

Gericht

Verwaltungsgerichtshof

Entscheidungsdatum

27.09.2019

Geschäftszahl

Ra 2019/02/0079

Beachte

Serie (erledigt im gleichen Sinn):

Ra 2019/02/0084 B 27.09.2019

Betreff

Der Verwaltungsgerichtshof hat durch den Vorsitzenden Senatspräsident Dr. Beck, Hofrat Mag. Dr. Köller sowie Hofrätin Dr. Koprivnikar als Richter, unter Mitwirkung des Schriftführers Mag. Friedwagner, über die Revision der L G.m.b.H. in G, vertreten durch Dr. Patrick Ruth und MMag. Daniel Pinzger, Rechtsanwälte in 6020 Innsbruck, Kapuzinergasse 8/4, gegen das Erkenntnis des Landesverwaltungsgerichts Steiermark vom 13. Februar 2019, LVwG 34.24-2757/2018-10, betreffend Meldepflicht gemäß § 29 StGSG (Partei gemäß § 21 Abs. 1 Z 2 VwGG: Bezirkshauptmannschaft Bruck-Mürzzuschlag), den **Beschluss** gefasst:

Spruch

Die Revision wird zurückgewiesen.

Begründung

1 Die revisionswerbende Partei meldete mit Schreiben vom 17. Juli 2017 die Aufstellung und den Betrieb eines "Geschicklichkeitsspielautomaten der Type Finder Green" gemäß § 29 Steiermärkisches Glücksspielautomaten- und Spielapparategesetz 2014 (StGSG) an einem näher bezeichneten Standort.

2 Mit Bescheid der belangten Behörde vom 4. Oktober 2018 wurde gemäß § 29 Abs. 3 StGSG festgestellt, dass die Voraussetzungen für die Meldung nicht vorlägen sowie das Aufstellen und der Betrieb des Apparates an dem Standort untersagt.

3 Die dagegen von der revisionswerbenden Partei erhobene Beschwerde wurde vom Landesverwaltungsgericht Steiermark (LVwG) nach Durchführung einer mündlichen Verhandlung als unbegründet abgewiesen. Die Revision wurde für nicht zulässig erklärt. 4 Das LVwG traf jeweils nähere Feststellungen zum Spielapparat selbst, zu den Spielen, zum Spielablauf der einzelnen Spielsequenz und zur Spielbeschreibung; u.a. stellte es fest, für jedes der 14 möglichen Walzenspiele existierten 500.000 vorprogrammierte Spielsequenzen, der Spieler könne zusätzlich bei jedem Spiel aus vier verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen. Die Abläufe der vorprogrammierten Spielsequenzen könnten in der Vorschau (durch Blättern in den Sequenzen-Screenshots) nachvollzogen werden. Ein Zufallsgenerator sei nicht vorhanden. Mit dem Help-Button könne die Spielbeschreibung und die Vorschau durchgeblättert werden. Es gebe einen Mindest- und Höchsteinsatz sowie einen Höchstgewinn. Der Walzenlauf sei nicht beeinflussbar. Bei Übereinstimmung der Walzen mit dem am Bildschirm abgebildeten Bonusplan werde ein Bonus als Guthaben dargestellt, andernfalls das Guthaben vermindert. Weiters traf das LVwG Feststellungen zu den 500.000 Sequenzen der Spiele. Das Geschicklichkeitselement liege darin, dass der Spieler zunächst die Nummer der aktuellen Sequenz erkenne, diese in der Vorschau finde und dann eine Strategie entwickle, wo er für sich errechne, ob sich der Einsatz auszahle oder nicht.

5 Das LVwG stellte seine Beweiswürdigung dar und erläuterte in der Folge rechtlich, dass feststehe, dass die einzelne Spielsequenz (das einzelne Walzenspiel) automatisch ablaufe und nicht durch die Geschicklichkeit des Spielers beeinflussbar sei. Schon der zufallsabhängige Teil mache den Apparat zum Glücksspielapparat. Es handle sich dabei nicht um unselbständige Spielzüge eines einzigen Spieles, dessen letzter Spielzug das Spiel beende und sodann der Spielerfolg in Form von Gewinn und Verlust feststehe. Die physische

Geschicklichkeitskomponente des Spieles liege nur darin, dass der Spieler evaluieren könne, ob die nächsten Sequenzen Boni brächten und so dann zu entscheiden, ob er das "Spiel fortsetzen oder beenden" wolle. Im Verständnis der revisionswerbenden Partei liege der Spielerfolg im Erhalt von Boni. Demgegenüber sei im Sinne des Gesetzes der Spielerfolg als Ende eines gespielten Spieles, somit als Ergebnis der einzelnen Spielsequenz zu sehen. Bei gesamthafter Betrachtung trete die Geschicklichkeitskomponente auch im Fall, dass man Gewinn oder Verlust als Spielerfolg anerkennen wolle, derart in den Hintergrund gegenüber dem rein programmbestimmten Ablauf des Spieles, sodass zweifelsfrei von einem Überwiegen des vom Zufall abhängigen Spielerfolges, weil programmbestimmt und ausschließlich vom Spielapparat gesteuert, auszugehen sei.

6 Gegen dieses Erkenntnis richtet sich die vorliegende Revision, mit dem Antrag, die angefochtene Entscheidung wegen Rechtswidrigkeit des Inhaltes und/oder Verletzung von Verfahrensvorschriften aufzuheben.

7 Eine Revisionsbeantwortung wurde nicht erstattet. 8 Nach Art. 133 Abs. 4 B-VG ist gegen ein Erkenntnis des Verwaltungsgerichtes die Revision zulässig, wenn sie von der Lösung einer Rechtsfrage abhängt, der grundsätzliche Bedeutung zukommt, insbesondere weil das Erkenntnis von der Rechtsprechung des Verwaltungsgerichtshofes abweicht, eine solche Rechtsprechung fehlt oder die zu lösende Rechtsfrage in der bisherigen Rechtsprechung des Verwaltungsgerichtshofes nicht einheitlich beantwortet wird.

9 Nach § 34 Abs. 1 VwGG sind Revisionen, die sich wegen Nichtvorliegen der Voraussetzungen des Art. 133 Abs. 4 B-VG nicht zur Behandlung eignen, ohne weiteres Verfahren in nichtöffentlicher Sitzung mit Beschluss zurückzuweisen. 10 Nach § 34 Abs. 1a VwGG ist der Verwaltungsgerichtshof bei der Beurteilung der Zulässigkeit der Revision gemäß Art. 133 Abs. 4 B-VG an den Ausspruch des Verwaltungsgerichtes gemäß § 25a Abs. 1 VwGG nicht gebunden. Die Zulässigkeit einer außerordentlichen Revision gemäß Art. 133 Abs. 4 B-VG hat der Verwaltungsgerichtshof im Rahmen der dafür in der Revision vorgebrachten Gründe (§ 28 Abs. 3 VwGG) zu überprüfen. 11 Die revisionswerbende Partei bringt zur Zulässigkeit der Revision vor, das LVwG habe aus dem festgestellten Sachverhalt die Rechtsfrage unrichtig gelöst; das LVwG habe die Judikatur des Verwaltungsgerichtshofes zu Glücksspielen verkannt. Zufall liege nur dann vor, wenn der Erfolg weder von zielbewusstem Handeln oder Geschicklichkeit oder allein vom Belieben der beteiligten Personen abhängt, "sondern wenn auch weitere Bedingungen dazu treten" müssten, die außerhalb des Willens der beteiligten Personen lägen. Ergebe sich aus dem festgestellten Sachverhalt, dass dem Spieler die Möglichkeit gegeben werde, bereits vor Auslösung des Spiels das Spielergebnis zu wissen, liege ein Zufall nicht vor. Der Spieler wisse vor jedem einzelnen Spieldurchgang das Spielergebnis.

12 § 2 Z 9 Steiermärkisches Glücksspielautomaten- und Spielapparategesetz 2014 (StGSG), in der zum Entscheidungszeitpunkt des LVwG geltenden Fassung LGBl. Nr. 100/2014, lautete:

"Im Sinn dieses Gesetzes bedeuten: ...

9. Spielapparat ein gegen Entgelt betriebenes Gerät mit mechanischen oder elektronischen Vorrichtungen zur Durchführung von Spielen

a) das nur der Unterhaltung und nicht der Erzielung einer vermögenswerten Leistung (Gewinn) dient (Unterhaltungsspielapparat)

oder

b) bei dem einem Spieler/einer Spielerin eine vermögenswerte Waren- oder Sachleistung ausgefolgt oder in Aussicht gestellt wird und der Spielerfolg von der Geschicklichkeit des Spielers, somit nicht ausschließlich oder überwiegend vom Zufall, abhängt (Geschicklichkeitsspielapparat), wobei Freispiele, die beim Betrieb erzielt werden, nicht als Gewinn gelten."

13 Nach der Rechtsprechung des Verwaltungsgerichtshofes liegt ein Zufall vor, wenn der Erfolg weder von zielbewusstem Handeln oder der Geschicklichkeit oder allein vom Belieben der beteiligten Personen abhängt, sondern wenn auch weitere Bedingungen dazu treten müssen, die außerhalb des Willens der beteiligten Personen liegen (vgl. VwGH 2.7.2015, Ro 2015/16/0019).

14 Nach der ständigen Rechtsprechung des Verwaltungsgerichtshofes sind virtuelle Walzenspiele als Glücksspiele zu qualifizieren (vgl. z.B. VwGH 27.1.2012, 2011/17/0246; 12.7.2018, Ra 2018/17/0134).

15 Die Frage, ob bei Spielen das Spielergebnis vorwiegend vom Zufall oder der Geschicklichkeit abhängt, unterliegt der Beurteilung im Einzelfall; diese ist als solche grundsätzlich nicht revisibel (VwGH 28.11.2018, 2018/17/0164). Dass das LVwG ausgehend von den von der revisionswerbenden Partei nicht bestrittenen Feststellungen, wonach es sich um Walzenspiele handle und ein Spieler gerade nicht in das Spielergebnis eingreifen, sondern - nach Durchsicht eines Datensatzes von 500.000 Spielsequenzen - lediglich entscheiden könne, ob er das nächste Spiel spiele oder nicht, zu einem unverletzlichen Ergebnis gelangt wäre, wird in der Revision nicht aufgezeigt. 16 In der Revision werden damit keine Rechtsfragen aufgeworfen, denen grundsätzliche Bedeutung zukäme. 17 Die Revision war daher gemäß § 34 Abs. 1 und 3 VwGG zurückzuweisen.

Wien, am 27. September 2019

European Case Law Identifier

ECLI:AT:VWGH:2019:RA2019020079.L00