

## **Beschluss**

**des Fachbeirats nach § 10 Abs. 1 Satz 2 GlüStV vom 14. November 2008**

**zu Mindestanforderungen für das Fachbeiratsverfahren**

**Der Fachbeirat empfiehlt der verfahrensführenden Behörde, dem Antragsteller die Beifügung der folgenden Unterlagen zur Durchführung des Fachbeiratsverfahrens aufzugeben:**

- Produktbeschreibung: genaue Beschreibung nebst Gewinnplan, Spieleinsatz, Jackpot, Angaben darüber, welche Konsumentengruppe mit dem geplanten Spiel als Zielgruppe dient und produktspezifische Unterlagen,
- Teilnahmebedingungen und soweit vorhanden Rahmenteilnahmebedingungen des Spiels,
- Sozialkonzept,
- Vertriebskonzept (inkl. Werbekonzept).

**Folgende weitere Unterlagen sollten, wenn möglich, auch vorgelegt werden:**

- soziodemographische Daten bezüglich der Kunden (getrennt nach Spielarten und Verlauf in den vergangenen 5 Jahren; möglichst mit Angaben zu Geschlecht, Einkommensgruppe, Alter und Beruf),
- Umsatzkonzept für die nächsten fünf Jahre (unter Angabe des Anteils der einzelnen Spielarten inkl. des beantragten Spiels).

### **Begründung:**

Am 16. Oktober hat der Fachbeirat die Kriterienliste für Entscheidungen im Fachbeiratsverfahren beschlossen (Anlage). Damit soll das Suchtpotential anhand von Kriterien bestimmt werden, die sich bei anderen Spielen als bedeutend für das Suchtpotential erwiesen haben. Die vom Antragsteller vorzulegenden Unterlagen müssen geeignet sein, es dem Fachbeirat zu ermöglichen, festzustellen, ob diese Kriterien erfüllt sind.

## Anlage

### **Kriterienliste für Entscheidungen im Fachbeiratsverfahren**

Falls keine aussagekräftigen empirischen Zahlen über ein Spiel vorliegen, wie z.B. bei einer Produktneueinführung), kann das Suchtpotential nach Kriterien bestimmt werden, die sich bei anderen Spielen als bedeutend für das Suchtpotential erwiesen haben. Hierbei werden verschiedene Ausprägungen des Spiels untersucht und anhand eines Kriterienkataloges beurteilt, die die Kriterien des Spieldesigns sowie die Kriterien des Marketing-Mixes für das jeweilige Spiel unterscheiden. Die einzelnen Kriterien und ihre Bedeutung sind in folgender Tabelle aufgeführt:

<b>Kategorie/Kriterium</b>	<b>Bedeutung für das Suchtpotential</b>
<b>Spieldesign</b>	
Varianz	sehr hoch (multiplikativ)
Ereignisfrequenz	extrem hoch (multiplikativ)
Jackpots	hoch
Fast-Gewinne	mittel
Kontroll- und Einflussmöglichkeiten	hoch
Geringfügigkeit des Einsatzes	mittel
<b>Marketing-Mix</b>	
Verschleierung der Produktart	gering
Selektive Informationspolitik	mittel
Verfügbarkeit	sehr hoch
Cue Dichte	sehr hoch

Daneben müssen die Auswirkungen auf andere Spiele im Markt ermittelt werden. Hier ist insbesondere zu prüfen, ob das neue Glücksspiel substituierend oder komplementär auf die Nachfrage anderer Glücksspiele wirkt. Im Fall von substituierender Wirkung („Kanalisierungseffekte“) hat ein Produkt sozial positive Nebeneffekte auf den Gesamtmarkt, die bei der Beurteilung des Antrags berücksichtigt werden müssen.

Falls sich das Gefährdungspotential des gesamten Glücksspielmarktes nicht durch einen Antrag signifikant vergrößert, kann der Antrag grundsätzlich genehmigt werden.

Der Kriterienkatalog ist nicht abschließend. Er muss dem jeweiligen Stand der Wissenschaft laufend angepasst werden.