

Oktober 2020

15. Jahrg.

71732

Seite 301-404

# ZfWVG

Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht  
*European Journal of Gambling Law*

# 5

## Herausgeber

Prof. Dr. Johannes Dietlein

Prof. Dr. Jörg Ennuschat

Prof. Dr. Ulrich Haltern, LL.M.

Prof. Dr. Christian Koenig, LL.M.

RA Prof. Dr. Markus Ruttig

## Schriftleiter

RiVG Dr. Felix B. Hüsken

- Prof. Dr. Julian Krüper*  
301 **Argumentationsstandards im Glücksspielrecht**
- Prof. Dr. Armin Dittmann*  
302 **Glücksspielregulierung durch Rechtsverordnungen der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder**
- Prof. Dr. Winfried Kluth*  
309 **Zukunftsperspektiven des deutschen Lotteriemonopols aus dem Blickwinkel des Verfassungs- und Unionsrechts**
- Prof. Dr. Marc Liesching*  
313 **„Simuliertes Glücksspiel“ in Game-Apps**
- Dr. Lennart Brüggemann*  
319 **Online-Glücksspiel im Jahr 2019**
- Dr. Thomas Gohrke*  
328 **Betriebspflicht für Spielbanken**
- Dr. Juliane Hilf und Klaus Umbach*  
332 **Update zum Sportwettenrecht**
- Bastian Philipp Kläner*  
339 **Per aspera ad absurdum – Bruchlinien der Dualen Ordnung des Deutschen Glücksspielrechts**
- Martin Reeckmann*  
345 **Der Glücksspielstaatsvertrag 2021 (GlüStV 2021) – Und sie bewegt sich doch!**
- 351 **Keine verfassungswidrige Mischlage zwischen Bundes- und Landesrecht in Niedersachsen**  
BVerwG, Beschl. v. 7.7.2020 – 8 B 73.19
- 352 **Strafbarkeit des Betriebes einer Spielhalle ohne behördliche Erlaubnis**  
BGH, Urt. v. 27.2.2020 – 3 StR 327/19
- 360 **Keine Amtshaftungsansprüche wegen Versagung einer Spielhallenerlaubnis**  
BGH, Urt. v. 9.7.2020 – III ZR 245/18
- 368 **Gesetzgebungskompetenz des Bundes für zahlenmäßige Begrenzung von Spielgeräten in Gaststätten**  
VGH Baden-Württemberg, Beschl. v. 6.5.2020 – 6 S 3163/19
- 391 **Verpflichtung einer Landeslotteriegesellschaft zur Bearbeitung ausgesprochener Alt-Spielersperren von insolventer Spielbank**  
VG Magdeburg, Urt. v. 6.5.2020 – 3 A 357/17
- 394 **Wettbewerbswidrige Werbespots für Online-Casino- und Automatenspiele auf bundesweit ausstrahlenden Fernsehsendern**  
LG Köln, Urt. v. 18.2.2020 – 31 O 152/19  
*Anmerkung von Dr. Holger Jakob*
- 402 **LG Köln: „Mittelbare Werbung“ für illegale Online-Glücksspiele im TV**  
**Sonderbeilage 3/2020:**  
Substitutionseffekte zwischen terrestrischen und internetbasierten Glücksspielangeboten sowie Beurteilung des Level Playing Fields zwischen virtuellem Automatenpiel und gewerblichem Geldspiel im Glücksspielstaatsvertrag 2021  
**Sonderbeilage 4/2020:**  
Glücksspielsucht in Deutschland

Das Urteil dürfte trotz der aufgezeigten Begründungsmängel und der fehlenden Rechtskraft gleichwohl erhebliche Auswirkungen auf den relevanten Markt haben, solange es nicht aufgehoben wird oder parallel andere divergierende obergerichtliche Entscheidungen folgen werden. Werbetreibende werden solange verstärkt damit rechnen müssen, zivilrechtlich in Anspruch genommen zu werden, obwohl die Werbung zuvor weder medien-, noch Glücksspielaufsichtsrechtlich sanktioniert wurde oder mitunter sogar per Verwaltungsakt erlaubt war<sup>5</sup>.

### Summary

*According to the Regional Court of Cologne, a TV commercial which advertises a permitted gambling offer with a .de domain can be prohibited „indirect“ advertising for illegal*

*gambling if non-licensed offers exist on a parallel .com domain.*

*The decision leads to a far-reaching advertising ban for licensed online gambling if the operator provides parallel comparable offers in other jurisdictions that are not licensable in Germany. In the author's view, this far-reaching ban cannot be justified, neither by the umbrella brand argument put forward by the Regional Court of Cologne nor by jurisdictional practice regarding the assessment benchmark of permissible advertising content.*

5 Die bundesweite Bewerbung der zugelassenen Angebote wie insb. Online-Casino Spielen ist gemäß den Lizenzen aus Schleswig-Holstein in einem angemessenen Umfang erlaubt, vgl. zur Sperrung von wettbewerbsrechtlichen Ansprüchen bei Vorliegen eines Verwaltungsakts z. B. BGH, GRUR 2019, 298, 300.

# Rezension

Thomas Bronder: *Spiel, Zufall und Kommerz – Theorie und Praxis des Spiels um Geld zwischen Mathematik, Recht und Realität*, Springer Verlag, 2. Auflage 2020, ISBN 978-3-662-60601-8, eBook ISBN 978-3-662-60602-5

Nach nur vier Jahren ist Bronders interdisziplinäre und detailreiche Übersicht zum Thema Spiel und Zufall nun erfreulicherweise in einer Neuauflage erschienen. Der um ein Viertel vergrößerte Umfang und diverse Veränderungen rechtfertigen, ergänzend zur bereits in dieser Zeitschrift erschienenen Rezension,<sup>1</sup> eine erneute Besprechung.

Die erste Erweiterung betrifft die Klassifikation von Spielen, wobei es Bronder primär um die rechtlich relevante Messung des Zufallsanteils in einem Spiel geht. Wie schon in der 1. Auflage hält er „eine rechtlich zutreffende Einordnung“ „durch eine Analyse und Bewertung typischer Eigenschaften, die an allen Spielarten auszumachen sind – also ohne aufwendige statistische Untersuchungen mit Spielern“ für möglich, da die Spieltheorie dafür Werkzeuge liefere (Seite 51).

Im Detail ergeben sich allerdings zur 1. Auflage deutliche und teilweise sogar überraschende Unterschiede, selbst im optisch kaum veränderten Diagramm der Abb. 2.18, das nun eine Klassifikation von Zügen und nicht mehr von Spielen darstellt. Die in Tab. 2.6 aufgelisteten „Parameter zur Einordnung von Spielen“ wurden um die Eigenschaft erweitert, ob eine Symmetrie bei Austausch der Plätze besteht. Bei solchen Spielen ist nämlich der Nachweis eines erfolgreichen Spielens einfacher möglich,<sup>2</sup> was *Laustetter* in seiner rechtswissenschaftlichen Dissertation zur Detektierung von Geschicklichkeit genutzt hat.<sup>3</sup>

Die größte Änderung findet sich in Tab. 2.7: Das beginnt damit, dass dort der spieltheoretische Begriff der *imperfekten Information* nicht mehr enthalten ist, auf dessen fehlerhaften Gebrauch bei Würfelspielen wie Backgammon<sup>4</sup> der Rezensent den Autor im März 2016 hinweisen konnte. Un-

ter Verzicht auf den vormalig zur Abgrenzung verwendeten „Informationsumfang jedes Spielers“ erweitert Bronder seine in Tab. 2.7 dargestellte Spielklassifikation von den vormalig drei Klassen „reines Zufallsspiel – reines Geschicklichkeitsspiel – gemischtes Spiel“ auf nun fünf Klassen, nämlich „reines Zufallsspiel – reines Geschicklichkeitsspiel – reines Willkürspiel – mit Zufallsspielzügen gemischtes Geschicklichkeitsspiel – mit Zufallsspielzügen gemischtes Willkürspiel“.

Die neue Klassifikation hatte Bronder bereits in einem Beitrag dieser Zeitschrift angedeutet, als er auf Spiele hinwies, „in denen der Spieler seine Entscheidung in allen persönlichen Spielzügen ohne Information über die Situation des Gegners willkürlich treffen muss.“<sup>5</sup> Demgemäß nennt Bronder solche Spiele nun, wie erstmals in einem weiteren Zeitschriftenbeitrag,<sup>6</sup> *Willkürspiele* bzw. *gemischte Willkürspiele* im Fall zusätzlicher Zufallselemente (Seite 87 ff.). Schere-Stein-Papier gilt nun als reines Willkürspiel (Tab. 2.7), während Bronder es zuvor als „potenzielles Geschicklichkeitsspiel“ einstufte, dessen Charakter als Geschicklichkeitsspiel er allerdings an eine mehrfache Wiederholung und weitere Bedingungen knüpfte (1. Aufl., Seite 76 ff.).

Zu den gemischten Willkürspielen zählt Bronder Poker, hingegen stuft er Backgammon, aber auch Skat als gemischtes Geschicklichkeitsspiel ein (Tab. 2.7). Den Unterschied, selbst zu Skat, sieht er darin, dass bei Poker „die

1 *Reeckmann*, ZfWG, 2016, 281.

2 *Bewersdorff*, Glück, Logik und Bluff, <sup>7</sup>2018, 346 ff. *Bewersdorff*, in: *Spiele entwickeln 2008* (Preprint: [tinyurl.com/sxxlnac](http://tinyurl.com/sxxlnac)), Vortragsfolien: [tinyurl.com/vph8cje](http://tinyurl.com/vph8cje)

3 *Laustetter*, Grenzen des Glücksspielstrafrechts, 2011, 146 ff.; *Laustetter*, JR, 2012, 507, 510 f.; vgl. *Bronder*, 2. Aufl., 350. Verallgemeinerung in *Bewersdorff* (Fn. 2, 2018), 374 ff.

4 Siehe nebst Tab. 2.7 auch Seite 65 der 1. Aufl.

5 *Bronder*, ZfWG, 2018, 219, 226.

6 *Bronder*, GewArch 2019, 373, 375.

Spieler [nie] sachliche Informationen über die tatsächliche Spielsituation (die verdeckten Karten) der anderen [erhalten], die geeignet wären, den Spielverlauf und -ausgang ohne Risiko zu eigenen Gunsten zu beeinflussen“ (Seite 113). Damit blendet Bronder bewusst diejenigen Informationsteile aus, die sich auf die Gebote der Mitspieler beziehen, da Schlussfolgerungen daraus „allein auf Vermutungen über die mögliche Wiederholung eines bei den Mitspielern beobachteten Verhaltensmusters in vergleichbaren Spielphasen“ beruhten (Seite 104).

Allerdings bricht diese subjektive, letztlich sogar nur rein spekulativ begründete, Vorselektion mit dem völlig objektiven Grundprinzip der Spieltheorie auf Basis minimaler Voraussetzungen. Demgemäß werden *keine* Informationsanteile oder Entscheidungsmöglichkeiten bereits a priori ausgefiltert, noch wird eine mehrfache Spieldurchführung bei der stochastischen Wirkungsanalyse von Entscheidungen vorausgesetzt. Angenommen wird lediglich, dass ein Spieler stets auf Basis exakt jener Informationen agieren muss, die ihm aktuell zugänglich sind, ob eigene Karten, offene Karten oder zuvor abgegebene Gebote der Mitspieler. Unberücksichtigt bleiben selbstverständlich gegnerische Karten ebenso wie Vermutungen über gegnerisches Verhalten. Trotz dieser minimalen Voraussetzungen gibt es bei zwei Mitspielern, beim Poker nicht anders als im Backgammon, eine *absolut* optimale Spielweise, die bei symmetrischen Spielregeln objektiv dadurch verifizierbar ist, dass sie sicher vor negativen Gewinnchancen<sup>7</sup> schützt. Je mehr ein Spieler seine Entscheidungen, sei es durch Erfahrung, Intuition oder analytische Überlegung, an diesem Optimum orientiert, desto besser werden seine Chancen, selbst in einer einzelnen Partie, gegenüber einem Kontrahenten, dem dies weniger gut gelingt.

Im Gegensatz dazu resümiert Bronder seine Analyse des Poker auf Basis der von ihm bewusst vorgenommenen Ausblendung von Informationsteilen (Seite 117): „Jede Wettunde stellt somit eine vollständige Partie eines reinen

Glücksspiels dar und die aus mehreren Runden bestehende Folge ebenfalls.“ Bronder weist darauf hin, dass seine Einstufung als *reines* Glücksspiel mit den Ergebnissen des Rezensenten kollidiert.<sup>8</sup>

Neu in der 2. Auflage ist der 18-seitige Überblick in Kapitel 4.3.5 über „Online-Spiele im Internet“. Natürlich sind diese Informationen ebenso in diversen, als Referenzen aufgelisteten Publikationen zu finden. Aber gerade deshalb ist die kompakte Einführung zu Themen wie IP-, Geo- und Payment-Blocking, Lootboxen, Wetten auf Lotto-Ergebnisse und die Problematik des Veranstaltungsortes eines Online-Spiels hilfreich beim Einstieg in die vielfältige Materie. Angesichts des technischen Fokus des Buchs wäre eine ergänzende Berücksichtigung des einflussreichen Standards GLI-19 wünschenswert gewesen.<sup>9</sup>

Trotz dieser einzelnen Lücken und der bewusst nur rudimentären Verwendung spieltheoretischer Methodik bleibt das Werk auf jeden Fall ein „praxistaugliches Basis- und Nachschlagewerk zu den mathematischen und technischen Grundlagen des Glücksspiels“.<sup>10</sup> Daher hätte nicht nur die dynamische Weiterentwicklung des Online-Spiels den Autor sicher dazu veranlasst, in wenigen Jahren eine weitere Auflage seines akribisch zusammengestellten Werkes zu präsentieren. Leider aber ist Dr. Thomas Bronder 77-jährig am 29.3.2020 verstorben, nur fünf Wochen nach Erscheinen der Zweitaufgabe.

Dr. rer. nat. Jörg Bewersdorff, Limburg\*

\* Auf Seite III erfahren Sie mehr über den Autor.

7 Im Sinne eines negativen Erwartungswertes beim Gewinn, vgl. *Bewersdorff* (Fn. 2, 2018), 255 ff.

8 Vgl. *Bewersdorff*, ZfWG, 2019, 13. Die Zitierung Bronders auf Seite 105 ist allerdings unpräzise.

9 Gaming Laboratories International, GLI-19: Interaktive Spielsysteme, Ver. 2.0, 2013, [tinyurl.com/rx2rufp](https://tinyurl.com/rx2rufp).

10 *Reeckmann*, ZfWG, 2016, 281, 282.

# Leitsätze

## Zwangsgeldandrohung betreffend rundfunkrechtliche Untersagung von Fernsehwerbung für Glücksspiele

VG München, Beschl. v. 27.1.2020 – M 17 S 19.5092

§ 5 Abs. 3 Satz 1 GlüStV, wonach Werbung für öffentliches Glücksspiel im Fernsehen verboten ist, geht über die Anforderungen, die § 5 Abs. 1 und 2 GlüStV an Werbung stellt, hinaus und verbietet jegliche Werbung für Glücksspiele im Fernsehen, auch eine nach § 5 Abs. 1 und 2 GlüStV an sich zulässige.

Der Gesetzgeber geht im Rahmen des § 5 Abs. 3 GlüStV von dem auch im Wettbewerbsrecht geltenden Werbebegriff aus.

(Ls. d. Red.)

## Abstandgebot und Übergangsregelung im ThürSpielhallenG sind verfassungskonform

VGH Thüringen, Beschl. v. 15.1.2020 – 12/18

(OVG Thüringen, Beschl. v. 23.3.2018 – 3 EO 640/17)

Das Abstandsgebot des § 3 Abs. 2 ThürSpielhallenG und die Übergangsregelung des § 10 Abs. 2 Nr. 1 ThürSpielhallenG sind mit der Thüringer Verfassung vereinbar.

(Amtl. Ls.)