

Public consultation on the Green Paper on on-line gambling in the Internal Market

You are invited to reply to the on-line questionnaire. The questions listed in the Green Paper are reproduced in the same order hereunder. A pdf version of the [Green Paper](#) is available in all EU languages for guidance to the questions.

There are 51 questions in the consultation document. You may reply to those questions in any one of the EU languages. You may focus your contributions on the areas of most interest to you; you are not obliged to answer all the questions.

Please save this document on your computer. Once you have completed the questionnaire, come back to the on-line questionnaire. You will be able to upload your answers on page 3 of the on-line questionnaire.

The consultation will close on 31/07/2011.

We thank you for your participation.

Your name / Your organisation:

Prof. Jörg Häfeli, Lucerne University of Applied Sciences and Arts, Lucerne, Switzerland

Questions from the Green Paper on on-line Gambling in the Internal Market

1. Regulating on-line gambling in the EU: Recent developments and current challenges from the Internal Market standpoint
 - 1.1. Purpose of the consultation
 - 1.2. On-line gambling in the EU: current situation

(1) Are you aware of any available data or studies on the EU on-line gambling market that would assist policy-making at EU and national level? If yes, do the data or study include licensed non-EU operators in the EU market?

(2) Are you aware of any available data or studies relating to the nature and size of the black market for on-line gambling services? (Unlicensed operators)

(3) What, if any, is your experience of EU-based on-line gambling operators licensed in one or more Member State and providing and promoting their services in other EU Member States? What are your views on their impact on the corresponding markets and their consumers?

(4) What, if any, is your experience of licensed non-EU on-line gambling operators providing and promoting their services in EU Member States? What are your views on their impact on the EU market and on consumers?

(5) If any, which are the legal and/or practical problems that arise, in your view, from the jurisprudence of national courts and the CJEU in the field of online gambling? In particular, are there problems of legal certainty on your national and/or the EU market for such services?

(6) Do you consider that existing national and EU secondary law applicable to on-line gambling services adequately regulates those services? In particular, do you consider that coherence / consistency is ensured between, on one hand, the public policy objectives pursued by Member States in this field and, on the other hand, the national measures in force and/or the actual behaviour of public or private operators providing on-line gambling services?

Other comments on issues raised in section 1

2. Key policy issues subject to the present consultation

2.1. Definition and organisation of on-line gambling services

(7) How does the definition of on-line gambling services in the Green Paper differ from definitions at national level?

(8) Are gambling services offered by the media considered as games of chance at national level? Is there a distinction drawn between promotional games and gambling?

(9) Are cross-border on-line gambling services offered in licensed premises dedicated to gambling (e.g. casinos, gambling halls or a bookmaker's shop) at national level?

(10) What are the main advantages/difficulties associated with the coexistence in the EU of differing national systems of, and practices for, the licensing of on-line gambling services?

Other comments on issues raised in section 2.1

2.2. Related services performed and/or used by on-line gambling services providers

(11) With focus on the categories mentioned in the Green Paper, how are commercial communications for (on-line) gambling services regulated for at national level? Are there specific problems with such cross-border commercial communications?

(12) Are there specific national regulations pertaining to payment systems for on-line gambling services? How do you assess them?

(13) Are players' accounts a necessary requirement for enforcement and player protection reasons?

(14) What are the existing national rules and practices relating to customer verification, their application to on-line gambling services and their consistency with data protection rules? How do you assess them? Are there specific problems associated with customer verification in a cross-border context?

Other comments on issues raised in section 2.2

2.3. Public interest objectives

2.3.1. Consumer protection

(15) Do you have evidence that the factors listed in the Green Paper are linked to and/or central for the development of problem gambling or excessive use of on-line gambling services? (if possible, please rank them)

Die im Grünbuch genannten Risikofaktoren lassen sich auf die erstmals von Griffiths (1999)¹ vorgeschlagenen Bewertungsfaktoren von Spielangeboten zurückführen und werden u.a. als Bestandteil von Tools zur Bestimmung des Risikopotenzials von Glücksspielen verwendet (Griffiths, Wood & Parke, 2008²; Meyer et al., 2011³). Da diese Faktoren aber seit dem nicht hinreichend empirisch bestätigt wurden (vgl. Peller et al., 2008)⁴, können sie und die dazugehörigen Beurteilungstools letztlich nur als nützliches Hilfsmittel für die Industrie verstanden werden, die es Glücksspielanbietern ermöglichen, schon sehr früh ein Verständnis für die möglichen Risiken eines neukonzeptionierten Spiels zu entwickeln. Eine praktische Evaluierung des tatsächlichen Spielverhaltens und der sozialen Umgebungsfaktoren können und sollen sie aber nicht ersetzen.

Der regulatorische Einsatz derartiger Risikofaktoren birgt hingegen selbst Risiken. Nur zu einfach kann daraus der grundlegend falsche Schluss abgeleitet werden, dass ein Spiel, das weniger Risikofaktoren in sich vereint, auch weniger stark ausgeprägte Spielerschutzmassnahmen benötigt. In der Tat ist die Entstehung von glücksspielbezogenen Problemen aber als komplexe multikausale Wechselwirkung zu verstehen. Ein Spiel kann dann für einen Spieler zum Problem werden, wenn die Eigenschaften des Spiels zu den Vulnerabilitäten des Spielers passen und die Umgebung keinen ausreichenden Schutz bietet. Eine Lotterie, die mit grossen Jackpots lockt, wird eher einen Spieler gefährden können, der sich sehnlichst eine dramatische Veränderung in seinem Alltag wünscht, während es für einen Spieler, der nach Aufregung und Herausforderung sucht, eher ungefährlich ist. Umgekehrt wird Poker, das den Spieler herausfordert, besser zu sein als seine Gegenspieler, den zweiten Spieler eher gefährden, während es die Vulnerabilitäten des ersten Spielers nicht tangiert.

Alle Glücksspiele können daher, unabhängig von der Zusammensetzung ihrer Risikomerkmale, für manche Spieler zu schwerwiegenden, existenzbedrohenden Problemen führen. Daher sollten alle Spiele dasselbe Spielerschutzniveau anbieten, damit Spieler, die den Eigenschaften des jeweiligen Spiels gegenüber vulnerabel sind, sich entsprechend schützen können.

Die Aufzählung und Rangreihung von Risikofaktoren ist als Massnahme der Bewusstmachung sinnvoll. Sie allerdings als Anlass zu nehmen, Spiele unterschiedlich zu regulieren, birgt das Risiko, Spieler, die gegenüber der Eigenschaften der angeblich harmloseren Spiele vulnerabel sind, nicht ausreichend zu schützen.

1 Griffiths, M. (1999). Gambling technologies: Prospects for problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 15, 265–282.

2 Griffiths, M.D., Wood, R.T.A., Parke, J. (2008). How to build responsibility into the programme. *Gaming Review*.

3 Meyer, G.; Fiebig, M; Häfeli, J.; & Mörsen, C. (2011). Development of an assessment tool to evaluate the risk potential of different gambling types. *International gambling Studies*. Advance Access. DOI 10.1080/14459795.2011.584890.

4 Peller, A. J.; LaPlante, D. A.; & Shaffer, H. J. (2008). Parameters for safer gambling behavior: Examining the empirical research. *Journal of Gambling Studies*, 24, 519-534.

(16) Do you have evidence that the instruments listed in the Green Paper are central and/or efficient to prevent or limit problem gambling relating to on-line gambling services? (if possible, please rank them)

Für den Grossteil der genannten Spielerschutzmassnahmen existiert Evidenz, die deren Notwendigkeit und Wirksamkeit hinreichend dokumentiert.

Sorgfaltspflicht:

Notwendig, um sicherzustellen, dass die Fairness der Spiele und die Sicherheit der Spielerkonten gewährleistet ist.

Kreditverbot:

Notwendig, denn bei Problemspielern endet eine Episode des Kontrollverlusts oft erst, wenn alles verfügbare Geld verbraucht ist (Productivity Commission, 1999) 5 . Dem Spieler Geld zur Verfügung zu stellen, das er nicht besitzt, würde die Selbstschädigung durch einen Kontrollverlust damit vergrössern. Allerdings sollte diese Massnahme nicht mit dem Verbot der Verwendung von Kreditkarten als Zahlungsmittel verwechselt werden. Das Ziel ist es zu verhindern, dass der Spieler über seine finanziellen Möglichkeiten spielt und sich verschuldet. Dieses Risiko ist durch die Einkaufslimits bei Kreditkarten nicht gegeben. Studien zeigen, dass die Verwendung von Kreditkarten nicht dazu führt, dass Spieler mehr ausgeben, als sie vorhatten (Wood & Williams, 2009, p. 10) 6 .

Altersgrenzen:

Notwendig, da das Risiko Jugendlicher, Glücksspielbezogene Probleme zu entwickeln, deutlich erhöht ist (Shaffer & Hall, 1996 7 ; Ladouceur et al., 1999 8; Bondolfi et al., 2000 9).

Selbstlimitierung:

Wirksam, da das Setzen eines individuellen Limits zu einer signifikanten Veränderung hin zu einem moderateren Spielverhalten führt (Nelson et al., 2008) 10 . Feste (z.B. staatlich oder vom Glücksspielanbieter) vorgegebene Limits hingegen führen zu keiner solchen Veränderung (Broda et al., 2008) 11 .

Selbstausschluss:

Wirksam, da es sich insbesondere im Internet um eine relativ niedrighschwellige Schutzmassnahme handelt, die Spieler tatsächlich nutzen, um proaktiv eine Schädigung zu verhindern (Xuan & Shaffer, 2009 12 ; Meyer & Hayer, 2010 13).

Warnhinweise und Realitätstest:

Potenziell wirksam, sofern sie sich auf das individuelle Spielverhalten beziehen und dem Spieler die Möglichkeit geben, sein individuelles Spielverhalten zu reflektieren (Jardin & Wulfert, 2009 14 ; Monaghan & Blaszczyński, 2010 15). Die Wirksamkeit generischer Warnhinweise, wie sie in der Tabakindustrie üblich sind, ist allerdings zweifelhaft.

Beschränkung der Werbung:

Potenziell wirksam. Werbebotschaften können Spieler beeinflussen und sind daher ein Ansatzpunkt für den Spielerschutz (Korn, Hurson & Reynolds, 2005) 16 . Dabei sollten aber weniger die formalen Bedingungen der Werbung (Medium, Uhrzeit...), sondern die tatsächlichen Werbeinhalte reguliert werden. Die Anforderungen der britischen Advertising Standards Authority 17 können hier als Musterlösung genannt werden.

Beschränkung der Art des Spiele:

Wahrscheinlich unwirksam, da (siehe Frage 15) für verschiedene Personen verschiedene Spiele gefährlich sein können. Aus Gründen des Spielerschutzes Spiele zu verbieten, die für manche Personen Risiken bergen, während Spiele zugelassen werden, die für andere Personen Risiken bergen, erscheint daher inkonsistent.

Eine Rangreihung oder Aufteilung der obigen Massnahmen ist allerdings kontraproduktiv, da Spielerschutzmassnahmen isoliert voneinander kaum wirksam sind. Stattdessen muss ein Gerüst aus verschiedenen Schutzmassnahmen eingerichtet werden, das folgende Anforderungen erfüllt:

- 1) Evidenzbasiert: Es muss ein ausreichendes Mass an wissenschaftlicher Evidenz existieren, das eine Wirksamkeit nahelegt und potenzielle Nebenwirkungen eingrenzt.
- 2) Abgestuft: Es müssen Spielerschutzmassnahmen enthalten sein, die sowohl die Entstehung von Problemen verhindern, als auch die schädlichen Auswirkungen von problematischem Spielverhalten limitieren können.
- 3) Akzeptiert: Spielerschutzmassnahmen müssen in einer Art gestaltet sein, die von den Spielern als nützlich akzeptiert wird. Spielerschutzmassnahmen, die von den Spielern abgelehnt werden, fördern nur den Zulauf zum unlicenzierten Markt. Spielerschutz sollte sich daher nach den Schutzbedürfnissen der Spieler richten.

Diese Anforderungen sind im CEN Workshop Agreement CWA 16259:2011 erfüllt. Dieser in Zusammenarbeit zwischen Industrie und Wissenschaft entstandene Standard könnte vollständig als Minimalstandard für Spielerschutz im Internet übernommen werden.

5 Productivity Commission (1999). Australia's Gambling Industries. Canberra: Commonwealth of Australia.

6 Wood, R.T.A., & Williams, R.J. (2009). Internet Gambling: Prevalence, patterns, problems, and policy options. Final Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre. Guelph, Ontario.

- 7 Shaffer, H. J.; & Hall, M. N. (1996). Estimating the prevalence of adolescent gambling disorders: a quantitative synthesis and guide toward standard gambling nomenclature. *Journal of Gambling Studies*, 12, 193-214.
- 8 Ladouceur, R.; Boudreault, N.; Jacques, C.; & Vitaro, F. (1999). Pathological gambling and related problems among adolescents. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 8, 55–68.
- 9 Bondolfi, G.; Osiek, C.; & Ferrero, F. (2000). Prevalence estimates of pathological gambling in Switzerland. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 101, 473–475.
- 10 Nelson, S.E., LaPlante, D.A., Peller, A., Schumann, A., LaBrie, R.A., & Shaffer, H. J. (2008). Real limits in the virtual world: Self-limiting behaviour of internet gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 24, 463–477.
- 11 Broda, A., LaPlante, D.A., Nelson, S.E., LaBrie, R.A., Bosworth, L.B., & Shaffer, H.J. (2008). Virtual harm reduction efforts for internet gambling: Effects of deposit limits on actual internet sports gambling behaviour. *Harm Reduction Journal*, 5, 27–36.
- 12 Xuan, Z.; & Shaffer, H. J. (2009). How Do Gamblers End Gambling: Longitudinal Analysis of Internet Gambling Behaviors. Prior to Account Closure Due to Gambling Related Problems. *Journal of Gambling Studies*, 25, 239-252.
- 13 Meyer, G., & Hayer, T. (2010). *Die Effektivität der Spielsperre als Maßnahme des Spielerschutzes*. Frankfurt: Lang.
- 14 Jardin, B., & Wulfert, E. (2009). The use of messages in altering risky gambling behavior in college students: An experimental analogue study. *American Journal on Addictions*, 18, 243-247.
- 15 Monaghan, S., & Blaszczynski, A. (2010). Impact of mode of display and message content of responsible gambling signs for electronic gaming machines on regular gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 26, 67-88.
- 16 Korn, D.; Hurson, T.; & Reynolds, J. (2005). *Commercial Gambling Advertising: Possible Impact on Youth Knowledge, Attitudes, Beliefs and behavioural Intentions*. Final Report submitted to the Ontario Problem Gambling Research Centre. April 2005.
- 17 <http://www.cap.org.uk/The-Codes/CAP-Code/~media/Files/CAP/Codes%20CAP%20pdf/CAP%20Section%2016.ashx>
<http://www.cap.org.uk/The-Codes/BCAP-Code/~media/Files/CAP/Codes%20BCAP%20pdf/BCAP%20Section%2017.ashx>

(17) Do you have evidence (e.g. studies, statistical data) on the scale of problem gambling at national or EU level?

Die wichtigsten Ergebnisse:

Bondolfi et al. (2005);

N=2803; Methode: Telefoninterview (SOGS, CAGE)

Ergebnisse:

Jahresprävalenz:

0.8% problematisches Spiel

0.5% pathologisches Spiel

Lebenszeitprävalenz:

2.2% problematisches Spiel

1.1% pathologisches Spiel

Brodbeck et al. (2007);

N=6385; Methode: Telefoninterview und Befragungen

(NODS)

Ergebnisse:

Jahresprävalenz:

0.2% problematisches Spiel

0.02% pathologisches Spiel

Lebenszeitprävalenz:

0.6% problematisches Spiel

0.3% pathologisches Spiel

Folgende Studien beschäftigen sich mit der Prävalenz von Glücksspielsucht in der Schweiz:

- Bondolfi, G., Jermann, F., Ferrero F, Zullino, D. & Osiek, Ch. (2008): Prevalence of pathological gambling in Switzerland after the opening of casinos and the introduction of new preventive legislation. *Acta Psychiatr Scand*, 117: 236–239.
- Bondolfi, G., Osiek, C. & Ferrero, F. (2002): Pathological gambling: An increasing and underestimated disorder. *Schweizer Archiv für Neurologie und Psychiatrie*, 153 (3), 116–122.
- Bondolfi, G., Osiek, C. & Ferrero, F. (2000): Prevalence estimates of pathological gambling in Switzerland. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 101 (3), 473–475.
- Brodbeck, J.; Dürrenberger, S. & Znoj, H. (2007): Grundlagenstudie Spielsucht: Prävalenzen, Nutzung der Glücksspielangebote und deren Einfluss auf die Diagnose des Pathologischen Spielens. Schlussbericht 2007. Institut für Psychologie, Klinische Psychologie und Psychotherapie der Universität Bern. Im Auftrag der Deutschschweizer Kantone und des Tessins.

(18) Are there recognised studies or evidence demonstrating that on-line gambling is likely to be more or less harmful than other forms of gambling for individuals susceptible to develop a pathological gaming pattern?

Relativ früh nachdem im Internet erste Glücksspielangebote aufgetaucht sind, haben diese das Interesse der Wissenschaft geweckt und erste Spekulationen tauchten auf, dass online Glücksspiel besonders gefährliche Charakteristika besässe (Griffiths, 1999) 19 oder zu einer völlig neuen, schwerwiegenderen Form des pathologischen Spielens führen könnte (King & Barak, 1999) 20. Insbesondere am Beispiel von Grossbritannien zeigt sich, dass diese Annahmen falsch waren. Grossbritannien ist Europas grösster Glücksspielmarkt und eine Vielzahl von Online Glücksspielen sind im Rahmen eines regulierten Marktes verfügbar. Trotzdem liegen die britischen Prävalenzraten im unteren europäischen Durchschnittsbereich (Wardle et al, 2011) 21. Auch die Öffnung des Online-Glücksspielmarktes hat nicht zu einer Vergrösserung der glücksspielbezogenen Probleme geführt. Das ist durch mehrere Aspekte erklärbar:

1) Online Glücksspiel ist nicht gefährlicher: Rezente Studien finden keine erhöhte Gefährlichkeit des Online Glücksspiels (Welte et al., 2009 22 ; LaPlante et al, 2009 23) und zeigen, dass frühere Annahmen von einer erhöhten Gefährlichkeit des Online Glücksspiels Fehlinterpretationen waren. Zwar nutzen pathologische Spieler auch Online Glücksspiele, diese sind aber nur selten die Ursache für ihre Probleme (Wood & Williams, 2009 p.91) 24 . Shaffer & Martin 25 fassen dies zusammen:

Furthermore, a high correlation between a specific type of gambling (e.g., Internet gambling) and problem gambling does not reflect a causal influence, but might mean that devotees of that type of gambling also engage in many forms of gambling (Shaffer & Martin, 2011, p. 494) .

2) Im Internet ist ein besserer Spielerschutz möglich: Durch die technischen Möglichkeiten des Internets ist das Verhalten des Spielers vollständig erfassbar. Während die Erkennung von Problemspielern in terrestrischen Spielbanken ein sehr schwieriges Unterfangen ist (Häfeli & Lischer, 2010 26 ; Delfabbro et al., 2011 27), stehen im Internet sowohl das Spielverhalten (LaBrie & Shaffer, 2011 28) als auch das Kommunikationsverhalten (Häfeli et al., 2010 29) jedes Kunden lückenlos zur Verfügung und können verwendet werden, um Problemspieler frühzeitig zu erkennen. Darüber hinaus sind viele Spielerschutzmassnahmen (z.B. Selbstlimitierung) an das Vorhandensein eines individualisierten Spielerkontos gebunden und damit zur Zeit nur online möglich (Gainsbury, 2011 30).

19 Griffiths, M. (1999). Gambling technologies: Prospects for problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 15, 265–282.

20 King, S. A., & Barak, A. (1999). Compulsive internet gambling: A new form of an old clinical pathology. *CyberPsychology & Behavior*, 2, 441–456.

21 Wardle, H.; Moody, A.; Spence, S.; Orford, J; Volberg, R.; Jotangia, D.; Griffiths, M.; Hussey, D.; & Dobbie, F. (2011). British Gambling Prevalence Survey 2010. Paper prepared for the UK Gambling Commission.

22 Welte, J. W.; Barnes, G. M.; Tidwell, M. C.; & Hoffman, J. H. (2009). The association of form of gambling with problem gambling among American youth. *Psychology of Addictive Behavior*, 23, 105-112.

23 LaPlante, D. A.; Nelson, S. E.; LaBrie, R. A.; & Shaffer, H. J. (2009). Disordered gambling, type of gambling and gambling involvement in the British Gambling Prevalence Survey 2007. *European Journal of Public Health*. Advance Access.

24 Wood, R.; & Williams, R. (2009). Internet Gambling: Prevalence, Patterns, Problems, and Policy Options. Final Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph, Ontario, Canada.

25 Shaffer, H. J.; & Martin, R. (2011). Disordered Gambling: Etiology, Trajectory, and Clinical Considerations. *Annual Review of Clinical Psychology*, 7, 483-510.

26 Häfeli, J., & Lischer, S. (2010). Die Früherkennung von Problemspielern in Schweizer Kasinos. Eine repräsentative, quantitative Datenanalyse der ReGaTo-Daten 2006. *Prävention und Gesundheitsförderung*, 5, 145–150.

27 Delfabbro, P.; Borgas, M.; King, D. (2011). Venue Staff Knowledge of Their Patrons' Gambling and Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies*. Advance Access. DOI 10.1007/s10899-011-9252-2.

28 LaBrie, R.A., & Shaffer, H.J. (2010). Identifying behavioral markers of disordered internet sports gambling. *Addiction Research and Theory*. Advance Access. DOI 10.3109/16066359.2010.512106.

29 Häfeli, J; Lischer, S.; & Schwarz, J. (2010). Early detection of gambling problems based on customer communication. Report commissioned by EGBA.

30 Gainsbury, S. (2011). Player account-based gambling: potentials for behaviour-based research methodologies. *International Gambling Studies*. Advance Access. DOI 10.1080/14459795.2011.571217.

(19) Is there evidence to suggest which forms of on-line gambling (types of games) are most problematic in this respect?

Siehe Frage 15. Die Gefährlichkeit verschiedener Spiele kann zwischen verschiedenen Personen variieren. Es wäre daher irreführend manche Spiele als gefährlicher oder ungefährlicher darzustellen.

(20) What is done at national level to prevent problem gambling? (E.g. to ensure early detection)?

Die Schweiz hat insbesondere mit dem neuen Spielbankengesetz 31 innovative Wege im Bereich des «Responsible Gambling» beschritten. Das Modell schreibt den Anbietern mittels gesetzlicher Vorgaben 32 hohe Standards im Bereich der Prävention und der Früherkennung vor. Nebst den klaren Bedingungen für die Anordnung von Spielsperren, welche landesweit vernetzt sind, besteht die Möglichkeit der Selbstsperrung. Zentral jedoch sind die Anforderungen für die Unternehmen im Bereich der Früherkennung:

Auf der Basis der in der Checkliste Früherkennung beschriebenen Merkmale von problematischem Spielen, beobachten die Mitarbeiter im Spielsaal routinemässig. Sind Auffälligkeiten wahrnehmbar teilt der Mitarbeiter seine Beobachtung mittels dem Meldezettel Früherkennung seinem Vorgesetzten mit. Der Vorgesetzte entscheidet über die Aufnahme ins Früherkennungssystem. Entsprechend dem Schweregrad der beobachteten Merkmale (A- oder B-Kriterien) unterliegt der Spieler während einer 8-wöchigen Beobachtungsphase einer erhöhten Beobachtung der Mitarbeitenden. Gleichzeitig sucht der Vorgesetzte proaktiv das Gespräch mit dem Spieler. Dabei werden drei verschiedene Gesprächstypen unterschieden: 1. Das Kontaktgespräch mit dem Ziel eine Vertrauensbasis zum Spieler aufzubauen. 2. Das Gespräch zu Spielverhalten und finanzieller Situation mit dem Ziel vom Spieler die Eigenwahrnehmung zu seinem Spielverhalten und Informationen zu seiner finanziellen Situation zu erhalten, damit eine erste Einschätzung darüber gemacht werden kann, ob sich der Spieler das Spielen in dieser Höhe leisten kann. Bestehen Zweifel in dieser Einschätzung folgt der 3. Gesprächstyp: Der Spieler wird aufgefordert, seine finanzielle Situation offenzulegen und nachzuweisen, dass er seinen finanziellen Verpflichtungen nachkommt.

Nach Abschluss der 8-wöchigen Früherkennungsphase muss darüber entschieden werden mit welcher Massnahme der Prozess abgeschlossen wird. Die Resultate werden dokumentiert. Dabei sind drei verschiedene Ergebnisse möglich:

1. Die Früherkennung wird ohne weitere Massnahme geschlossen. Dieser Entscheid wird plausibel begründet.

2. Die Früherkennung wird mit einer Selbstsperre geschlossen. Der Gast kommt zur Erkenntnis, dass es für ihn sinnvoll ist, dass er sich sperren lässt.

3. Die Früherkennung wird mit einer angeordneten Spielsperre geschlossen. Dies ist dann der Fall, wenn der Gast nicht nachweisen kann, oder der entsprechenden Aufforderung dazu nicht nachkommt, dass er sich das Spielen in dieser Höhe und/oder dieser Besuchsfrequenz nicht leisten kann und seinen finanziellen Verpflichtungen nicht vollumfänglich nachkommt.

31 Bundesgesetz vom 18.12.1998, SBG, SR 935.521.

31 Verordnung vom 24. September 2004 über Glücksspiele und Spielbanken. Spielbankenverordnung, VSBG, SR 935.521.

(21) Is treatment for gambling addiction available at national level? If so, to what extent do on-line gambling operators contribute to the funding of such preventive actions and treatment?

In der Schweiz existieren in allen drei Sprachregionen spezialisierte Behandlungseinrichtungen (Bellinzona, Lausanne, Basel und Zürich). Daneben bieten lokale Suchtbehandlungseinrichtungen ambulante Beratung auch für Personen mit glücksspielbezogenen Problemen. Die Nachfrage nach Beratung und Behandlung ist allerdings sehr bescheiden.

Die Kosten werden durch die öffentliche Hand oder die Krankenversicherungsträger gedeckt.

Da in der Schweiz (noch) keine Lizenzen für Online-Anbieter vergeben werden, existiert keine Unterstützung durch ausländische Anbieter.

(22) What is the required level of due diligence in national regulation in this field? (e.g. recording on-line players' behaviour to determine a probable pathological gambler?).

Der Grad an gebotener Sorgfalt sollte keine Konsensentscheidung darüber werden, was der Industrie zugemutet werden kann. Insbesondere sollten dabei Argumentationen vermieden werden, die darauf abzielen, dass bei „weniger gefährlichen“ Spielen auch weniger Konsumentenschutz nötig ist. Die Auswirkungen glücksspielbezogener Probleme sind im Einzelfall schwerwiegend. Es sollte daher jedem Spieler, unabhängig davon was er spielt, der bestmögliche Spielerschutz zur Verfügung gestellt werden.

Die logische Eingrenzung für einen an den Bedürfnissen des Spielers ausgerichteten Spielerschutz ist dabei aber nicht, was der Industrie zugemutet werden kann, sondern was den Spielern zugemutet werden kann. Regulatorische Regelwerke sollten daher nicht darauf abzielen den Spieler zu bevormunden, sondern stattdessen dafür zu sorgen, dass ihm die Werkzeuge zur Verfügung gestellt werden, die er benötigt um sich ausreichend zu schützen. In diesem Kontext ist der CEN Standard CWA 16259:2011 zu nennen, der vorwiegend auf Massnahmen beruht, die von den Spielern nicht als invasiv empfunden werden sondern stattdessen breite Akzeptanz bei gleichzeitiger wissenschaftlich nachgewiesener Wirksamkeit geniessen.

(23) What is the statutory age limit for having access to on-line gambling services in your Member State? Are existing limits adequate to protect minors?

(24) Are on-line age controls imposed and how do these compare to off-line 'face-to-face' identification?

(25) How are commercial communications for gambling services regulated to protect minors at national or EU level? (e.g. limits on promotional games that are designed as on-line casino games, sports sponsorship, merchandising (e.g. replica jerseys, computer games etc) and use of social on-line networks or video-sharing for marketing purposes.

(26) Which national regulatory provisions on license conditions and commercial communications for on-line gambling services account for the risks described in the Green Paper and seek to protect vulnerable consumers? How do you assess them?

Other comments on issues raised in section 2.3.1

2.3.2. Public order

(27) Are you aware of studies and/or statistical data relating to fraud and on-line gambling?

(28) Are there rules regarding the control, standardisation and certification of gambling equipment, random generators or other software in your Member State?

(29) What, in your opinion, are the best practices to prevent various types of fraud (by operators against players, players against operators and players against players) and to assist complaint procedures?

(30) As regards sports betting and outcome fixing - what national regulations are imposed on on-line gambling operators and persons involved in sport events/games to address these issues, in particular to prevent 'conflicts of interest'? Are you aware of any available data or studies relating to the magnitude of this problem?

(31) What issues should in your view be addressed in priority?

(32) What risks are there that a (on-line) sports betting operator, which has entered into a sponsorship agreement with a sports club or an association, will seek to influence the outcome of a sports event directly or indirectly for profitable gain?

(33) What concrete cases are there that have demonstrated how on-line gambling could be used for money laundering purposes?

(34) Which micro-payments systems require specific regulatory control in view of their use for on-line gambling services?

(35) Do you have experience and/or evidence of best practice to detect and prevent money laundering?

(36) Is there evidence to demonstrate that the risk of money laundering through on-line gambling is particularly high in the context of such operations set up on social web-sites?

(37) Are national e-commerce transparency requirements enforced to allow for illegally operated services to be tracked and closed? How do you assess this situation?

Other comments on issues raised in section 2.3.2

2.3.3. Financing of benevolent and public interest activities as well as events on which on-line sports betting relies

(38) Are there other gambling revenue channeling schemes than those described in the Green Paper for the public interest activities at national or EU level?

(39) Is there a specific mechanism, such as a Fund, for redistributing revenue from public and commercial on-line gambling services to the benefit of society?

(40) Are funds returned or re-attributed to prevention and treatment of gambling addiction?

(41) What are the proportions of on-line gambling revenues from sports betting that are redirected back into sports at national level?

(42) Do all sports disciplines benefit from on-line gambling exploitation rights in a similar manner to horse-racing and, if so, are those rights exploited?

(43) Do on-line gambling exploitation rights that are exclusively dedicated to ensuring integrity exist?

(44) Is there evidence to suggest that the cross-border "free-riding" risk noted in the Green Paper for on-line gambling services is reducing revenues to national public interest activities that depend on channelling of gambling revenues?

(45) Do there exist transparency obligations that allow for gamblers to be made aware of whether and how much gambling service providers are channelling revenues back into public interest activities?

Other comments on issues raised in section 2.3.3

2.4. Enforcement and related matters

(46) Which form of regulatory body exists in your Member State and what are its competences, its scope of action across the on-line gambling services as defined in the Green Paper?

(47) Is there a national register of licensed operators of gambling services? If so, is it publicly accessible? Who is responsible for keeping it up to date?

(48) Which forms of cross-border administrative cooperation are you aware of in the domain of gambling and which specific issues are covered?

(49) Are you aware of enhanced cooperation, educational programmes or early warning systems as described in the Green Paper that are aimed at strengthening integrity in sport and/or increase awareness among other stakeholders?

(50) Are any of the methods mentioned in the Green Paper, or any other technical means, applied at national level to limit access to on-line gambling services or to restrict payment services? Are you aware of any cross-border initiative(s) aimed at enforcing such methods? How do you assess their effectiveness in the field of on-line gambling?

(51) What are your views on the relative merits [in terms of suitability and efficiency] of the methods mentioned in the Green Paper as well as any other technical means to limit access to gambling services or payment services?

Other comments on issues raised in section 2.4

--

Other comments on issues raised in the Green Paper

