

§ 22a Virtuelle Automatenspiele

(1) ¹Die Ausgestaltung von virtuellen Automatenspielen darf den Zielen des § 1 nicht zuwiderlaufen.

²Inhaber einer Erlaubnis für die Veranstaltung von virtuellen Automatenspielen dürfen ein virtuelles Automatenspiel nur anbieten, wenn dieses zuvor auf deren Antrag von der zuständigen Behörde erlaubt worden ist. ³Der Behörde ist zum Zweck der Prüfung der Erlaubniserteilung eine Version des Spiels zur Verfügung zu stellen. ⁴Wesentliche Änderungen des virtuellen Automatenspiels nach Erteilung einer Erlaubnis nach Satz 2 bedürfen der Erlaubnis der zuständigen Behörde. ⁵Die Erlaubnis nach Satz 2 kann jederzeit widerrufen werden, es sei denn, sie müsste zum Zeitpunkt des Widerrufs erneut erteilt werden. ⁶Virtuelle Automatenspiele, die nicht nach Satz 2 erlaubt sind, sind unerlaubte Glücksspiele.

(2) Virtuelle Automatenspiele, die herkömmlich in Spielbanken veranstalteten Tischspielen mit Bankhalter, insbesondere Roulette, Black Jack oder Baccara, entsprechen, sind unzulässig.

(3) ¹Die Gewinnaussichten müssen zufällig sein und es müssen für jeden Spieler gleiche Chancen eröffnet werden. ²Die Spielregeln und der Gewinnplan müssen leicht aufrufbar sein und für den Spieler leicht verständlich beschrieben werden. ³Dem Spieler sind die Wahrscheinlichkeit auf den Gewinn des Höchstgewinns sowie die durchschnittliche Auszahlungsquote je einen Euro Spieleinsatz erkennbar anzuzeigen. ⁴Die Anzeige muss dort erfolgen, wo der Spieleinsatz getätigt werden kann.

(4) ¹Ein virtuelles Automatenspiel darf nur infolge einer entsprechenden Erklärung des Spielers beginnen, die erst nach Beendigung des vorherigen Spiels abgegeben werden darf. ²Unzulässig 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.

(5) ¹Einsätze und Gewinne dürfen nur in Euro und Cent erfolgen. ²Die Umrechnung von Geldbeträgen in andere Währungen, Punkte oder sonstige Einheiten vor, während oder nach dem Spiel oder als Ergebnis des Spiels ist unzulässig.

(6) ¹Ein Spiel muss durchschnittlich mindestens fünf Sekunden dauern. ²Ein Spiel beginnt mit der Erklärung im Sinne des Absatzes 4 Satz 1 und endet mit der Anzeige des Ergebnisses.

(7) ¹Der Einsatz darf einen Euro je Spiel nicht übersteigen. ²Die für die Erlaubniserteilung zuständige Behörde kann zur Erreichung der Ziele des § 1 den Höchsteinsatz je Spiel nach Satz 1 an geänderte Verhältnisse anpassen.

(8) ¹Ein Gewinn muss in einem vor Beginn des Spiels festgelegten Vielfachen des Einsatzes bestehen. ²Einsätze, Gewinne oder Teile von Einsätzen oder Gewinnen dürfen nicht zu dem Zweck angesammelt werden, Gewinne für künftige Spiele zu schaffen (Jackpotverbot).

(9) § 6h Absatz 7 Satz 2 und 3 ist mit der Maßgabe anzuwenden, dass dem Spieler die weitere Teilnahme an virtuellen Automatenspielen erst fünf Minuten nach der Bestätigung der Kenntnisnahme des Hinweises ermöglicht werden darf.

(10) ¹Das gleichzeitige Spielen von mehreren virtuellen Automatenspielen ist verboten. ²Dies gilt auch für das Spielen desselben Spiels. ³Erlaubnisinhaber haben dies durch geeignete technische Maßnahmen sicherzustellen. ⁴Spielern darf nur ein Spiel zur gleichen Zeit angezeigt werden.

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

(12) ¹Die Veranstaltung von virtuellen Automatenspielen ist nur über das Internet zulässig. ²Der stationäre Vertrieb von virtuellen Automatenspielen ist verboten.