

## **GlüNeuRStV: Wichtiger Schritt in die richtige Richtung mit Anpassungsbedarf**

*Martin Lycka, Director of Regulatory Affairs bei GVC*

GVC begrüßt als ein führendes, globales und börsennotierte Gaming Unternehmen ausdrücklich, dass die Länder mit dem GlüNeuRStV einen Kompromiss für eine moderne Regulierung erzielt haben, der die Interessen des digitalen Glücksspielmarktes in Deutschland und die digitale Lebensrealität der Konsumenten einbezieht.

GVC hat diesen Prozess seit Beginn unterstützt. Mit der Erfahrung mit der Regulierung und Aufsicht in über 20 Ländern, in denen GVC Lizenzen hält, haben wir die Praxis- und Internettauglichkeit des GlüNeuRStV umfassend analysiert.

Im Ergebnis sehen wir, dass zahlreiche Regelungen zu einzelnen Produkten zu einem Regulierungsrahmen führen würden, der dem Kernziel des GlüNeuRStV – einem hohen Maß an Kanalisierung, um den Spielerschutz sicherzustellen – nicht gerecht wird. Sollte es hier nicht zu entsprechenden Anpassungen kommen, besteht die Gefahr, dass der GlüNeuRStV den Schwarzmarkt stärkt und sein richtiges Regulierungsziel nicht erreicht.

Die folgenden Punkte bedürfen für eine erfolgreiche Glücksspielregulierung noch einer näheren Betrachtung:

### **1. Kompetenzen der Regulierung- und Aufsichtsbehörde**

GVC begrüßt die Einrichtung einer zentralen Regulierungs- und Aufsichtsbehörde. Aber aus vielen Märkten wissen wir, dass die praktische Umsetzung einer völlig neuen Regulierung oft zu einem kontinuierlichen Anpassungsbedarf führt. Die detaillierten Regelungen im GlüNeuRStV zu Sportwetten und virtuellen Automaten Spiele bilden vor dem Hintergrund der schnellen technischen Entwicklungen ein zu starres regulatorisches Korsett auf Basis des heutigen Status quo. Es verhindert, dass adäquat auf Entwicklungen im Markt reagiert werden kann. GVC erachtet es daher als sinnvoll, dass im GlüNeuRStV auf eine entsprechende Detailtiefe verzichtet und es stattdessen der Glücksspielbehörde ermöglicht wird, auf Entwicklungen adäquat und kurzfristig zu reagieren. Damit würden die Länder die nötige Flexibilität schaffen, um die Regulierungsziele über die gesamte Laufzeit des Staatsvertrags hinweg zu gewährleisten.

### **2. Übergangszeit**

Der Aufbau einer zentralen Regulierungs- und Aufsichtsbehörde wird einen erheblichen Zeit- und Ressourcenaufwand erfordern. Es ist daher fraglich, ob sie rechtzeitig zum geplanten Inkrafttreten des GlüNeuRStV zum 1. Juli 2021 arbeitsfähig ist. Das bedeutet eine massive Rechtsunsicherheit für lizenzierungswillige Anbieter. Sie betrifft insbesondere die Produkte, die erstmals mit dem GlüNeuRStV erlaubnisfähig werden (z.B. virtuelle Automaten Spiele). Wir empfehlen daher Vorkehrungen, die bis zur vollständigen Arbeitsfähigkeit der künftigen Glücksspielbehörde ein kontrolliertes Angebot für die Übergangszeit ermöglicht.

### **3. Vorgesehene technische Einrichtungen**

Der Aufbau der komplexen vorgesehenen Datenbanken bzw Dateien (Limitdatei, Aktivitätsdatei und Sperrdatei) samt der dazu notwendigen technischen Vorschriften, Schnittstellen und Testphasen bedeutet einen erheblichen Zeit- und Ressourcenaufwand auch für die Anbieter. Gerade die durch die neuen Datenbanken bzw. Dateien zu überwachenden anbieterübergreifenden Limits und das Unterbrechen der Spielaktivität zur Verhinderung parallelen Spiels leistet keinen Mehrwert zum Spielerschutz. Unserer Erfahrung zeigt, dass es effektivere Maßnahmen gibt, um die Möglichkeiten für Ausgaben für Glücksspiele zu beschränken und ein hohes Spielerschutzniveau zu erreichen.

#### **4. Mangelnde Eignung der Vorgaben des GlüNeuRStV zum Erreichen seiner Ziele**

Die Regelungstiefe des GlüNeuRStV, insbesondere für die Online-Sportwette und die virtuellen Automaten Spiele, geht an vielen Stellen weit über das hinaus, was erforderlich ist, um die Gelegenheiten zum Spiel und die Höhe der Einsätze zu verringern sowie gefährdete Spieler zu schützen.

Unsere internationale Erfahrung zeigt, dass zudem viele der vorgesehenen Maßnahmen nicht geeignet sind, um ein erhöhtes Spielerschutzniveau zu gewährleisten. Gleichzeitig sind sie aber so ausgestaltet, dass sie zu Lasten einer zufriedenstellenden Spielteilnahme (User Journey) der Kunden gehen.

Als besonders kritisch erachten wir dabei die folgenden Punkte:

- Wartezeit von einer Minute beim Wechsel zwischen Produktkategorien auf derselben Internetdomain (§ 4 Abs 5 Ziffer 5)
- Wartezeit von einer Stunde beim Übertrag von Beträgen zwischen Unterkonten verschiedener Produktkategorien auf derselben Domain (§ 4 Abs 5 Ziffer 5)
- Maximaleinsatzlimit von EUR 1 für virtuelles Automaten Spiel (§ 4 Abs 5 Ziffer 5)
- Vorgaben zur Identifizierung und Verifizierung der Kundendaten (§ 6a Abs 5 und 6)
- Beschränkungen der Werbung des lizenzierten Angebots (§ 5)

Die fatale Folge davon ist, dass Lizenznehmer mit diesen Einschränkungen kein Produkt anzubieten können werden, das mit Schwarzmarktangeboten konkurrenzfähig ist. Das Ziel des GlüNeuRStV, Kunden in den regulierten Markt zu überführen, wird damit konterkariert.

#### **5. Mangelnde Kohärenz bei der Regulierung verschiedener Glücksspielprodukte**

Während virtuelle Automaten Spiele, Online-Poker und Online-Sportwetten nach Inkrafttreten des GlüNeuRStV in einem offenen Erlaubnismodell im gesamten Bundesgebiet angeboten werden können, ist dies bei Online-Casino (Tischspiele) nicht der Fall. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass Monopolen in einzelnen Bundesländern Konzessionsmodelle in anderen gegenüberstehen werden. Das entspräche nicht einer kohärenten und widerspruchsfreien Regulierung.

Widersprüche in zahlreichen Konzepten des GlüNeuRStV zeigen sich auch in der Andersbehandlung der Lotterienprodukte. So bestehen ohne ersichtliche sachliche Rechtfertigung zahlreiche Lockerungen der allgemein im GlüNeuRStV enthaltenen Restriktionen ihren Gunsten.

Insgesamt bestehen deshalb massive Bedenken hinsichtlich der Einhaltung der gebotenen Kohärenz des GlüNeuRStV. Damit läuft die neue Regulierung Gefahr, abermals als mit Unionsrecht unvereinbar und somit in Teilen als unanwendbar kritisiert zu werden.