegt sich in einer Bandbreite von 5 - 15 Euro pro Stunde und liegt im Durchschnitt bei 10,89 Euro pro Stunde (Quelle: Fraunhofer Institut).

Der Spieler kann nach und nach nicht mehr als 80 Euro in der Stunde in das Spielgerät einzahlen. Wird diese Summe erreicht, akzeptiert das Gerät bis zum Ablauf der Spielstunde kein weiteres Geld mehr.

Nach einer Stunde ununterbrochenen Spiels bleibt das Gerät für fünf Minuten stehen.



Fazit

- Das „gezügelte“ Spiel am Geldspielgerät ist ein Unterhaltungsspiel, bei dem die Spieler vor unangemessen Verlusten in kurzer Zeit geschützt sind.
- Das Spiel am Geldspielgerät findet unter sozialer Kontrolle statt, denn die qualifizierten und speziell geschulten Mitarbeiter in Spielhallen können intervenieren, wenn sich das Spielverhalten problematisch entwickelt.
- Das Spiel am Geldspielgerät schafft einen Nutzen für das Gemeinwesen. Die deutsche Automatenwirtschaft bietet 70.000 Arbeitsplätze und zahlt jährlich mehr als 1,5 Milliarden Euro Steuern und sonstige Abgaben, davon allein 400 Millionen Euro Vergnügungssteuer an Städte und Gemeinden.

Globales Internet

Internet-Casinos (in den Herkunftsländern zulässig)

Geld (bargeldlos und unbegrenzt)

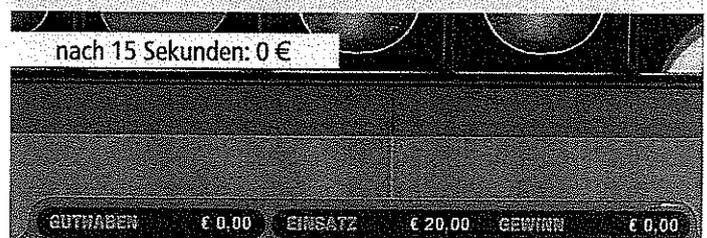
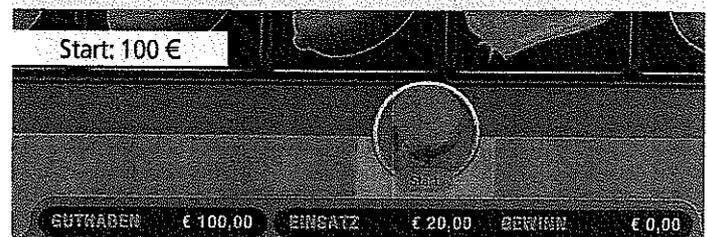
Bezahlung per Banküberweisung, Kreditkarte oder auch völlig anonym per Paysafecard. Sollte der Überweisungsweg oder die Zahlung mit der Kreditkarte verboten oder technisch nicht möglich sein, kann anonymisiert über einen global tätigen Gelddienstleister oder über die „Guthabekarte/Paysafecard“ eingezahlt werden.

Eine Begrenzung der Geldbeträge gibt es nicht. Auch der Höchstbetrag der Paysafecard in Höhe von 100 Euro kann durch mehrfache Aufbuchung vervielfacht werden.

Beispiel: Es wird eine Paysafecard an einer Tankstelle, im Lebensmittelmarkt oder in der Lottoannahmestelle gekauft. Insgesamt gibt es mehr als 60.000 Verkaufsstellen in Deutschland.

Der sechzehnstellige Code der Paysafecard mit einer Wertigkeit von 100 Euro wird in das Bezahlfeld eingegeben. Wenige Sekunden später ist das „Spielkonto“ mit 100 Euro aufgeladen. Der Betrag lässt sich beliebig erhöhen.

Der Maximaleinsatz für das Drei-Sekunden-Spiel ist hier 20 Euro. Vier Spiele ohne Gewinn. Es sind nur zwölf Sekunden vergangen. 80 Euro sind weg.



Fazit

- Das „ungezügelter“ Spiel im Internet-Casino ist ein echtes Glücksspiel, bei dem unbegrenzt und unkontrollierbar hohe Geldsummen verloren werden können.
- Das Spiel im Internet-Casino findet in weitestgehender Anonymität rund um die Uhr statt. Kontrolle und persönliche Intervention bei Problemfällen sind ausgeschlossen.
- Das Spiel im ausländischen Internet-Casino erwirtschaftet keinen Nutzen für das Gemeinwesen in Deutschland. Es schafft keine Arbeitsplätze und zahlt keine Steuern an den deutschen Fiskus.