§ 6i Spielsuchtfrüherkennung; Safe-Server; kurzfristige Sperre

(1) [1]Veranstalter von Online-Casinospielen, Online-Poker und virtuellen Automatenspielen im Internet sowie Veranstalter und Vermittler von Sportwetten im Internet müssen auf eigene Kosten ein auf wissenschaftlichen Erkenntnissen beruhendes, auf Algorithmen basierendes automatisiertes System zur Früherkennung von glücksspielsuchtgefährdeten Spielern und von Glücksspielsucht einsetzen; Einzelheiten sind in der Erlaubnis festzulegen. [2]Das System zur Spielsuchtfrüherkennung hat jedenfalls die auf dem Spielkonto zu erfassenden Daten auszuwerten und ist regelmäßig zu aktualisieren. [3]Es ist im Sozialkonzept nach § 6 zu berücksichtigen. [4]Im Sozialkonzept sind Maßnahmen festzulegen, die zu ergreifen sind, wenn das System zur Spielsuchtfrüherkennung einen möglicherweise glücksspielsuchtgefährdeten Spieler identifiziert. [5]Die Maßnahmen sind durchzuführen.

(2) [1]Veranstalter von Sportwetten, Online-Casinospielen, Online-Poker und virtuellen Automatenspielen im Internet müssen auf eigene Kosten ein technisches System einrichten und betreiben, welches sämtliche für die Durchführung der Glücksspielaufsicht erforderlichen Daten zutreffend erfasst, digital nichtveränderlich ablegt sowie eine jederzeitige elektronische Kontrolle einschließlich unmittelbarem Zugriff durch die zuständige Aufsichtsbehörde ermöglicht. [2]Die personenbezogenen Daten sind zu pseudonymisieren, wobei für die zuständige Aufsichtsbehörde erkennbar bleiben muss, welche gespeicherten Vorgänge denselben Spieler betreffen. [3]Das Nähere ist von der Erlaubnisbehörde in der Erlaubnis oder durch Allgemeinverfügung zu bestimmen: Insbesondere ist zu bestimmen, ob die Pseudonymisierung durch den Veranstalter oder durch die zuständige Aufsichtsbehörde erfolgt. [4]Im Falle einer Pseudonymisierung durch die Aufsichtsbehörde sind vor der Pseudonymisierung ausschließlich Prüfungen hinsichtlich der Einhaltung des Teilnahmeverbots Minderjähriger und des räumlichen Geltungsbereichs der Erlaubnis zulässig. [5]Im Falle einer Pseudonymisierung durch den Veranstalter müssen die zur Prüfung der Einhaltung des Teilnahmeverbots Minderjähriger und des räumlichen Geltungsbereichs der Erlaubnis erforderlichen Daten erkennbar bleiben.

(3) [1]Bei Sportwetten, Online-Casinospielen, Online-Poker und virtuellen Automatenspielen im Internet ist eine deutlich erkennbare und eindeutig beschriftete Schaltfläche anzuzeigen, deren Betätigung eine sofortige kurzzeitige Sperre des Spielers auslöst. [2]Die Schaltfläche ist überall dort dauerhaft anzuzeigen, wo eine Spielteilnahme möglich ist. [3]§ 8 Absatz 1 und 2, § 8a Absatz 4 und § 23 sind entsprechend anzuwenden, wobei als Grund der Sperre nach § 23 Absatz 1 Satz 2 Nummer 7 die Betätigung der Schaltfläche nach Satz 1 anzugeben und § 23 Absatz 1 Satz 2 Nummer 8 nicht anzuwenden ist. [4]Bei der Eintragung nach § 8a Absatz 4 ist auch der Zeitpunkt der Betätigung der Schaltfläche an die Sperrdatei zu übermitteln; dieser ist in der Sperrdatei zu speichern. [5]Die Sperre endet ohne Antrag nach Ablauf von 24 Stunden ab Betätigung der Schaltfläche. [6]Abweichend von § 23 Absatz 5 sind die eingetragenen personenbezogenen Daten innerhalb von zwei Wochen nach Ablauf der Sperre zu löschen. [7]Nach einer Betätigung der Schaltfläche ist es nicht zulässig, den Spieler nach einer Bestätigung zu fragen.