

# **Merkblatt für Anträge auf Erteilung einer Erlaubnis einzelner virtueller Automaten Spiele im Internet nach § 22a Abs. 1 Satz 2 und 3 GlüStV 2021**

**(Stand April 2024)**

## **I. Allgemeines**

Neben der zu beantragenden Veranstaltererlaubnis nach § 4 Abs. 1 und 4 GlüStV 2021 ist es notwendig, dass jedes virtuelle Automaten Spiel eines Anbieters im Sinne des § 3 Abs. 1a Satz 1 einzeln geprüft und erlaubt wird, da diese gemäß § 22a Abs. 1 Satz 2 einem gesonderten Erlaubnisvorbehalt unterliegen. Die Erlaubnis einzelner Spiele wird nicht ohne eine Veranstaltererlaubnis erteilt.

- Die Ausgestaltung von virtuellen Automaten Spielen darf den Zielen des § 1 nicht zuwiderlaufen.
- Die Veranstaltung virtueller Automaten Spiele ist nur über das Internet zulässig. Der stationäre Vertrieb von virtuellen Automaten Spielen ist verboten.
- Die Einhaltung der Anforderungen des § 22a GlüStV 2021 muss nicht durch ein Zertifikat nachgewiesen werden. Bestehende Zertifikate können aber vorgelegt werden.

## II. Ausgestaltung einzelner virtueller Automatenspiele

### (§ 22a GlüStV 2021)

Definition virtuelle Automatenspiele (§ 3 Abs. 1a Satz 1 GlüStV 2021 und Erläuterungen):

Virtuelle Automatenspiele sind im Internet angebotene Nachbildungen terrestrischer Automatenspiele.

Der Begriff der Nachbildung ist im Hinblick auf die Spielmechanik und Darstellung zu verstehen und erfasst insbesondere Walzenspielgeräte (sog. „Slot-Machines“). Eine Begrenzung auf die Nachbildung von Geldspielgeräten nach § 33c der Gewerbeordnung erfolgt nicht, so dass virtuelle Automatenspiele auch in Spielbanken angebotene Automatenspiele nachbilden können. Die Einhaltung der Regulierungsvorgaben aus dem terrestrischen Bereich ist für eine Nachbildung hingegen nicht erforderlich. An deren Stelle treten die Regulierungsvorgaben dieses Staatsvertrags.

#### 1. Ausgestaltung (§22a Abs. 2 GlüStV 2021)

Virtuelle Automatenspiele, die herkömmlich in Spielbanken veranstalteten Tischspielen mit Bankhalter entsprechen, sind unzulässig.

#### 2. Zufall (§ 22a Abs. 3 GlüStV 2021)

Die Gewinnaussichten müssen zufällig sein und es müssen für jeden Spieler gleiche Chancen eröffnet werden.

#### 3. Aufklärung (§ 7 Abs. 1 i.V.m. § 22a Abs. 3 GlüStV 2021)

Der Spieler muss nähere Informationen zum Spiel (insbesondere Spielregeln, Gewinnplan, Wahrscheinlichkeit auf den Gewinn des Höchstgewinns, durchschnittliche Ausschüttungsquote je einen Euro Spieleinsatz) leicht einsehen können, ohne zuvor einen Einsatz tätigen zu müssen.

Die Informationen müssen für den Spieler leicht verständlich und in deutscher Sprache beschrieben sein und auf der Seite der Spielteilnahme erfolgen. Spiele dürfen nicht so aufgebaut sein, dass sie den Spieler über die Wahrscheinlichkeit eines Gewinns in die Irre führen.

##### a) *Höchstgewinnwahrscheinlichkeit (§ 22a Abs. 3 S. 3 GlüStV 2021)*

Im Rahmen der Anzeige der Wahrscheinlichkeit des Gewinns auf den Höchstgewinn ist mindestens die Wahrscheinlichkeit für den Gewinn anzugeben, welcher sich in der Summe ergibt, wenn die höchstmöglichen Symbolwerte auf allen gespielten Gewinnli-

nien bei Stillstand der Walzen ohne Berücksichtigung weiterer zusätzlicher Gewinnmöglichkeiten durch weitere Aspekte des Spiels vorliegen. In den Spielregeln ist ein Hinweis aufzunehmen, auf welche Situation sich die angegebene Wahrscheinlichkeit bezieht und sofern zutreffend, dass darüber hinaus höhere Gewinne mit einer geringeren Wahrscheinlichkeit möglich sind.

*b) Risikospiele (§ 22a Abs. 3 S. 2 GlüStV 2021)*

Optionale Risikospiele (auch Gambling-Features genannt), also Aspekte des Spiels, die eine Vervielfachung eines Gewinns mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% (zum Beispiel des Auswählens der Farbe einer zu ziehenden Karte oder das Setzen auf das Erreichen einer von zwei Stufen auf einer Leiter) beinhalten, sind zulässig, wenn deren Ablauf in den Spielregeln erklärt wird und auf die tatsächliche Wahrscheinlichkeitsverteilung beim Spielen selbst ausdrücklich hingewiesen wird. Das Risikospiel darf in seiner konkreten grafischen Ausgestaltung keinen entgegenstehenden Eindruck zur Wahrscheinlichkeitsverteilung im Zusammenhang mit dem Hinweis auf die Wahrscheinlichkeit vermitteln. Beim Risiko-Kartenspiel muss ein Hinweis erfolgen, dass die Anzahl der Farben der ausliegenden Karten keinen Einfluss auf die Farbe der nächsten Karten und somit auf die Gewinnwahrscheinlichkeit haben.

*c) Angaben zu Beginn, Richtung und Kombination in den Spielregeln (§ 22a Abs. 3 S. 2 GlüStV 2021)*

Die Erläuterungen zu den Symbolkombinationen, die auf den gespielten Gewinnlinien bzw. Gewinnwegen einen Gewinn auslösen, müssen eine Aussage zur Richtung und zum Beginn der Wertung sowie dem Erfordernis des Zusammenhangs der Kombinationen (Lücken) treffen.

*d) Auffindbarkeit von Gewinnplan und Spielregeln (§ 22a Abs. 3 S. 2 GlüStV 2021)*

Sowohl der Gewinnplan als auch die Spielregeln sind durch eindeutige Kennzeichnungen und optische Präsenz als Gesamtheit leicht aufrufbar zu gestalten. Leicht aufrufbar bedeutet hierbei, dass der Button dauerhaft präsent und die Bezeichnung des Buttons klar verständlich sein muss sowie die Spielregeln und der Gewinnplan dann vollständig und ohne weitere Schritte zu erreichen sind. Bei allen Spielen sollen idealerweise sowohl die verkürzte Darstellung der Spielregeln als auch die ausführlicheren Darstellungen über eine gemeinsame Schaltfläche erreichbar sein.

e) *Sprache (§ 7 Abs. 1 i.V.m. § 6e Abs. 4 GlüStV 2021)*

Die Spielregeln und die gesamte Gestaltung des Spiels haben in deutscher Sprache zu sein und sind verständlich zu gestalten. Nur Begriffe, die auch für Spieler und auch Erstspieler branchenüblich erwartbar und verständlich sind, dürfen in einer anderen Sprache erscheinen und sind an geeigneter Stelle ggfls. zu übersetzen oder zu erläutern.

f) *Angaben der Gewinne in Abhängigkeit vom Einsatz (§ 7 Abs. 1 GlüStV 2021)*

Die angegebenen Gewinne im Gewinnplan müssen den tatsächlichen Gewinnen in Abhängigkeit vom gewählten Einsatz entsprechen.

g) *Multiplikatoren (§ 22a Abs. 3 S. 2 GlüStV 2021)*

In einem Spiel erreichbare Multiplikatoren müssen abschließend aufgezählt werden, die Angabe einer Spanne reicht nicht aus.

4. Anzeige RTP und HGW auf Spielebene (§ 22a Abs. 3 S. 4 GlüStV 2021)

Die Wahrscheinlichkeit auf den Gewinn des Höchstgewinns sowie die durchschnittliche Auszahlungsquote je einen Euro Spieleinsatz sind auf der Ebene, auf welcher auch der Spieleinsatz getätigt werden kann, permanent erkennbar anzuzeigen.

5. Einsatz und verwendbare Währung (§ 22a Abs. 5 und 7 GlüStV 2021)

a) *Einsatz (§22a Abs. 5 GlüStV 2021)*

Einsätze und Gewinne dürfen nur in Euro und Cent erfolgen. Der Einsatz darf einen Euro je Spiel nicht übersteigen. Spielgestaltungen, bei denen das Vielfache des Einsatzes als Gewinn im Laufe des Spieles variiert, sind unzulässig.

b) *Höchsteinsatz (§ 22a Abs. 7 S. 1 GlüStV 2021)*

Der Einsatz darf einen Euro je Spiel nicht übersteigen. Die für die Erlaubniserteilung zuständige Behörde kann zur Erreichung der Ziele des § 1 den Höchsteinsatz je Spiel nach Satz 1 an geänderte Verhältnisse anpassen- dies ist derzeit nicht der Fall, es bleibt daher bei 1 Euro.

6. Spielteilnahme (§ 22a Abs. 4 und 10 GlüStV 2021)

Jedes Spiel darf nur nach gesonderter Erklärung durch den Spieler gestartet werden, die auch erst nach Beendigung des vorherigen Spiels abgegeben werden darf. Ein Start gleich

mehrerer Spiele nacheinander ist unzulässig. Auch mehrfache „Spiel“-Befehle eines Spielers dürfen nur ein Spiel starten. h. Das gleichzeitige Spielen von mehreren virtuellen Automatenspielen auf einer Domain ist verboten. Dies gilt auch für das Spielen desselben Spiels. Dies ist durch technische Maßnahmen sicherzustellen. Spielern darf nur ein Spiel zur gleichen Zeit angezeigt werden. Der Name des Spiels muss zu jeder Zeit während des Spiels angezeigt werden. Die Bezeichnung des Spiels darf nicht irreführend sein, insbesondere nicht den Namen von tatsächlich existierenden Spielen verwenden, wenn nicht dessen Regeln für das Spiel gelten.

7. Casinobegriff (§ 22a Abs. 11 GlüStV 2021)

Im Zusammenhang mit der Veranstaltung und dem Eigenvertrieb von virtuellen Automatenspielen oder Werbung hierfür ist die Verwendung der Begriffe „Casino“ oder „Casinospiele“ unzulässig.

8. Jackpotverbot (§ 22a Abs. 8 S. 2 GlüStV 2021)

Einsätze, Gewinne oder Teile von Einsätzen oder Gewinnen dürfen nicht zu dem Zweck angesammelt werden, Gewinne für künftige Spiele zu schaffen. Das Ansammeln über einen Spin hinaus ist nicht zulässig.

9. Fünf- Sekunden- Regel (§ 22a Abs. 6 S. 1 GlüStV 2021)

Ein Spiel muss durchschnittlich mindestens fünf Sekunden dauern. Ein Spiel beginnt mit Erklärung des Spielers und endet mit der Anzeige des Ergebnisses. Der Erlaubnisinhaber sind maximal 120 entgeltliche Spiele in 10 Minuten möglich.

10. Autoplayverbot (§ 22a Abs. 4 S. 2 GlüStV 2021)

Unzulässig sind insbesondere Programmabläufe, die nach dem Ablauf des vorherigen Spiels selbstständig ein weiteres Spiel beginnen lassen und Erklärungen eines Spielers, an mehreren Spielen in Folge teilzunehmen. Damit sind insbesondere sog. Automaten verboten, bei denen Spieler einstellen können, dass eine bestimmte Anzahl an Spielen fortlaufend gespielt wird.

### III. Vorgehensweise bei der Antragstellung

Zur Überprüfung der einzelnen virtuellen Automaten Spiele ist der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder gemäß § 22a Abs. 1 Satz 3 GlüStV 2021 eine Version des Spiels zur Verfügung zu stellen.

Zur Minimierung des Aufwandes für die Antragsteller und zur Gewährleistung der geordneten Antragsbearbeitung wird folgendes Vorgehen festgelegt:

#### 1. Allgemeines Antragstellung

- Es ist unter Übermittlung einer Auflistung der Spiele ein schriftlicher Antrag auf Erteilung einer Erlaubnis zu stellen (an [automatenspiele@gluecksspiel-behoerde.de](mailto:automatenspiele@gluecksspiel-behoerde.de))
- Folgende Unterlagen müssen zur Beantragung einzelner virtueller Automaten Spiele eingereicht werden:
  - Antrag auf Erteilung einer Erlaubnis für einzelne virtuelle Automaten Spiele
  - Einreichung einer Excel-Tabelle (wie oben beschrieben)
- Es ist eine Übersicht zu führen, unter welcher Bezeichnung die Spiele im Rahmen der Datenübermittlung auf dem Safe-Server geführt werden.  
Die Übersicht ist auf Verlangen vorzulegen.
- Die vollständigen Antragsunterlagen sind:
  - in Papierform vorzulegen
  - in digitaler Form vorzulegen
- Zur Authentifizierung muss die Übermittlung durch die rechtliche Vertretung im Erlaubnisverfahren oder durch den gesetzlichen Vertreter unter Nennung des Antragstellers erfolgen.

#### a) Bereitstellung und Formatierung der Excel-Datei (Anlage 1)

Zur Vereinfachung und Beschleunigung der Prüfverfahrens wird darum gebeten, sich an der Standardvorlage zu orientieren (siehe Anlage 1).

#### Aufbau der Excel-Tabelle

- Spalte **Name**: Hier ist der konkrete Name des beantragten Spiels einzutragen. Der Name des Spiels ist so exakt wie möglich anzugeben, inklusive möglichen Satzzeichen und Namenszusätzen. Jedes Spiel muss zudem einen anderen Namen tragen. Die Mehrfachverwendung eines Namens ist nicht zulässig.

- Spalte **Entwickler**: In dieser Spalte ist der Entwickler des jeweilig beantragten Spiels zu nennen.
- Spalte **Vertragspartner**: In dieser Spalte ist der Vertragspartner zu benennen. Dieser muss nicht zwingend der Entwickler sein, wenn es sich bspw. um ein Sub-Studio des Vertragspartners handelt.
- Spalte **Anbieter**: Es ist der Name des Glücksspielanbieters bzw. der Name der entsprechenden Untermarke anzugeben
- Spalte **Spielform**: Diese Spalte ist mit „virtuelle Automaten Spiele“ auszufüllen.
- Spalte **GameAreaUrl**: Es ist die vollständige URL (Übertragungsprotokoll, Subdomain, Domain und Verzeichnispfad) anzugeben, die zum entsprechenden Bereich führt.
- Spalte **Konfiguration**: Es sind die Spin-Dauer und der maximal-Einsatz des jeweiligen Spiels anzugeben.
- Spalte **RTP**: Angabe der durchschnittlichen Auszahlungsquote des Spiels (RTP)
- Spalte **Versionsnummer**: Angabe der aktuellen Versionsnummer des Spiels

**Hinweis: Es sind sämtliche Spalten durch den Antragsteller auszufüllen.**

#### **Weitere Hinweise zu Formatierung der Excel-Tabelle**

- Sortierung der Entwicklerstudios in **alphabetischer Reihenfolge**
- Sortierung der Spiele innerhalb der Entwicklerstudios in **alphabetischer Reihenfolge**
- Implementierung einer Filterfunktion

## **2. Bereitstellung der Spiele zur Überprüfung durch die Behörde**

### **a) Einrichtung einer sogenannten Testumgebung**

Zur Überprüfung der beantragten Spiele muss durch den Glücksspielanbieter eine Testumgebung eingerichtet werden.

### **b) Einrichtung von Benutzerkonten (Zugängen) für die Testumgebung**

Es sind funktionsfähige Benutzerkonten für die Testumgebung zu erstellen, mit welchen die Behörde jedes Spiel in seinem vollen Funktionsumfang überprüfen kann. Die entsprechenden Zugangsdaten sind zu übermitteln. Zur Beschleunigung des Prüfvorgangs wird darum gebeten, **mehrere Zugänge** mit **ausreichend** Guthaben zur Verfügung zu stellen.

### 3. Beachten Sie weiterhin:

Sollten Sie nach Erteilung einer Erlaubnis an den jeweiligen Spielen oder Varianten wesentliche Änderungen vornehmen, bedürfen diese gemäß § 22a Abs. 1 Satz 4 GlüStV 2021 ebenfalls der Erlaubnis durch die zuständige Behörde.

Soweit in Bezug auf das beabsichtigte virtuelle Automatenenspiel vertragliche Vereinbarungen mit Dritten abgeschlossen sind oder werden (insbesondere mit, aber nicht begrenzt auf, sogenannte „B2B“-Betreibern von Online-Glücksspielplattformen), ist sicherzustellen, dass die Erlaubnisinhaberin Vertragspartner des Spielers bleibt und als solcher auch Rechte und Pflichten aus dem Vertrag selbst wahrnimmt, soweit nicht in dieser Erlaubnis, durch Gesetz oder aufgrund Gesetzes etwas Abweichendes geregelt ist. Die Verträge mit Dritten sind vor Aufnahme des Geschäftsbetriebes der Aufsichtsbehörde vorzulegen.

## IV. Anlage

Name	Entwickler	Vertragspartner	Anbieter	Spielform	GameAreaUrl	Konfiguration	RTP	Versionsnummer