

BEKÄMPFUNG VON

Glücks-
und



Falsch-
Spiel

BUNDESKRIMINALAMT WIESBADEN



BEKÄMPFUNG
VON GLÜCKS- UND FALSCHSPIEL

ARBEITSTAGUNG

IM BUNDESKRIMINALAMT WIESBADEN VOM 23. MAI BIS 28. MAI 1955

ÜBER UNERLAUBTES GLÜCKSSPIEL, FALSCHSPIEL,

BETRUG MIT SPIELAUTOMATEN

UND OKKULTSCHWINDEL



HERAUSGEBER

BUNDESKRIMINALAMT WIESBADEN

1955

Alle Rechte, auch die der auszugsweisen Wiedergabe,
Übersetzung und Bearbeitung, des Nachdrucks, der Verfilmung usw.,
sind ausdrücklich vorbehalten

Gedruckt in der Bundesdruckerei

Inhalt

	Seite
Vorwort	
Regierungs- und Kriminaldirektor Dickopf, Bundeskriminalamt	5
Einführung	
Regierungs- und Kriminaldirektor Dr. Niggemeyer, Bundeskriminalamt	7
Vorträge	
Entstehung und Geschichte der Glücksspiele	
Kriminalrat Leichtweiß, Bundeskriminalamt	11
Theorie und Praxis des Glücksspiels in den internationalen Spielbanken	
Direktor Liebs, Bad Homburg	21
Die Täterpersönlichkeit des Glücks- und Falschspielers	
Regierungs- und Kriminalrat Eschenbach, Bundeskriminalamt	27
Formen und Technik des Spielbetruges (Falschspielertricks). Polizeilich-forensische Behandlung	
Kriminaloberinspektor I. Kl. Sprung, Wien	37
Glücks- und Geschicklichkeitsspiele nicht mechanischer Art bei Volksbelustigungen unter freiem Himmel — aus der Praxis für die Praxis	
Kriminalinspektor Wiese, Landeskriminalamt Bayern	55
La Roulette Petite	
Kriminalrat a. D. Wagner, München	67
Die Bekämpfung des regelwidrigen Ecarté-Spiels aus der Sicht der Strafverfolgungs- behörde	
Oberstaatsanwalt Dr. Hofmann, Darmstadt	71
Schutzbehauptungen und Taktik des Berufs- und Falschspielers vor Polizei und Gericht	
Kriminaloberinspektor I. Kl. Sprung, Wien	83
Repressive und präventive Bekämpfungsmaßnahmen unter besonderer Berücksichtigung der praktischen Erfahrungen aus den Frankfurter Spielerprozessen	
Kriminalrat Michalke, Frankfurt/M.	89
Der kriminalpolizeiliche Meldedienst (Zusammenarbeit zwischen örtlicher Kriminal- polizei — Landeskriminalamt — Bundeskriminalamt)	
Regierungs- und Kriminalrat Dr. Ochs, Bundeskriminalamt	101
Betrügerische Manipulationen beim Glücksspiel	
R. Taupin, Sûreté Nationale, Paris	107
Glücksspielstrafrecht (§§ 284 ff StGB)	
Regierungs- und Kriminalrat Dr. Stangl, Bundeskriminalamt	123

	Seite
Prüfung, Zulassung und Überwachung von mechanisch betriebenen Spielgeräten Dr. Klemt, Physikalisch-Technische Bundesanstalt	137
Automatenwesen und Jugendschutz Hauptgeschäftsführer Seidel †, Hamm/Westf.	149
Die Entwicklung der Jahrmarktspiele und der mechanisch betriebenen Spielautomaten Dr. Lob, Physikalisch-Technische Bundesanstalt	155
Rechtliche Voraussetzungen für die Aufstellung mechanisch betriebener Spielgeräte Regierungsdirektor Dr. Rother, Bundeswirtschaftsministerium	161
Die Erfahrungen bei der Bekämpfung des Glücks- und Falschspiels in Berlin (Vorschlag zur Neufassung des § 284 StGB) Regierungsrat Oesterhelt, Landeskriminalamt Berlin	171
Lotterie und Toto — Fußballtoto Kriminalkommissar z. Wv. Reiche, Wiesbaden	181
Der Schwindel mit Abschirmgeräten gegen Erdstrahlen Ing. Dr. phil. Gradmann, Bundeskriminalamt	191
Ergebnisse und Probleme der Parapsychologie und ihre Bedeutung für Polizei und Rechtsordnung Prof. Bender, Freiburg	195
Nachweisbarer Okkultbetrug Kriminalkommissar a. D., Regierungsinspektor Pelz, Berlin	207
 Anhang:	
Aufstellung der bekanntesten und in Deutschland gebräuchlichsten Glücks- und Geschicklichkeitsspiele	215

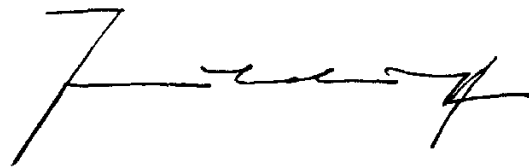
Vorwort

Die Arbeitstagung, deren Ergebnisse in diesem Bande vorgelegt werden, hat wiederum eine große Zahl hervorragender Sachkenner und kriminalpolizeilicher Spezialexperten im Bundeskriminalamt vereinigt. Vertreter der verschiedensten Meinungsrichtungen sind zu Wort gekommen und haben in ehrlicher Diskussion versucht, auf den Grund der vielschichtigen Probleme vorzustoßen, um damit den Ausgangspunkt für eine erfolgversprechende Arbeit zu gewinnen. Ob dies in jedem Falle gelungen ist, bleibt dahingestellt. Fest steht jedoch, daß das Bemühen um gegenseitiges Verständnis zum Ziel geführt hat und daß die Teilnehmer der Arbeitstagung ihr Wissen beträchtlich vertiefen konnten.

Die Grenzen der kriminalpolizeilichen Arbeit sind bei der Bekämpfung des unerlaubten Glücksspiels und des Falschspiels eng gezogen. Die Unklarheit der Rechtslage, die schwankende Beurteilung der Tatbestände und die Schwierigkeit der Beweisführung im Einzelfall sind nicht dazu angetan, die Sachaufklärung zu erleichtern. Im Bereich des Betrugs mit Spielautomaten und des Okkultschwindels liegen die Dinge eher noch schwieriger. Gerade die Bekämpfung des letzteren zeigt, daß polizeiliches Eingreifen allein schwerlich zum Erfolg führen wird. Wir bedürfen also der Mithilfe aller, denen ein Einfluß auf die Lebensführung ihrer Mitmenschen eingeräumt ist, insonderheit der Eltern und Erzieher und der mit Fragen des Jugendschutzes betrauten Personen und Organisationen.

Selten zeigt sich niedriges Streben nach materiellen Gütern so klar wie beim Falschspieler, selten erscheinen innere Leere und Haltlosigkeit so überzeugend wie beim passionierten Glücksspieler. Zweifellos tragen Maßlosigkeit und Ziellosigkeit unserer Zeit in großem Umfange dazu bei, aus dem ursprünglich scherzhaften und erheiternden Spiel eine Gefahr werden zu lassen, der durch industrialisierten und damit sinnlosen Vergnügungsbetrieb Vorschub geleistet wird. Das Interesse der Gemeinschaft an der Eindämmung der Spielsucht, die kein echtes Spiel ist und deshalb nicht entspannend wirkt, muß geweckt werden; ebenso muß versucht werden, der Entpersönlichung und Vermassung mit anderen Mitteln zu begegnen, als mit automatisiertem Spiel oder mit der Flucht in nebelhaft-okkulte Welten, die zudem schon von geschäftstüchtigen und mit der Psyche des modernen Menschen gut vertrauten Glücksrittern erobert scheinen.

Die an der Arbeitstagung Beteiligten waren bestrebt, die Wege aufzuzeigen, die die Kriminalpolizei mit einiger Aussicht auf Erfolg beschreiten kann. Wir danken allen Teilnehmern und insbesondere unseren ausländischen Referenten, die aus dem reichen Schatz ihrer Erfahrungen viel Neues und Wissenswertes zu berichten wußten.



Regierungs- und Kriminaldirektor

Einführung

Regierungs- und Kriminaldirektor Dr. Niggemeyer
Bundeskriminalamt Wiesbaden

Seit der Besserung der wirtschaftlichen Verhältnisse in der Bundesrepublik und in West-Berlin hat die Ausbreitung des in vielfältiger Form auftretenden Glücksspiels in beunruhigender Weise zugenommen. Im Bund und in den Ländern besteht die übereinstimmende Auffassung, daß das unerlaubte Glücksspiel, das Falschspiel und das Automatenunwesen wirksamer als bisher bekämpft werden müssen. Wenn auch die Regelung des Glücksspielwesens in erster Linie Ländersache ist, so darf dennoch nicht übersehen werden, daß dem Bund nach Art. 74 Ziff. 11 GG die Zuständigkeit zu gesetzlichen Maßnahmen auf dem Gebiet des Gewerberechts zusteht und daß eine erfolgreiche Bekämpfung des unerlaubten Glücksspiels in allen seinen Abwandlungen nur möglich ist, wenn ein einheitliches Vorgehen angestrebt wird. Nur so kann der immer mehr um sich greifenden Rechtsunsicherheit gesteuert werden, von der letztlich nur die Gewinn haben, die wir bekämpfen sollen.

Der Kriminalbeamte, der als Glücksspielsachbearbeiter mit den z. Z. herrschenden unklaren tatsächlichen und rechtlichen Verhältnissen fertig werden muß, hat es sehr schwer. Häufig steht er vor der Situation, daß ein Spiel, das z. B. in einem Lande als Glücksspiel angesehen wird, in einem anderen als Geschicklichkeitsspiel gilt. Das Genehmigungsverfahren zur Aufstellung von Spielautomaten, die durch die Physikalisch-Technische Bundesanstalt in Braunschweig bereits geprüft und zugelassen sind, wird ebenfalls sehr unterschiedlich gehandhabt. Die Gewerbe- oder Ordnungsämter mancher Städte geben den Anträgen auf Errichtung neuer Spielhallen in großzügiger Weise statt, während andere die Konzessionierung grundsätzlich ablehnen. Die in der Bundesrepublik betriebenen gewerblichen Karten- und Kugelballspiele haben seit der Währungsreform einen derartigen Umfang angenommen, daß sich auch der Fachmann nur noch schwer auszukennen vermag. Oft kommt es vor, daß Spiele, die als Glücksspiele anzusehen sind, von den Unternehmern als Geschicklichkeitsspiele angemeldet und eröffnet werden. Bevor gegen die Veranstalter dieser Spiele Maßnahmen ergriffen werden können, muß in jedem einzelnen Falle festgestellt werden, daß es sich tatsächlich um ein Glücksspiel handelt. In der Zwischenzeit kann der Spielunternehmer aber bereits Zweigbetriebe eröffnet und sich wertvolle Gutachten beschafft haben, die ihm bescheinigen, daß die betriebenen Spiele Geschicklichkeitsspiele sind.

Die gesetzlichen Bestimmungen reichen — wie die bisherigen Prozesse gegen Spielunternehmer gezeigt haben — bei weitem nicht aus, um die derzeit ungesunde Entwicklung des Spielwesens in normale Bahnen zu lenken. Hinzu kommt, daß nicht nur Verwaltungs- und Strafgerichte, sondern auch Gerichte gleicher Gerichtsbarkeit in der Beurteilung ein und desselben Spiels verschiedene Auffassungen vertreten.

Das frühere Reichsgericht sah in seiner bekannten Entscheidung vom 4. 11. 1927 das Ecarté in seiner ursprünglichen Form als Glücksspiel und in seiner abgewandelten (mit Ponte usw.) als Geschicklichkeitsspiel an. Dieser Auffassung schloß sich das Preußische Oberverwaltungsgericht in seinem Urteil vom 30. 5. 1929 an. Das Bundesverwaltungsgericht hat nunmehr durch Urteil vom 17. 5. 1955 entschieden, daß das Kasino-Spiel — ein abgeändertes Ecarté — objektiv ein Glücksspiel sei. Für das Gebiet des Verwaltungsrechts ist damit eine höchstrichterliche Entscheidung gegeben. Das bedeutet, daß die Polizei nach den Grundsätzen des Verwaltungsrechts mit Verboten gegen die Spielkasinounternehmer vorgehen kann. Auf strafrechtlichem Gebiet wird sich der Bundesgerichtshof noch mit der Beurteilung dieses Spiels — eine Entscheidung ist in nächster Zeit zu erwarten — zu beschäftigen haben. Sollte sich der Bundesgerichtshof der Auffassung des Bundesverwaltungsgerichts nicht anschließen, dann hätten wir in der Beurteilung des Kasino-Spiels zwei höchstrichterliche Entscheidungen, die voneinander verschieden wären oder sich sogar

widersprechen würden. Das wäre aber ein Zustand, der im Interesse der Rechtssicherheit nur zu bedauern wäre. Die Staatsautorität leidet unter solchen Widersprüchen. Die Nutznießer sind in der Regel die Spielkasino-Unternehmer.

Wird ein Spiel durch die Gerichte zum Glücksspiel erklärt, dann wissen sich die Spielunternehmer — wie die Erfahrung gelehrt hat — schnell zu helfen. Eine geringe Veränderung der Spielregeln genügt meist, um aus dem alten Spiel ein »neues« Geschicklichkeitsspiel zu machen. Die Polizei darf dann mit ihrer Arbeit von vorne beginnen und sich in einem jahrelangen Instanzenkrieg zermürben, um auch diesem Spiel das Ende zu bereiten.

Das »Nachhinken« der Exekutive dürfte inzwischen von allen maßgebenden Stellen klar erkannt worden sein. So bemüht sich der Bundesminister der Justiz um Vorschläge im Rahmen einer Neufassung der §§ 284 ff StGB. Das Bundeswirtschaftsministerium und das Bundesinnenministerium wollen das Glücksspiel mehr als bisher unter behördliche Kontrolle stellen und durch eine Änderung des § 33 d Abs. 2 Satz 2 GewO. die Rechtsgrundlage hierfür schaffen. Der Niedersächsische Minister des Innern hält eine gesetzliche Regelung für notwendig, wonach das öffentliche Spiel mit Geldeinsätzen von mehr als 0,10 DM grundsätzlich verboten sein soll, ohne Rücksicht darauf, ob dieser Geldeinsatz bei mechanischen, nichtmechanischen, Glücks- oder Geschicklichkeitsspielen gemacht wird. Alle Spiele, bei denen der Einsatz auf einem Tableau vorgenommen wird, sollen den Bestimmungen des Spielbankgesetzes unterworfen sein, sofern der Einsatz 0,10 DM überschreitet. Die Gefahren, die der Jugend durch das Automatenunwesen drohen, werden tagtäglich in der Presse lebhaft diskutiert. Es sind auch Bemühungen feststellbar, eine Lösung dieses Problems über den Bundestag herbeizuführen. Hierbei darf allerdings nicht verkannt werden, daß die Forderungen nach einem wirksamen Jugendschutz stets mit den entgegenwirkenden Kapitalinteressen im Widerstreit stehen werden.

Für die Kriminalpolizei ergeben sich bei einer Neuordnung der gesamten Glücksspielmaterie verschiedene wesentliche Gesichtspunkte.

Die Schwierigkeiten in der Bekämpfung des unerlaubten Glücksspiels und des Falschspiels sind jedem kriminalpolizeilichen Spezialfachbearbeiter klar. Sie liegen — wie bereits erwähnt — einmal darin begründet, daß die gesetzlichen Bestimmungen unzureichend sind und daß die unterschiedliche Rechtsprechung der Verwaltungs- und Strafgerichte in erster Linie den Gegnern zugute kommt; zum anderen aber auch darin, daß die milde Bestrafung der Täter, die überführt werden konnten, für den Rechtsbrecher keine Abschreckung ist, doch den Kriminalbeamten in seinem Arbeitseifer lähmt. Wenn man bedenkt, wie schwer es ist und wieviel Kleinarbeit erforderlich ist, um z. B. einem Falschspieler das Falschspiel nachzuweisen, dann ist diese Enttäuschung verständlich. Mehr als manche »angesehenere« Spezialarbeit innerhalb der Kriminalpolizei verlangt die Bearbeitung von Glücks- und Falschspieldelikten, die nicht selten den Ausgangspunkt für weitere Straftaten bilden, Köhner von Format. Das setzt voraus, daß der Spezialfachbearbeiter alle Spiele und deren Spielregeln genau kennt und daß er über die Arbeitsweise der Glücks- und Falschspieler bestens unterrichtet ist. Es darf nicht vorkommen, daß der Spieler dem Kriminalbeamten überlegen ist. Leider ist dies häufiger der Fall, als uns lieb ist. Deshalb sind intensive Schulung und ständige Vertiefung der erworbenen Kenntnisse in der praktischen Arbeit für den guten Sachbearbeiter unerläßliche Voraussetzungen. Die Bekämpfung des reisenden Verbrechers — und bei den berufsmäßigen Falschspielern handelt es sich um reisende Täter — war früher die Stärke der Kriminalpolizei. Heute müssen wir sehr nachdenklich werden, wenn uns in der Polizeilichen Kriminalstatistik von 1954 mit nüchternen Zahlen dargetan wird, daß die Erfolge immer geringer werden. Neben der Vernachlässigung der fachlichen Ausbildung, wie sie infolge des Krieges und der Wirren der Nachkriegszeit zwangsläufig eintreten mußte, dürfte eine Reihe weiterer Gründe für diesen Rückgang maßgeblich sein. Sie im einzelnen hier zu erörtern, wäre fehl am Platze. Die Tatsache als solche sollten wir aber als Warnsignal betrachten, um von uns aus dazu beizutragen, daß die früheren Aufklärungsziffern wieder erreicht werden.

Auf eine Koordinierung der Überwachung des gesamten Spielwesens kann vom kriminalpolizeilichen Standpunkt aus nicht verzichtet werden. Das macht erforderlich, daß bei den kriminalpolizeilichen Zentralstellen in Bund und Ländern alle bekanntgewordenen Spiele mit genauer Spielbeschreibung erfaßt und einschlägige Gutachten und Gerichtsurteile gesammelt und ausgewertet werden. Zu erwägen wäre noch, ob die Entscheidung über den Spielcharakter eines neu zuzulassenden Spiels in Zukunft einem Sachverständigen-Ausschuß überantwortet werden sollte, der sich aus Vertretern des Bundes, der Länder und der interessierten Fachverbände zusammensetzt. Die Erlaub-

niserteilung für ein Jahrmarktsspiel müßte von der Unbedenklichkeitsbescheinigung einer fachlichen Zentralbehörde abhängig gemacht werden. Da sich Glücks- und Falschspieler oft als reisende Rechtsbrecher (Trickbetrüger, Bauernfänger, Tipster, Wettbetrüger, Schlepper usw.) betätigen, sollten wir uns bemühen, den kriminalpolizeilichen Meldedienst zu intensivieren, gemeinsame Richtlinien auszuarbeiten und mit dem Ausland einen regen Erfahrungs- und Nachrichtenaustausch zu pflegen.

Die Zielsetzung der Tagung dürfte damit kurz angedeutet sein. Nach einem allgemeinen Überblick über die gegenwärtige Lage, der als Auflockerung der komplizierten Materie gedacht ist, werden Fachspezialisten aller einschlägigen Disziplinen aus dem In- und Ausland über ihre Arbeitsmethoden, Arbeitsergebnisse und Erfahrungen berichten. Der Bereich des »Okkulten« in seiner Zwitterstellung zwischen Täuschung und Tatsache soll dabei auch erörtert werden.

Es bleibt zu hoffen, daß die gewonnenen Erkenntnisse nutzbringend verwertet werden können und daß die Zusammenarbeit zwischen den örtlichen Kriminalpolizeien, den Landeskriminalämtern, dem Bundeskriminalamt und den in der Internationalen Kriminalpolizeilichen Kommission zusammengeschlossenen Ländern auf diesem Spezialgebiet immer enger und erfolgreicher wird. Wir wissen, daß auf dem Gebiet der Bekämpfung des Glücks- und Falschspiels noch viele Probleme ungelöst sind. Auf nur wenigen anderen Gebieten ist aber auch eine Abhilfe durch den Gesetzgeber oder im Wege der Verordnung so dringlich wie hier. Falls es den gemeinsamen Anstrengungen auf dieser Tagung gelingen sollte, diese Dringlichkeit auch überzeugend darzutun und darüber hinaus bessere Wege in die Zukunft zu weisen, dann dürften wir nicht umsonst zusammengekommen sein.

Entstehung und Geschichte der Glücksspiele

Kriminalrat Leichtweiß, Bundeskriminalamt Wiesbaden

»Spiel ist älter als Kultur« schreibt der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga in seinem Werk »Homo ludens«, der »Spielende Mensch«. Und ein alter Satz sagt: »Alles Leben ist Spiel . . .«. Das Ideal des menschlichen Lebens nennt Plato vor mehr als 2000 Jahren »ein Spielen schönster Spiele«; und den Menschen sieht er als ein »Spielzeug Gottes«.

Der Spieltrieb — der Drang zum Spielen — wohnt schon dem Kinde inne; ebenso finden wir ihn, häufig in ausgeprägterer Form, bei dem Erwachsenen wieder. Wenn sich auch mit zunehmendem Lebensalter Mittel und Zweck dieses Dranges zum Spiel ändern, der Urtrieb bleibt immer der gleiche. Wem wäre die oft scherzhaft angewandte Redensart vom »Kind im Manne« nicht bekannt? Das Spiel mit den Kräften des Daseins gibt dem Leben erst Glanz und Freude; und so sagt Schiller, »daß der Mensch sich erst dann vollende und im Genuß seines Daseins glücklich werde, wenn ihm sein Handeln, Planen und Denken zum Spiel wird«.

Bei Martin Wieland lesen wir: »Nichts was den Menschen angeht, nichts was ihn bezeichnet, nichts was die verborgenen Federn und Räder seines Herzens aufdeckt, ist dem wahren Philosophen unerheblich . . . Worin spiegelt sich der Charakter einer Nation aufrichtiger als in ihren herrschenden Ergötzungen? Was Plato von der Musik eines jeden Volkes sagte, gilt auch von seinen Spielen: keine Veränderung in diesen wie in jener, die nicht entweder die Vorbereitung oder die Folge einer Veränderung in seinem sittlichen oder politischen Zustand wäre!« Und Wieland bemerkt weiter: »Ich würde es daher als eine des scharfsinnigsten Menschenforschers keineswegs unwürdige Beschäftigung ansehen, wenn ein solcher sich entschlosse, die Geschichte der Spiele zum Gegenstand einer genauen und vollständigen Untersuchung zu machen«. Ein solches Werk wäre von grundlegender Bedeutung, da das Spiel und der Spieltrieb als elementare Lebensäußerung und Urphänomen der menschlichen Existenz stets als etwas Selbstverständliches galten und wohl daher nur sehr selten den Anreiz für wissenschaftliche und kultur-historische Untersuchungen gaben. Hieraus erklärt es sich, daß bis zur Gegenwart nur relativ wenige Veröffentlichungen von Bedeutung über dieses Thema erschienen sind.

So können wir z. B. von der aktuellen Form des Glücksspiels, dem Roulette, nur sagen, daß Blaise Pascal einen Apparat zum Zwecke der Erforschung der Zufälligkeit der Zahlenfolge konstruiert hat und daß ein chinesisches Gerät zur Befragung des Schicksals ihn hierzu anregte. Wir wissen jedoch nichts Genaueres über die Entwicklung dieser Pascalschen Konstruktion zu dem Spielgerät »Roulette«.

Fest steht, daß überall dort, wo man primäre Lebensäußerungen primitivster menschlicher Gemeinschaft — in mythischer Vorzeit oder prähistorischer Vergangenheit — feststellt, auch das Spiel in irgendeiner Form in Erscheinung tritt. Es ist von Bedeutung, daß in jedem Falle näherer Untersuchung des »Spielens« eine ursprüngliche Verbindung zu göttlichem Walten zu finden ist. Für den primitiven Menschen, ja selbst noch für die Griechen, war immer die Gottheit am Spiel, über den Erfolg entscheidend, beteiligt.

Auch wir modernen Menschen, die wir uns den Gesetzen der Logik unterordnen, müssen den unberechenbaren Zufall anerkennen und fühlen unsere Machtlosigkeit gegenüber den Kräften der Unendlichkeit. Seit der Mensch spielt, tastet seine ratio nach dem Irrationalen.

Die Hoffnung auf das Glück und das Spiel um das Glück sind so alt wie die Menschheit selber. »Der Menschen Gott ist das Glück und mehr noch als ein Gott«, sagt Sophokles, und der glückspendenden Göttin Tyche gaben die Griechen das Füllhorn voll weltlicher Güter in die Hand und ein Steuerruder als Zeichen des Lenkens.

Die Römer verehrten unter den verschiedensten Gestalten ihre Glücksgöttin Fortuna, deren Tempel schon in Antium, der Hauptkultstätte von Latium, der Urzelle des Römerreiches, stand, wo sie als älteste und höchste Göttin angesehen wurde. Durch das Werfen der »sortes« (Lose) befragte man Fortuna, und von diesem Brauche dürfte sich wahrscheinlich das älteste Glücksspiel, das Würfelspiel, ableiten. Denn die Römer benutzten für das weltliche Würfelspiel neben den Würfeln in ihrer viereckigen Gestalt auch längliche Stäbchen, die den Orakelstäbchen der »sortes« glichen.

Wenn auch die religiösen Bräuche, wie das vorerwähnte kultische Los-Werfen der Römer, dem ursprünglichen Spieltrieb und der Suche nach einer Verbindung zum Irrationalen entspringen, so spricht doch vieles für die Theorie, die das Würfelspiel erst als eine weltliche Fortsetzung der aufgezeigten religiösen Handlungen sieht. Die Entwicklungsstufen wären also: Spieltrieb — kultische und dann weltliche Erscheinungsformen dieses Urtriebes.

Kraft seiner »ratio« ist der Mensch in der Lage, seinen Spieltrieb zu ordnen, ihn geistvoll mit einem Sinn zu erfüllen und aus ihm Regeln und Spielsysteme zu entwickeln. Überläßt er dabei, dem kultischen Ursprung folgend, dem Zufall allein die Entscheidung und läßt er seine geistigen Fähigkeiten und seine manuelle Geschicklichkeit »außer Spiel«, strebt er also nur Fortunas »Glück« an, dann spielt er um dieses Glück und wir nennen sein Spiel ein »Glücksspiel«. Geordnet und geformt, im Kreise der menschlichen Gemeinschaft kultiviert, kann der ein Element des menschlichen Wesens bedeutende Spieltrieb zur Selbstbeherrschung, Rücksichtnahme, zur erhöhten Achtung vor dem anderen und zur Großmut erziehen. Die der menschlichen Natur innewohnenden destruktiven Kräfte werden jedoch frei und gewinnen das Übergewicht, wenn das Spiel entartet und Maßlosigkeit, Habgier und Betrug seine Folgen sind.

Wie bereits angeführt wurde, dürfte der Würfel als der älteste Spielgefährte des Menschen anzusehen sein. Zunächst war es ein Knochen, unpoliert und ungleichmäßig; sein Vorläufer war der Stein. Man warf ihn in die Höhe, ließ ihn zu Boden fallen und las aus der Art seines Falles und seiner Lage eine Antwort. Hatten Stein oder Knochen eine längliche Form, dann wurden sie zum Stab, zur Rune, die Schrift- oder Bildzeichen eingeritzt trug, wie wir es heute noch vom Domino her kennen.

»Alea iacta est!« — »Der Würfel ist gefallen!« rief G. Julius Cäsar aus, als er den Rubikon überschritt. Und fast das ganze Altertum und Mittelalter beherrschte das Würfeln als eines der ältesten uns bekannten Glücksspiele, das in nicht unerheblichem Maße bis in die Gegenwart hineinreicht.

Unter dem Kreuze Christi würfeln die römischen Legionäre um des Herrn Gewand, die römischen Adilen ließen die Popinen Roms nach Spielern durchsuchen — das Spielen war ja nur an den Saturnalien gestattet. — Beim Frankfurter Würfelspiel mußten 30 Bauern und Bürger anlässlich des Blutgerichts am Haushamerfeld im Jahre 1635 um ihr Leben würfeln. Drei »W«, »Wein, Weib, Würfel«, waren das Zeichen der Frundsberger Landsknechte, als sie singend und brennend durch Europa zogen.

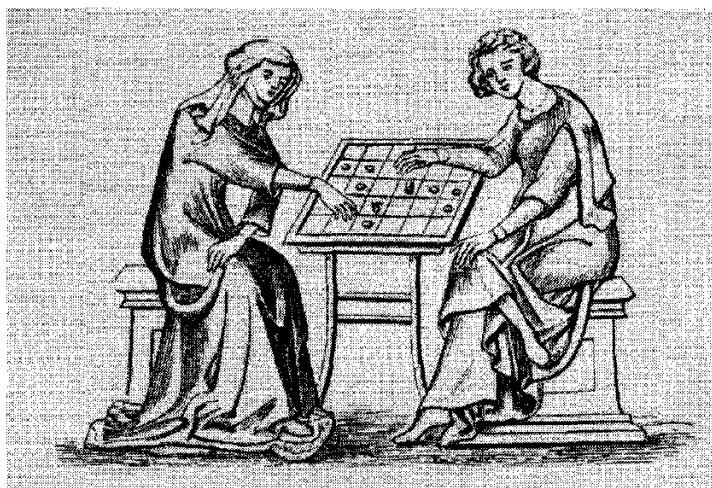
In Tacitus' »Germania« lesen wir, daß die alten Germanen in nüchternem Zustand das Würfelspiel als eine ernste Beschäftigung betrieben und oft, wenn sie bereits alles verloren hatten, von der Spielleidenschaft gepackt, mit dem letzten Wurf selbst um Freiheit und Leben spielten. Der Verlierer begab sich widerstandslos in die selbst verschuldete Knechtschaft. Dies bezogen die Germanen, bei denen das Würfelspiel mit mythischer Weihe umgeben war, in den Begriff der Treue ein. Nach ihrer Auffassung war dieses Spiel eine Erfindung des großen Gottes des Glücks Wotan, und lange dienten ihnen daher Würfel als Symbol des Glückes. Hier finden wir die ersten Wurzeln für die spätere Auffassung »Spielschulden — Ehrenschulden«.

Aber auch bei Völkern anderer Kulturkreise traten das Spiel und die Spielleidenschaft frühzeitig in Erscheinung. Die Sanskrit-Bücher der Inder erzählen bereits von Spiel-Orgien, bei denen sogar das Weib als Einsatz diente.

Wie die Künste der Porzellan- und Papiermacher, der Drucker und Baumeister, wanderten auch die Spiele von Ost nach West. Herodot nennt Lydien als das Ursprungsland aller Spiele. 350 Jahre vor dem trojanischen Krieg soll Lydiens König Athys während einer Hungersnot das Volk dadurch abgelenkt haben, daß er Spieltische aufstellen und die unzufriedene Bevölkerung hieran spielen ließ. Das Volk wurde in 2 Klassen eingeteilt, von denen an einem Tage die eine zu essen bekam, während die andere spielen durfte; am darauffolgenden Tage war es dann umgekehrt.

Die homerischen Epen erwähnen schon die Würfel in dem gefährlichen »Knochenspiel«. Eine alte Darstellung zeigt uns Achill und Ajax beim Würfelspiel. Euripides läßt den Hofmeister der Medea-Kinder sagen: »Ich kam zum Würfelspiel, wo die alten Herren sich hinlagern, an Peirenes hochberühmten Born . . .«. Von einem anderen Spiel der Griechen, dem Kegelspiel, berichtet Athenaeus aus Ithaka, daß es noch um die Wende des 2. und 3. Jahrhunderts auf der Insel des Odysseus so ausgeübt wurde, wie es die Freier der Penelope zu spielen pflegten. Die Kegel hießen Persi. Neben den Würfeln und Kegeln war den Griechen auch ein Brettspiel, Peteia genannt, bekannt, auf das später noch kurz eingegangen werden soll.

Die ersten besorgten Aufrufe gegen das Spiel wurden wegen seiner Auswüchse ebenfalls in Hellas laut. Themistokles setzte sich im Jahre 525 vor Christi dafür ein, allen Staatsbeamten das Spiel zu verbieten, »da nicht der Eindruck entstehen solle, als setze die Republik sich selbst aufs Spiel«.



»Frau und Jüngling Brett spielend«

(Anfang des 14. Jahrhunderts)

Nach einer Miniatur in einer Handschrift des Britischen Museums, London

Entsprechend der nüchternen Härte ihrer Lebensauffassung waren in Sparta die Glücksspiele verboten, während im überschwänglichen Corinth die Spielleidenschaft zu höchster Blüte gelangte. Da Reichtum und Glücksspiel von jeher zusammengehörten und die Gefahr der Entartung, der Auswüchse und des Übermutes in sich bergen, erscheinen in jeder Epoche der Geschichte die Spielverbote.

Die Römer übernahmen die Glücksspiele der Griechen oder östlichen Völker und gaben ihnen ihre eigenen Regeln nach ihrem Lebensrhythmus. Das mit Gütern nicht reich gesegnete republikanische Rom spielte um bescheidene Gewinne. Als jedoch der Reichtum aus den Provinzen in die Ewige Stadt floß, brachte er auch erhöhte Spielleidenschaft mit sich. »Bürger, flieht das Glücksspiel«, warnte Cato — eben derselbe Cato, von dem Cicero in seinem Buche »Cato maior« berichtet, er habe als alter Herr gehadert: »Von all den vielen Spielen können die jungen Leute uns wenigstens das eine lassen, die Würfel!« Eine bis an die obere Grenze gesteigerte Spielwut muß unter den Cäsaren alle erfaßt haben, die einen Würfelbecher halten konnten. Einen wesentlichen Faktor stellten hier die Soldaten Roms dar. Krieg und Spiel, Feldlager und Würfel gehörten immer zueinander und in einem römischen Soldatengrab bei Remagen am Rhein fand man neben den Würfeln eine Statuette der Fortuna. Im allgemeinen war jedoch das bevorzugte Spiel der Legionäre ein dem heutigen Schach ähnliches Kriegsspiel. »Latrunculi« (Soldätchen) hießen die Steine dieses Brettspiels, »tabula latruncularia« das Brett, und das ganze Spiel wurde »latruncolorum ludus« genannt. Von Seneca wissen wir, daß gezogen und geschlagen wurde und derjenige als Verlierer galt, der keine Steine mehr hatte.

Die Germanen, zu denen die Brettspiele durch die römischen Legionäre kamen, kannten zuvor schon eines, das sie »tabel« nannten.

Brett und Würfel beherrschten, jedes für sich allein oder in Verbindung miteinander, von der frühesten Antike bis ins hohe Mittelalter den Spieltisch.

Aus Indien und Persien berichtet der Holländer Dapper in einem 1681 in Nürnberg übersetzten Reisebericht: »Was ihr Spiel und Zeitvertreib in ihren Häusern anbelangt, so ist zu wissen, daß sie zwar auch ihre Spiel-Char ten haben, die aber von den unsrigen weit unterschieden sind. Sowohl was die Bilder, als die Anzahl der Blätter anbelangt; sie haben auch gute Wissenschaft im Schachspiel«. Die Einteilung des Dame- oder Schachbrettes war schon damals bekannt. Ursprünglich diente das Brett nur als Unterlage für die Würfel, auf dem sie auseinandersprangen. Man zog auf dem Würfelbrett einen Kreis, in dem die Würfel auseinanderrollend Figuren bilden konnten. Den Bewegungen der Würfel suchte man ein System unterzulegen und das Brett in Felder einzuteilen. Als nächstes wurden die Würfel (die Steine) auf dem eingeteilten Brett gezogen, und aus dem Glücksspiel entstand ein Geschicklichkeitsspiel, das nicht mehr von dem Zufall des Würfels bestimmt wurde. Um ein solches dem Dame- und Schachspiel ähnliches Brettspiel handelte es sich auch bei dem bereits erwähnten Spiel der Griechen »Peteia«.

Bis zum Ende des 14. Jahrhunderts waren die Würfel das Glücksspiel Europas. Zu diesem Zeitpunkt tauchte das mit ihnen bald konkurrierende Kartenspiel auf. Seine allgemein verständliche Bildersprache und die geringen Herstellungskosten führten bald zu weiter Verbreitung im Volk. Hinsichtlich der Spielauffassungen und Regeln wirkten die Traditionen der heidnischen Germanenzeit noch lange nach.

Einen aufschlußreichen Beweis dafür, wie streng die Spielregeln genommen wurden, gibt die Schilderung des Verhaltens der beiden Könige Olaf von Dänemark und Olaf von Norwegen, die um das strittige Gotland würfelten: Der erste Wurf ergab 12, beim zweiten zersprang ein Würfel und die Gesamtzahl des einen Würfels und der beiden Stücke des anderen ergab 13. Widerspruchslos beugte sich der Gegenspieler, es war Olaf von Dänemark, dieser Bekundung göttlichen Willens. Gotland fiel an Olaf von Norwegen. Der Spielpartner fühlte sich durch eine ethische Verpflichtung gebunden, nicht anders als der Gegner im ritterlichen Zweikampf. Verletzungen der Regel wären Ehrverletzungen, wären Unehre gewesen und hätten die Ausstoßung aus der Gesellschaft bedeutet, aber sie hätten nie Anlaß zu einem Rechtsstreit gegeben. Eine Auffassung, die ursprünglich aus dem Mythischen kommend, zur Tradition bis in die jüngste Vergangenheit (z. B. Ehrenkodex des Offizierkorps usw.) wurde.

Einen unrühmlichen Wandel in der Spielauffassung brachte die Ablösung der Naturalwirtschaft durch das Geld, das mit der Zeit im Handel wie im Spiel einen abstrakten Charakter annahm. Das Hin- und Herschieben der Münzen von dem einen zu dem anderen Spieler wurde als unangenehme Verzögerung des Spielablaufs empfunden und die Spielergruppen setzten einen neutralen »Zähler« an ihre Seite. Er notierte den Spielverlauf und rechnete die Ergebnisse ab. Wem es beim Spiel an Bargeld mangelte, mußte Schulden machen, und die Schuldner erfanden den neutralen »Pfandtner«, einen Mann, der über genügend Bargeld verfügte, die Verluste zu begleichen hatte und so zum Gläubiger des Verlierers wurde. Wie heute noch der Bankhalter beim Baccara-Spiel, bekamen »Zähler« und »Pfandtner« ihren Anteil vom Spieleinsatz.

Das zwangsläufige Problem der Spielschulden machte das Spiel reif für eine Einschaltung der Justiz. Staat, Gemeinden und Zünfte versuchten, durch Gesetze und Verordnungen der Auswüchse Herr zu werden, während die »Vaganten«, die »fahrenden Gesellen«, den Bazillus der Spielwut von Stadt zu Stadt und von Land zu Land trugen. Jeder Vagant hatte seine Würfel in der Tasche. Mit dieser »Valuta« kam er durch die ganze Welt. Trotz aller gesteigerten Spielleidenschaft ist aber in den mittelalterlichen Schriften nirgends ein bewußtes Falschspiel erwähnt. Die Scheu vor der Feigheit und der Untreue war so tief eingewurzelt, daß es keines strafandrohenden Gesetzes für Falschspiel bedurfte.

Die Moral des Spieles schwand jedoch mit der Verarmung der Bauern, der Auflösung der ständischen Ordnung des Bürgertums, d. h. mit dem Zerfall der sittlich fundierten Sozialordnung dahin. Allmählich bildete sich eine Unterscheidung, eine Einteilung der Spiele in solche, die als Unterhaltung dienend erlaubt und solche, die wegen Gefährdung der öffentlichen Moral unstatthaft

waren. So kam es, daß auch immer nur bestimmte Spiele verboten und spezielle Bestimmungen erlassen wurden, die je nach den örtlichen Gegebenheiten und Sonderheiten darauf abzielten, unliebsame Mißstände zu unterbinden. Vielfach wurden durch Stadtrecht Konzessionen an bestimmte Spielhäuser erteilt, um eine bessere Kontrolle zu ermöglichen und dem »wilden« Spielen zu steuern. In Regensburg bestand schon 1202 ein Spielhaus und auch in Frankfurt/M. finden wir eine derartige Einrichtung im »Haus zum Stein« von 1390 bis 1432, ebenso in Mainz. In einer »Doppelschule« konnte man sich in Eltville am Rhein mit den Spielregeln vertraut machen und Paris besaß eine große »école de jeu«.

Auch das neuauftretende Kartenspiel bewirkte Ende des 14. Jahrhunderts eine Wandlung in der Beurteilung des Spiels, da sich mit ihm das Falschspiel, die Bauernfängerei mit gezinkten Karten verbreitete. Sofortige scharfe Gegenmaßnahmen der Behörden, Gemeinden und Zünfte wurden dadurch ausgelöst. Den Höhepunkt der Spielwelle brachte aber das 15. Jahrhundert. Im Gegensatz zu früher drückte die Literatur nunmehr ihren Abscheu über »Glücksspiel« und die aus Gewinnsucht gesteigerte Spieleleidenschaft aus. Reima v. Zweter erklärte: »Der Teufel ist der Vater der Würfel«. Die Ablehnung des Spieles war im 16. Jahrhundert so tief in das Bewußtsein der Bevölkerung eingedrungen, daß selbst die Landsknechte nur noch zur Unterhaltung und nicht mehr um Sold und Beute spielten.



»Schlemmer und Spieler«
Holzschnitt aus dem Jahre 1502

Die Spielkarten, die bunten Blätter »aus des Teufels Gebetbuch«, nahmen nunmehr die Vormachtstellung gegenüber den Würfeln ein, die noch im 13. Jahrhundert dominiert hatten. In Städte und Dörfer brachten die Handels- und Heerstraßen des Jahrhunderts als neue Mode das Kartenspiel, dessen rasche Verbreitung die jetzt billigere Herstellungsweise begünstigte. — An sich war das Kartenspiel nicht neu, denn schon in China kannte man lange vor Griechenland und Rom bemalte Blätter, aus denen auf eine Art Kartenspiel geschlossen wird. Araber haben dann die ersten Kartenspiele nach Italien und Spanien eingeführt. Den Orient und Occident durchziehende Zigeuner sorgten ebenso für ihre Weiterverbreitung wie die Landsknechte. »Lansquenet« hieß das früheste französische Kartenspiel und dieser Name zeigt uns eine unverkennbare Abwandlung des Wortes »Landsknecht«.

Die Herkunft des französischen wie des deutschen Kartenspieles aus dem Kriegsspiel ist unbestreitbar.

Die ersten Spielkarten wurden einzeln bemalt — in Nürnberg stellt man schon 1384 Kartenmaler fest und in Ulm um das Jahr 1400 eine Zunft der Kartenmaler. Bald darauf entstanden in Deutsch-

land die ersten Holzschnitte, die einen Druck der Spielkarten ermöglichten. Schon im Jahre 1423 sind solche Holzschnitte nachweisbar. Wenig später wurde mit Schablonen gearbeitet und die Fertigung im Kupferdruckverfahren aufgenommen.

In Frankreich begann das Kartenspiel seinen Siegeslauf unter Karl VII. und erfreute sich zuerst der Gunst der Hofgesellschaft, die finanziell in der Lage war, sich die kunstvoll handgemalten Karten zu leisten. Nach Aufnahme der industriellen Herstellung der Karten erfolgten aber schon unter Karl VII. alsbald strenge Verbote, bis zur Zeit Heinrichs IV. (1589 bis 1610) diese Verbotsmaßnahmen illusorisch wurden. Immer wurde durch Erfindung anderer Spielregeln ein Ausweg geschaffen, um durch Auflage eines »neuen« Kartenspieles das Verbot zu umgehen.

In Paris wurde sogar eine Spielerhochschule zur Tarnung des öffentlichen Glücksspiels eingerichtet. Unter Ludwig XIII. (1610 bis 1643) konnte man in der Seine-Metropole, trotz aller Verbote, 43 Spielhäuser zählen.

Als große Spieler der höchsten Gesellschaft waren bekannt: Königin Maria von Medici, die Herzöge von Guise, von Egeron, von Joinville und Bassompierre; auch Kardinal Mazarin zählte zu den bemerkenswerten Spielern seiner Zeit. Unter Ludwig XIV., der außerordentlich energisch gegen die Spielwut vorging, änderten sich die Verhältnisse nur wenig.

Die soziale Struktur des damaligen Frankreichs, in der sich die kommende Revolution bereits abzeichnete, war Anlaß und vielfach auch Folge der übertriebenen Spielleidenschaft. Durch wachsende Abgaben und Leistungen mußte der Untertan die maßlose Verschwendungssucht und die Spielverluste des Adels ausgleichen. Ein Übergreifen der Spielwut in noch ungezügelterer und wilderer Form auf das Volk war die Folge. Während es nicht nur in Frankreich, sondern auch in anderen Ländern keine Geselligkeit mehr ohne Spieltisch gab, frönte das Volk in seinen Kneipen dem Kartenspiel beim Trunk.

Immer neue Spielarten erfanden die Italiener. Es darf an dieser Stelle darauf hingewiesen werden, daß der Name unseres Skat auf das italienische Wort »scartare«, d. h. »aus dem Spiel entfernen«, zurückgeht. »Skart« waren die Karten, die einem fehlten. Die Bedeutung ging dann auf die abgelegten Karten über, und in diesem Sinne übernahm es der Rechtsanwalt Friedrich Hempel im Jahre 1817, als er die Regeln für das Skatspiel festlegte.

Es sei erlaubt, hier noch eine Schilderung aus der Zeit der schlimmsten Verwilderung des Spieles, den Jahren nach dem 30jährigen Krieg, von Grimmelshausen aus seinem »Abenteuerlichen Simplicissimus« einzufügen. Sie betrifft ein Würfelspiel: »Der Platz war ungefähr so groß wie der alte Markt zu Cöln, überall mit Mänteln überstreut und mit Tischen bestellt, die alle mit Spielern umgeben waren; jede Gesellschaft hatte drei viereckige Schelmenbeimer, denen sie ihr Glück anvertrauten, weil sie ihr Geld teilen und solches dem einen geben, dem anderen aber nehmen mußten. So hatte jeder Mantel oder Tisch einen Schunderer — Scholderer wollte ich sagen, und hätte doch schier Schinder gesagt — dieses Amt war, daß sie Richter sein und zusehen sollten, daß keinem Unrecht geschähe. Sie liehen auch Mäntel, Tisch und Würfel her und wußten deswegen ihr Gebühr sowohl vom Gewinn anzunehmen, daß sie gewöhnlich das meiste Geld erschnappten...

Etliche trafen, etliche fehlten. Etliche gewannen, etliche verspielten. Derowegen auch etliche fluchten, etliche donnerten, etliche betrogen und andere wurden besebelt (betrügen). Daher lachten die Gewinner, und die Verspieler bissen die Lippen, teils verkauften Kleider und was sie sonst lieb hatten, andere aber gewannen ihnen das Geld wieder ab...«

Auch die Art des Falschspielens beschreibt Grimmelshausen ganz genau: »Unter den falschen Würfeln befanden sich Niederländer, welche man schleifend hineinrollen mußte; diese hatten so spitzige Rücken, darauf sie die Fünfer und Sechser trugen, als wie die mageren Esel, darauf man die Soldaten setzt. Andere waren oberländisch; denselben mußte man die bayerische Höhe geben, wenn man treffen wollte. Etliche waren von Hirschhorn oder Blei, und aber andere mit zerschnittenen Haaren, Schwämmen, Spreu und Kohlen gefüttert; etliche hatten spitze Ecken, an anderen waren solche gar hinweggeschliffen; teils waren sie lange Kolben und teils sahen sie aus wie breite Schildkroten«. Ferner heißt es noch in diesem Werk: »...Hierauf sagte mein Hofmeister: So wisse, daß dieses der allerärgste und abscheulichste Ort im ganzen Lager ist; denn hier suchet man eines anderen Geld und verlieret das seinige darüber. Wann einer nur einen Fuß hieher setzt in der Meinung zu spielen, so hat er das zehende Gebot schon übertreten, welches will: Du sollst

Deines Nächsten Gut nicht begehren! Spielest du und gewinnest, sonderlich durch Betrug und falsche Würfel, so übertrittst du das siebend und achte Gebot. Ja, es kann kommen, daß du auch zu einem Mörder an demjenigen wirst, dem du sein Geld abgewonnen hast, wann nämlich dessen Verlust so groß ist, daß er darüber in Armut, in die äußerste Not und Desparation oder sonst in andere abscheuliche Laster gerät, davor die Ausrede nichts hilft, wann du sagest: Ich habe das meinige daran gesetzt und redlich gewonnen; dann, du Schalk, bist auf den Spielplatz gegangen, in der Meinung, mit eines anderen Schaden reich zu werden . . . Wer sich auf den Spielplatz begibt zu spielen, derselbe begibt sich in eine Gefahr, darin er nicht allein sein Geld, sondern auch sein Leib, Leben, ja was das allerschrecklichste ist, sogar seiner Seelen Seligkeit verlieren kann«.

Die Führer der französischen Revolution von 1789 verboten das Glücksspiel, das sie als eine Art Privileg des gestürzten Königtums und der Aristokratie ansahen. Sie verboten es, allerdings nur in Privathäusern, während die öffentlichen Spielhallen im »Palais Royal« und »Salon Frascati« unangetastet blieben. Es sollte dem Bürger unbenommen sein, hier zu spielen und dem Staate seinen Pachtanteil zu zollen.

Seit der französischen Revolution heißt das herrschende Glücksspiel: Roulette. Dieses Spiel, an dessen Wiege der Name Pascals erscheint, verdankt sein Entstehen dem modernen Denken und seine Formung zum Spiel der Gesellschaft ist in jener Phase der Geistesgeschichte erfolgt, die sich von allen mythischen Bindungen an übernatürliche Kräfte freizumachen suchte und das Gesetz als oberstes anerkannte.



»Die Tric-Trac-Spieler«
Nach dem Gemälde
von Mathieu Le Nain

Blaise Pascal (1623 bis 1662), Mathematiker und Gottesgelehrter, sowie Leibniz sind nicht nur die Begründer der Wahrscheinlichkeitsrechnung, sie sind auch ungewollt die Paten des Roulette als Glücksspiel.

Wie schon eingangs erwähnt, konnte bis heute nicht festgestellt werden, wer zuerst auf die Idee kam, Pascals Roulette zum Spiel zu verwenden. Eingeführt wurde es im großen Stile durch Satines, den Polizeiminister Ludwigs XVI., und zwar zum Schutze gegen das Falschspiel. Man wollte durch die Einführung des präzise ablaufenden, durch die Art seiner Konstruktion unbeeinflussbaren Roulettespiels den Liebhabern des Glücksspiels eine reelle Chance geben, vor allen Betrügereien bewahrt zu bleiben. In den durch Richelieu dem Pariser Volk vermachten Spielsälen »Palais Royal« und »Salon Frascati« fand das Roulette seine Ausbildung und die Festlegung seiner Regeln, nach denen heute noch gespielt wird.

Das Roulette wurde durch den letzten König der Franzosen, den Bürgerkönig Louis Philippe, im Jahre 1838 verboten und aus Frankreich verbannt. Die französischen Bankhalter fanden ihren neuen Wirkungskreis u. a. in den westdeutschen Bädern Homburg, Baden-Baden und Wiesbaden. 1849 beschloß die Frankfurter Nationalversammlung, alle Spielbanken zu schließen. Nur François Blanc in Homburg lehnte sich auf und ließ weiterspielen. Erst unter dem Eindruck einer von Mainz entsandten Reichsexekutions-Gruppe schloß Blanc protestierend seine Säle. Aber das Roulette war stärker und überdauerte auch das Frankfurter »Professoren-Parlament«. Noch einmal lebte der Spielbetrieb in den drei internationalen westdeutschen Kurorten auf, bis nach dem Feldzug von 1866, der Wiesbaden und Homburg unter die preußische Krone brachte, der König von Preußen das Spiel verbot. Badens Großherzog schloß sich an, und der Norddeutsche Bund hob am 1. Juli 1868 durch Gesetz alle Spielbanken auf. Vier Jahre ließ man den Badeorten noch; am 1. Januar 1872 sollten ihre Spielbanken endgültig geschlossen werden.

Bismarck war kein Freund des Spielverbotes und bekannt ist seine Bemerkung: »Wir müssen Spielbanken haben. An solchen Plätzen kann sich der Mensch, der tüchtig arbeitet, zerstreuen und auch einmal ausgelassen sein. Was nützt es, wenn wir sie aufheben: die wirklichen Spieler finden doch wieder einen Ort, wo sie ungestört ihrer Leidenschaft frönen können.« Jedoch konnte sich Bismarck mit seiner Auffassung nicht durchsetzen. Der überaus kluge und gewandte François Blanc hatte die Entwicklung vorausgesehen und war auf der Suche nach neuen Möglichkeiten, die in Homburg verdienten Millionen zu vermehren, auf das kleine Fürstentum Monaco aufmerksam geworden. In diesem politisch selbständigen Kleinstaat war schon 1838 einer Finanzgesellschaft vom Fürsten die Konzession zur Errichtung einer Spielbank erteilt worden; jedoch schien man sich wegen der verkehrsmäßig ungünstigen Lage Monacos verrechnet zu haben. François Blanc rettete die Bank in Monaco und gründete mit eigenem und fremdem Kapital auf dem flachen Landstreifen zwischen dem Riff Monaco und den Bergen der Turbie eine neue Stadt: Monte Carlo, benannt nach dem Fürsten von Monaco.

Die Spielfreudigen Deutschlands fuhren, soweit sie nicht das »große Spiel« entbehren konnten oder wollten, gezwungen durch das strenge Verbot des Glücksspiels in ihrem Lande, nach Monte Carlo, nach Spa oder nach Ostende, was eine unerwünschte Abwanderung von Devisen bedeutete.

Nach dem ersten Weltkrieg wurde in dem Freistaat Danzig eine internationale Spielbank errichtet und Zoppot erlebte durch den Zustrom aus vielen Ländern einen wirtschaftlichen Aufschwung, der dem seiner Konkurrentin am Mittelmeer glich.

Erst 1933 eröffnete Baden-Baden wieder seinen Spielbetrieb und Deutschland hatte nach 60 Jahren erneut eine Spielbank. Um dem Geldabfluß nach Zoppot Einhalt zu gebieten, hatte die damalige Reichsregierung ihre Zustimmung erteilt, daß Kurorte mit einer nachgewiesenen bestimmten Besucherzahl, unter denen sich Ausländer in größerer Anzahl befinden mußten, die Erlaubnis erhielten, Spielbanken zu unterhalten. Es war weiteres Erfordernis, daß der Kurort in Grenznähe und möglichst einer ausländischen Spielbank benachbart liegen mußte. Baden-Baden allein erfüllte diese Voraussetzungen.

Das Ende des 2. Weltkrieges brachte die Schließung der Banken von Zoppot, Baden-Baden und des nie zu größerer Bedeutung gelangten Baden bei Wien. In der folgenden Nachkriegszeit kam die dunkle Epoche der »Pseudo-Roulette-Betriebe«.

Den verantwortlichen Stellen der Landesregierungen in der neuen deutschen Bundesrepublik haben diese Vorgänge nicht geringe Sorge bereitet. Erst als sich die Aufsichtsbehörden des Landes Nordrhein-Westfalen 1948 im Zusammenhang mit der Konzessionierung in Bad Neuenahr eingehender mit dem rechtlichen und praktischen Problem befaßten, wurde das Ungesetzliche der Pseudo-Roulette-Betriebe deutlich erkannt und die Staatsanwaltschaften begannen, Verbote dieser Unternehmungen durchzusetzen.

Die Konzessionen für die anderen seither im Bundesgebiet eröffneten Spielbanken wurden von den Ländern erteilt, denen das Grundgesetz das Recht der Gesetzgebung verliehen hatte.

Zu erwähnen bleiben noch die Glücksspiele Lotterie und Toto. Die Idee, die Lotterie im großen auszubauen, stammt aus Holland, und was früher mit »Holländische Lotterie« bezeichnet wurde, ist heute als »Klassenlotterie« allgemein bekannt. Die moderne Form dieses Spiels, die Staatslotterie, bietet dem Spieler, der der Ziehung nicht selbst beobachtend beiwohnen kann, die höchste Sicherheit und Garantie. Private Lotterien müssen vom Staat genehmigt sein und werden ebenfalls genau durch entsprechende Kontrollen überwacht.

1530 kann in Florenz eine Geldlotterie nachgewiesen werden, während Holland die erste Klassenlotterie schon 1509 durchführte. Frankreich folgt 1531 und England 1569. Die erste deutsche Lotterie fand 1610 in Hamburg statt, und zwar nach holländischem Vorbild. Die Monopolisierung des Spieles durch den Staat begann in Frankreich 1660, es folgten England 1694, Holland 1726 und Preußen 1767, wobei zu bemerken ist, daß eine konzessionierte Klassenlotterie in Preußen schon im Jahre 1702 bestand. Auch die Lotterien wurden von Verbotswellen erfaßt. So stellten England 1826 und Frankreich 1836 ihre Lotterien ein. Hessen-Darmstadt verbot die Lotterie 1832 und Bayern 1861.

In diese Zeit der Verbote fällt die Einführung des Totalisators. Schon Justinian hatte im römischen Recht das Wetten bei gymnastischen Spielen zugelassen. Preußen erließ 1846 und 1881 ein Renn-Gesetz. Die Wetten wurden ursprünglich nur auf dem Rennplatz, am Totalisator, angenommen. Aber bald mußten in allen Großstädten Büros zur Wettannahme eingerichtet werden, um den starken Bedürfnissen Rechnung zu tragen. In England tauchten die Pferdewetten bereits im 16. Jahrhundert auf; die ersten Geldpreise wurden Anfang des 17. Jahrhunderts gesetzt und von da an entwickelte sich der öffentliche Charakter der Pferderennen. 1830 folgten Berlin und anschließend Hamburg, Baden-Baden und Hannover.

Mit diesen Ausführungen sollte versucht werden, einen gerafften Überblick über die wahrscheinliche Entstehung und die wesentliche geschichtliche Entwicklung der Glücksspiele, unter Berücksichtigung der wichtigsten und markantesten, zu geben. Der vor allem im Zeitalter der Technisierung und Rationalisierung erfolgten Entwicklung des »mechanisierten« Glücksspiels, das seinen Vorläufer im alten Glücksrad und in der Lostrommel hatte, sollte im Rahmen dieses Themas kein besonderer Raum gegeben werden, weil wir im Laufe der Tagung auch Gelegenheit haben werden, hierüber Ausführliches zu hören.

Abschließend darf die Feststellung getroffen werden, daß die Grundformen der Spiele zu allen Zeiten einander sehr ähnlich waren und daß der Mensch sich überall und zeitlos immer wieder gleicht, wenn er spielt.

Literatur

Kristian Kraus: »Das Buch der Glücksspiele«, Athenäum-Verlag, Bonn, 1952¹⁾

Allan-Sprung: »Korrigiertes Glück«, Verlag der Bundeskriminalbeamten Österreichs, Wien, 1955

Bundesarchiv: Archivalien der Justiz- und Inneren Verwaltung

¹⁾ Das Buch ist vergriffen und erscheint in absehbarer Zeit nicht wieder. Aus diesem Grunde und wegen seiner besonderen Bedeutung für das vorliegende Thema wurde das Werk mit freundlicher Genehmigung des Verfassers in größerem Umfang herangezogen.

Theorie und Praxis des Glücksspiels in den internationalen Spielbanken

Regierungsrat z. Wv. Liebs, geschäftsf. Direktor der Spielbank Bad Homburg

Das Glücksspiel, das bei fast allen Völkern dieser Erde anzutreffen ist, stellt eine seltsame Mischung von Spiel und Streben nach materiellen Gütern dar. Beim Menschen, der an Geist und Seele gesund ist, steht die Freude am Spiel immer im Vordergrund, wenn er sich dem Glücksspiel hingibt. Wir kennen viele Menschen, die mit Stolz behaupten, sie hätten niemals dem Glücksspiel gefrönt. Schaut man genauer hin, so wird man bei den meisten feststellen, daß sie ganz gern einmal einen Skat oder Doppelkopf um die Zehntel und vielleicht um die Ganzen spielen, daß sie ihren Tarock nicht entbehren möchten, daß sie beim Gang mit ihren Kindern über den Jahrmarkt mal an einer Glücksspielbude stehen bleiben und ein Los nehmen oder irgendwann einmal mit Spannung gewartet haben, ob ihr Achtel in der Lotterie nicht doch vielleicht einen freudig begrüßten Anteil am Hauptgewinn bringt. Wenn ein Herrscher aller Länder der Erde die Macht hätte, jegliches Glücksspiel nicht nur zu verbieten, sondern auch wirklich zu verhindern und er würde mich um Rat fragen, ob er dies tun solle, so würde ich ihm antworten: »Um Himmels willen, lassen Sie die Hände davon!« Das Glücksspiel gehört für viele Menschen zu den notwendigen Vorgängen des Lebens. Seine Ausrottung würde zu Verkrampfungen und Verdrängungen führen, die gefährlich wären. Im folgenden soll versucht werden, die Richtigkeit dieser vielleicht etwas überspitzt formulierten These zu beweisen.

Zunächst sei nochmals betont: es ist von dem an Geist und Seele einigermaßen gesunden Menschen auszugehen, bei dem die Freude am Spiel noch ein bestimmender Faktor ist, bei dem also nicht alles von der ängstlichen Jagd nach Geld überschattet wird. Scheinbar mit Recht wird man jetzt fragen, ob der Mensch, in dessen Leben das Spiel eine entscheidende Rolle spielt, auch wirklich als gesund zu bezeichnen ist. M. E. ist diese Frage bereits ein entscheidendes Symptom der Krankheit unserer Zeit. Ja, ich wage zu behaupten, daß der Mensch, der nicht mehr spielt, krank und im höchsten Maße gefährdet ist. Die Angst unserer Zeit, von der so viel und so eindringlich gesprochen wird, dürfte mit diesem Nicht-mehr-Spielen-können im engsten Zusammenhang stehen.

Dies ist nicht etwa die private Meinung eines Spielbankdirektors, der, wie man vielleicht glauben könnte, aus Berufsgründen das Spiel zu verteidigen hat. Ich könnte das Wort des Ecclesiasticus zitieren, das auch Thomas von Aquin einem seiner Werke vorangestellt hat:

»Eile rasch heim in dein Haus,
dort erheitere dich, dort spiele
und tu, was dir in den Sinn kommt.«
Sirach, 32, 15 (Vulg.)

Thomas von Aquin deutet diese Stelle so:

Es hat die Pflege der Weisheit diesen einen Vorzug, daß sie bei ihrem Vollzug sich sozusagen selbst genügt. In äußeren Dingen nämlich bedarf der Mensch der Hilfe gar vieler Dinge. Aber in der Schau der Weisheit ist er um so schöpferischer, je einsamer er nur bei sich selbst verweilt. Darum ruft der Weise im oben genannten Verspruch den Menschen zu sich selbst heim . . . »Und dort spiele«, sagt er. Hier bedenke, daß die Schau der Weisheit trefflich dem Spiel verglichen wird. Und dies um zweier Dinge willen, die man im Wesen des Spiels finden mag: erstens, weil das Spiel erfreut, die Schau der Weisheit aber die tiefste Freude in sich birgt; zweitens, weil das spielende Tun nicht auf ein anderes hin zielt, sondern um seiner selbst willen gesucht wird. Und eben dies erfüllt sich auch in den Freuden der Weisheitsschau. Darum vergleicht selbst die Ewige Weisheit ihre Freude mit dem Spiel: »Da ward ich sein Entzücken Tag für Tag, und ich spielte vor ihm zu aller Zeit«.

(Prov. 8, 30)

Er beruft sich dabei unter anderem auf Aristoteles und bezeichnet die adelige Lebenszucht des Spielenkönnens, die Eutrapelia, als schönes Ideal der Menschlichkeit. Aristoteles und Thomas von Aquin preisen den Eutrapelos, den Menschen der ausgeglichenen Mitte, als den Menschen von glücklicher Harmonie, der weder in das Extrem des Bomolochus, d. h. des um jeden Preis Lustigen verfällt, noch in das andere Extrem des Agroikos, also des steifen Griesgrams, der mit seinem sturen Ernst die ganze Welt vergiften möchte.

»Erholende Ruhe und heiteres Spiel sind für das Leben notwendig« sagt Aristoteles, und Thomas von Aquin fügt hinzu:

»Also ist der bloß Ernste in dem Sinne untugendlich, als er das Spielen gänzlich verachtet, das doch so notwendig ist für das humane Leben wie das Ausruhen.«

Auch der Kirchenvater Augustinus bemerkt im zweiten Buch »De Musica«,

»daß der wahrhaft Weise ab und zu die gespannte Schärfe seines Geistes lässig lockern müsse, und eben dies, fügt Thomas hinzu, geschieht durch spielendes Tun und Reden.«

Man könnte hier einwenden: was gehen uns die alten Kirchenväter und die griechischen Philosophen an. Wir leben doch heute in einer ganz anderen Welt. Trotzdem hat sich in diesen Dingen nicht viel geändert. Auch heute begegnet man auf Schritt und Tritt dem von tierischem Ernst erfüllten Menschen, dem Gelassenheit, Lächeln und Heiterkeit schon als Sünde und Leichtsinn erscheinen. Auf der anderen Seite gibt es den ewig quatschenden Possenreißer und Witzeerzähler, der die Leere seines Daseins durch ständig sich wiederholende Redensarten und nachgeplapperte Witzchen ausfüllt, weil ihm die Kraft zum echten Humor fehlt.

Mit Recht sagt Thomas von Aquin in seiner theologischen Summa, das Spiel sei notwendig zur Führung eines menschlichen Lebens —

»denn die Spiele wollen das Wohl des Spielenden selber, insofern sie gegen die körperliche Ermüdung Vergnügen und Ruhe gewähren.«

Unter Spiel versteht man allgemein eine Tätigkeit um ihrer selbst willen, also eine zweckfreie Tätigkeit; allerdings auch eine Tätigkeit, die freiwillig geschieht und die eine Befriedigung funktionseller Bedürfnisse hervorruft — ein Handeln also, das zugleich mit Anregungen, Erregungen, Affekten und mit einem Ausruhen anderer Kräfte verbunden ist. Beim Spiel ist daher primär und wesentlich die lustbetonte Gefühlsreaktion, unwesentlich oder erst sekundär wesentlich die Zweckreaktion.

Es ist ein Irrtum anzunehmen, daß nur dort Werte geschaffen werden könnten, wo bestimmte Ergebnisse in zweckvoller Arbeit unmittelbar angestrebt werden. Das Spiel mag zunächst als Absonderung von der zweckbedingten Welt erscheinen. Durch diese Absonderung von der Welt des wirklichen Lebens kann man sich aber um so mehr ins Spiel verlieren und vertiefen und im unermüdlichen Spielen aus Funktionslust schöpferische Werte und höhere Kulturformen schaffen. Es werden nämlich die Kräfte frei, die im Existenzkampf durch Sorgen, Hemmungen und Komplexe angespannt, belastet und gebunden werden.

Den Nachweis, daß der Aufstieg zu höheren Kulturformen auf das engste mit dem Spieltrieb verbunden ist, hat der holländische Kulturphilosoph Jan Huizinga in seinem umfangreichen Werk »Homo ludens« (Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur) unternommen. Huizinga ist der Überzeugung, daß menschliche Kultur im Spiel und als Spiel aufkommt und sich entfaltet. Dabei untersucht er das Spiel als Kulturerscheinung mit den Methoden kulturwissenschaftlichen Denkens und sieht zunächst von der biologischen Funktion ab.

Spiel im allgemeinen ist nach Huizinga »eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des Andersseins als das gewöhnliche Leben.« Seiner Meinung nach ist der Mensch in den meisten Äußerungen seines Lebens viel mehr »homo ludens« als »homo sapiens«. Der Sinn und die Bedeutung des Spieles besteht darin, den menschlichen Organismus von den Anstrengungen und Verkrampfungen zu entspannen, die überspannten Nerven zu beruhigen und dem abgespannten Geist die schöpferische Ruhe zu gönnen. Spielen ist also für den Erwachsenen Entspannung und neues Kraft-schöpfen.

Spiel ist eine Quelle steter Lustgefühle, ist Beitrag zur Lebensbejahung, ja sogar zur Lebensbehauptung, ist eine Überschustätigkeit ohne Nützlichkeitscharakter, die aber doch sehr ernst genommen wird und oft mit großen Anstrengungen körperlicher und geistiger Art verbunden ist.

Spiel ist also nicht gleich Ruhe. Zusammenfassend darf man wohl mit Huizinga sagen: das Spiel ist ein unabdingbarer Bestandteil jeder Kultur. Huizinga sagt sogar, das Gemeinschaftsleben erhalte seine Form »nicht nur durch biologische Gleichheit, sondern durch überbiologische Formen in Gestalt von Spielen, die der Gemeinschaft höheren Wert verleihen. Diese Spiele bringen die Weltanschauung der Gemeinschaft zum Ausdruck«.

Dabei darf nicht übersehen werden, daß das Gewinnenwollen dem Spiel an sich nicht etwa fremd ist, sondern mit zu den Elementen des Spieles gehört — wie Verlierenkönnen. Schon beim Nachlaufspiel der Kinder, bei allen sportlichen Spielen, bei den in aller Welt bekannten Brettspielen, vor allem auch beim Schachspiel, kann der Wunsch, das Spiel zu gewinnen, vom Spiel überhaupt nicht weggedacht werden. Und im Normalfall ist dieser ideell, nicht materiell bestimmte Wunsch auch das entscheidende Element in der Freude am Glücksspiel.

Genauere Beobachtungen und Untersuchungen haben ergeben, daß in 99 von 100 Fällen das Glücksspiel nicht als zweckgebundene Maßnahme zur Erzielung von Geldeinnahmen oder Sachwerten betrieben wird, sondern daß die Möglichkeit von Gewinn und Verlust unmittelbar der Sphäre des Spieles selbst angehört, weil nämlich dadurch für den, der das Glücksspiel liebt, der Reiz des Spieles als Spiel erhöht wird.

Nur so ist die Tatsache zu erklären, daß verhältnismäßig viele und zum Teil sehr kluge Menschen mitunter große Beträge im Glücksspiel einsetzen und auch verlieren, obschon sie als gute Kenner des Spieles ihre Gewinnchancen genau berechnen können.

In dem umfangreichen Schrifttum über das Spiel wird nicht verschwiegen, daß Glücksspiel auf die Dauer keine auch nur einigermaßen sichere Einnahmequelle sein kann. Die Spielbanken geben offen zu, daß sie das für ihre Gäste nicht sind und nicht sein wollen. Wo von ihnen etwas über ihre Aufgaben und Zielsetzungen veröffentlicht wird, da wird stets betont, daß sie ihren Gästen, sofern dies ihr Wunsch ist, die Freude an dieser Art des Spieles ermöglichen wollen und nichts weiter.

Insofern sind die Spielbanken Unternehmungen, in denen eine echte und wertvolle Leistung für eine angemessene Gegenleistung geboten wird. Es darf hier bemerkt werden, daß die Gäste in den deutschen Spielbanken nach sorgfältig aufgestellten und jederzeit nachprüfbaren Statistiken bei einem Besuch durchschnittlich 25,— DM verlieren. Das ist natürlich für einen kleinen Angestellten mit 250,— DM Monatseinkommen sehr viel Geld. Aber diese kleinen Angestellten kommen, wie später dargelegt werden soll, in die Spielbanken gar nicht herein. Für den Gast, der monatlich über 1000,— DM bis 2000,— DM oder mehr verfügt, steht dieser Betrag auf einer Höhe mit dem, was er etwa in einer Bar oder einem Luxusrestaurant an einem Abend bezahlt. Denn auch dort wird nicht allein Fleisch, Gemüse, Kartoffeln, Likör, Wein und Sekt verkauft. Der Gast erwirbt mit seinem Kaufpreis vielmehr das Recht, sich für einige Stunden in einer besonderen Atmosphäre zu bewegen, die ihm gefällt, die seinen Lebensgewohnheiten und Lebensbedürfnissen angemessen ist oder — dies ist typisch für die heutige Zeit — ihm die glückliche Illusion gibt, einer Gesellschaftsschicht anzugehören, der diese Atmosphäre tägliche Gewohnheit ist. Diese Atmosphäre ist auch bei den internationalen Spielbanken von entscheidender Bedeutung.

So ist es auch zu erklären, daß fast jede Spielbank im Laufe der Zeit Tausende von Beschwerden bekommt, weil sie nach den in Deutschland bestehenden Spielordnungen und vor allen Dingen auf Grund jahrzehntelanger Erfahrungen die wirtschaftlich schwächeren Schichten vom Besuch der Spielbanken ausschließt. Bei einer großen Zahl der Spielbankbesucher ist — wie bereits ausgeführt — nicht die Hoffnung, ein Vermögen gewinnen zu können, ausschlaggebend, — der heutige Mensch ist im allgemeinen zu nüchtern, um sich solche Illusionen zu machen; es werden vielmehr die prickelnde Atmosphäre dieser besonderen Art von Glücksspiel und der Glanz einer großen Welt gesucht, wie sie sich der Spieler vorstellt. Und dafür zollt er gern im Durchschnitt einen Betrag von 25,— DM. Daran ändert auch nichts die Tatsache, daß einzelne Spielbankbesucher bereits Vermögen gewonnen haben und daß durchaus nicht alle Gewinner ihren Gewinn wieder verspielen. In diesem Zusammenhang sei auf die ausgezeichneten Ausführungen von Ortega y Gasset in seinem Werk »Der Aufstand der Massen« verwiesen, in dem er glänzend entwickelt hat, wie stark das öffentliche Geschehen in der heutigen Zeit von dem Streben der Masse bestimmt wird, an Gütern und Lebensformen teilzuhaben, die in früheren Zeiten nur einer zahlenmäßig kleinen Oberschicht vorbehalten waren.

Wenn man erkannt hat, wie sehr das Spiel — auch in seiner besonderen Form als Glücksspiel — zum Leben des Menschen gehört, so muß man sich immer wieder wundern, daß ernst zu nehmende Männer ausgerechnet die öffentlichen Spielbanken als Brutstätten des Lasters, als teuflische Institutionen und als Werkzeuge verderblicher Verführung bezeichnen. Allerdings ist es ein Irrtum

zu glauben, die christlichen Kirchen seien aus ernstesten theologischen Gründen Gegner des Spiels an sich, des Glücksspiels im allgemeinen oder der öffentlichen Spielbanken im besonderen. Es sind immer nur einzelne Personen, die — meist haben sie von dem Wesen der Spielbanken keine Ahnung — wie jetzt in Bayern, das Scheusal Spielbanken in die Wolfsschlucht werfen möchten.

Was die Freude am Spiel, und zwar in der besonderen Form des Glücksspiels angeht, so scheinen wir Deutschen ein wenig vorbelastet zu sein. Unsere germanischen Vorfahren waren bereits, wie Tacitus berichtet, große Spieler. Schon bei ihnen wurde jedoch festgestellt, daß nicht Gewinnsucht das Motiv ihres Spieles war, sondern der im Wagnis selbst liegende Reiz. Wenn wir die Quellen recht verstehen, so war auch immer ein ganz klein wenig Glauben oder Aberglauben dabei. Daraus entstand die unbedingte Verpflichtung, Entscheidungen des Spieles als rechtsverbindlich anzuerkennen — im Gegensatz zum römischen Recht.

Das kanonische Recht der katholischen Kirche verbietet im Kanon 138 des »codex iuris canonici« nur den Klerikern die Teilnahme am Spiel um Geld. Daraus kann der Umkehrschluß gezogen werden, daß dem Laien die Teilnahme am Glücksspiel um Geld nicht verboten ist, wie dies in ähnlicher Weise für die Teilnahme an der Jagd, insbesondere an der Treibjagd, gilt.

Der Professor der Moraltheologie in Mans — Deshayes — hält das Glücksspiel um Geld in seinem Lexikon der katholischen Theologie unter folgenden Voraussetzungen für durchaus erlaubt:

1. Der Spieler muß frei über seinen Einsatz verfügen können. Er darf nur sein eigenes Geld verspielen und auch dieses nur, soweit er die Mittel nicht für andere Zwecke dringend verwenden muß.
2. Der Spieler muß sich im Vollbesitz seiner moralischen Freiheit befinden. Minderjährige, Betrunkene oder anomale Menschen dürfen daher nicht spielen.
3. Bei dem Spiel selbst muß es ehrlich zugehen.
4. Die Gewinnchancen müssen für alle Teilnehmer am Spiel einigermaßen gleich sein.

Mit diesem ausführlichen Zitat läßt sich nachweisen, daß die Praxis mindestens in den deutschen Spielbanken den theoretischen Erkenntnissen ernst zu nehmender Denker sehr wohl Rechnung trägt.

Spielordnung und Praxis der Spielbanken lassen nur Gäste zum Spiel zu, deren Vermögensverhältnisse einer Beteiligung am Spiel angemessen sind. Dem dient eine sorgfältige Prüfung der Gäste an der Reception. Es muß der Reisepaß oder Personalausweis vorgelegt werden. Wenn ein Gast zum erstenmal kommt, ist ein kleiner Fragebogen — die Anmeldung — auszufüllen. Der äußere Eindruck des Gastes muß die Vermutung bestätigen, daß er sich das Spiel leisten kann. Dauerkarten, auch Monatskarten, werden erst ausgestellt, wenn weitere Beobachtungen und Prüfungen nicht gegen die Zulassung sprechen. Angestellte mit einem Monatseinkommen etwa unter 1000,— DM, Studenten, Wohlfahrtsempfänger, Jugendliche und Kranke und sogar Beamte — diese mit wenigen Ausnahmen — sind vom Besuch der Spielbank generell ausgeschlossen. Damit ist sichergestellt, daß die ersten beiden Punkte der Forderung des vorhin erwähnten Moraltheologen erfüllt sind.

Der Punkt 3, wonach es beim Spiel ehrlich zugehen muß, wird nicht nur von den Spielbanken selbst, sondern auch vom Staat gründlichst überwacht.

Von Zeit zu Zeit behaupten allerdings Spieler, die in eine Pechsträhne geraten sind, daß die Roulettes nicht in Ordnung seien oder die Croupiers die Kugel in bestimmte Nummernfelder lenken oder mindestens bestimmte Nummernfelder vermeiden könnten.

Es darf hier versichert werden, daß es in der ganzen Welt keinen Croupier gibt, der imstande wäre, bestimmte Nummernfelder zu treffen oder zu vermeiden. Wäre er dazu imstande, so würde er sich sofort heimlich mit einem Gast zusammentun; er würde innerhalb kürzester Zeit Millionen verdienen und sich dann zur Ruhe setzen. Unregelmäßigkeiten der Maschine aber, durch die mechanisch und automatisch bestimmte Nummernfelder bevorzugt würden, gereichen der Bank nur zum Nachteil und führen, wenn sie nicht schnellstens abgestellt werden, sehr schnell den Ruin einer Spielbank herbei. Denn unter den Gästen einer jeden Spielbank sind immer eine Anzahl hochintelligenter Menschen, die solche Unregelmäßigkeiten sehr bald bemerken und gegen die Bank ausnützen würden. In Monte Carlo ist das früher einige Male vorgekommen und auch aus Argentinien kamen vor etwa drei Jahren Nachrichten, daß dort eine Spielergruppe unter Führung deutscher Matrosen der staatlichen Spielbank auf Grund solcher Unregelmäßigkeiten der Roulettemaschinen großen Schaden zugefügt habe.

Es gibt demnach kaum eine Stätte des Glücksspiels, in der die dritte Forderung des Moraltheologen, daß es beim Spiel selbst ehrlich zugehen müsse, so exakt erfüllt ist wie in den öffentlichen Spielbanken.

Was schließlich die Gleichheit der Gewinnchancen für alle Teilnehmer am Spiel betrifft, so ist kein gewerbliches Unternehmen im Bereich der Glücksspiele bekannt, bei dem die Chancen nicht nur aller Spieler untereinander so absolut gleich sind, sondern bei welchem auch der Vorteil des Unternehmers selbst prozentual so gering ist wie in den öffentlichen Spielbanken.

Bei den Staatslotterien, am Totalisator, bei Wohltätigkeits- und Kirchenbaulotterien und nicht zuletzt beim Zahlenlotto und Fußballtoto schwanken die Ausschüttungen an die Gesamtheit der Spieler, soweit uns bekannt ist, etwa zwischen 30 und 80%. In den öffentlichen Spielbanken aber werden bei jedem Spiel durchschnittlich 98% an die Spieler wieder ausbezahlt. Diese Rechnung kann im einzelnen genau belegt werden.

Von Moraltheologen sei in diesem Zusammenhang nur noch Professor Hilgensteiner erwähnt. In dem von dem Regensburger Bischof Michael Buchberger herausgegebenen Lexikon für Theologie und Kirche sagt Hilgensteiner:

Öffentliche Spiele, z. B. Staatslotterien, selbst Spielbanken sind an sich nicht zu beanstanden, ja können als Quelle staatlicher Einkünfte und durch eine geordnete Befriedigung des Spieltriebes gute Dienste leisten.

Hilgensteiner verkennt nicht, daß natürlich mit dem Spiel auch Gefahren verbunden sind. Er sagt aber:

Noch gefährlicher wirken sich unkontrollierte Spielhöllen aus, denen die Spielleidenschaft bedauernswerte Opfer betrügerischer Ausbeutung zuführt. Ihr Betrieb ist nächste Mitwirkung zu oft schweren Sünden.

In der evangelischen Kirche wird die Einstellung zum Spiel nicht von der Verantwortung des einzelnen Menschen zu trennen sein. Deshalb gibt es dort keine verbindlichen moralischen Weisungen und Richtlinien. Es wird vielmehr alles auf die »Freiheit eines Christenmenschen« abgestellt. Damit aber sind wir bei dem Problem, welches das interessanteste und entscheidendste ist, nämlich dem Problem der verantwortlichen Freiheit überhaupt.

Es wird kaum bestritten werden, daß es eine echte Verantwortlichkeit immer nur dort gibt, wo eine Freiheit der Entscheidung gegeben ist. Denn wo zwangsläufig gehandelt oder unterlassen wird, kann von Verantwortung nicht mehr gesprochen werden; es bleibt nur das bessere oder schlechtere Funktionieren übrig. Hier aber sind wir bei dem Punkt, der die stärkste Rechtfertigung des öffentlichen und erlaubten Glücksspiels darstellt.

Spiel an sich ist niemals unsittlich; ebensowenig ist das Glücksspiel um Geld an sich unsittlich. Das unverantwortliche Spiel bis zur Existenzvernichtung dagegen ist mindestens dann unsittlich, wenn Dritte davon betroffen werden. Dies ist aber praktisch kaum der Fall, weil heute nicht vom Vermögen, sondern vom Einkommen gespielt wird. Selbst bei größtem Verlust ist es regelmäßig möglich, am nächsten Tage neu zu beginnen und mit den unvermindert vorhandenen geistigen und sonstigen Fähigkeiten neues Geld zu verdienen. Die Ansicht, daß das Glücksspiel zur Existenzvernichtung führen müsse oder doch sehr häufig führe, stammt aus einer Zeit und aus Ländern (wie z. B. England, Frankreich, Rußland), in denen es üblich war, vom Vermögen und von einer sogenannten »Rente« zu leben. Man vergißt, daß diese Zeiten vorbei sind. Heute lebt man in 999 von 1000 Fällen von der Arbeit der Hände oder des Kopfes. Das gilt auch und sogar im besonderen Maße für die Schicht der »reichen Leute«. Es ist mir kein Mensch im arbeitsfähigen Alter bekannt, dessen einzige wirtschaftliche Tätigkeit in der Bedienung der Couponschere bestünde.

Hin und wieder hört man von sogenannten tragischen Fällen, in denen der Spielteufel eine arme Seele verführt hätte, Unterschlagungen oder Betrügereien zu begehen, um mit fremdem Geld seinem furchtbaren Spieltriebe frönen zu können. Wenn das tatsächlich häufig vorkäme, dann müßten die Spielbanken es wissen. Bisher hat sich jedoch in den meisten Fällen bei genauer Untersuchung herausgestellt, daß es gerade umgekehrt war. Ein Fall aus Fulda, der viel Staub aufgewirbelt hat, möge dies veranschaulichen.

Es handelte sich um ein Pärchen, das trotz anderweitiger Verheiratung in wilder Ehe miteinander lebte und jahrelang ein Hochstaplerleben führte. Die Frau, die eine Vertrauensstellung hatte, ergaunerte auf die raffinierteste Weise — sie hatte Psychologie studiert — immer wieder Hunderte und Tausende, zum Teil von den Ärmsten der Armen und von gutgläubigen, wohl-tätigen Menschen, ja sogar von hohen kirchlichen Würdenträgern. In dem Leben eines jeden Be-

trügers kommt aber einmal der Zeitpunkt, in dem er keine neuen Löcher mehr aufreißen kann, um die alten zuzustopfen, in dem also die Katastrophe sichtbar bevorsteht. Als das Fuldaer Pärchen diesen Augenblick kommen sah, fiel ihm die Spielbank als letzte Rettung ein. Entweder sie hatten Glück und ein großer Gewinn rettete sie noch einmal oder sie waren ohnehin verloren. Wer aber unbedingt Geld braucht, der hat nach einem geheimnisvollen Gesetz meistens kein Glück. Es kam also zum Ende. Und mit bitterem Lächeln sagte der Richter bei der Urteilsbegründung: »Wir Juristen wissen, daß Defraudanten nun einmal Geld nicht auf die Sparkasse zu tragen pflegen, sondern es irgendwo — meist ziemlich sinnlos — verleben und verjubeln. Die beiden Angeklagten lebten in Luxushotels, gingen in Bars und auch mal in einige Spielbanken. Aber es wäre töricht, sie deswegen — wie es in einigen Zeitungen bereits geschehen war — als bedauerliche Opfer der Spielbanken und des Spielteufels bezeichnen zu wollen.«

Es könnten noch Dutzende von Beispielen dieser Art angeführt werden. Oft versuchen Verbrecher auch, den Verbleib ihrer Beute durch den Besuch von Spielbanken und die Behauptung angeblicher Spielverluste zu tarnen, um sie dann, wenn sie aus dem Gefängnis herauskommen, ungestört verwerten zu können.

Es ist nicht zu leugnen, daß in dem einen oder anderen Falle tatsächlich Versuchungen vom öffentlichen Glücksspiel ausgehen, denen ein schwacher Charakter erliegen kann. Die entscheidende Frage ist aber die: darf man wegen der Möglichkeit solcher Versuchungen in einigen wenigen Fällen Hunderttausende von Menschen in ihrer Freiheit beschneiden? Darf man überhaupt erwägen, hier schon wieder einmal ein Gebiet menschlichen Lebens durch staatliches Verbot zu reglementieren, wie dies von einigen Abgeordneten des Bundestages z. Z. ernsthaft erwogen wird? Der Staat sollte sich mit seinen Verboten auf das Allernotwendigste beschränken, in diesen Fällen allerdings die Übertretung seiner Verbote entsprechend scharf sühnen. Kommt man aber zu einer Inflation der Verbote, so begibt man sich zwangsläufig der Möglichkeit, den staatlichen Gesetzen echte Autorität zu verschaffen und zu erhalten. Dem Verbot der öffentlichen Spielbanken oder gar aller Glücksspiele könnte mit gleicher Konsequenz ein Verbot der Ausgabe aller alkoholhaltigen Getränke folgen. Denn es ist erwiesen, daß der Alkohol oft zur Zerrüttung der Gesundheit und zur Vernichtung der Existenz führt. Die nächste Stufe wäre das Verbot sämtlicher Tabakwaren; und es könnte dann sinngemäß ein Verbot aller Bücher folgen, die aus irgendwelchen Gründen für schädlich gehalten werden.

Das Ergebnis wäre: eine durch Verbote absolut keimfreie, d. h. von allen Versuchungen, aber auch allen Bewährungsmöglichkeiten freie Welt.

Kein Mensch braucht mehr zu denken,
kein Mensch braucht sich mehr selbst zu entscheiden,
kein Mensch hat seine Handlungen mehr zu verantworten.

Die Polizei ist für alles da, sorgt für alles und regelt alles.

Ich allerdings würde darauf verzichten, in einem solchen Staate zu leben.

Auf keinen Fall würde ich in einem solchen Staate Kriminalist oder Richter sein wollen. Denn ich wäre meiner inneren Berechtigung, zu richten und die Gesetze zu vertreten, nicht mehr sicher.

Die Täterpersönlichkeit des Glücks- und Falschspielers

Regierungs- und Kriminalrat Eschenbach,
Bundeskriminalamt Wiesbaden

Für den Kriminalisten steht im Mittelpunkt jeder Betrachtung die Täterpersönlichkeit. Erst wenn sie erforscht ist, wird das Einzeldelikt zufriedenstellend geklärt und werden die aus einer Vielzahl von Fällen gewonnenen Erkenntnisse dazu beitragen können, die kriminalpolizeilichen Aufklärungsmethoden zu verbessern. Vor allem aber — und das ist das wichtigste — ist es nur durch intensive Gegnerforschung möglich, von der Verbrechensaufklärung im Einzelfall über eine allgemeine Verbrechensbekämpfung zur Verbrecherbekämpfung zu kommen. Erst wenn aus der Mentalität, aus dem strafbaren Verhalten der Verbrecher praktische Folgerungen gezogen und diese wieder gegen das Verbrechen eingesetzt werden können, wird eine wirklich erfolgversprechende präventive Arbeit möglich sein.

Da unsere Aufmerksamkeit vornehmlich der Person des Rechtsbrechers zu gelten hat, wird auch im Rahmen dieser Tagung allen Fragen zur Persönlichkeit des Glücks- und Falschspielers breiter Raum gegeben.

Glücksspiele und in ihrem Gefolge auch Falschspiele hat es schon seit Menschengedenken gegeben. Hoch und Niedrig huldigten dem Glücksspiel und Hand in Hand damit ging oft das Falschspiel, das selbst bis in die höchsten gesellschaftlichen Kreise drang.

Es wäre kindlich zu glauben, man könne durch obrigkeitliche Maßnahmen, durch Verbote und Strafsanktionen, den Spieltrieb der Menschen ausrotten. Wer das versuchte, würde die gleiche eindeutige Niederlage erleiden, wie man sie im Kampf gegen die Prostitution immer wieder erlitten hat. Hier wie dort kann immer nur ein wohlüberlegtes und -dosiertes Lenken und Eindämmen versucht werden. Die gefährlichste Folge falscher Kriminalpolitik ist es, Urtriebe in den Untergrund zu drängen und damit jede Kontrolle aus der Hand zu geben.

Da sich der Kampf um die Reglementierung der Prostitution weit einmütiger und mehr im Blickfeld der Öffentlichkeit abspielt und abspielte, ist seine wellenförmige Erfolgs- bzw. Mißerfolgskurve bekannt. Sie sei hier noch einmal nachgezeichnet, weil sich bei der Bekämpfung des Glücksspiels Erfolg und Mißerfolg ganz ähnlich die Hand reichen.

Zu Zeiten, in denen das Dirnenunwesen überhand nahm, erfolgte als obrigkeitliche Maßnahme eine stärkere Reglementierung. Die Folge war eine scheinbare Beseitigung der Prostitution, die tatsächlich aber nur eine Verdrängung war. Soziale Reformversuche scheiterten und führten dazu, die allmählich abflauenden Bekämpfungsmethoden erneut zu aktivieren, bis auch diese Bemühungen wieder abklangen und sich der Kreis mit der Ausbreitung der Prostitution schloß.

Die Ausbreitung des unerlaubten und des gewerbsmäßigen Glücksspiels hat in den letzten Jahren in einem Ausmaß stattgefunden, daß im Interesse der Bevölkerung versucht werden muß, diesem Treiben Einhalt zu gebieten, es zu überwachen, auf ein tragbares Maß zu beschränken, schlimmste Auswüchse zu verhüten und unlautere Elemente auszuschalten. Gewiß, auch konzessioniertes Glücksspiel birgt Gefahren in sich, aber weit gefährlicher wirken sich unkontrollierte Spielhöllen aus.

Überwachungs- und Steuerungsmaßnahmen sind um so notwendiger, als besonders beim gewerbs- und gewohnheitsmäßigen Glücksspiel immer die Tendenz zum Falschspiel besteht. Vom Spiel zum Betrug ist nur ein kleiner Schritt. Ist erst durch die Spielleidenschaft eine finanzielle Notlage eingetreten, wird jeder, auf dessen Seite sich das Unglück neigt, mit allen Mitteln, auch mit mehr oder weniger unerlaubten, versuchen, das Glück zu korrigieren und das Spiel für sich wieder günstiger zu gestalten.

Aber auch andere Straftaten finden nur zu leicht ihren Ausgangspunkt im Glücksspiel. Der verlierende Spieler, eigener Barmittel und Werte beraubt, kommt in Versuchung, ihm zugängliche und anvertraute Gelder anzugreifen, zu veruntreuen oder zu unterschlagen. Er schädigt also nicht nur sich und die von ihm abhängigen Personen, sondern auch Dritte. Neben Unterschlagung und Untreue kann es zu Erpressungen und Wucher kommen, und schließlich finden auch Spiritisten, Wahrsager und ähnliche Scharlatane bei den oft abergläubischen Spielern einen günstigen Boden, sich betrügerisch und ausbeuterisch zu betätigen.

Mit der harmlosen Gruppe der Gelegenheitsspieler, der Neugierigen, Vergnügungssüchtigen und der Ferienreisenden, brauchen wir uns hier nicht lange zu befassen. Sie gehen in ein Spielkasino wie in ein Kino. Sie wollen eine Abwechslung, einen Nervenkitzel, eine Aufregung, wollen dabei gewesen sein. Spielunternehmen und Spieler umgibt nun einmal ein gewisser Zauber des Geheimnisvollen, ein Fluidum von Eleganz, Reichtum und Leidenschaften, das auch immer wieder in Romanen und Filmen ein dankbares Publikum findet. Diese Gelegenheitsspieler sind bereit, für alles das zu bezahlen, indem sie 20,—, 50,— oder gar 100,— DM riskieren. Verlieren sie, gehen sie heim und ärgern sich; gewinnen sie, leisten sie sich ein gutes Abendessen oder kaufen sich ein Paar Schuhe. Sie sind keineswegs das, was man sich gemeinhin unter Glücksspielern vorstellt.

Eine andere Gruppe setzt sich weniger aus Vergnügungssucht als vielmehr aus dem Wunsch nach Entspannung am Ende eines schweren Tagewerks an den Spieltisch. Lange weist darauf hin, die moderne Psychologie und Tiefenpsychologie seien sich darüber einig, daß zur Wahrung des seelischen Gefüges und damit der seelischen Gesundheit Spannung und Entspannung, Affekt und Lösung einander entsprechen müssen und in ihrer Stärke und Intensität voneinander abhängen. Gerade Angehörige verantwortungsvoller Berufe, die zur äußersten Anspannung ihrer psychischen und physischen Kräfte getrieben werden, haben in einem besonders starken Maße das Bedürfnis nach Ausgleich. Nach den neuesten Erkenntnissen der Psychologie kann dieser Ausgleich nicht schlechthin in einer Entspannung stattfinden, sondern nur in einer Umspannung und Umstellung der Affekte, in einem Affektwechsel. So wundert es nicht, am Spieltisch hart arbeitende, erfolgreiche Berufsmenschen zu finden. Ähnliche Erkenntnisse veranlaßten Bismarck zu der Äußerung: »Wir müssen Spielbanken haben. An solchen Plätzen kann sich der Mensch, der tüchtig arbeitet, zerstreuen und auch einmal ausgelassen sein. Was nützt es, wenn wir sie aufheben; die wirklichen Spieler finden doch wieder einen Ort, wo sie ungestört ihrer Leidenschaft frönen können.«

Auch die Hagestolze, Witwen und alten Jungfern, die oft in Spielbetrieben anzutreffen sind, werden kaum unser fachliches Interesse erwecken. Sie kennen den Spielbetrieb mit allem Drum und Dran genau und spielen, auf die einfachen Chancen setzend, um einen Gewinn von 10,— oder 20,— DM. Vor allem beherzigen sie die goldene Regel: Aufhören, wenn man etwas gewonnen hat. Würde diese Regel stets beachtet werden, würden alle Spielbetriebe bankrott machen, alle Falschspieler nicht zum Zuge kommen.

So können Spielkasinos, Klubs und Spielhallen amüsante Plätze sein, solange man mit Jetons, Karten, Würfeln oder an mechanisch betriebenen Geräten spielt, spielt im eigentlichen Sinne des Wortes. Aber wenn dieses Spiel die Beteiligten zu beherrschen beginnt, wenn sie nicht mehr vor ihm loskommen, geraten sie in einen gefährlichen Sog. Es ist in der Tat verführerisch, in wenigen Sekunden Summen zu gewinnen, für die man sonst Monate oder Jahre arbeiten müßte. Rascher arbeitsloser Gewinn ist der Reiz jedes Glücksspiels. Auch rumort in jedem von uns die Lockung nach Gefahr und Abenteuer.

Die meisten Menschen können spielen oder trinken und aufhören, wenn sie genug davon haben. In einigen Menschen aber gibt es eine Bereitschaft zur Sucht. Wenn sie trinken, spielen oder ein Opiat verordnet bekommen, kommen sie nicht mehr davon los, können nicht mehr aufhören. Und hierin kann eine große Gefahr für weniger Charakterfeste liegen, daß sie dieser in ihnen schlummernden und nun erwachenden Spielleidenschaft nicht widerstehen können. So spielen sie immer wieder, hoffend, daß das Glück, das oft gerade dem Anfänger hold ist, wiederkehre und ihnen treu bleibe. Langsam werden sie zu Gewohnheitsspielern, ruinieren sich und die von ihnen Abhängigen. Da sie finanziell meist nicht stark genug sind, geraten sie in üble Kreise und werden von gewerbsmäßigen Spielern oder Falschspielern ausgebeutet; sie sind ständig in Gefahr, in diese Kreise abzusinken, selbst zum gewerbsmäßigen Spieler oder gar zum Falschspieler zu werden.

Alle Energien und Gedanken dieser Gewohnheitsspieler richten sich mehr und mehr auf das Spiel. Sie werden willensschwach, arbeitsscheu und moralisch immer labiler. Die Gier nach dem Geld beherrscht sie völlig. Die körperlichen und geistigen Funktionen drohen als Folge der Nächte am

Spieltisch zu erschaffen. Eine Rückkehr dieser eingewurzelten Spieler zu normaler wirtschaftlicher Arbeitsweise ist ganz außerordentlich erschwert, da sich die Spielleidenschaft mit jedem Akt steigert, mag er Gewinn oder Verlust bringen. Man muß dabei wohl auch einen gewissen psychischen Zwang berücksichtigen, unter dem der Spieler handelt. Wir finden ihn ebenso bei ehrlichen Erwerbsarten und beobachten, daß Menschen von ihrer Berufstätigkeit nicht lassen können, auch wenn sie bereits übergenug erworben haben. Jeder Erfolg ihrer Tätigkeit peitscht sie zu weiterer Tätigkeit auf. An Stelle der wirtschaftlichen Erwägungen des Broterwerbs tritt die Berufsbessenheit.

Den an sich oft auf ansehnlicher Bildungshöhe stehenden Spielern schwinden kulturelle Interessen in demselben Maße wie die Spielbessenheit steigt. Zwischen Gewinn und Verlust, zwischen Geld im Überfluß und Darben schwindet der Begriff für Mein und Dein. Die Gefahr, kriminell zu werden, wird groß und unmittelbar.

Das Spiel hat neben der verführerischen, man kann fast sagen kupplerischen, gleichzeitig aber auch eine nivellierende Macht, denn am Spieltisch sammeln sich Leute, die im täglichen Leben nie miteinander verkehren würden. Bezeichnend ist, wenn v. Manteuffel von einem sehr distinguierten, in der Wahl seiner Spielkumpanen aber nicht sehr wählerischen Herrn berichtet, der sich mit den Worten zu empfehlen pflegte: »Meine Herren, auf der Straße bitte ich, mich nicht zu grüßen«. Spielleidenschaft macht blind und Spielratten sind trotz allen Warnungen und trüben Erfahrungen nicht immer davon abzuhalten, sich erneut mit notorischen Berufsspielern zusammenzusetzen.

Die Gewohnheitsspieler stellen ein großes Kontingent des berufsmäßigen Spielertums. Übermäßige Spielschulden, Wechsel in Händen von Falschspielern, die Versuchung, ohne Anstrengung ein glänzendes Leben zu führen und auf der anderen Seite Charakterschwäche und die scheinbare Unmöglichkeit, sich eine neue sichere Existenz erringen zu können, erklären, wie aus Angehörigen selbst der besseren Gesellschaft Helfer von Falschspielern und schließlich selbst Falschspieler werden.

Bezeichnend ist übrigens, daß die Worte »Spieler« und »Spielbetrieb« rein sprachlich einen stark anrühigen Zug tragen. Man traut eben dem Spieler auch unkorrekte, unerlaubte, strafbare Handlungen zu und läßt durchklingen, daß man die Spielleidenschaft bei diesen charakterlich Labilen für unheilbar hält. »Glücksspiel hat noch keinem Glück gebracht« und »An Spielkarten klebt Schmutz« sind Redensarten, die eines wahren Kerns nicht entbehren.

So bedauernswert diese dem Spielteufel Verfallenen sind, Polizei und Gericht können nur in besonders gelagerten Fällen eingreifen, etwa dann, wenn eine Selbstgefährdung infolge Ausschließung des freien Willens durch Zwang, Drohung, Täuschung, moralischen Druck oder durch die in den Wuchertatbeständen beschriebene Ausnutzung einer besonderen persönlichen Lage gegeben ist. So könnte etwa die Ausnutzung der Unerfahrenheit, des Leichtsinns oder der Jugend beim Verleiten zum Glücksspiel oder die Ausbeutung die Möglichkeit des Einschreitens bieten.

Unser Augenmerk gilt aber vor allem den Spielern, die bereits abgesunken sind, die gewerbsmäßig das Unglück anderer ausnutzen, vom Glücksspiel leben. Sie sind es, die fortgesetzt gegen die Glücksspielverbote verstoßen. Als leidenschaftliche Spieler animieren sie bei jeder Gelegenheit zum Spiel und haben, dank ihrer großen Spielroutine, stets eine gute Ausgangsposition. Sie verlieren jeden Wertmaßstab, verkehren nur noch in teuersten Lokalen, müssen, um sich das Personal in Hotels und Spielunternehmen geneigt zu machen, fürstliche Trinkgelder geben, erfüllen ihren Freundinnen jeden Wunsch und sind bemüht, ihren Bekanntenkreis auszuweiten, um ihre asoziale Tätigkeit in ihnen geeignet erscheinenden finanzkräftigen Kreisen fortsetzen zu können. So finden sie mit Hilfe ihres geschickten, sich jeder Situation anpassenden Auftretens Eingang in alle Berufs- und Gesellschaftskreise, hier sich seriös und zurückhaltend oder als Charmeur und brillanter Gesellschafter gebend, dort finanzkräftige Sachlichkeit markierend oder sich mit dem Nimbus des Weitgereisten umgebend. Nur um den Schein zu wahren, haben sie angeblich einen Beruf und verstehen es, ihre Geldgier, Zügellosigkeit, Spielwut und Erregung zu meistern und durch die in den jeweiligen Kreisen üblichen konventionellen Gepflogenheiten zu tarnen.

Wie schon eingangs angedeutet, wird der gewerbsmäßige Spieler, wenn andere Mittel, wie seine persönliche Spielroutine oder die Müdigkeit, Trunkenheit und Unerfahrenheit des Kontrahenten nicht ausreichen, zum Falschspiel übergehen. Die Falschspieler sind gewohnheitsmäßige oder gewerbsmäßige Spieler, die durch ihnen bekannte, den Partnern aber unbekannt Manipulationen den Ausgang des Spiels zu ihren Gunsten lenken können. Sie rekrutieren sich aus Spielbessenen,

die zu moralisch minderwertigen Gewohnheitsspielern und vielleicht schon durch Unterschlagung und Veruntreuung zu Kriminellen wurden und aus Asozialen und Betrügern, die sich auf das Falschspiel spezialisiert haben.

Nicht immer ist wirklich falsches Spielen erforderlich, denn es ist keineswegs so, daß Falschspieler bei jeder Partie täuschen und betrügen. Oft genügt es, während einer langen Nacht nur einmal einen Kunstgriff anzuwenden, um einen hohen Gewinn zu erzielen.

Allan/Sprung berichten von einem international arbeitenden Falschspieler, der auf Passagierschiffen der Südamerika-Route arbeitete. Auf der Fahrt nach drüben spielte er gar nicht, denn die reichen Pflanzer und Plantagenbesitzer haben auf ihrem Trip nach Europa nur auf der Hinfahrt dicke Brieftaschen. Der Täter wußte, daß die Fahrt Südamerika — Europa rund 3 Wochen dauerte. 14 Tage davon spielte er regulär und verlor daher auch. Doch die letzte Woche gehörte ihm und er »bediente« seine Partner so nachdrücklich, daß er eine schöne Villa in Genua unterhalten und entsprechend leben konnte.

Ein Irrtum wäre es auch anzunehmen, der Falschspieler gebärde sich wie der Kartenkünstler; das Gegenteil ist der Fall. Ihm kommt es nicht darauf an, die Aufmerksamkeit der Anwesenden zu fesseln, seine Fingerfertigkeit im besten Licht erscheinen zu lassen und durch Taschenspielertricks zu verblüffen. Sein Bestreben ist vielmehr, in keiner Weise aufzufallen oder gar Gegenstand der Beobachtung anderer zu werden. Er vermeidet alles, was auch nur im entferntesten nach Kartenkunststücken aussehen könnte. Frechheit, Menschenkenntnis, gute Beobachtungsgabe, Eingreifen im entscheidenden Augenblick und reibungslose Zusammenarbeit mit seinen Gehilfen sichern ihm den Erfolg.

Falschspiel ist überall möglich, wo gespielt wird, ob mit Karten, Würfeln oder mit mechanisch betriebenen Spielgeräten. Es beginnt schon bei den Unterhaltungsspielen in der Familie, wo jeder an Kratzern, Flecken und Kniffen auf den wohlbekanntesten Spielkarten das einzelne Blatt erkennt, dieses Geheimnis aber für sich behält. Und keiner läßt sich die Möglichkeit entgehen, zu mogeln. Man findet es bei Skatrunden und Damenzirkeln. Gewiß, es geht nur um kleinste Einsätze, oft auch nur »um die Ehre«, aber es ist da, man hat das Glück etwas korrigiert und freut sich, daß man sich einen Vorteil verschaffen konnte und gewann.

Der Falschspieler ist Betrüger und muß alle Eigenschaften besitzen, die es diesem ermöglicht, sein Opfer durch Irrtumserregung zur Geldhergabe zu bringen. Er muß die Kunst der Verstellung, des Lügens und des Beeinflussens beherrschen, Umwelt- und Menschenkenntnis, psychologisches Geschick und Einfühlungsvermögen besitzen, situationsgerecht auftreten und sich benehmen können. Mit Routine und Erfahrung geht er planmäßig und raffiniert vor, um die Schwächen und Laster seiner Opfer skrupellos auszubeuten. Da gewisse Verstandesfähigkeiten unerläßliche Voraussetzungen für das Gelingen des Betruges sind, finden wir bei den gewerbsmäßigen und Falschspielern geistig bewegliche Leute, die dem ausgewählten, nichtsahnenden und sich damit von Beginn an im Nachteil befindenden Spielpartner gewachsen sind. Sie verstehen es vor allem, für eine bestimmte Situation und für ein bestimmtes Opfer passende, ihren eigenen Fähigkeiten entsprechende Täuschungsverfahren zu wählen.

Man darf aber die Gegebenheiten auf der Seite des Opfers nicht vergessen, die der Täter immer wieder mit einkalkuliert und die der Täterabsicht entgegenkommen, sie begünstigen. Erlebnishungrig, neugierig, vertrauensselig, beschränkt, sträflich leichtsinnig, borniert, mit meist mehreren dieser oder ähnlicher Eigenschaften behaftet, sind manche »Freier« schon zum Opfer des Falschspielers prädisponiert, zumal sie immer von dem Wunsch beseelt sind, schnell und scheinbar risikolos zu Geld zu kommen. So nehmen sie die sich ihnen bietenden Gelegenheiten nur zu gerne wahr und tappen damit bereitwillig in die Falle. Auch die vielleicht aufdämmernde Erkenntnis, an einem verbotenen Spiel teilzunehmen, mit nicht ganz einwandfreien Leuten zusammenzuspielen, ist für manchen von ihnen noch kein Grund, das so günstig begonnene Spiel abzubrechen.

Der Falschspieler, der wie die meisten Betrüger seinem Opfer persönlich gegenüberzutreten muß und es nur auf Grund der oben angeführten Fähigkeiten fertigbringt, zu täuschen und auszubeuten, muß in den Augen, in der Vorstellung des Spielpartners etwas vorstellen, muß überzeugen, darf kein grüner, unfertiger Junge sein. Es wundert daher nicht, daß der Betrug in der Jugendkriminalität nur eine geringe Rolle spielt und nach der Polizeilichen Kriminalstatistik 1953 mit nur 3,2% vertreten ist, während beispielsweise 38,6% der festgenommenen jugendlichen Täter einfachen und 11,6% schweren Diebstahl begingen. So finden wir unter den Falschspielern kaum Jugendliche, und wenn überhaupt, dann nur als Gehilfen mit niederen Funktionen. Übersäumende Körperkräfte

und Tatendrang weisen die Jugendlichen in eine andere Richtung. Ihre geistige Kapazität, Erfahrung und Geduld reichen noch nicht aus, sich planmäßig, lang vorbereitend, mit List und Tücke zu bereichern. Spieler gehören daher überwiegend der reiferen, gebildeten oder wenigstens halbgebildeten männlichen Bevölkerung an.

Auch Frauen spielen unter den gewerbs- und gewohnheitsmäßigen Spielern wie unter den Falschspielern nur als Gehilfinnen, als Lockvögel, zu Tarnungs- und Ablenkungszwecken eine Rolle. Zwar können auch Frauen von der Spielleidenschaft gepackt werden und die Sucht, zu gewinnen, kann sie genau so beherrschen wie den Mann. Es fehlt ihnen jedoch an Wagemut und Entschlußkraft, das Opfer im richtigen Augenblick zur Vermögensverschiebung zu veranlassen. Nur bei bestimmten Delikten bringen sie es zu kriminellen Energieleistungen, die denen des Mannes gleichkommen oder sie sogar übersteigen. Im übrigen aber sind sie weniger aktiv, aggressiv, entschlußfreudig; sie sind als Spielerinnen meist kleinlich, berechnend und beteiligen sich eher dort, wo die Aussicht auf Gewinn bei kleinem Risiko größer ist.

Wie alle gewerbs- und gewohnheitsmäßigen Rechtsbrecher haben sich die Falschspieler spezialisiert. Eignung, Neigung, Herkunft und Ausbildung bestimmten sie in der Wahl ihrer verbrecherischen Betätigung. Unter den verschiedenen Deliktsgruppen wählten sie den Betrug und unter den mannigfachen Varianten des Betruges das Falschspiel. Die Erfahrungen lehren, daß die Spezialisierung aber noch weitergeht, daß die Berufsverbrecher sich eine ganz bestimmte Arbeitsmethode austifteln. Das geht so weit, daß, wie Sprung berichtet, Wiener Spielerbanden besondere, von denen anderer Banden abweichende Zinken verwenden. Bei Sicherstellung gezinkter Karten kann also oft schon auf eine bestimmte Tätergruppe geschlossen werden.

Ihrem Spezialgebiet und der für sie charakteristischen Arbeitsweise bleiben sie künftighin treu. Herkunftsmilieu, Berufsausbildung, Arbeitstechnik und die geistigen und körperlichen Voraussetzungen sind bei den einzelnen Delikts- und Tätergruppen recht unterschiedlich und lassen es verständlich werden, warum es selten vorkommt, daß der Berufsverbrecher von einer Tätergruppe in die andere überwechselt. Diese Beharrlichkeit, diese Ausdauer, das sture Kopieren einmal ausgeklügelter, mit Erfolg angewandter Arbeitsmethoden des Verbrechers nennen wir Verbrecherperseveranz. Diese kriminologische Erkenntnis ist für die präventive und repressive Verbrechensbekämpfung von ganz außerordentlicher Bedeutung, so daß auf ihr u. a. ein Großteil des Erfolges des kriminalpolizeilichen Meldedienstes basiert.

Die Weite des Betätigungsfeldes, das sich vom kleinen Vorstadtlokal bis in den exklusivsten Privatzirkel, vom Eisenbahnabteil über den Schiffssalon, vom Rummelplatz über Pferderennbahnen bis zu Seebädern oder Kurorten in den Bergen, von der Provinz bis in die Großstadt erstreckt, läßt die Möglichkeiten ahnen, als Falschspieler tätig zu werden, sich spezialisieren zu können. Und auch das unterschiedliche Handwerkszeug — Karten, Würfel, mechanisch betriebene Spielgeräte — läßt arbeitsmäßig breiten Spielraum.

Die geistigen und körperlichen Fähigkeiten entscheiden darüber, ob der Täter zum Proletariat oder zur Aristokratie der Falschspieler zählt. Die Formen, unter denen sich ein Spielbetrug abspielt, sind nach Ort und Zeit und nach der Eigenart der beteiligten Opfer und der Falschspieler verschieden. Dennoch kann man einige Typen herausstellen.

In Ganovenkreisen werden die Falschspieler übrigens Zocker genannt, ein Name, der auf das Zocken, einen Kniff beim Kartengeben, zurückzuführen ist, durch den es dem Falschspieler möglich wird, eine ihm günstige Karte zu erkennen und zu ziehen.

Zunächst aber sei daran erinnert, daß es sich beim Falschspiel in der Regel um das planmäßige, in allen Einzelheiten vorher verabredete Zusammenwirken mehrerer Täter auf gemeinschaftliche Rechnung, also — kriminologisch gesehen — um ein Bandendelikt handelt. Die Notwendigkeit des Auswählens und Heranschaffens des Opfers sowie die Technik des Spielbetruges verdeutlichen, daß ein Falschspieler nur in Ausnahmefällen ohne tätige Mithilfe mindestens eines Gehilfen am Spieltisch arbeiten kann. Die Schlepper, Schieber und Spanner haben also entscheidende Teilaufgaben zu erfüllen. Dabei ist der Zocker nicht nur auf Handlanger- und Gehilfendienste vor und während des Spieles, sondern auch auf die tätige Teilnahme am Spiel selbst angewiesen. Erst durch die aktive Teilnahme der Helfer am Spiel wird die Illusion eines ehrlichen Spieles bei dem Opfer vollendet. Der Uneingeweihte kann natürlich nicht wissen, daß der Falschspieler und seine Mittäter im Widerspruch zur grundlegenden Voraussetzung eines jeden ehrlichen Spieles im geheimen Einverständnis

miteinander auf gemeinschaftliche Rechnung spielen und die Gehilfen auch bei hohen Einsätzen nichts riskieren. Es ist also für den Erfolg ganz gleichgültig, ob der Falschspieler selbst oder einer seiner Helfer gewinnt. Ein gewandter Zocker wird aus Tarnungsgründen meist versuchen, seinen Helfern den Hauptanteil am Gewinn zuzuschieben.

Zum Spielen gehört Geld. Unter den Berufs- und Falschspielern verstehen es aber die wenigsten, mit dem Raub hauszuhalten. Sie verbubeln gerne alles und sind auch — wie schon angedeutet — zu gewissen Aufwendungen gezwungen, um ihre Rolle spielen zu können, die Angestellten in den Lokalen und Hotels bei guter Laune zu halten und sie u. U. für gewisse Dienste geneigter zu machen. Sie verfügen daher meist nicht über das Betriebskapital, ein Falschspiel zu finanzieren. In dieser Situation tritt der »Lagemann« in Aktion. Er schießt dem Spieler das nötige Geld vor, gibt die »Lage« und erhält dann sein Geld mit Gewinnanteil zurück. Er finanziert auch Reisen in die Provinz, in Bäder und Kurorte. Bei diesen Geschäften riskiert er in der Regel nichts, denn unter Ganoven wird immer prompt reguliert. Der Lagemann wird bei Festnahmen und Vernehmungen der Spieler kaum jemals preisgegeben. Da er nur selten am Spiel teilnimmt, kann er sich nur zu gut aus der Affäre ziehen.

Ohne zwingende Gründe wird sich die gut eingespielte Falschspielkolonne schwerlich auflösen oder in ihrer personellen Besetzung ändern. Um das Geheimnis des betrügerischen Einverständnisses zu wahren, suchen die Kolonnenmitglieder den Verkehr untereinander außerhalb des Spiellokals zu verschleiern und während des Spieles durch die Maske kühler Höflichkeit zu tarnen.

Genau so wichtig wie die Auswahl und Mitarbeit geschickter Helfer ist für Falschspieler die Wahl geeigneter Räumlichkeiten und Lokale, wo sie sicher vor Überraschungen ungestört arbeiten können. Neben ihren von der »Spanne« geschützten Stammlokalen und üblen, als »Spielhöllen« anzusprechenden Kneipen bevorzugen sie Lokale, in denen mangelnde Aufsicht oder besonders günstige Lage der Räume ungestörtes Falschspiel ermöglicht. Inhaber gutgehender Lokale haben es meist nicht nötig, sich mit den Ganoven einzulassen und ihren Ruf zu gefährden. Ist der Geschäftsgang jedoch schlecht, mag der eine oder andere Wirt geneigt sein, Räume zur Verfügung zu stellen.

Die Gefahren, die den Falschspielern in öffentlichen Lokalen durch Zugriffe der Polizei und durch Erpressung von unerwünschten Mitwissern drohen, führen dazu, diese Unsicherheit durch Eröffnung eines angeblich geschlossenen Spielklubs zu verringern. Störende Elemente können damit ausgeschlossen und polizeiliche Maßnahmen erschwert werden. Im übrigen kann eine intensive Werbe- und Schlepptätigkeit entwickelt werden. Tatsächlich handelt es sich bei derartigen fragwürdigen Unternehmen gar nicht um Klubs oder Vereine. Es sind vielmehr mit gewisser Regelmäßigkeit zu bestimmten Tages- und Nachtstunden geöffnete, mehr oder weniger öffentliche Spielbanken. Inhaber und Personal dieser Spielhöllen, Klubs, Vereine, oft auch die der oben angeführten öffentlichen Lokale, sind durchaus im Bilde und genau wie die Schlepper und Spanner als Gehilfen anzusprechen und bei Ermittlungsaktionen entsprechend zu behandeln.

Die Falschspieler kommen aus den verschiedensten Bevölkerungs-, Bildungs- und Berufskreisen, weisen aber schließlich alle die gleichen Merkmale auf: Moralisch minderwertig, willensschwach, arbeitsscheu, geldgierig und genußsüchtig. Sauer hebt hervor, für sie alle, ob als Falschspieler oder Gehilfen angesetzt, seien die eigentlich nur für bestimmte Mittätergruppen geprägten Bezeichnungen wie Schlepper, Spanner, Schieber typisch; denn kriminalsoziologisch gesehen hätten sie mit Hehlern, Wucherern, Kupplern, Zuhältern, Urkunden- und Geldfälschern viel gemein. Alle sind unersättlich und pressen ihre Opfer möglichst bis zum letzten aus, so daß es in der Tat oft um »Leben und Tod« geht, wie in grotesker Ironie ein ödes Unterhaltungsspiel heißt.

Milieu- und situationsecht im Benehmen und Auftreten arbeiten die Falschspieler nach sorgfältigem Studium der Gewohnheiten und Anschauungen der von ihnen bevorzugten Kreise. Im Laufe der Jahrzehnte kann sich ganz allgemein oder in bestimmten Ländern die Gesellschaftsstruktur ändern und wir erlebten es, wie beispielsweise nach dem ersten Weltkrieg bis dahin wohl situierte Kreise — Adel, Offizierkorps, wohlhabender Mittelstand — verarmten und damit für Tätergruppen wie Hochstapler, Heiratsschwindler und auch für Berufs- und Falschspieler uninteressant wurden. Nur dort, wo Geld zu vermuten ist, lohnt es sich für sie aufzutauchen, im Inland wie in der internationalen Lebewelt. Genau so können Titel und Namen an Klang und Zugkraft einbüßen. Der Rittmeister ist heute genau so wenig gefragt wie der Baron oder der Graf. So verzichten die Betrüger auf diese Titel und Namen, sind aber jederzeit bereit, sich den örtlichen Gegebenheiten anzupassen und sich gegebenenfalls sofort klingende Namen zuzulegen.

Immer kommt es für den Betrüger, also auch für den Falschspieler, darauf an, seine Rolle echt und gekonnt zu spielen. Bringt er das überzeugend fertig, wird er wie ein großer Schauspieler Stargagen einstreichen können; reicht es hingegen nur zum Schmierkomödianten, wird er mit Trinkgeldern vorlieb nehmen müssen.

Zum Proletariat der Falschspieler gehören die Bauernfänger, oft halb verkommene Subjekte, die auf der Straße oder in Kneipen durch allerlei Gaunereien ihre Opfer zu betrügen suchen. Die Bezeichnung »Bauernfang« ist nicht gerade glücklich gewählt und auch nicht mehr zeitgemäß; denn Angriffsziel der Tätergruppe ist keineswegs ein einzelner Stand, sondern die Täter spekulieren auf die Ungewandtheit, Einfältigkeit und Weltfremdheit ihrer Mitmenschen und wählen ihre Opfer nach diesen Gesichtspunkten. Sie arbeiten mit den einfachsten Mitteln in einfachsten Kreisen. Der Auftakt zu dem Spielbetrug ist oft eine Nepperei, die bekanntlich nur gegenüber Leichtgläubigen, Unerfahrenen und Dummen möglich ist.

v. Manteuffel unterscheidet die Straßenzocker von den Lokalzockern. Die Straßenzocker suchen ihre »Freier« auf Straßen, in der Nähe von Bahnhöfen, auf Rennbahnen und Vergnügungsplätzen. Dort ist ihr Stand- und Arbeitsplatz. Als Tableau dient ihnen eine auf einem schnell zusammenklappbaren Untergestell befestigte Platte mit Spielplan. Karten und Würfel sind ihr Handwerkszeug. Durch bestimmte Kunstgriffe verstehen sie es, ihren Gehilfen beachtliche Gewinne zuzuschancen und dadurch die herangeschleppten Opfer zum Mitspielen zu animieren. Es ist eine alte Gaunerregel, zu Anfang die »Freier« bei kleinen Einsätzen gewinnen zu lassen, um sie dann später bei hohen Einsätzen auszuplündern. Ein wohlorganisierter Aufpasserdienst, die »Spanne«, schützt vor Überraschungen durch die Polizei. Im Falle der Gefahr ist das Spielgerät blitzschnell zusammengeräumt und die Helfer versuchen, den Rückzug des Falschspielers zu decken.

Zu dieser Gruppe können auch die Zocker gerechnet werden, deren Schlepper die Opfer draußen ansprechen, um sie schließlich in ein vorher verabredetes Lokal zu verschleppen. Hier kommt es dann — wie zufällig — zu einem Spiel, in dem der »Freier« ausgenommen wird.

Die Lokalzocker suchen ihre Opfer in Lokalen und gehören meist schon der gehobeneren Klasse der Falschspieler an, die sich in bessere Vergnügungstätten vorwagen. Das Verfahren beim Spielen ist — von Unterschieden abgesehen, die durch die Gewohnheiten und Anschauungen der dort verkehrenden Kreise bestimmt werden — das gleiche, doch treten hier an Stelle der typischen Bauernfängerspiele wie Kümmelblättchen, Riekchen-Fiekchen, Drei-Nußschalen usw., meist andere Spiele wie Häufeln, Rouge et Noir, Kartenroulette usw.

Andere Spezialisten unter den Zockern haben sich Geschäftsreisende als Opfer ausersehen, die nach des Tages Arbeit in Kleinstädten ihre Abende verbringen müssen und sich als verwöhnte Großstädter in irgendeinem Hotel, Café oder Restaurant langweilen. Die Beschlagenheit der Täter auf dem Gebiet des geschäftlichen Lebens, ihr höfliches, entgegenkommendes Benehmen, ihre angenehmen Umgangsformen und gesellschaftlichen Talente ermöglichen es ihnen, ihre Opfer ins Gespräch zu ziehen, ihr Vertrauen zu gewinnen und sie zwanglos und wie zufällig zu einem Spielchen zu bringen. Das ist alles so raffiniert und gekonnt eingefädelt, daß die Opfer vielfach noch nach der Ausplünderung von der moralischen Unantastbarkeit der Falschspieler überzeugt sind. Denn überblickt der hereingelegte »Freier« nachträglich das Geschehen, muß er sich eingestehen, daß er selber es war, der ein Spiel vorschlug — ein Vorschlag, in den der Gesprächspartner nur zögernd einwilligte, und dann war es nur einem Zufall zuzuschreiben, daß noch ein weiterer Fremder auftauchte und sich zur Teilnahme bestimmen ließ. Auch waren die Spielgegner ihm bis an die Grenze des Möglichen entgegengekommen. Alles sorgfältig abgekartete Regie!

Diese Ahnungslosigkeit des Opfers finden wir auch bei anderen Betrugsspezialisten, und zwar stets dann, wenn kriminelle Qualitätsarbeit geleistet wurde. Als Außenstehender und Kritiker muß man immer berücksichtigen, daß das Opfer nicht im geringsten vermutet und mangels jeglicher Anhaltspunkte auch nicht ahnen kann, einen Betrüger vor sich zu haben. Vorsichtig ist man immer dann, wenn man eine Gefahr wittert; denn Vorsicht basiert auf bereits gemachten Erfahrungen. Hier aber wird dem Opfer an einer Stelle eine Schlinge gelegt, wo es sie mangels Erfahrung nicht sieht. Die Ausgangsposition des Betrügers ist also bereits zu Beginn günstiger, und dann vollenden die reibungslose Zusammenarbeit der Ganoven und ihre Spielroutine den Betrug.

Zur Aristokratie der Falschspieler gehören die als Globetrotter und Vergnügungsreisende getarnten Zocker, die überall dort auftauchen, wo die mondäne Halbwelt oder die internationale Lebewelt sich

zu treffen pflegen. Nach der Manier der Hochstapler täuschen sie Stand, Fähigkeiten, Wohlhabenheit, besondere Beziehungen u. dgl. vor. Der Ablauf des Spielbetrugs entspricht, abgewandelt auf die in diesen Kreisen üblichen Glücksspiele, den bereits geschilderten Methoden.

Auch diese internationalen Größen unter den Falschspielern kommen nicht ohne Schlepper aus. Sie greifen dabei gerne auf junge, leichtsinnige Menschen aus gutem Hause zurück, die Müßiggang und Vergnügungssucht auf die schiefe Bahn brachten. Diese Leute haben weiter nichts zu tun, als sich in passenden Kreisen umzutun, sich an geeignete Opfer heranzumachen und unter Hinweis auf angeblich beste Gewinnchancen deren Spiellust zu entfachen. Erst nach dieser Vorarbeit tritt der Falschspieler in Erscheinung, bemüht sich, das Vertrauen des »Freiers« zu gewinnen, und schließlich kommt es nach Parties und Besuchen von sportlichen Veranstaltungen, Theatern und Vergnügungslokalen zum Spiel. Niemals wird der Falschspieler etwas überstürzen und mit der Tür ins Haus fallen. Er lenkt nur die Entwicklung des gesellschaftlichen Verkehrs und wartet den günstigen Augenblick zum Handeln ab.

Es wurde bereits angeführt, daß Berufsverbrecher an ihren einmal ausgeklügelten und mit Erfolg angewandten Arbeitsmethoden und Tricks festhalten. Das hindert sie jedoch nicht, um die Verbesserung und Vervollkommnung ihrer Arbeitsweise bemüht zu sein und sich der modernsten technischen Hilfsmittel zu bedienen. So berichteten die beiden Kriminaloberkommissäre D i t t m a n n und F o e l l über die Festnahme von 4 Falschspielern, die sich während des Ekartésieles in Nürnberg mit Hilfe versteckt an ihrem Körper angebrachter Sende- und Empfangsgeräte durch Morsezeichen über die Karten ihrer ahnungslosen Spielpartner verständigten. Wenn diese Täter sich auch sehr schnell verdächtig gemacht hatten, bestätigt dieser Fall doch die Tendenz, durch Einsatz immer neuer Methoden das kriminelle Ziel zu erreichen.

Ähnlich arbeiteten wiederholt Banden, die sich von ausländischen Rennplätzen, meist aus Frankreich, durch Funk unmittelbar nach einem gelaufenen Rennen den Namen des Siegerpferdes übermitteln ließen, um im Inland noch im letzten Augenblick auf dieses Pferd hoch zu setzen, bevor die meist über den Fernschreiber kommende offizielle Benachrichtigung das Wettannahmebüro erreichte.

Nach einer hier vorliegenden Meldung wurde auch bereits das über den Fernsehschirm vermittelte Wissen betrügerisch mißbraucht. Danach zeigte in München ein Buchmacher einen 20jährigen Mechaniker wegen Wettbetruges an. Der Mechaniker hatte in einer Gaststätte die Fernsehübertragung von Pferderennen in Düsseldorf angesehen und war — mit dem Namen des siegenden Pferdes in der Tasche — nach jeweils beendetem Rennen zu dem nahen Buchmacher geeilt und hatte je 10,— DM auf Sieg und Einlauf gesetzt. Der Trick glückte zunächst, da der Buchmacher die Ergebnisse erst wenige Minuten nach Abschluß des Rennens erfuhr und Wetten bis dahin annahm.

Wenn man von Falschspielern spricht, denkt man gemeinhin zunächst an die mit Karten und Würfeln arbeitenden Täter. Wir wissen aber, daß es bei den mechanisch betriebenen Spielen auch Betrugsmöglichkeiten gibt. Der Täterkreis ist auf diesem Gebiet erfreulicherweise nicht so groß, da die beteiligten Spieler den Spielausgang durch Falschspiel nicht beeinflussen können. Hierzu ist nur der Unternehmer selbst in der Lage, und ihm bieten sich viele Möglichkeiten. Diese Möglichkeiten ausfindig zu machen und zu unterbinden, ist in Zusammenarbeit mit der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt Aufgabe der Polizei. Sie hat es bei ihrer Kontrolle sogar leichter als bei den Überholungen der Spielklubs, in denen Karten- und Würfelspiele gespielt werden. Dort ist es möglich, in Sekundenschnelle auf ein harmloses Gesellschafts- und Unterhaltungsspiel umzustellen, während Veränderungen an mechanisch betriebenen Spielgeräten nicht sofort abzustellen sind. Der Tatbestand läßt sich nicht so schnell verwischen wie beim Karten- und Würfelspiel.

Täter sind also in diesen Fällen immer nur die gewerbsmäßigen Unternehmer. Sie täuschen dem Publikum vor, der Erfolg hänge von seiner Geschicklichkeit und dem Zufall ab, während sie den Ausgang des Spiels durch heimliche Kunstgriffe, Tricks und Taschenspielerkniffe nach ihrem Willen beeinflussen. Die Spieler werden somit über einen Spielvorgang nicht oder falsch orientiert. Dem Publikum wird z. B. vorgespiegelt, es sei auf Grund einer konstanten Umdrehungsgeschwindigkeit eines Roulettekessels und der sich ständig gleichbleibenden Ablaufzeit einer Kugel in der Lage, Berechnungen über den Spielausgang anzustellen. Tatsächlich können aber die Unternehmer die Umdrehungen des Kessels und die gleichmäßige Ablaufzeit der Kugel durch geheime Manipulationen verändern.

Betont sei, daß es in den staatlich konzessionierten Spielbanken nicht möglich ist, auf diese Weise betrogen zu werden. Der Rouletteapparat ist sorgfältig ausbalanciert und wird laufend überwacht. Die Direktionen der Spielkasinos sind stets ängstlich um das völlig einwandfreie Funktionieren des Roulettes besorgt. Das geringste Versehen und Versagen würde sofort den Verdacht des Betrugens oder Falschspiels erwecken und sich damit auf den Ruf des Casinos und den Publikumsbesuch unliebsam auswirken. Wohl aber kommen gelegentlich Betrugereien während des Roulettespiels durch Spieler, Croupiers und durch Kombinationen zwischen Croupiers und Spielern und Croupiers untereinander vor, die aber dank der strengen Überwachungsmaßnahmen meist in Kürze erkannt und durch präventive Maßnahmen unmöglich gemacht werden. Es sei z. B. daran erinnert, daß es heute — nach einer Betrugsserie, die auf dem Zusammenwirken von Croupiers und Spielern basierte — in deutschen Spielbanken keinem Croupier mehr gestattet ist, die Ansage »Das bekannte Spiel« anzunehmen.

Abschließend sei noch eines Tricks gedacht, dessen sich notfalls alle Betrüger und nicht zuletzt die Falschspieler bedienen: Sie versuchen, das Opfer von einer Anzeigenerstattung abzubringen, und es gelingt ihnen auf Grund ihres erstaunlichen psychologischen Geschicks vermutlich oft, die drohende Gefahr polizeilichen Einschreitens zu bannen. Sie wissen, daß Persönlichkeiten der Wirtschaft und des öffentlichen Lebens mit Rücksicht auf Stellung und Namen Bloßstellung und Blamage fürchten und auch die Mehrzahl aller übrigen Personen das Bekanntwerden eines Verkehrs in anrühigen Kreisen nur zu gerne vermeiden möchten. Unter Ausnutzung dieser Mentalität verhandelt der Betrüger mit seinen Opfern und versucht, sie mit Zahlungsverprechungen oder kleinen Teilrückzahlungen »einzuwickeln«. Schlagen derartige Versuche fehl, erregen nicht nur Bauernfänger, sondern auch Gauner feinerer Art in ihren Opfern den Irrtum, sie hätten sich durch die Teilnahme an einem verbotenen Glücksspiel gleichfalls strafbar gemacht. Sehr vielen Geschädigten ist dabei nicht klar, daß es sich bei einem von Falschspielern und ihren Helfern im planmäßigen Zusammenwirken aufgezogenen Spiel gar nicht um Glücksspiel, sondern um Spielbetrug handelt und daß alle anfänglichen oder Teilgewinne keine zufälligen Spielergebnisse, sondern Mittel des Betrugens sind. Als letztes Mittel bleibt den Tätern noch eine offene Bedrohung des Opfers, eine Möglichkeit, vor der zumindest die Falschspieler der niederen Gattungen nicht zurückschrecken werden. Die Dunkelziffer des unerlaubten Glücksspiels und des Falschspiels dürfte daher nicht unbeträchtlich sein.

Zusammenfassend ist zu sagen:

Gelegenheits- und Gewohnheitsspieler werden den Kriminalisten nur unter ganz besonderen Voraussetzungen beschäftigt. Die Beteiligung am Glücksspiel ist zunächst durchaus harmlos, kann jedoch Charakterschwache, deren Spielleidenschaft entfesselt wird, wirtschaftlich gefährden. Die Harmlosigkeit hört immer auf, wenn das Spiel gewerbsmäßig betrieben wird. Hier gilt es, soziale Entgleisungen privater Spieler und Spielunternehmer einzuschränken und zu überwachen. Vor allem ist darauf zu achten, daß der gewerbsmäßige Spieler nicht zum Falschspiel übergeht. Die Tendenz dazu ist dauernd vorhanden.

Falschspieler sind Betrugsspezialisten und durchweg Berufsverbrecher. Da sie vom Spielbetrug leben, können sie nicht warten, bis sich ihnen eine passende Gelegenheit bietet, ihr kriminelles Handwerk auszuüben. Sie haben zwar in den Großstädten ein weites Betätigungsfeld und gute Unterschlupfmöglichkeiten, doch vernachlässigen sie darüber nicht, außerhalb liegende Möglichkeiten auszubaldorn und zu nutzen. So ziehen die Falschspieler niederen Grades wie die Schausteller von einem Rummel- und Volksfestplatz zum anderen, und die Größen ihres Faches reisen je nach der Saison von inländischen Bädern und Kurorten zu den internationalen Treffpunkten der vergnügungssüchtigen, finanzkräftigen Hautevolée. Sie sind also reisende, interlokal und international arbeitende Täter, auf der steten Jagd nach einer lohnenden Chance.

Da sie als Betrüger geistig wendig, anpassungsfähig, überlegt, gekonnt lügend, dreist und völlig skrupellos vorgehen und ihre Opfer wirtschaftlich möglichst bis zum letzten ausbeuten, verursachen sie hohen Schaden und verbreiten viel Kummer und Leid. Gerade als Falschspieler gehören sie zu den Betrugsspezialisten, die sich an die Einzelperson wenden und »absahnen«, wo immer sich ihnen dazu eine Möglichkeit bietet. Sie scheuen auch nicht davor zurück, kleine Leute um ihre Ersparnisse und letzten Pfennige zu bringen.

In dieser rücksichtslosen Ausbeutung fremder Schwächen und Laster, in dem planmäßigen Ausaugen der Opfer liegt das besonders Strafwürdige; in der Tatsache, daß Spielerkreise die Brutstätten schwerer Laster und chronischer Kriminalität mit erheblicher Ansteckungsgefahr gegenüber den arbeitsamen Schichten der Bevölkerung sind, liegt die schwere Gefahr.

Die Falschspieler gehören als Berufsverbrecher, als reisende und mit der Arbeit der Polizei und der Gerichte vertraute Rückfallverbrecher zu den wirklich gefährlichen und schwer faßbaren Tätern, deren Überwachung, Ergreifung und Überführung der Polizei nur in enger interlokaler und internationaler Zusammenarbeit möglich ist.

Literatur

- Allan/Sprung: Korrigiertes Glück, Verlag Vereinigung der Bundeskriminalbeamten Österreichs, Wien, 1955
Dittmann/Foell: Falschspieler mit Funkapparatur, Kriminalistik, 1953; Heft 17/18
Lange: Rechtsgutachten zur Frage eines Spielbankverbots durch Bundesgesetz, Köln, 1953
v. Manteuffel: Falschspieler, Walter de Gruyter u. Co, Berlin, 1923
Sauer: Kriminalsoziologie, Verlag Dr. Walther Rothschild, Berlin, 1933

Formen und Technik des Spielbetruges

(Falschspielertricks)

Polizeilich-forensische Behandlung

Kriminaloberinspektor I. Kl. Sprung, Wien

Die Darstellung der Formen und Technik des Spielbetruges wird sich — das muß der Behandlung dieses Themas vorangestellt werden — auf das in der Welt gebräuchlichste Spiel, nämlich das Kartenspiel, beschränken.

Der Karte ist es gelungen, den seit urdenklichen Zeiten dominierenden Würfel fast ganz zu verdrängen. Heute finden wir den Würfel meist nur noch in Verbindung mit irgendeinem Gesellschaftsspiel. Der Würfel, das Werkzeug des primitiven Analphabeten, wird vom 14. Jahrhundert an durch des »Teufels Gebetbuch« — die Spielkarten — verdrängt. Die Spielkarten wurden durch die Sarazenen nach Europa eingeführt. Sie finden bereits in einem spanischen Edikt aus dem Jahre 1387 unter der Bezeichnung »Naipes« — nach dem sarazenischen Wort »Naibi« — Erwähnung. Die Beschäftigung mit diesem Spiel wurde unter hohe Strafe gestellt. Bedingt durch die geistige Entwicklung der damaligen Zeit, verlangte man vom Spiel etwas mehr Abwechslung, die der Würfel mit seinem »As« und »Zinke« auf die Dauer nicht bieten konnte. Der Würfel des römischen Legionärs, mit dem unter dem Kreuze Christi, in einer für die abendländische Kultur entscheidenden Stunde, geworfen wurde, das »Knöcheln« der Frundsbergischen Landsknechte im Schatten des römischen Kolosseums am Ende der Via triumphalis, das seinen Ausdruck in den drei »W« des Landsknechtslebens als »Wein, Weib, Würfel« gefunden hatte, müssen der Spielkarte weichen und wir können, um Gaius Julius Caesars Worte zu gebrauchen, sagen: »Alea iacta sunt« — Die Würfel sind gefallen — zugunsten der Spielkarte. Geblieben ist lediglich der germanische Teufel, der schon bei Tacitus »Suff und Spiel« hieß, ein wahrhaftiger Teufel, bei dem der freiheitsliebende Germane nach Verlust seines Vermögens mit dem letzten Würfelwurf, ohne mit der Wimper zu zucken, auf Leben und Freiheit setzte.

Die Zeiten vergehen und ändern sich. Die wichtigsten Merkmale, die wir aus jener Zeit übernommen haben, sind geblieben:

1. der hohe Einsatz, der bedenkenlos geleistet wird,
2. die blinde Spielleidenschaft, die Spielsucht,
3. die Primitivität des Glücksspiels und
4. das Bestreben, unter Umständen mit unerlaubten Mitteln den Spielablauf zu beeinflussen.

Im Rahmen der gestellten Aufgabe interessiert vor allem der letzte Punkt. Doch bevor wir in Einzelheiten eingehen, sollen zum besseren allgemeinen Verständnis noch einige Grundgedanken erörtert werden.

Es ist klar, daß bezüglich der Spiele — andere Länder, andere Sitten — nicht überall die gleichen Ansichten herrschen werden. Eines ist aber sicher — und darin wird es keinen Unterschied geben — falsch gespielt werden kann bei jedem Spiel, gleich ob es sich um ein Glücks-, Unterhaltungs-, Geschicklichkeits- oder ein gemischtes Spiel handelt.

Diese Spielarten werden in Österreich in zwei große Gruppen geteilt: in die verbotenen und in die erlaubten Spiele. Verbotene Spiele sind alle Glücksspiele und die durch Verordnung als verboten namentlich aufgeführten Spiele.

Glücksspiele, bei denen der Erfolg ausschließlich oder zum größten Teil vom Zufall abhängt, setzen im allgemeinen Besonnenheit und kühle Überlegung voraus. Das Glücksspiel ist ein Nutzdelikt, wie Betrug und Hehlerei, und wird in seiner Strafwürdigkeit weit unterschätzt. In Österreich wird es als Übertretung gegen die öffentliche Sittlichkeit bestraft. Es ist allgemein verbreitet, kaum

zu beseitigen und schwer nachzuweisen, weil es keine Tatspuren hinterläßt. Die staatliche Duldung von Glücksspielen in Kasinos sei nur am Rande erwähnt. Hier verzichtet der Staat auf seinen Strafanspruch aus rein fiskalischen Gründen.

Die Glücksspiele sind im allgemeinen primitive Spiele, mit raschem Spielablauf, für jedermann leicht erlernbar und sofort zu begreifen. Das Spiel wird dadurch auf die Dauer eintönig. Es muß infolgedessen einen Anreiz erhalten und das ist der Einsatz — ein Einsatz, der gesteigert zum Hasardieren führt, wobei Hasardieren nicht mit Mut, sondern mit Tollkühnheit verglichen werden muß. Denn der Zufall kann nicht besiegt werden und hinsichtlich des Risikos, den Einsatz auf sich zu nehmen, fällt innerhalb weniger Augenblicke unter der psychischen Wirkung der Spielleidenschaft die Entscheidung.

Bei den sog. »Unterhaltungsspielen« fehlt in der Regel der hohe Einsatz. Das Spiel wird, wie schon der Name sagt, zur Unterhaltung betrieben. Spielregeln sind schnell beherrscht. Aber auch hier kann die Harmlosigkeit verschwinden, wenn gewinnsüchtige Absichten hervortreten. Es gibt leider einen raschen Übergang zum strafbaren Glücksspiel. Oft wird bei solchen Spielen jedoch »chouettiert« und damit gehören sie in die Gruppe der verbotenen Spiele bzw. Glücksspiele.

Das Geschicklichkeitsspiel unterscheidet sich vom Glücksspiel dadurch, daß der Zufall als Bedingung des Erfolges den Gewinn nicht herbeiführen kann, sondern das entscheidende Ereignis bewußt herbeigeführt wird. In diesem Zusammenhang ist darauf hinzuweisen, daß es beim Kartenspiel kein absolutes Geschicklichkeitsspiel gibt, also kein Spiel, bei dem der Zufall undenkbar wäre. Es gibt hier keine festen Grenzen. Das Spiel kann in abstracto ein Geschicklichkeits-, in concreto ein Zufallsspiel sein. Daher nehmen die sog. »gemischten Spiele«, bei denen sowohl Glück als auch Geschicklichkeit die Entscheidung treffen können, einen breiten Raum ein. Bei der Klassifikation wird man zu berücksichtigen haben, ob der Zufall oder die Geschicklichkeit überwiegen. In die Kategorie der gemischten Spiele gehören unzweifelhaft solche Spiele, die einen starken und gefährlichen Reiz auf die Spieler ausüben und bei denen Berechnung und Zufall miteinander verquickt sind.

Die Frage, wo gespielt wird, ist einfach zu beantworten. Überall dort, wo sich die Gelegenheit dazu bietet. Der Spielort kann auf die Dauer und Häufigkeit des Spiels und auf die Grundhaltung des Spielers von Einfluß sein. Das Spiellokal läßt sich meist mit einer Hehlerzentrale vergleichen — mit dem einen Unterschied, daß es in der Hehlerzentrale um ein beträchtliches offener, brutaler und geschäftsmäßiger zugeht. Während hier dem Dieb für das gestohlene Gut der Preis diktiert wird, hat der Ausbeuter im Spiellokal nicht die Möglichkeit, sein Opfer sofort unter Druck und Abhängigkeit zu setzen. Er muß langsam und beharrlich ans Werk gehen. Die Anwesenheit der weiblichen Halbwelt trägt ihr übriges bei.

Die Akteure sind wie folgt zu charakterisieren: Der Gelegenheitsspieler, ein an sich harmloser Typ, dem Spiele und Spielregeln meist unbekannt sind, lernt schnell die Regeln und versucht dann sein Glück. Gewinnt er, dann bedauert er, nicht schon früher gespielt zu haben; die Gier nach Geld überkommt ihn. Plötzlich wendet sich das Glück. Er verliert — jetzt fällt die Entscheidung! Spielt er weiter, verfällt er der Leidenschaft, so wird er ein Gewohnheitsspieler. Er kann gegen die Spielleidenschaft nicht mehr ankämpfen, und es tritt jene Verblödung des Geistes und Gemütes ein, wie sie bei jenen Personen beobachtet wird, die nur ihren tierischen Instinkten leben. Allein in der Sucht nach Geld zeigt er Zielstrebigkeit, Energie, Beharrlichkeit und Einfallsreichtum. Es tritt bei ihm immer mehr der Trieb zutage, seine Mitmenschen auszubeuten. Er wird leicht kriminell, verwechselt oft Mein und Dein und nicht selten entwickelt er sich zum gefährlichsten Spielertyp, dem gewerbsmäßigen und dem Falschspieler.

Der gewerbsmäßige Spieler ist der kriminell gesteigerte Typ des Gelegenheits- und Gewohnheitsspielers, der ebenso wie diese die Gunst des Augenblicks zur Begehung der Tat wahrnimmt und sofort zugreift, wenn sie sich bietet.

Eines müssen wir festhalten: der gewerbsmäßige Spieler handelt in der Absicht, sich durch Spiel einen fortgesetzten Erwerb zu verschaffen und betreibt fast ausschließlich Glücksspiel. Er ist daher gar kein Spieler, sondern ein Geschäftsmann. Bei ihm herrscht, im Gegensatz zum Gelegenheitspieler und wohl auch zum Gewohnheitsspieler, die das Hasardspiel vor allem um der Spielleidenschaft willen betreiben, hauptsächlich Bereicherungsabsicht vor. Wesensmerkmale des gewerbsmäßigen Spielers sind die rasche Aufeinanderfolge von Verstößen gegen Glücksspielverbote, die Gleichartigkeit der Begehungsakte, seine hervorragende Routine, das ständige Bankhalten, das Auf und Ab im Verlieren und Gewinnen und seine Spielleidenschaft. Er ist sehr beweglich, bemüht, viele Menschen kennen zu lernen, arbeitet mit Betrügern und Finanzmännern zusammen, verkehrt

überall, je nachdem, auf welche Weise er in die verschiedenen Gesellschaftsschichten Eingang gefunden hat. Er übt oft eine kleine Nebenbeschäftigung aus, entweder um sich zu tarnen (Steuer!) oder zur materiellen Rückendeckung.

Das Personal der Spiellokale muß durch gute Trinkgelder bei Laune gehalten werden. Das besorgt der gewerbsmäßige Spieler in ausgiebigstem Maße.

Soziologisch betrachtet hat der letzte Spielertyp, den wir betrachten wollen, der Falschspieler, dieselben Wesensmerkmale wie der Gewohnheits- und der gewerbsmäßige Spieler. Daher sind Glücksspiele und Spielbetrug soziologisch verwandt. Selbstverständlich kann — rechtlich gesehen — Falschspiel niemals gleichzeitig Geschicklichkeits- oder Glücksspiel sein. Wird das Spiel in betrügerischer Absicht vorgenommen, so liegt einzig und allein Betrug vor, ohne Rücksicht darauf, ob der Betrug ausreicht, den Zufall auszuschalten oder nicht.

Der Falschspieler bestimmt den Ausgang des Spieles durch eine ihm bekannte, dem Partner hingegen unbekannt Manipulation. Da Unerfahrenheit, Müdigkeit und Trunkenheit des Mitspielers nur vorübergehenden Erfolg erwarten lassen, ist für den gewerbsmäßigen Spieler das Falschspiel naheliegend. Der Falschspieler hat überall Beziehungen. Er wird in bessere Gesellschaften eingeführt, als vornehmer Vergnügungsreisender eilt er von Weltstadt zu Weltstadt, als Bauernfänger paßt er sich einfachem Milieu an und nach Geschäftsschluß ist er in Nachtlokalen und Bars anzutreffen. Ein großer Prozentsatz der Falschspieler setzt sich aus Kellnern und Hotelangestellten zusammen.

Hervorzuheben wäre noch, daß der Falschspieler Spiele bevorzugt, bei denen er eigene Geschicklichkeit mit größten Betrügereien verbinden kann — unter gleichzeitiger Wahrung des Scheines der Ehrenhaftigkeit nach außen.

Bevor wir nun auf die Falschspielertricks im einzelnen eingehen, müssen wir noch einige Feststellungen von prinzipieller Bedeutung machen:

Die Griffe, die ein Kartenkünstler anwendet, sind anders als die eines Falschspielers. Die Griffe des Zauberkünstlers werden im wesentlichen in der Bewegung ausgeführt, was bei einer Partie zwischen Spielern unmöglich ist. Nehmen wir den Fall an, daß ein Spieler »voltieren«, d. h. irgendeine gezogene oder abgehobene Karte in eine gewisse Lage — meistens wieder dorthin, wo sie war — bringen will. Der Artist pflegt dies mit einer schwingvollen Bewegung zu begleiten, da bei ruhiger Handhabung die Gefahr bestünde, daß die Manipulation bemerkt werden könnte. Es ist jedoch mit Sicherheit anzunehmen, daß sämtliche Mitspieler Protest einlegen würden, wenn plötzlich jemand mit einem Spiel Karten in der Luft herumfuchteln wollte. Beim Falschspiel kann man daher nur solche Griffe verwenden, die ohne Bewegung auszuführen sind. Es soll aber damit nicht gesagt sein, daß nicht hie und da auch eine Volte zur Anwendung käme.

Es ist jedoch ein Irrtum, wenn man glaubt, bei jedem Falschspieler wie beim Kartenkünstler große Fingerfertigkeit voraussetzen zu müssen. Sie kommt selbstverständlich vor. Ihre Meister gehören aber zur Elite der Falschspieler. Das Gros der Falschspieler ist verhältnismäßig primitiv. Griffe werden nach Möglichkeit vermieden, da sie die Aufmerksamkeit auf sich lenken könnten. Schließlich ist es nicht angenehm, in flagranti erwischt zu werden.

Mit gezeichneten (gezinkten) Karten wird nur ganz selten gespielt. Präparierte Karten gelten immer als ein 100%iges Beweismittel; eine Verurteilung wegen Betrugs ist daher unvermeidlich. Der Nachweis des Falschspiels bei einwandfreien Karten hingegen ist sehr schwer. Sollte der Falschspieler doch einmal Pech haben, dann erfolgt lediglich eine Verurteilung wegen Teilnahme an einem verbotenen Spiel.

Der Spieltrieb wohnt schon dem Kinde inne und das Falschspiel selbst beginnt oft im engsten Familienkreise, in dem der »hoffnungsvolle« Sprößling den Jolly (Joker) durch feine Pünktchen gezeichnet hat, um über seine Eltern triumphieren zu können. Es ist eine auffallende Erscheinung, daß in den meisten Familien, in denen man zur Entspannung Karten spielt, fast immer gemogelt wird. Die Karten sind meist alt und zerkratzt, so daß man bald mehrere Karten, die besondere Merkmale aufweisen, mühelos erkennen kann. Die ganze Familie wird sie kennen, aber keiner wird hiervon etwas verraten; alle werden sich bemühen, daraus Vorteile für sich zu ziehen.

Ähnlich verhält es sich oft in Gaststätten, in denen Bekannte untereinander einen Liter Wein ausspielen. Man hat Sechsendsechzig gespielt. X zählt seine Karten. Y fragt, ob er »draußen« sei. X bejaht es. Eine Kontrolle ergibt das Gegenteil. X behauptet, er habe sich verzählt. Damit ist der Fall erledigt. Hat er sich wirklich verzählt? Keine Spur! Er rechnete sich aus: geht es durch, ist es gut; wenn nicht, dann habe ich eben Pech gehabt.

In Gastwirtschaften wird vorwiegend um Getränke gespielt, da der Wirt naturgemäß seine Ware loswerden will. Anders verhält es sich in Kaffeehäusern. Dort geht es um bares Geld. Finden sich Bekannte zu einer Partie zusammen, so ist der Einsatz meistens nicht hoch. Aber auch hier machen wir die Beobachtung, daß man bestrebt ist, sich durch kleine Kniffe irgendwelche Vorteile zu schaffen, obwohl es sich wegen des geringen Einsatzes nicht lohnt. Es ist die Freude am Gewinn und jeder will Sieger sein. Aber keine Regel ohne Ausnahme — es gibt Leute, die beim Kartenspielen auch den bestmarkierten Jolly ignorieren.

Die Dinge können aber auch folgendermaßen liegen. In einem Café wird ein Fremder eingeführt. Zunächst spielt man um geringe Beträge, bei denen der Fremde gewinnt. Nach kurzer Zeit kommt es zu höheren Einsätzen, bei denen der Fremde ständig verliert. Oder ein harmloser Kaffeehausgast wird aufgefordert, als vierter an einer Partie teilzunehmen. Selbstverständlich kennt er seine Partner nicht. Ehe er zur Besinnung kommt, hat er schon einen anscheinlichen Geldbetrag verloren. Hier kann mit Recht der Verdacht auftauchen, daß falsch gespielt wurde.

Will man feststellen, ob falsch gespielt wird, so muß man das Spiel von verschiedenen Gesichtspunkten aus beobachten.

Zunächst können manuelle Fertigkeiten angewandt werden. Sie festzustellen, ist nur während des Spieles möglich. Wenn der Falschspieler nicht plump arbeitet, so kann nur derjenige die Griffe erkennen, der mit ihnen vertraut ist. Er muß nur auf die jeweils typische Finger- und Handstellung achten; denn nur so kann man den Falschspieler überführen. Vollendet ausgeführte Griffe sind oft auch für den Eingeweihten nicht zu erkennen.

Man muß ferner die Umgebung im Auge behalten; denn unter den Gästen kann sich jemand befinden, der »Zund«, d. h. Zeichen, gibt. Gerade die Partner des Opfers müssen besonders unter die Lupe genommen werden. Verdächtig ist es immer, wenn die Spieler nervös sind, den Kopf schütteln oder auf den Tisch trommeln und zeitweise einen oder gleich mehrere Finger von sich strecken. Auch ist darauf zu achten, ob einer der »passenden« Spieler die Karten beim Zusammennehmen fein säuberlich sortiert.

Glänzenden Gegenständen, die sich auf dem Spieltisch befinden, muß besondere Aufmerksamkeit gelten. Nicht zuletzt auch den Karten selbst; jede gezeichnete Karte, mit Ausnahme der gezinkt gedruckten, ist bei schräg auffallendem Licht sofort erkennbar. Es kann entweder an ihr etwas ausgeschabt oder eingezeichnet worden sein. Da die Karten lackiert sind, wird die Lackschicht durch diese Manipulation beschädigt. Der fragliche Punkt wirkt im Lichte matt.

Sind »One-way«-Karten im Gebrauch, so muß das Spiel in seiner Ordnung belassen werden; denn nur dann kann man konstatieren, ob bestimmte Karten verkehrt eingelegt wurden.

Die Spielpakete sind in jedem Fall auf Zug- oder konische Karten zu untersuchen. Findet man Spiele, die »danisierte« Karten enthalten oder solche, die mit einem »Druckerl« versehen sind, so beweist dies gar nichts; denn niemand kann den Falschspieler nachher bezichtigen, daß gerade er die Karten verbogen habe. Es kann ebenso der Partner gewesen oder in einer vorhergehenden Partie entstanden sein.

Formen und Technik des Spielbetruges manifestieren sich in der Verwendung von

1. präparierten Spielgeräten (z. B. Spielkarten)
2. der Zusammenarbeit und
3. der eigenen Geschicklichkeit.

Berufsspieler sind im allgemeinen hervorragende Spieler und werden, solange es geht, mit ihrer Spielkunst auszukommen versuchen.

Präparierte Karten werden in der Regel — wie bereits betont — von perfekten Falschspielern und Galeristen gemieden. Wir unterscheiden vom Spieler selbst präparierte Karten, ferner Karten, die fabrikmäßig präpariert sind und Karten, die zwar fabrikmäßig, doch ohne betrügerische Absicht hergestellt sind und für den geübten Spieler als gezinkte Karten gelten können, ohne daß eine gesetzliche Handhabe für ein Einschreiten gegeben ist.

Es handelt sich im letzten Falle um die von den Fabriken mit unregelmäßigem Rückenmuster hergestellten Karten, die dadurch zustande kommen, daß die Spielkartenfabriken, um billigere Spielkarten auf den Markt bringen zu können, Karten mit fortlaufendem Rückenmuster drucken. Die Rückseite eines ganzen Bogens wird mit einem einzigen Muster bedruckt; alsdann werden die Karten ohne Rücksicht auf dieses Muster ausgeschnitten. Bekannt sind vor allem die sog. »Schotten- und Blitz«-Muster (s. Abb. 1 und 2). Durch die Unregelmäßigkeiten an den Ecken ist es Berufsspielern möglich, bereits nach zwei bis drei Partien die wichtigsten Karten zu erkennen. Es kommt auch oft

vor, daß aus zehn bis zwanzig Paketen neuer Karten die Karten dem Schnittmuster nach sortiert und ins Spiel (z. B. als Gelegenheitskauf in Kaffeehäusern) gebracht werden mit dem Erfolg, daß die dort tätigen Berufsspieler über den Wert der Karten schnell informiert sind. Diesem Übel könnten nur die Kartenfabriken abhelfen; es ist aber kaum anzunehmen, daß von dieser Seite etwas geschieht.

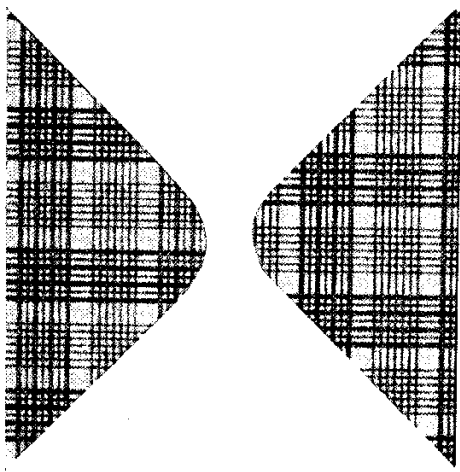


Abb. 1 »Schottenmuster«

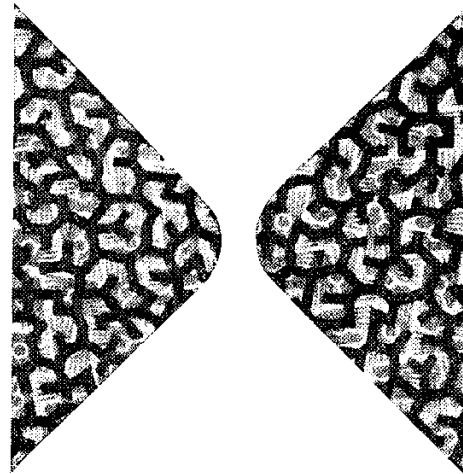


Abb. 2 »Blitzmuster«

Die »One-way«-Karte (s. Abb. 3 und 4) ist eine Spielkarte, die ein unsymmetrisches Rückenmuster hat. Der Falschspieler braucht nur bestimmte Blätter verkehrt in das Spiel einzuschneiden, welches dann beliebig oft gemischt und abgehoben werden kann. Die in Frage kommenden Karten bleiben stets mühelos von der Rückseite her erkennbar.

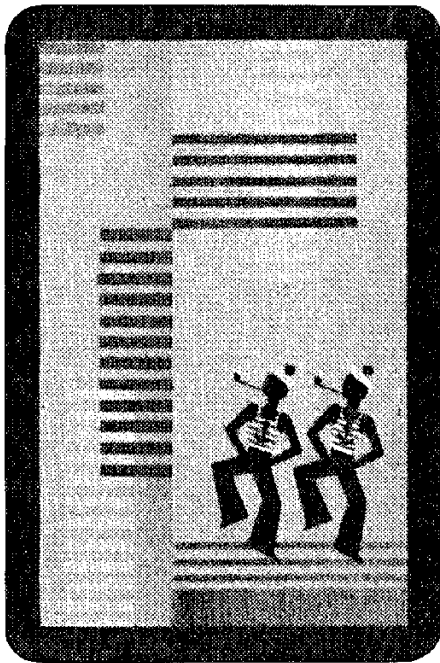


Abb. 3

»One-way«-Karten



Abb. 4

Nur in äußerst seltenen Fällen stellt sich der Falschspieler »One-way«-Karten selbst her. Wenn er es tut, dann werden alle Karten an ein und derselben Stelle markiert. »One-way«-Karten sind für Bakkarat wie geschaffen.

Mit gezeichneten Karten zu spielen, ist eine äußerst riskante Sache. Zum »Zeichnen« oder »Zinken« eignen sich am besten Spiele mit einem unübersichtlichen Rückenmuster (s. Abb. 5). Die beste und übersichtlichste Zinkungsmethode ist das Einpunktsystem, allerdings kann man dazu nur Spiele mit bestimmten Mustern, wie z. B. »Kleeblatt«-Muster, verwenden. Die Werte sind durch den Stand des markierten Blattes erkennbar.

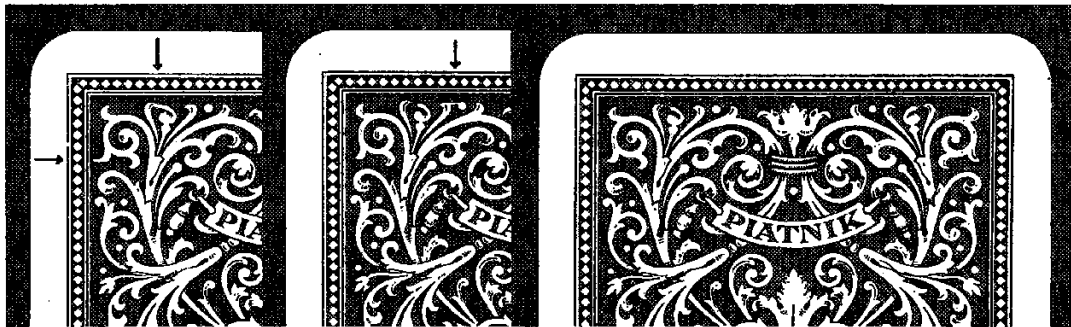


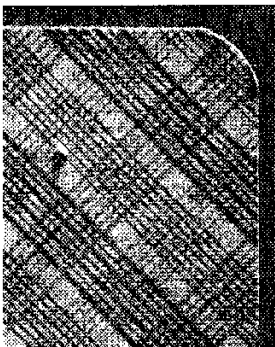
Abb. 5 Gezinkte Karten. Wert- und Farbenzinken

Es gibt keine allgemeingültigen Regeln für das »Zinken« einer Karte. Die Zinkung ist individuell und daher an kein Schema gebunden.

Für das sog. Zweipunktesystem (s. Abb. 6) eignen sich fast alle Karten, die irgendwelche Bordürenverzierungen aufweisen. Man nimmt z. B. die ersten vier Punkte links als Zahlenwerte, die ersten vier Punkte rechts für die Figuren und die Mitte für die Farben.



Abb. 6 Zweipunktesystem. Für die Zinkung eignen sich sowohl die runden als auch die quadratischen Felder der Bordürenverzierung



Gezeichnete Karten sind auch die sog. »Gestochenen Karten« (s. Abb. 7). Die Honneurs eines Spieles werden mit einer feinen Nadel von der Bildfläche aus nach der Außenseite leicht gestochen, so daß man mit dem Daumen beim Geben eine leichte Erhöhung spürt.

Abb. 7

(Bei schräg einfallendem Licht fotografiert)



Abb. 8

Auch der uneingeweihte Spieler hebt unwillkürlich an dem durch die »danisierte« Karte entstandenen Zwischenraum ab

»Daniel« ist eine kleine Präparation, die vor den Augen der Mitspieler durchgeführt wird. Bestimmte Karten werden an den Längsseiten erfaßt und etwas nach unten durchgedrückt. Die »danisierten« Karten können nun gemischt werden und sind beim Abheben sofort zu finden (s. Abb. 8).

Das »Druckerl« ist eine Zinkung, die während der Partie ausgeführt wird. Der Daumnagel liegt auf der Bildseite der Karte, während sich Zeige- und Mittelfinger auf der Rückseite befinden. Nun übt der Daumen einen leichten Druck gegen die Karte aus, wodurch auf der Rückseite eine kleine Erhebung entsteht, die nur dann gesehen werden kann, wenn die Karte schräg gegen das Licht gehalten wird. Bevor die Partie zu Ende ist, kann das Druckerl wieder »ausgebügelt« werden. Ähnlich wirken aufgebogene Ecken.

Es ist ebenfalls sehr gebräuchlich, die Karten mit dem Fingernagel an einem der Ränder zu zinken. Durch den Druck des Daumnagels entsteht am Kartenrand eine kleine Einkerbung, die weiter nicht zu sehen ist (s. Abb. 9). Wird eine so kenntlich gemachte Karte in das Spiel gemischt, so ist sie für den Eingeweihten, wenn er den betreffenden Rand des Spieles auch nur oberflächlich betrachtet, sofort erkennbar.

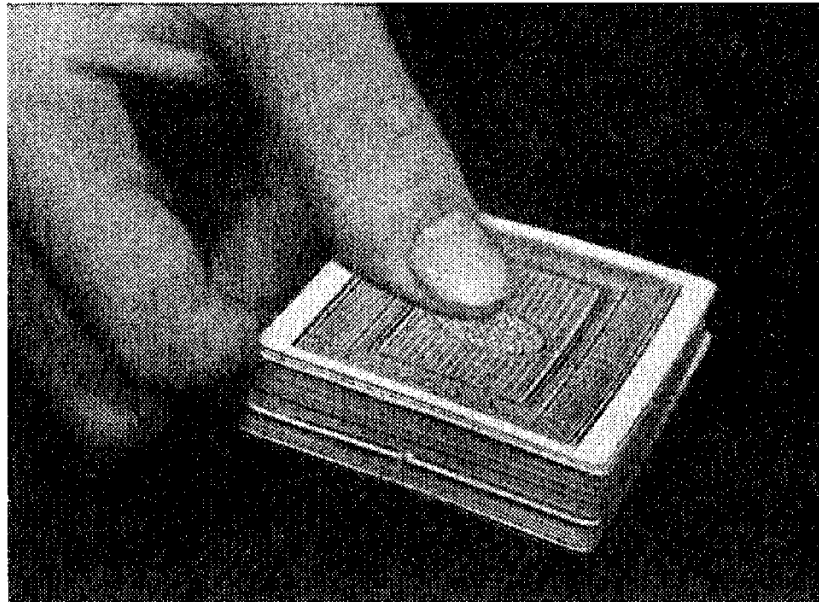


Abb. 9

Am Rand gezinkte Karte

Auch gebleichte Karten werden verwendet. Die in Betracht kommenden Karten werden einige Stunden der Sonne ausgesetzt. Dadurch werden sie um eine Nuance heller — ein Umstand, der einem normalen Spieler gar nicht auffällt. Besonders beim Bakkarat werden gebleichte Karten mit Vorliebe ins Spiel gebracht. Zehner und Figuren, die bekanntlich nichts zählen, werden gebleicht.

Eine sehr häufige Präparation der Karte ist der Schliff. Die beiden Längsseiten aller Karten, die für den Spieler weniger von Bedeutung sind, werden etwas ausgeschliffen, meistens mit Glaspapier (s. Abb. 10). Es genügt ein an den Längsseiten geführter leichter Zug, um die gewünschten Karten herauszuziehen. Um aber ganz sicher zu gehen, können die gewünschten Karten auch gegengeschliffen werden, d. h. die Mitte an den Längsseiten bleibt bestehen (s. Abb. 11). Mit diesen Karten, die man »Zugkarten« nennt, läßt sich leichter manipulieren.

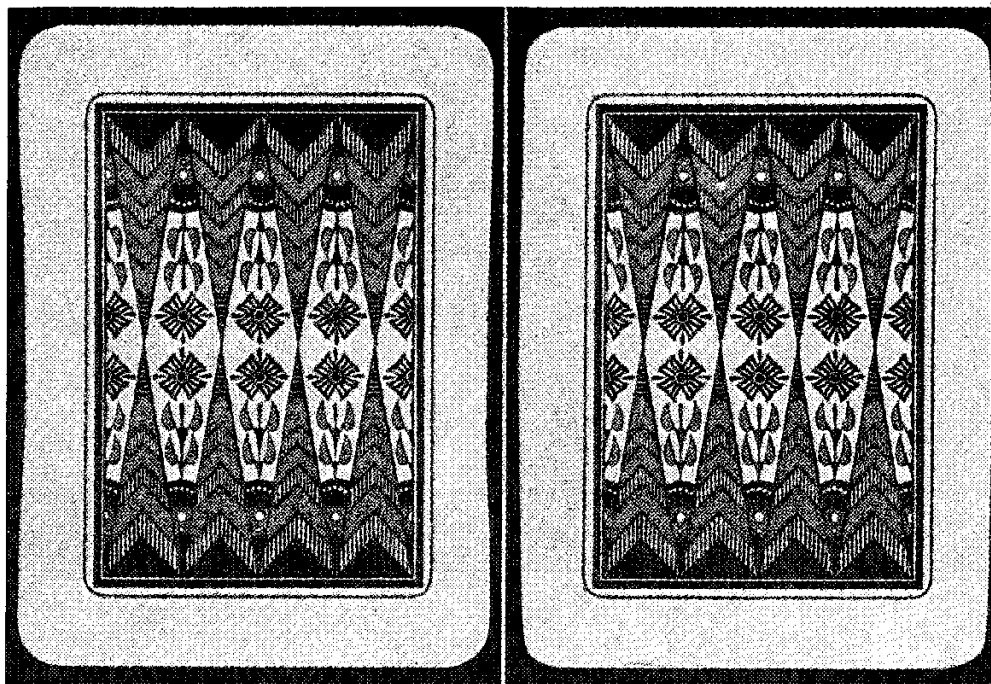


Abb. 10

Abb. 11

Mit der Zeit wurden die geschliffenen Karten der Polizei bekannt. Deshalb ging man zu einer anderen Methode über. Ein Spiel Karten wird an der Längsseite konisch geschliffen, so daß mit dem bloßen Auge nichts davon zu merken ist. Wenn nun eine oder mehrere Karten verkehrt in das Spiel eingemischt werden, so genügt es, wenn man mit den Fingern der rechten Hand den Längsseiten entlangfährt, um die verkehrt eingemischten Karten herauszuziehen. Diese sog. »konischen« Karten sind der Polizei im Laufe der Zeit ebenfalls bekanntgeworden. Daraufhin wurden die Karten an den Schmalseiten geschliffen. Seit einiger Zeit finden auch sog. zweiseitig konisch geschliffene Karten Verwendung, z. B. bei Stoß, Ecarté usw. Es werden hier alle vier Ecken abgeschliffen. Der Anwendungsbereich für geschliffene Karten ist sehr groß und der Schliff wird entsprechend der Zinke jeweils dem Spiel angepaßt, das zu spielen beabsichtigt ist.

Es gibt ferner sog. »Phosphorkarten«. Der Falschspieler trägt dunkle Brillengläser, in der Tasche hat er eine kleine Dose Phosphoröl. Im richtigen Moment überträgt er mit dem Daumen ein wenig Substanz auf den Rücken einer bestimmten Karte. Die Augengläser sind derart konstruiert, daß sie die Phosphoreszenz, die bei normaler elektrischer Beleuchtung unsichtbar ist, erkennen lassen.

Es werden auch fabrikmäßig Karten erzeugt, die ein mehrfarbiges Rückenmuster haben, welches für das bloße Auge unauffällig ist. Zu diesen Karten wird eine Brille geliefert, durch welche man den Wert jeder einzelnen Karte aus der Rückseite ansehen kann. Das System beruht auf dem Prinzip der Komplementärfarben. Wer erinnert sich nicht gerne an seine Kindheit und an das Betrachten solcher Bilder mit einer roten und einer grünen Brille? Der Versuch, solche Karten mit Hilfe eines bestochenen Angestellten in ein Spielkasino einzuschmuggeln, schlug vor einiger Zeit fehl.

Die häufigste Falschspielart ist die der Zusammenarbeit.

Im April 1953 brachten deutsche Zeitungen die Sensationsnachricht, daß es der Polizei gelungen sei, zwei gefährliche Falschspieler unschädlich zu machen. Ein Spieler fiel durch sein unwahrscheinliches Spielglück auf, so daß der Verdacht auftauchte, es handele sich hier um einen Falschspieler. Mit der Zeit fiel es auf, daß immer ein und derselbe Herr beim Partner des glücklichen Spielers kiebitzte. Ergebnis: der Kiebitz hatte einen Kurzwellensender, der Spieler einen Empfänger im Anzug eingebaut. Der Kiebitz gab seinem Partner durch Funk das Blatt bekannt.

Trotz dieser schönen Einrichtung hat es sich hier nach Spielerbegriffen um Stümper gehandelt. Wozu die kostspielige Einrichtung? Den beiden wäre gar nichts geschehen, hätte man keine Hilfsmittel vorgefunden. Das Signalisieren von Karten läßt sich in der Praxis viel einfacher durchführen. Es wird als »Zund« bezeichnet. Wird der Zund richtig beherrscht, so ist er unauffällig.

Bestimmt wird jeder das harmlose Kartenkunststück kennen, bei dem drei Karten auf den Tisch gelegt werden, während der Experimentator den Raum verläßt. Irgend jemand berührt eine der Karten, und wenn der Artist zurückkommt, errät er, welche Karte berührt wurde. Natürlich ist ein Helfer im Spiel, der ganz gemütlich eine Zigarette raucht. Wurde die mittlere Karte berührt, so schiebt er die Zigarette in die Mitte des Mundes usw. Der »Künstler« braucht daher nur einen Blick auf den Assistenten zu werfen, um zu wissen, welche Karte berührt wurde.

Häufig werden bei Kartenpartien die einzelnen Karten signalisiert. Dies ist keineswegs besonders schwierig. Vorerst soll aber einiges über die Methoden, nach denen man dabei vorgeht, gesagt werden. Die »Kurzwellenfalschspieler« gingen derart naiv zu Werke, daß sie schon allein aus diesem Grunde bestraft werden mußten. Normalerweise wird folgendermaßen gearbeitet:

In einem kleinen Kaffeehaus hat ein »Galerist« ein Opfer knapp vor Sperrstunde umgarnt. Es sind nur noch wenige Gäste im Lokal. Da torkelt ein angeheiteter Mann herein. Er setzt sich, wie es scheint, zufällig so, daß er die Karten des Opfers sehen kann. Niemand kümmert sich um ihn. Der angeblich Betrunkene ist in Wirklichkeit der »Zund«-gebende Komplize des Galeristen. Natürlich hat jede Gruppe ihren eigenen »Zund«, und es kann keine einheitliche Norm aufgestellt werden.

Farben werden mit der Zigarette angezeigt. Linker Mundwinkel bedeutet Herz, Mitte des Mundes Pik, rechter Mundwinkel Karo. Wird die Zigarette in der Hand gehalten, so heißt das Treff.

Kartenwerte werden oft durch Handbewegungen signalisiert. Sinkt die rechte Hand, so bedeutet das As, greift der Komplize zum oberen Teil seines rechten Rockreverses, so bedeutet es König. Der mittlere Teil zeigt die Dame an und das untere Drittel den Buben. Links sind die Zahlenwerte. Es wiederholt sich wie vorhin. Linke Hand gesenkt heißt Zehn, Revers links oben Neun, Mitte Acht und unten Sieben.

Nach einiger Zeit wird der Betrunkene das Café verlassen und ein anderer Gast wird vorübergehend als Kiebitz fungieren. Auch er wird bald wieder gehen. Aber das hat meistens genügt; denn das Opfer wird bereits vollkommen »bedient« sein. Oft sind auch der Wirt oder Kellner mit von der Partie und geben »Zund«. Der Gewinn wird dann nachher geteilt.

Die weitaus gebräuchlichere Art des Zundgebens vollzieht sich wesentlich anders. Wenn z. B. zwei Galeristen eine Partie mit zwei Opfern arrangiert haben, so werden sich die Falschspieler mittels »Zund« anzeigen, welche Karten sie für das Spiel brauchen. Auch hier gibt es die verschiedensten Arten und Methoden.

Man kennt auch den sog. internationalen »Zund«. Dieser soll in den »besseren Galeriekreisen« der ganzen Welt geläufig sein. Zu diesem »Zund« ist zu bemerken, daß heutzutage in der Regel kein Falschspieler mehr husten oder schnupfen wird. Trotzdem wollen wir ihn seiner Kuriosität wegen kurz skizzieren:

- As = Langsames Vorstrecken des kleinen Fingers der rechten Hand und Senken des Kopfes
- 2 = Zwei Finger der rechten Hand vorstrecken und wiegende Kopfbewegung
- 3 = Drei Finger der rechten Hand und husten
- 4 = Vier Finger der rechten Hand und schnupfen
- 5 = Die flache Hand auf den Tisch legen und sich die Haare zurückstreichen
- 6 = Zeigefinger vorstrecken und sich die Knie abputzen

- 7 = Zwei Finger der linken Hand vorstrecken und die Krawatte berühren
- 8 = Drei Finger der linken Hand vorstrecken und den Revers berühren
- 9 = Das Ohr mit eingezogener Hand berühren
- 10 = Faust auf den Tisch, mit der anderen Hand die Augen berühren
- Bube = Karten aufstellen und »Dummheit« sagen
- Dame = Schräges Aufstellen der Karten
- König = Eine lässige Bewegung gegen die Karten
- Treff = Wie bei As
- Pik = Wie bei Zwei
- Karo = Wie bei Drei
- Herz = Wie bei Vier.

Es braucht nicht erläutert zu werden, daß die Opfer bei einer solchen Spielweise sehr rasch »bedient« sind.

Sehr beliebt ist das »Legen« der Karten, wobei das Kartenspiel nach einem bestimmten System sortiert und in das Spiel gebracht wird. Wird in Privatzirkeln Bakkarat gespielt, so nimmt man meistens drei komplette Rummy-Spiele, d. h. sechs Pakete Karten, drei mit rotem, drei mit blauem Rückenmuster. Aus allen roten Spielen werden die Figuren und die Zehn entnommen. Der Falschspieler weiß jetzt, daß die nächste Karte im Schlitten, falls sie rot ist, keine Figur oder Zehn sein kann, er wird also kaufen. Es braucht wohl nicht besonders erwähnt zu werden, daß gebleichte, gezinkte oder »One-way«-Karten denselben Zweck erfüllen.

Es gibt eine ganze Reihe solcher Tailen, die selbstverständlich genau errechnet sein müssen. Die bekannte »Taille Blau«, die seinerzeit durch die Indiskretion eines bestochenen Klubdieners bekannt und auch in verschiedenen Büchern beschrieben wurde, ist ein mathematisches Meisterwerk. Sie hat den Vorteil, daß sie nicht zerstörbar ist. Wird beispielsweise eine Karte irgendwo herausgenommen und in eine andere Stelle eingeschnitten, so ändert sich lediglich ein Coup, weiter nichts. Der Schlüssel zu der »Taille Blau« ist, deren Kenntnis vorausgesetzt, unkompliziert. Kommt als letzte Karte eines Coups ein AS, DREIER, SECHSER, ACHTER oder der TREFF-König, so verliert der Bankier den nächsten Coup. Es würde zu weit führen, die Legefolge hier aufzuzählen.

Es ist wichtig, daß beim Ausheben einer Partie auch die Taille dahingehend geprüft wird, ob sie gelegt ist oder nicht. Bei »Stoß«, »Meine Tante, Deine Tante« gibt es ebenfalls gelegte Tailen. Werden sie hier durch das Einschneiden zerstört, so zieht der Spielhalter auf einmal zwei Karten ab und sie ist wieder in Ordnung.

Erwähnenswert ist noch der »Zauberschlitten«, in dessen Schieber ein Hohlraum eingebaut und in dem Platz für ca. 24 Karten, d. h. sechs Coups, ist. Wenn der Falschspieler die Bank übernimmt, betätigt er einen verborgenen Mechanismus, wodurch die Karten aus dem Schieber sofort ins Spiel kommen. Er macht seine todsicheren fünf Coups, versteigert die Bank und mit dem sechsten Coup zieht er den für die neue Bank erlegten Kaufbetrag — Bankeinsatz — ein. Für das Laden des Schiebers z. B. stehen dem Falschspieler selbstverständlich Komplizen zur Seite.

Ein besonderes Kapitel würden die verschiedenen Bauernfänger methoden erfordern, deren Grundprinzip ebenfalls auf inniger Zusammenarbeit beruht und die vielfach im Spielbetrug enden. Da ihre Darstellung jedoch den Rahmen dieser Abhandlung sprengen würde, kann nicht näher auf sie eingegangen werden.

Die Arbeit des Falschspielers, bei der es auf eigene Geschicklichkeit ankommt, beginnt schon beim Abheben und Mischen.

Das Falschmischen ist ein Hauptrüstzeug des Galeristen, dessen Beherrschung ihn gegen viele Eventualitäten sichert.

Der Falschspieler weiß, daß sein Komplize beim Zusammennehmen der Karten eine ganze Taille gelegt hat. Nun kommt er zum Geben und Mischen. Er gibt zuerst eine Runde neutraler Karten aus und setzt dann mit den gelegten fort. Es kommt allerdings darauf an, wieviel Personen mitspielen und was gespielt wird. Das Spiel wird mit der linken Hand ergriffen, so daß die eine Breitseite auf den Handteller zu stehen kommt. Nun greift der Daumen der linken Hand auf die obere Breitseite. Mit den Fingern der rechten Hand umfaßt man die Schmalseiten. Der auf der oberen Breitseite der Kanten liegende Daumen gibt etwa deren Hälfte frei, die Finger der rechten Hand ziehen den

Paketeil hoch und gehen mit ihm etwas vor, so daß die Karten der rechten Hand über die der linken geraten. Jetzt wird das Paket mit der rechten Hand etwas gesenkt, und zwar so weit, daß die Kanten ein wenig die Kanten der linken Hand überragen. Im nächsten Moment greift der Daumen der linken Hand auf das rechte Paket und die rechte Hand zieht es hoch. Man nennt diesen Vorgang »Aufmischen«. Er ist wohl eine der häufigsten Falschmischarten. Durch diese Manipulation kommt eine Karte auf die ursprünglich oberste. Das wird so oft wiederholt, wie man Karten aufmischen will. Hat man die gewünschte Anzahl erreicht, so wird auf eine ganz seltsame Art weitergemischt. Mit der rechten Hand geht man etwas nach rechts, so daß die Karten beiläufig zur Hälfte über die der linken Hand ragen. Der Daumen der linken Hand greift jetzt auf das rechte Paket, wobei die Karten durch Abziehen scheinbar gemischt werden. Wenn alle Karten, die sich in der rechten Hand befinden, abgemischt sind, so ergreift man mit der rechten Hand das Päckchen, welches unter den abgemischten Karten liegt, zieht es hoch und wirft es auf die anderen. Auch der umgekehrte Vorgang kann vorkommen. Von diesem Grundprinzip gibt es eine ganze Menge von Abarten.

Zu erwähnen wäre noch der »Durchzug«, ebenfalls eine sehr gebräuchliche Art des Falschmischens, jedoch mit dem »Aufmischen« kaum vergleichbar. Das Spiel liegt auf dem Tisch. Die rechte Hand ergreift die obere Hälfte des Paketes und schneidet es bis zur Hälfte ganz regulär in den Talon ein. Nun kommt ein Fingerwechsel der linken Hand. Bisher wurde das auf dem Tisch liegende Paket normal gehalten. Der Mittelfinger wird an die äußere linke Ecke des Spieles postiert, während der Daumen im ersten Drittel (von rechts gesehen) der dem Körper zugewandten Längsseite liegt. Gleichzeitig schiebt die rechte Hand das eingeschnittene Paket (schräg zum Körper) in das Spiel. Die hervortretenden Kanten des eingeschnittenen Teiles werden nun vom Daumen, Mittel- und Zeigefinger der linken Hand ergriffen und herausgezogen. Dabei wird der rechte obere Teil des auf dem Tische liegenden Talons von den gleichen Fingern der rechten Hand gehalten. Hierauf wird der von der linken Hand herausgezogene Teil — er wurde faktisch nur durchgezogen — wieder auf den Talon geworfen. Werden diese Griffe flüssig gebracht, so entsteht der optische Eindruck eines vollkommen regulären Schneidens.

Als nächstes käme das falsche Abheben. Von einigen Ausnahmefällen abgesehen, die bei gelegten Karten vorkommen könnten, aber äußerst selten sind, hängt das falsche Abheben vielfach von der Anzahl der Spieler und deren Gruppierung usw. ab.

Ein Spiel wird vor den Partner derart gelegt, daß es mit der Tischkante abschneidet. Gezwungenermaßen muß der Spieler den abgehobenen Teil vor den Talon legen. Dann ergreift man mit der linken Hand den Talon und senkt ihn etwas. Im selben Moment nimmt er mit der rechten Hand den noch auf dem Tisch liegenden Teil und gibt ihn auf den anderen; dadurch bleiben die Karten in ihrer ursprünglichen Lage.

Eine andere Art ist das sog. »Schwanz ausreißen«. Das ist die Methode, bei der man einen Paketeil aus der Mitte des Spieles zieht und auf den Talon legt. Auch davon gibt es Abarten.

Ganz rätselhaft sieht das dreifache Abheben aus. Ein Teil des Paketes wird abgehoben und rechts neben das Spiel gelegt. Vom Grundpaket wird nun noch ein Teil abgehoben. Dieser kommt rechts neben den neugebildeten Talon, so daß man drei Päckchen vor sich hat. Jetzt wird das mittlere auf das rechte und beide zusammen auf den Grundtalon gegeben. An der Lage der Karten hat sich überhaupt nichts geändert.

Zu den frechsten Griffen der Abhebearten gehört das »Umsteigen«. Nehmen wir an, eine Rummy-Partie ist im Gange. Der Galerist ist gerade beim Teilen. Um sich zu helfen, hat er einen Joker nach oben gemischt. Ein fremder Mitspieler hebt ab. Der Galerist ergreift völlig regelrecht den unteren Paketeil. Er weiß aber, daß die oberste Karte des anderen Talons der Joker ist. Er wird nun zunächst regelrecht ausgeben. Die Partner haben je fünf Karten, er selbst nur vier. Er wird stoppen und die anderen Spieler nach der Anzahl ihrer Karten fragen. Es stellt sich heraus, daß er als Teiler die nächste Karte zu bekommen hat. Seelenruhig wird er den auf dem Tische liegenden Talon an sich nehmen, auf den Teil legen, den er in der Hand hat, und sich dann die oberste Karte — den Joker — geben. Es klingt fast unglaublich, aber keinem Menschen wird diese Manipulation, wenn sie zügig und mit Selbstverständlichkeit durchgeführt wird, auffallen. Es ist unverständlich, wie leicht man oft Kniffe, die relativ einfach und sogar plump sind, anbringen kann, ohne dabei ertappt zu werden. Meistens sind aber die anderen Spieler so mit ihren eigenen Karten beschäftigt, daß sie auf nichts anderes achten.

Es gibt eine Menge Spieler, die imstande sind, mit unfehlbarer Sicherheit eine gewünschte Anzahl Karten durch Schätzen abzuheben. Es ist erstaunlich, mit welcher Vollendung sie dies durchführen.

Der sog. »Aufsatz« findet vielfach bei Stoß Verwendung. Das Kartenspiel ist bereits für die nächste Partie beim Abblättern oder Abspielen geordnet worden, und zwar so, daß entweder die innere oder äußere Reihe, die großen Karten usw. gewinnen werden. Der Falschspieler macht nun einige »Durchzüge«, aber so, daß sich an der Lage der Karten nichts ändert. Er nimmt den unteren Teil des Kartenpaketes und legt ihn auf den Rest der Karten, die von der rechten Hand gehalten werden, wobei der Daumen der rechten Hand einen kleinen Zwischenraum offenläßt — er macht eben einen »Aufsatz«. Ein Spieler schneidet nun mit einer Karte ein. Der Falschspieler erfaßt mit der linken Hand die eingeschnittene Karte und zieht mit der rechten den »Aufsatz« herunter, das Paket liegt dann in der ursprünglichen Lage.

Das »Laden« ist eine sonderbare Manipulation, die nur bei Spielen in Anwendung kommt, bei denen Karten vom Talon gekauft werden. Der Galerist hält eine Karte in der rechten hohlen Hand verborgen. Man nennt dies »palmieren« (s. Abb. 12). Kommt er zum Kaufen, geht er mit der rechten Hand, seitlich von rechts nach links kommend, über den Talon, die Finger ergreifen die oberste Karte und die Hand setzt ihren Weg fort. Ist der Handteller über dem Paket angelangt, so wird die palmiert gehaltene Karte freigegeben, die nun auf den Talon fällt. Der Griff muß gut geübt sein. Der Falschspieler weiß jetzt, welche Karte sein Gegner kauft.

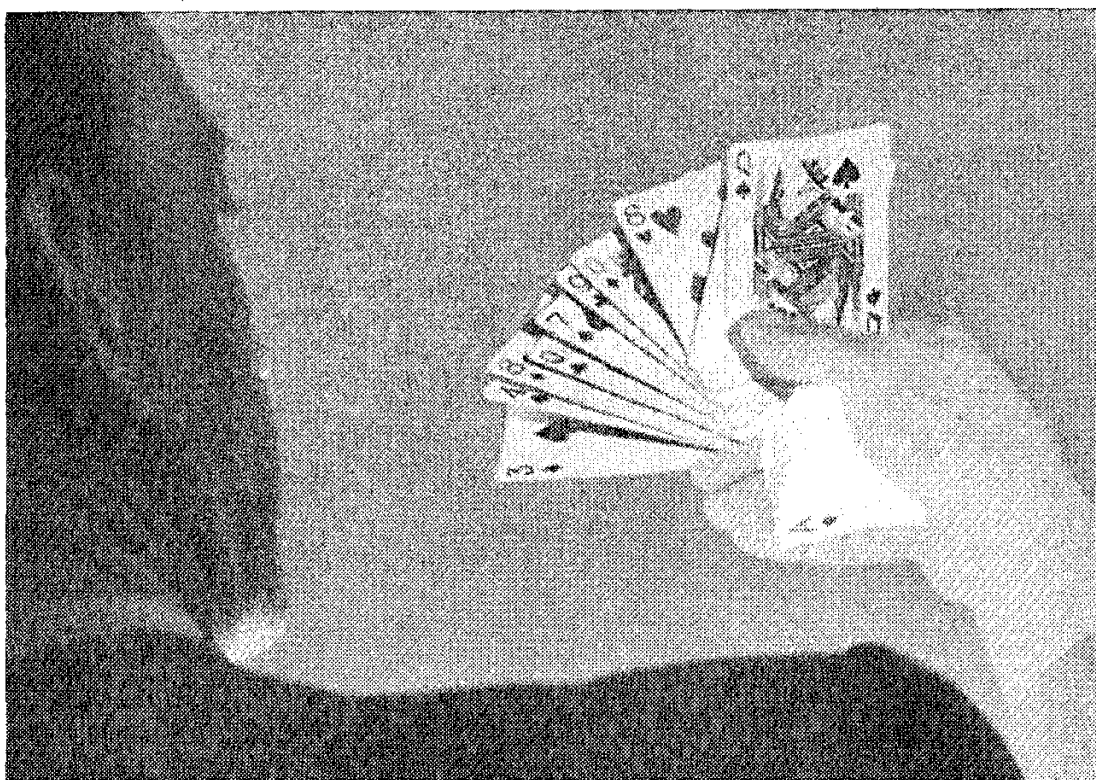


Abb. 12

Ähnlich dem »Laden« ist das »Planken«. Es kann bei jedem Spiele angewendet werden, bei dem Karten einzeln abgehoben bzw. gekauft werden. Der Falschspieler hält in einer Hand sein Kartenspiel und in der anderen eine Karte versteckt. Während der Gegner ausspielt, richtet der Falschspieler den Talon mit der Hand, in deren Handfläche die Karte versteckt ist, und legt hierbei die Karte auf den Talon. Der Zweck dieser Manipulation besteht darin, dem Gegner eine schlechte Karte ins Spiel zu schmuggeln.

Es kommt auch vor, daß das aufgelegte Spiel gegen ein gleiches, das aber gelegt ist und sich z. B. auf dem Schoß befindet, vertauscht wird. Dieser zur »Kellerarbeit« gehörende Griff wird mit »Rolle« bezeichnet.

Obwohl bereits erwähnt wurde, daß die »Volte«, auf deutsch »Wechseln«, eigentlich ein Griff des Kartenkünstlers ist, da er in der Bewegung ausgeführt wird, wollen wir sie nicht unerwähnt lassen.

Es gibt ein- und zweihändige, ein-, zwei-, drei- und vierfache Volten. Insgesamt sind rund 260 Variationen bekannt. Die »Volte« wird meistens nur von der Vorstadtgalerie angewendet und auch nur dann, wenn sie es mit einem absoluten Neuling zu tun hat.

Das Grundprinzip der Volte ist folgendes: Der Spieler ergreift mit der linken Hand ein Paket Karten und legt den kleinen Finger an der Stelle hinein, an welcher der Wechsel stattfinden soll. Der linke Daumen liegt auf dem Paket, ebenso die rechte Hand, aber so, daß von dieser im Gegensatz zur linken die Schmalseiten des Paketes gehalten werden. Der kleine Finger der linken Hand und die übrigen Finger heben die von ihnen gehaltenen Karten in die Höhe, die rechte Hand läßt die von ihr gehaltenen Karten darüber gleiten und mit der linken werden die von dieser gehaltenen Karten darunter geklappt.

Ein Falschspielergriff, der lange Übung erfordert und nach seiner Beherrschung als königlich bezeichnet werden kann, ist die »Beste« oder das »Filet«. Er wird deshalb die »Beste« genannt, weil man sich selbst die beste Karte gibt.

Mehrere Varianten sind in Übung. Die gebräuchlichste ist das »tschechische Filet«. Das Kartenpaket wird mit der linken Hand gehalten. Eine Schmalseite ist gegen den Partner gerichtet. Mit den Fingern der rechten Hand wird vor das Paket gegriffen, so daß dieses für einen Moment verdeckt ist. Währenddessen wird die zweite Karte mit einem Druck herausgepreßt und à tempo mit der rechten Hand fortgenommen.

Die »englische« Art ist ähnlich. Man hält ebenfalls mit der linken Hand das Spiel an den Längsseiten und schiebt die beiden obersten Karten etwas gegen den eigenen Körper vor. Der Daumen der linken Hand zieht nun die oberste Karte zurück; gleichzeitig wird die nächste von den Fingern der rechten Hand an der rechten unteren Ecke erfaßt und auf den Tisch geworfen.

Die Filagen werden nicht übermäßig schnell ausgeführt, sondern ruhig und ohne Hast. Ein Fachmann auf dem Gebiete des Falschspiels sagte einmal richtig: »Das Filieren kann, wenn es richtig gemacht wird, nicht gesehen, höchstens gehört werden.« Durch das Vorziehen der zweiten Karte entsteht nämlich ein geringes Geräusch. Die Befürchtung, daß es gehört wird, ist bei den meist geräuschvollen Kartenpartien kaum anzunehmen.

Ganz unverfänglich sieht es aus, wenn der Galerist mit einer angeblich verstauchten Hand in der Schlinge am Spiel teilnimmt. Es muß nicht gerade eine Hand bandagiert sein, er kann auch eine Zigarette in der rechten Hand halten, während mit der linken der Griff ausgeführt wird.

Die »einhändige« Filage ist nicht für jedes Spiel geeignet und kommt in erster Linie bei Bakkarat und Stoß vor. Dieses »Filet« hat folgenden Zweck: Die erste Karte wird regulär aufgelegt, aber statt der zweiten wird die nächstfolgende, also die dritte Karte, gegeben. Übrigens ist dieser Griff einer der wenigen, die beim Falschspiel in der Bewegung ausgeführt werden.

Die Karten werden mit der linken Hand ergriffen, sie liegen mit der einen Längsseite an der Daumenwurzel. Mit einer Drehbewegung wird die Hand umgekehrt und die oberste Karte auf den Tisch geworfen. Dann wird die Hand wieder in die ursprüngliche Lage gebracht. Die jetzt oberste Karte wird mit dem Daumen zu dessen Wurzel gezogen. Dadurch steht die Karte etwas ab. Mit den anderen Fingern schiebt man die nächste ein wenig vor und wirft sie mit derselben Drehbewegung wie vorhin auf den Tisch (s. Abb. 13).



Abb. 13
Einhändige Filage

Das »Glissieren« ist keine Filage, gehört aber, wenn auch entfernt, noch zu diesen Falschspielgriffen. In den meisten Ländern gibt man bei »Siebzehn und Vier« die Karten von unten. Diese Art des Gebens schließt die Verwendung von gezinkten Karten aus. Der Galerist muß auf irgendeine Art die unterste Karte des Spiels bereits kennen.

Die Karten werden mit der linken Hand gehalten, der Handrücken ist oben, der Daumen liegt an der rechten Längsseite, die anderen Finger an der linken. Die unterste Karte wird mit Mittel-, Ring- und Kleinfinger der linken Hand etwas nach rückwärts geschoben. Das Spiel halten der Daumen und der Zeigefinger, die auch die Manipulation decken. Die Finger der rechten Hand ziehen nun die folgenden Karten heraus, so lange, bis die »glissierte« Karte benötigt wird (s. Abb. 14). Dann wird diese wieder ein wenig vorgeschoben und gezogen. Das Glissieren wird auch häufig bei den verschiedenen Bauernfingertricks angewendet.

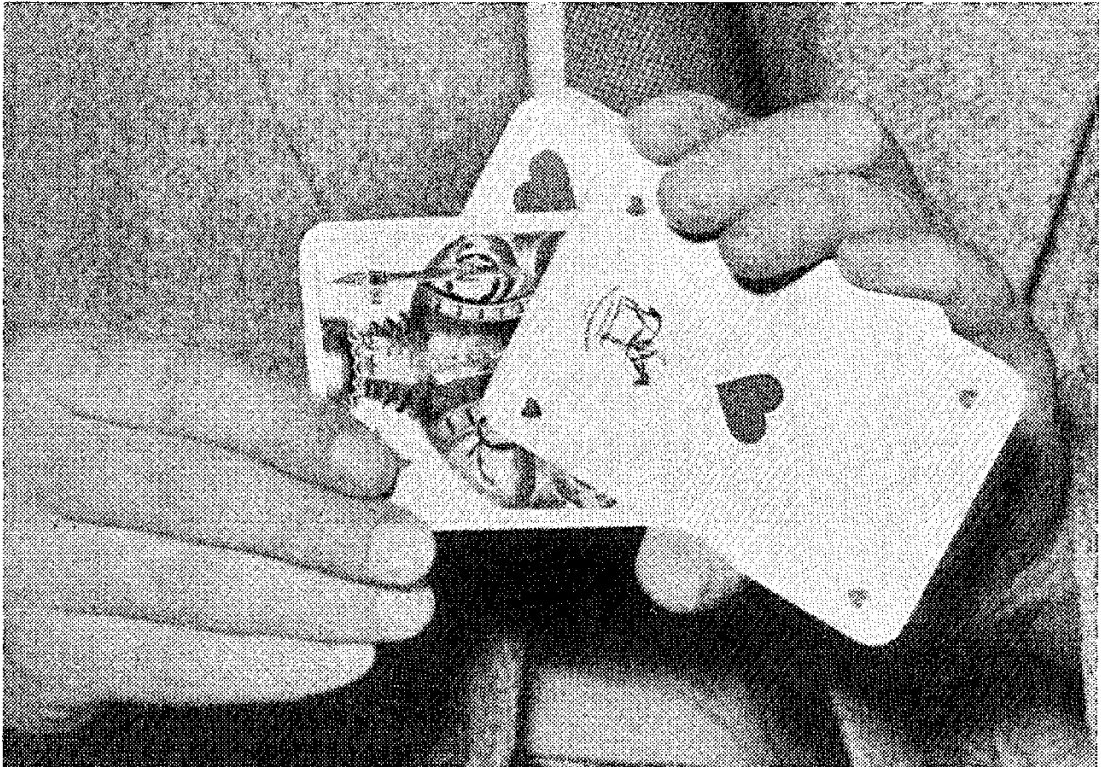


Abb. 14 »Glissieren« übertrieben dargestellt

Nicht leicht auszuführen ist der sog. »einhandige« Kartentausch. In seiner Wirkung ist er verblüffend. Nehmen wir an, es wird »Siebzehn und Vier« gespielt. Der Galerist hält die Bank. Die Karten werden von oben herab gegeben. Der Falschspieler hat eine Zehn und einen Buben gekauft. Beide Karten liegen verdeckt vor ihm. Er hält das Spiel mit der linken Hand, dreht die Karten gleichzeitig um, und siehe da, der Bube hat sich in ein As verwandelt.

Um diesen Griff anwenden zu können, muß vorerst eine hohe Karte nach unten gebracht werden. Der Zeige- und Kleinfinger werden zwischen diese und die übrigen Karten geschoben, der Mittel- und Ringfinger drücken von oben auf die Karten. Der Bube, welcher vertauscht werden soll, liegt nahe am Tischrand. Mit dem Kartenpaket geht man über den Buben — die Hand muß dabei leicht nach vorne geneigt sein —, dann wird der Mittelfinger einen Moment freigegeben. Dieser schiebt den Buben zum Tischrand. Inzwischen hat man den Daumen ausgestreckt, der hart an der Tischkante liegt. Wenn der Daumen die Karte erreicht hat, faßt er sie und preßt sie zur Daumenwurzel, wobei der Mittelfinger seine ursprüngliche Lage auf der geklemmten untersten Karte wieder einnimmt. Während der Daumen den Buben in die Wurzel preßt, werden, ohne vorerst die Karten zu berühren, Zeige-, Mittel-, Ring- und Kleinfinger ausgestreckt. Dabei wird die eingeklemmte Karte derart

herausgedreht, daß die Bildseite nach oben kommt. Wenn die Karte auf dem Tisch liegt, werden die Finger weggezogen. Das Wesentliche bei diesem Griff besteht darin, daß gleichzeitig die rechte Hand die andere Karte wendet. Sie muß mit ihrer Tätigkeit von der Manipulation ablenken. Darauf ist besonders zu achten.

Mit »Guck« bezeichnet man den Vorgang, sich unbemerkt die oberste oder unterste Karte des Spiels anzusehen. Als primitiv gilt es, mit den Fingern der linken Hand nervös auf den Tisch zu trommeln, bis der Partner eine Karte abwirft. Der ist aber noch unschlüssig und gustiert sein Blatt. Ungeachtet der Lärmentwicklung hebt die Rechte die oberste Karte des Talons ein wenig auf, gerade nur so weit, daß man ihren Index erkennen kann. Dann wird die Karte losgelassen und, als ob nichts geschehen wäre, die Hand zurückgezogen. Der Gegner ist nämlich mit seinem Blatt derart intensiv beschäftigt, daß er von der Manipulation nichts merkt.

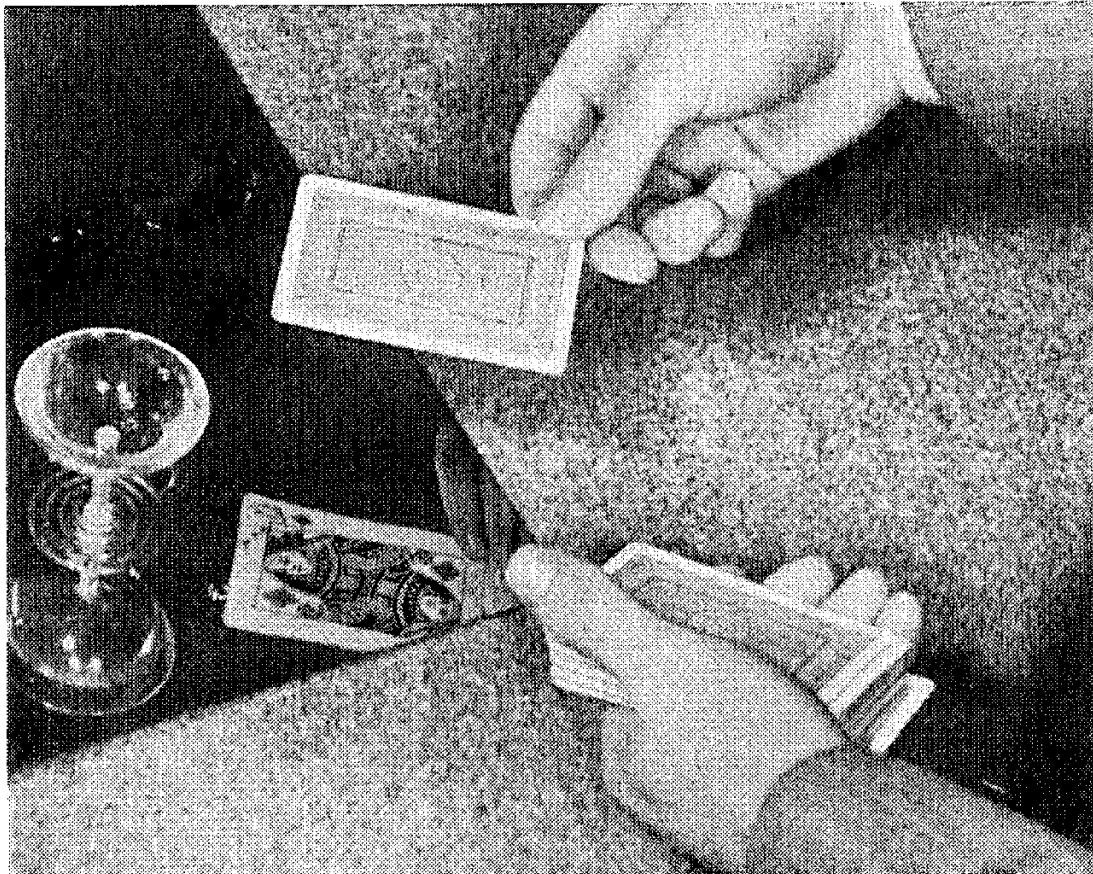


Abb. 15

Falschspieler haben nicht umsonst eine Vorliebe für glänzende Gegenstände, wie etwa Zigarettendosen, Silbertablets usw. (s. Abb. 15). Es sieht harmlos aus, wenn jemand eine glänzende Zigarettendose vor sich liegen hat. Der Falschspieler wird die Karten beim Teilen über die Dose führen, in der sich die Karten spiegeln. Vorübergehend wurde das Abspiegeln derart häufig praktiziert, daß es allzu bekannt wurde. Ein erfinderischer Kopf hatte aber bald einen neuen Weg gefunden. Behaglich eine Pfeife schmauchend, kam er zum Spieltisch. Als die Pfeife nach einer Weile ausgebrannt war, klopfte er sie aus und legte sie neben sich. Kein Mensch dachte auch nur im entferntesten daran, daß ein kleiner Metallspiegel im Pfeifenkopf schräg eingebaut war. Die Karten spiegeln sich wunderbar. Durch die schräge Lage des Spiegels bekam die Pfeife ausreichend Luft, so daß sie geraucht werden konnte.

Wenn man bei »Siebzehn und Vier« die jeweils unterste Karte erkennen will, so ist das Abspiegeln die leichteste Methode. Sind jedoch die Partner zu aufmerksam oder kennen sie bereits diese Art von »Guck«, so muß man die »ungarische« Galerie praktizieren.

Das Spiel wird mit der rechten Hand an den Schmalseiten erfaßt: Zeige-, Mittel-, Ring- und Kleinfinger befinden sich auf der dem Partner zugekehrten Seite, während der Daumen auf der entgegengesetzten Seite liegt. Der Daumen der linken Hand wird nun auf das Kartenpaket gelegt, der Zeigefinger kommt darunter, so daß er an die Fingerspitzen der rechten Hand stößt. Der Zeigefinger preßt sich jetzt fest gegen die unterste Karte und schiebt sie dem Daumen der rechten Hand zu. Der Daumen, der über die untere Schmalseite ragt, verhindert ein Abgleiten der Karte. Durch die derart entstandene Hemmung wird sich die Karte naturgemäß wölben, wodurch auf der linken unteren Seite der Kartenindex zu sehen ist. Der linke Zeigefinger läßt die Karte sofort wieder los. Sie gleitet in ihre ursprüngliche Lage zurück. Der Daumen und Zeigefinger der linken Hand nehmen das Spiel aus der rechten. Der Partner wird den Eindruck gewinnen, daß das Paket rechts aufgenommen und nach links übergeben wurde.

Eine sehr riskante Sache ist die »Kellerarbeit«. Der Falschspieler muß nämlich von dem Kartenpaket eine oder mehrere Karten stehlen. Vor dem ersten Weltkrieg, hauptsächlich von Griechen praktiziert, wurde sie auch bei uns in Mode gebracht. Wird man mit gestohlenen Karten ertappt, so gilt dies als ein schwerer Beweis. Der Falschspieler selbst kann nur unter Deckung arbeiten. Die Kiebitze neben ihm sind seine Komplizen. Beim Zusammenschieben der Karten legt der Falschspieler einen Moment lang seine rechte Hand über das Paket. Wenn er sie fortnimmt, so hat er ein oder mehrere Blätter in der hohlen Hand verborgen. Mit diesen Reservekarten operiert er später. Natürlich kennt er ihre Werte. Er hält sie vorerst in der Hand verborgen. Es sieht ja ganz unverdächtig aus, wenn jemand mit der rechten Hand, die die Karten hält, seinen linken Arm erfaßt. Vielfach werden die Karten auch in die Hosentaschen gesteckt und im Bedarfsfalle wieder hervorgeholt. Ganz Freche lassen sie einfach auf den Knien liegen (s. Abb. 16) oder schieben die Blätter unter die Tischplatte; die Hand liegt dabei auf dem Tischrand, die Karten werden mit dem Daumen unter der Platte festgehalten. Wenn der Falschspieler seine Karten zugeteilt bekommt, legt er sie auf den Tisch und zieht sie an sich; dabei werden die Blätter, die unter der Tischplatte gehalten wurden, mitgeschleift und aufgenommen. Nun hat der Falschspieler Zeit zum Gustieren. Die Karten, die er nicht braucht, läßt er in den Schoß fallen und hält sie für die nächste Partie bereit. Wenn das Spiel beendet ist, werden die Blätter unter Deckung der hohlen Hand wieder auf das Paket gelegt. Wird nur mit einer Karte in den »Keller« gegangen, dann kann sich der Falschspieler das Manöver mit der hohlen Hand ersparen. Er nimmt nämlich, wenn er zum Kaufen kommt, vom Talon statt einer gleich zwei Karten.



Abb. 16

Ein junger Mann wurde einmal bei einer Rummy-Partie dabei ertappt, wie er mit ein und demselben Blatte zum drittenmal »glatt« ansagen wollte. Er hatte die Frechheit, eine Glattkarte zu stehlen und sie gegen die geteilten auszutauschen. Wenn eine Karte vom Paket gestohlen werden soll,

so benötigt man zu dieser Manipulation beide Hände. In letzter Zeit wurde aus Amerika ein Griff »importiert«, der es ermöglicht, Karten mit einer Hand vom Spiel zu stehlen, obwohl dieses nur mit den Fingerspitzen gehalten wird. Die Karten werden von der rechten Hand erfaßt. Der Daumen kommt an die linke untere und der kleine Finger an die rechte obere Ecke, wobei darauf zu achten ist, daß dieser Finger etwas schräg aufliegt. Nun übt der kleine Finger einen Druck gegen die rechte Ecke der obersten Karte — nach rechts — aus. Gleichzeitig dreht der Daumen das Spiel nach links. Durch diese Manipulation wird bewirkt, daß die oberste Karte direkt in die Hand springt. Ein schwerer Griff, aber einmalig in seiner Ausführung.



Die »Rote gewinnt« oder das »Gimmelblättchen« wird, obwohl es in Österreich zu den namentlich verbotenen Spielen zählt, langsam aber sicher bei Gericht als Betrug gewertet, weil man das Schleudern der einen Karte über die andere als Irreführung ansieht. Diese Spielart gehört zu den Bauernfängertricks (s. Abb. 17 und 18).

Abb. 17
Die »Rote gewinnt«



Abb. 18
Kartenhaltung
vor dem Werfen

Mit diesen Ausführungen wurde versucht, eine gedrängte Übersicht über die wichtigsten Formen und die Technik des Spielbetruges mit Karten zu geben.

Wie bereits mehrfach erwähnt, werden fast alle Griffe mit solcher Routine durchgeführt, daß sie nicht einmal der Fachmann, der sie ebenfalls vollendet beherrscht, bemerken wird. Der Versuch des Fachmanns, selbst Beobachtungen durchführen zu wollen, scheidert meistens schon daran, daß Spieler gegen jeden Fremden großes Mißtrauen hegen und in seiner Anwesenheit häufig das Spiel abbrechen. Wir werden daher Falschspieler in der Praxis nur selten auf frischer Tat erwischen. Wenn man bei der Veranstaltung eines Glücksspiels den Eigentümer der Spielkarten feststellen will, dann stößt dies oft auf die größten Schwierigkeiten. Eine spätere Durchsicht der Karten liefert den Grund dafür: es wurden gezinkte Karten verwendet. Hier muß nochmals betont werden, daß das Falschspiel, falls keine präparierten Spielgeräte verwendet wurden, keine Tatspuren hinterläßt.

Glücks- und Geschicklichkeitsspiele nicht mechanischer Art bei Volksbelustigungen unter freiem Himmel — aus der Praxis für die Praxis

Kriminalinspektor Wiese, Landeskriminalamt Bayern

Es ist eine bekannte Tatsache, daß sich das Spielwesen nach einem verlorenen Krieg zur höchsten Blüte entfaltet. Spielbuden werden eröffnet, in denen als Geschicklichkeitsspiele getarnt Glücksspiele betrieben werden. Leuchtende Reklamen weisen schon von weitem den Besucher von Volksfestplätzen und anderen Veranstaltungen darauf hin, daß man für ein paar Groschen alles mögliche erwerben kann. Gerade die Ärmsten der Armen sind oft die Verlusttragenden. In Unkenntnis der sog. Zockerspiele und der Überredungskünste der Veranstalter mit ihren Gehilfen werden den Besuchern die Spiele schmackhaft gemacht. Wenn sie das Opfer solcher charakterdefekten Gewerbetreibenden geworden sind, werden sie auch noch dem Spott ihrer Freunde und Bekannten ausgesetzt sein. In Kreisen der Polizeibeamten hört man oftmals sagen: »Wenn einer so dumm ist und spielt und dabei sein Geld verliert, so ist er selbst daran schuld«. Ein solches Urteil von Beamten läßt darauf schließen, daß sie auf dem Gebiete des Spielwesens wenig praktische Erfahrungen haben und darüber hinaus schlechte Psychologen sind. Der Volksfestbesucher begibt sich in der Regel nicht auf einen Festplatz oder Jahrmarkt, um ausschließlich zu spielen, sondern um sich auch zu belustigen oder die Gelegenheit wahrzunehmen, billige Kleidungsstücke und Gebrauchsgegenstände zu erwerben. Wiederholt ist es vorgekommen, daß landwirtschaftliche Arbeiter fast ein ganzes Jahr lang gespart haben, um auf dem Jahrmarkt neue Kleidung zu kaufen. Spielveranstalter haben es verstanden, diesen Leuten durch betrügerische Spielmanipulationen den letzten Sparpfennig aus der Tasche zu ziehen, so daß sie ohne Geld und auch ohne neues Kleidungsstück verärgert den Markt verlassen mußten.

In Bayern hat man diese Gefahren bereits nach dem ersten Weltkrieg erkannt. Aus diesem Grunde wurden im Jahre 1920 Richtlinien über den Vollzug der Glücksspielbestimmungen erlassen. Bei der Polizeidirektion in München war eine Sammelstelle für Glücksspiele zu errichten. Den Kreisregierungen wurde es zur Pflicht gemacht, vor Erlaubniserteilung für Glücksspielveranstaltungen bei dieser Stelle Auskunft über den Antragsteller einzuholen. War die Spielart nicht bekannt, so wurde die Erlaubniserteilung von der Vorlage eines Gutachtens über die Spielart abhängig gemacht.

Im Jahre 1945 wurde die Sammelstelle für Glücksspiele aufgehoben, da die Polizeidirektion München in die kommunale Verwaltung übergang. Der betrügerische Spielveranstalter hatte kaum mehr mit behördlichen Beanstandungen zu rechnen. Die jungen Nachwuchsbeamten konnten in vielen Fällen ein Glücksspiel nicht von einem Geschicklichkeitsspiel unterscheiden, geschweige denn die betrügerische Manipulation erkennen. Es darf einen daher nicht wundern, wenn ein Polizeibeamter bei einem Finanzamt Informationen darüber einholt, ob das japanische Fadenziehen ein Geschicklichkeitsspiel ist. Es mangelte aber nicht nur bei den Vollzugs-, sondern auch den meisten Verwaltungsbeamten an der Erfahrung, die Spielart bzw. den Spielcharakter eines Spiels eindeutig zu erkennen.

Im Jahre 1952 wurde — diesmal beim Bayerischen Landeskriminalamt — erneut eine Sammelstelle für Glücksspiele errichtet. Die Aufgaben dieser Sammelstelle sind folgende:

1. Aufstellung von Spielregeln und Spielbedingungen;
2. Erstellung von Unbedenklichkeitserklärungen für nicht mechanische Glücks- und Geschicklichkeitsspiele sowie für Ausspielungen;
3. Erstellung von Gutachten auf Ersuchen von Polizeidienststellen, Gerichten oder Staatsanwaltschaften;

4. Auskunftserteilung an Behörden über den Leumund der Antragsteller;
5. Erfassung der Gewerbetreibenden auf dem Gebiete des Spielwesens;
6. Erfassung aller straffälligen Personen auf dem Gebiete des Spielwesens.

In Einzelfällen wird die Verfolgung einschlägiger schweriger Delikte auf Ersuchen von örtlichen Polizeien, Staatsanwaltschaften oder Gerichten nach Art. 52 Polizeiorrganisationsgesetz (POG) übernommen.

Der Gesetzgeber hat die Gefahren des Glücksspiels und deren Auswirkungen klar erkannt und daher verschärfte Bestimmungen erlassen. Es gibt aber fast keine Möglichkeit, einer zweifelhaften Person die Veranstaltung eines Geschicklichkeitsspieles zu versagen.

Auch die Allgemeinen Verwaltungsvorschriften (AVV) vom 27. 7. 1951 (GMBI. S. 191) für die Veranstaltung von Spielen mit Gewinnmöglichkeiten bei Volksbelustigungen von vorübergehender Dauer weisen sowohl in der Anlage 1 — Liste bedenklicher nicht mechanisch betriebener Spiele — als auch in der Anlage 2 — Liste unbedenklicher nicht mechanisch betriebener Spiele — erhebliche Mängel auf. Es wäre daher an der Zeit, diese Mängel zu beheben. Zu erwarten bleibt, daß diese Tagung dazu beitragen möge.

Die Koordinierung der Überwachung des gesamten Spielwesens auf Bundesebene dürfte unerlässlich sein. Es sollte die Aufgabe des Bundeskriminalamtes sein, nicht nur die einzelnen Spielarten zu erfassen, sondern diese auch in ihren Grundbegriffen einheitlich festzulegen. Es geht nicht an, daß z. B. ein Spiel in Bayern als Geschicklichkeitsspiel charakterisiert wird und in Württemberg als Glücksspiel oder umgekehrt. Wie schwierig es oftmals ist, den Spielcharakter eines Spiels als Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel festzustellen, wird sich aus den folgenden Ausführungen ergeben. Ebenso schwierig ist nicht selten die Feststellung, ob es sich um ein mechanisch betriebenes Gerät im Sinne des § 33 d GewO oder um eine nicht mechanisch betriebene Spieleinrichtung handelt.

Bei der Betrachtung einzelner Spielarten wollen wir mit der Ausspielung im Sinne des § 286 StGB beginnen:

1. Warenausspielung mittels Los — Tombola —

Nach Anlage 2 der AVV dürfen nur fabrikmäßig hergestellte Lose (Strohlose) Verwendung finden. Mit diesen Strohlosen hat man Betrügern Tür und Tor geöffnet. Es ist eine Leichtigkeit, das Los unbeschädigt aus der Strohülle zu entnehmen und — sofern eine Niete gezogen wurde — unbeschädigt wieder in die Hülle zu bringen. Eine solche Manipulation fällt nie auf, es sei denn, daß bei einer polizeilichen Kontrolle festgestellt wird, daß sich der Hauptgewinn nicht in der Serie befindet. Auch in einem solchen Falle wird aber der Betrüger für das Fehlen des Hauptgewinnes eine glaubhafte Erklärung haben. Wer einmal eine Losfabrikation besichtigt hat, weiß, daß Irrtümer beim Zusammenstellen der Serien möglich sind.

Der Täter wird bestrebt sein, sich das Los für den Hauptgewinn anzueignen. Er braucht die Lose nicht selbst aus der Strohülle zu nehmen. Er wird sich dazu einer Mittelsperson bedienen. In der Praxis ist es so, daß der Veranstalter einer Tombola sich aus Ersparnisgründen vom Arbeitsamt Hilfskräfte zuteilen läßt. Man rechnet im allgemeinen für eine Tombolabude von 20 m Front 10 Losverkäufer, also für 2 m einen Verkäufer. Diese beziehen gewöhnlich zwei oder drei Papierbeutel, in welchen sich jeweils 75 Lose befinden. Der Losverkäufer hat eine Mittelsperson an der Hand, z. B. Ehefrau, Verlobte usw., die nach Erhalt des Losbeutels den Hauptgewinn herauszusuchen und zu entnehmen hat. Da ihr genügend Zeit zur Verfügung steht, kann sie sich sogar nach Hause begeben und in aller Ruhe den Hauptgewinn heraussuchen. Die übrigen 74 Lose werden wieder in den Umschlag getan und dieser dann verklebt. Die Mittelsperson begibt sich dann an den betreffenden Tombolastand zurück und händigt dem Verkäufer in einem günstigen Augenblick den Beutel aus. Er wird den Inhalt, also 74 Lose, in den Verkaufsbekälter schütten. Den Einsatzbetrag für das Gewinnlos bezahlt er aus eigener Tasche. Auf diese Weise verschafft sich der Losverkäufer auf Kosten der Spiellustigen den rechtswidrigen Vermögensvorteil.

Solche oder ähnliche Lose dürfen daher keine Verwendung finden. Bisher haben sich Lose mit sog. Sicherheitsösen bestens bewährt. Eine Münchener Firma stellt patentamtlich geschützte Vierzungenverschluß-Lose mit Sicherheitsstempel her. Das Verschlußlos ist so konstruiert, daß der Steuerstempeldruck außen sichtbar ist. Dadurch ist es unmöglich, zu der zum Verkauf genehmigten Loszahl noch »unversteuerte« Niete beizumischen. Dieses Los bietet neben seiner Stabilität auch die größtmögliche Sicherheit. Ein Öffnen des Loses ist

nur dann möglich, wenn mindestens zwei, normalerweise aber alle vier Zungen, abgerissen werden. Betrügerische Manipulationen werden dadurch vollkommen ausgeschaltet.

Das Thema wäre nicht erschöpfend behandelt, wenn nicht noch kurz auf die Veranstaltung von Tombolen durch karitative Verbände hingewiesen würde. In Bayern sind auf Grund der Lotterieverordnung vom 6. 3. 1937 und verschiedener Ministerialentschlüsselungen Warenausspielungen mittels Los nur für karitative Zwecke erlaubt. Mit Recht führen die Schaustellerverbände Beschwerde darüber, daß bei Volksbelustigungen unter freiem Himmel mitunter bis zu vier karitative Verbände mit Tombolen stehen. Der Gewerbetreibende fühlt sich benachteiligt, denn er hat keine Möglichkeit, selbst eine Tombola zu veranstalten. Auch ist er der Ansicht, daß seine Einnahmen durch die karitativen Warenausspielungen wesentlich verringert werden. Die Schausteller vertreten die Meinung »Gleiches Recht für alle« oder aber »Karitative Verbände haben bei Volksbelustigungen unter freiem Himmel als Tombolenveranstalter nichts zu suchen«.

Es dürfte zweckmäßig sein, auch hier eine bundeseinheitliche Regelung zu schaffen.

2. Wundertüten

Fast auf jedem Volksfestplatz trifft man Gewerbetreibende an, die sog. Wunder- oder Glückstüten verkaufen. Diese Wundertüten bestehen meist aus primitiven Umhüllungen, die wiederum in einem größeren Behälter zusammengepackt sind. Soweit es sich um kleinere Gegenstände handelt, befinden sich diese in der Umhüllung. Die größeren Gewinngegenstände werden öffentlich aufgestellt. In der Wundertüte ist lediglich ein Stück Papier enthalten, auf dem der Gewinn bezeichnet ist. Nach Entrichtung eines Einsatzbetrages wird dem Käufer das Recht eingeräumt, aus einer größeren Anzahl solcher Glückspäckchen zu wählen. Nicht nur für Exekutivbeamte, sondern auch für Verwaltungsbeamte ist die Beurteilung, zu welcher Kategorie von Spielen der Absatz von Wundertüten zu zählen ist, äußerst schwierig. Der Absatz von Wundertüten kann sein:

- a) Öffentliche Ausspielung (§ 286 StGB),
- b) Öffentliches Glücksspiel (§ 284 StGB),
- c) Warenverkauf.

Zu a)

Eine öffentliche Ausspielung liegt dann vor, wenn dem Publikum vom Unternehmer gegen Entrichtung eines Einsatzes ein Warengewinn in Aussicht gestellt wird. Der Wert der einzelnen Gewinne ist verschieden. Er liegt unter oder über dem Einsatzbetrag. Der Käufer einer Wundertüte geht das Risiko ein, für seinen Einsatzbetrag nur Ramschware zu bekommen. Sowohl Gewinn als auch Verlust hängen vom Zufall ab. Auch der Wert des Gewinnes ist durch den Zufall bedingt. Zu den Tatbestandsmerkmalen Einsatz, Gewinn, Zufall und Öffentlichkeit gehört auch noch das eines Spielplanes.

Der typische Fall einer Ausspielung im Sinne des § 286 StGB durch Absatz von Wundertüten ist z. B. die Zusammenstellung von 200 Glückspäckchen in einem Sortiment. Die einzelnen Päckchen enthalten unechten Schmuck, Ansteckfiguren u. a. Außerdem befindet sich unter diesem Sortiment in einem Glückspäckchen ein Gutschein über eine Küchenuhr.

Zu b)

Fehlt das Tatbestandsmerkmal des Spielplanes, was beim Verkauf von Wundertüten meist der Fall ist, so handelt es sich um ein Glücksspiel im Sinne des § 284 StGB. Selbstverständlich ist hierbei Voraussetzung, daß gegen Zahlung eines Einsatzes ein Gewinn in Aussicht gestellt wird, über den ausschließlich oder überwiegend der Zufall entscheidet.

Zu c)

Ist der Wert des Inhalts der Wundertüten gleichbleibend und besteht somit für den Käufer keine Gewinnchance, so ist dieser Absatz lediglich als Förderung des Warenumsatzes anzusehen. Es handelt sich weder um ein Glücksspiel noch um eine Warenausspielung im Rechtssinne.

Wie sieht es nun in der Praxis aus, wenn der Polizeibeamte irrtümlich annimmt, daß es sich bei dem Absatz der Wundertüten um ein Glücksspiel handelt?

Anlässlich eines Weihnachtsmarktes verkaufte ein Schausteller Wundertüten zum Preise von 1,— DM pro Stück. Die einzelnen Glückspäckchen enthielten unechten Schmuck. Der

Einkaufspreis lag durchschnittlich zwischen —,60 und —,70 DM pro Stück. Dem Käufer war somit keine Gewinnchance geboten. Der Polizeibeamte hatte zwei Koffer mit insgesamt 500 solcher Glückspäckchen sichergestellt. Er nahm an, es handle sich um ein Glücksspiel gemäß § 284 StGB, wozu keine behördliche Erlaubnis vorlag. Die Sicherstellung erfolgte nach § 94 StPO. Zu dieser Sache mußte das Bayerische Landeskriminalamt ein Gutachten erstellen. Der Beschuldigte erhob gegen die Sicherstellung Einspruch mit der Begründung, daß diese Ware — unsachgemäß gelagert — in einigen Tagen schwarz anlaufen und dadurch wertlos werden würde. Er selbst war davon überzeugt, daß er vor Gericht wegen unerlaubter Glücksspielveranstaltungen freigesprochen werden würde. Schließlich mußte die Sicherstellung aufgehoben werden, da es sich lediglich um einen sog. Warenverkauf handelte.

Hieraus ist die Lehre zu ziehen, daß sich der Beamte vor einer Sicherstellung oder aber noch besser vor einem polizeilichen Einschreiten darüber klar sein muß, unter welche Kategorie von Spielen der Absatz von Wundertüten fällt.

Die nicht mechanischen Spielgeräte können ihrem Grundcharakter nach sein:

1. Unterhaltungsspiele,
2. Geschicklichkeitsspiele,
3. Glücksspiele.

Zu 1

Hierunter fallen solche Spielgeräte, die ausschließlich der Belustigung oder der Unterhaltung dienen. Für den Einsatz wird kein Gewinn abgegeben.

Solche Unterhaltungsspiele sind:

a) Haut den Lukas

Schlag mit einem Holzhammer auf einen Dorn, wobei der Eisenfrosch, auf dem ein Zündhütchen befestigt ist, je nach Stärke des Schlages an der Führungsschiene nach oben geschleudert wird. Schlägt der Frosch oben an, so kommt die Knallkapsel zur Entzündung.

b) Kraftschwein

Das Gerät, aus Holz gebaut, stellt ein Schwein dar. Im Innern der Figur befindet sich eine Zugvorrichtung mit mehreren Spiralfedern. Das Strecken einer Feder bis zu 12 cm entspricht einer Zugkraft bis zu 17 kg. Durch kräftiges Ziehen an einem Ring, der mit den Spiralfedern verbunden ist, wird die angewandte Kraft an einer Skala angezeigt.

c) Watschenbaum

Die Spieleinrichtung stellt eine Mannesfigur dar, deren Kopf beweglich ist. Auf dem Rücken trägt diese Figur eine kreisförmige Skala. Ihr Zeiger ist mittels einer Zugfeder mit dem Kopf verbunden. Dem Spieler wird ein Handschuh zur Verfügung gestellt. Durch einen Faustschlag an den Kopf wird die angewandte Kraft an der Skala angezeigt.

d) Moderner Kraftsport

Das Gerät stellt zwei Boxerfiguren dar. An der Vorderseite ragt ein sog. Pilz heraus, auf den mit der Faust zu schlagen ist. Dem Spieler steht ein Boxhandschuh zur Verfügung. Durch einen Faustschlag auf den Pilz wird ein Frosch in die Höhe geschleudert. Erreicht der Frosch die Faust der einen Figur, so schlägt diese in Richtung der anderen. Die andere fällt dann etwas nach rückwärts.

e) Liebesthermometer

Hierzu gehören eine Skalatafel, eine Glasröhre, ein Gummischlauch und ein Gummiball. Durch einen kurzen Druck mit der Hand auf den Gummiball wird eine rotgefärbte Flüssigkeit in der Glasröhre in die Höhe getrieben. Je nach dem Druck bleibt die Flüssigkeit in der Glasröhre an einem Feld kurz stehen, so daß der Spieler ein Scherzwort ablesen kann. Die Flüssigkeit fließt dann wieder zurück.

f) Kraftmesser »Dicke Berta«

Die »Dicke Berta« hat die Form eines Geschosses. Das Gewicht beträgt bis zu 40 kg. In die Geschosspitze ist eine Knallkapsel eingesetzt, die beim Aufschlag am Ziel an einer Eisen spitze zur Entzündung kommt. Die »Dicke Berta« wird mit Schwung abgestoßen. Erreicht sie das Ziel, dann kommt die Knallkapsel zur Entzündung.

Beim Geschicklichkeitsspiel ist die Entscheidung über Gewinn und Verlust von den Fähigkeiten und Kenntnissen sowie vom Grade der Aufmerksamkeit des Spielers abhängig. Die Geschicklichkeitsspiele können eine Gefahr für die Allgemeinheit sein, und zwar weniger deshalb, weil der Spieler nicht die erforderliche Gewandtheit aufbringt, sondern vielmehr, weil betrügerischen Schaustellern das Geschicklichkeitsspiel ein Mittel zum Zweck ist. Welcher Mittel sich der unreelle Schausteller bedient, ergibt sich aus der Erläuterung folgender Spiele:

a) Schießen mit Luftgewehren und Luftpistolen

Es wird kaum Volksfestplätze geben, auf denen nicht mehrere Schießbuden aufgestellt sind. Besonders in Bayern erfreut sich das Schießen großer Beliebtheit. Auf dem Münchener Oktoberfest sind z. B. bis zu 80 Schießbuden vorhanden. Der Nichtfachmann hält es kaum für möglich, welche Täuschungsmanöver der Schausteller vornimmt, um sich auf Kosten der Schießfreudigen zu bereichern. Da ist z. B. ein 50 cm großer Teddy-Bär an seinen Seiten mit Tonröhren geschmückt. Aufgabe des Schützen ist es, diese Tonröhren, manchmal bis zu 100 Stück, abzuschießen. Gelingt dies tatsächlich einem Schützen, so glaubt er den Teddy-Bären sein eigen nennen zu können. Er wird aber vom Veranstalter darauf hingewiesen, daß noch nicht sämtliche Tonröhren abgeschossen sind, denn hinter jedem Ohr ragt an der oberen Kante noch etwas Weißschimmerndes von etwa 5 mm Höhe hervor. Der Schütze muß also auch noch diese winzigen Ziele abschießen.

Liste 2 der Allgemeinen Verwaltungsvorschriften schreibt vor, daß ein Hauptgewinn unter günstigsten Bedingungen mit 6 Schuß zu erreichen sein soll. Die Einwendungen der Schausteller, daß auf diese Weise nur geringwertige Gegenstände als Gewinne gegeben werden können und damit manchem Schützen die Freude am Schießen genommen werde, dürften durchaus berechtigt sein. Aus solchen und ähnlichen Gründen drücken die Behörden beide Augen zu und erheben keine Einwendung dagegen, wenn manche Gewinne erst bei Abschluß von 30 und mehr Tonröhren zu erlangen sind. Mag die Forderung von 6 Tonröhren auch zu gering sein, so sind Abschüsse von mehr als 20 Tonröhren jedoch grundsätzlich abzulehnen.

b) Schießen auf Bastschnüre

Das Schießen auf Bastschnüre wird als kinderleicht dargestellt. An der Schießbude sind in einer Front Bastschnüre angebracht. An ihren unteren Enden sind Gegenstände befestigt. Zum Schießen wird eine Luftdruckpistole, Kal. 4,5 mm, verwendet. Ungefähr in Schußhöhe ist eine durchgehende Querleiste, an der die herabhängenden Bastschnüre anliegen und die zugleich als Stütze für den Pistolenlauf dient. Die Pistolenmündung wird unmittelbar an die Bastschnur gehalten. Der Spieler hat die Aufgabe, die von ihm als Ziel gewählte Bastschnur abzuschießen. Ein Gewinnanspruch besteht nur dann, wenn diese Bastschnur vollkommen abgeschossen und der Gegenstand heruntergefallen ist.

In der Praxis wird die Bastschnur, weil es im Ziel an dem erforderlichen Widerstand mangelt, oftmals von der Kugel zur Seite gedrängt und überhaupt nicht beschädigt. Bast wird gewöhnlich aus der Rinde der Palme »Rafia-Rufia« gewonnen. Infolge der Längsfaserung wird beim Durchdringen der Kugel gewöhnlich nur eine Faser beschädigt. Durch Befeuchten mit Speichel wird Bast noch widerstandsfähiger gemacht. Nach mehreren Schüssen, oftmals bis zu 50 oder 60, werden die Fäden nach und nach so abgefranst, daß der an der Bastschnur befestigte Gegenstand schließlich herunterfällt. Der Veranstalter wird den ungeduldigen Schützen zum Weiter-schießen ermuntern und nebenbei mit dem Daumen und Zeigefinger von oben nach unten über die Bastschnur streichen. Dem Schützen ist es aber nicht aufgefallen, daß der Veranstalter Daumen und Zeigefinger vorher mit Speichel befeuchtet hat. Da der Schütze den Schießausgang weder durch eigene Fähigkeiten noch durch seine Aufmerksamkeit bestimmen kann, wäre der Glücksspielcharakter im Sinne des § 284 StGB naheliegend. Dem Schützen wird durch die Möglichkeit, den Pistolenlauf auf die Leiste auflegen zu können, und das noch unmittelbar vor der Bastschnur, vorgetäuscht, als ob diese Schießart besonders leicht sei. Auch wird er in den Glauben versetzt, daß er für einen niedrigen Einsatz einen verhältnismäßig hohen Gewinn erhalten kann. Zwar erfordert die Schießart keinerlei Geschick, aber immer eine unbestimmte Anzahl von Schüssen. In seiner Gesamtheit ist das Schießen auf Bastschnüre als bedenklich zu bezeichnen. Die Tatbestandsmerkmale des Betruges nach § 263 StGB dürften gegeben sein.

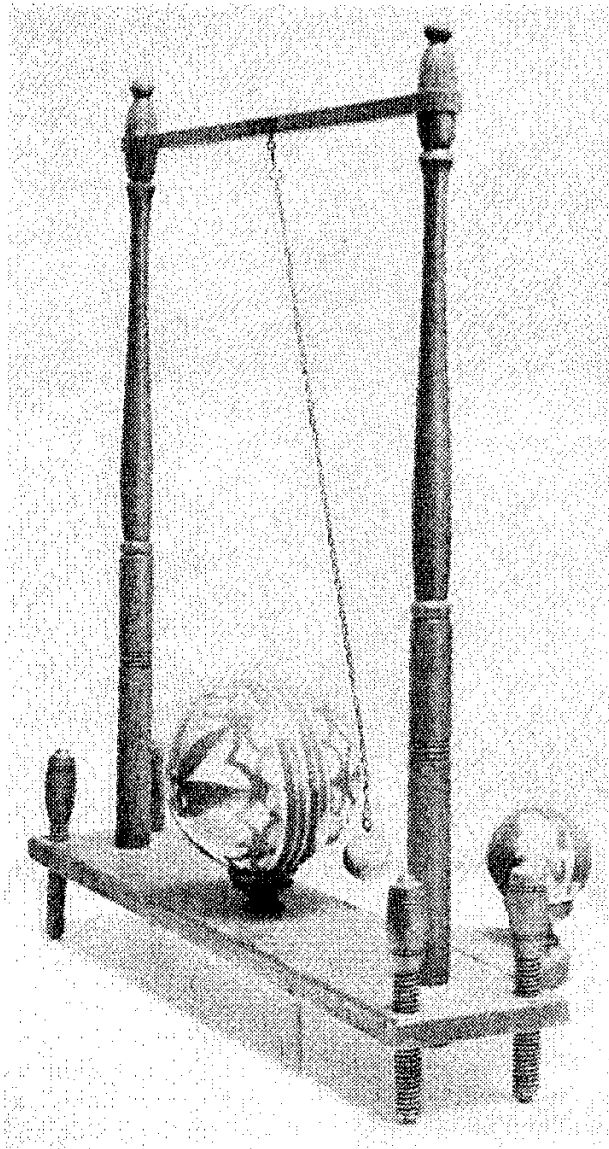
c) Schießen auf Zentrumscheiben

Die Zentrumscheibe besteht aus einer Eisenplatte, auf welche eine normale 12teilige Ringscheibe gesteckt ist. Das Zentrum (12) bildet ein abgeflachter Metallstift, der etwa 3 mm aus der Zentrumscheibe herausragt. Durch eine leichte Federhaltung wird der Metallstift in dieser Lage gehalten. An der Rückseite befindet sich ein beweglicher Haken, an dem der zu gewinnende Gegenstand hängt. Sobald die Kugel den Metallstift trifft, wird dieser kurz nach rückwärts gedrückt. Dadurch wird die Halterraste ausgelöst und der mittels einer Kette am Haken hängende Gegenstand freigegeben. Der Schütze wird aber immer dann im Nachteil sein, wenn eine Zentrumscheibe benutzt wird, bei welcher der abgeflachte Metallstift in der Scheibe versenkt ist. Bei solchen Metallscheiben wird die Öffnung für den Stift durch hängengebliebene Bleikugeln verstopft. Die Folge ist, daß der Stift überhaupt nicht getroffen werden kann.

d) Bul

Die französische Bezeichnung »boule« ist gleichbedeutend mit Kugel. Solche Kugelspiele sind im Laufe der Jahrzehnte in verschiedenen Formen bei Volksbelustigungen unter freiem Himmel veranstaltet worden. Zum Wurf wird in jedem Fall eine an einer Kette frei hängende Kugel

benutzt. Die Ziele sind im Laufe der Zeit geändert worden. Zu den ältesten Bulspielen gehören die mit drei Kegeln. Man hat diesem Gerät auch die Bezeichnung »Russisches Kugelspiel« gegeben. Die Wurfkugel muß so abgestoßen werden, daß nur der mittlere Kegel von rückwärts getroffen wird und dann umfällt, ohne dabei die anderen umzuwerfen. An Stelle der Kegel werden auch zwei Gummibälle verwendet. Der Spieler hat den größeren Ball wiederum so von rückwärts zu treffen, daß er aus der Schale rollt. Der kleine Ball darf hierbei von der Kugel nicht getroffen werden. Es gibt kaum einen Schausteller, der nicht weiß, daß Bulspiele unter die Kategorie der bedenklichen Spiele fallen. Ein Schausteller hat daher ein Gerät konstruiert, das von ihm als »Turmwurfspiel« bezeichnet worden ist. An Stelle der drei Kegel bzw. der zwei Bälle sind Holztürme getreten, von denen nur ein bestimmter so zu treffen ist, daß er aus der Schale fällt. Der betrügerische Schausteller kann mit jedem einzelnen Gerät Manipulationen zum Nachteil der Spiellustigen vornehmen: Sobald nämlich beim Gerät mit Kegel oder Ball eine Verbandslockerung vorgenommen wird, tritt eine Verschiebung des Galgens ein, wodurch



Bulspiel

es fast unmöglich wird, das Ziel zu treffen. Ebenso wird der Spieler in den meisten Fällen das Ziel nicht treffen, wenn das Bulspielgerät nicht genau senkrecht aufgestellt ist. Um einen einwandfreien Spielablauf zu gewährleisten, müßte die Kugel an der Kette genau senkrecht über dem Mittelpunkt des Zielobjektes hängen. Liegen in der Schale des Turmwurfspiels Sandkörnchen usw., dann erhält der Turm eine andere Stellung, wodurch das Treffen fast unmöglich gemacht wird. Der Veranstalter wird beim Vorführen der Probewürfe meistens das Ziel treffen, weil er nicht nur besonders fingerfertig ist, sondern auch die Kugel so abzuwerfen vermag, daß sie einen kleinen Aktionsradius hat. Der Spieler hat den Eindruck, als sei es kinderleicht, das Ziel zu treffen. Tatsache ist, daß die geringste Neigung der Spieleinrichtung und die geringste Verlagerung des Zielobjektes oder der Kugel ein Treffen unmöglich macht. Aus diesen Gründen sind Bulspiele, ganz gleich in welcher Form sie betrieben werden, weiterhin als bedenklich anzusehen und daher bei Volksbelustigungen unter freiem Himmel nicht zu genehmigen.

e) Eimerwerfen

Eine besondere Anziehungskraft hat bei Volksbelustigungen das »Lustige Eimerwerfen«, auch »Schrägeimerwerfen« genannt. Zu diesem Gerät gehören ein Metalleimer und Holzbälle. Der Eimer ist schräg gestellt und so gehalten, daß er weder federt noch sich in seiner Lage bewegen kann. Der Winkel des geneigten Eimers sollte nicht kleiner als 32 und nicht größer als 45 Grad sein. Aufgabe des Spielers ist es, die Holzbälle — 3 Stück — in den Eimer zu werfen, so daß sie darin liegenbleiben. Der aufmerksame Beobachter wird wahrnehmen, daß es besonders schwierig ist, den ersten Ball so in den Eimer zu werfen, daß er darin liegenbleibt. Fällt der Ball nicht an die innere Wand des Eimers, sondern direkt auf den Boden, so wird er in den meisten Fällen herausgeschleudert. Dies liegt daran, daß der Boden nach oben gewölbt ist und durch den Aufschlag des Balles etwas vibriert. Sobald aber ein Holzball im Eimer liegenbleibt, wird die Schwingung des Bodens so stark herabgemindert, daß auch der zweite und dritte Ball im Eimer verbleibt. Der Veranstalter wird in sehr vielen Fällen den ersten Ball aus dem Eimer nehmen. Er wird dabei scherzhaft Worte anwenden, um dadurch den oder die Spieler abzulenken. Der Spieler weiß meistens nicht, daß er durch diese Handlung benachteiligt wird.

Der Überwachungsbeamte hat sein Augenmerk darauf zu richten, daß die Bälle erst dann aus dem Eimer genommen werden, wenn das Spiel beendet ist. Anders ist es allerdings, wenn für jeden im Eimer liegenden Ball ein Gewinn gewährt wird.

f) Lustige Nagelei

Zu dieser Spieleinrichtung gehören ein Holzbalken, ein Hammer und eine Anzahl Drahtnägel. Der Balken soll aus astfreiem Fichtenholz sein. Er ist auf Böcken mit Schrauben zu befestigen. Auf dem Balken sind in Abständen von je etwa 50 mm etwa 55 mm lange Nägel mit ihren Spitzen angesetzt. Der Spieler hat die Aufgabe, mit einem 500 g schweren Hammer einen Nagel bis zum Kopf in den Balken zu treiben. Gelingt dies, so hat er Anspruch auf den hierfür ausgesetzten Gewinn. Andernfalls gilt das Spiel als verloren. Dies gilt auch dann, wenn der Nagel nicht getroffen oder krummgeschlagen wird. Ein Nachteil für den Spieler besteht dann, wenn der Balken aus Hartholz ist oder gewölbte Hämmer oder ausgeglühte Nägel verwendet werden.

g) Plattenwerfen

Das Spiel geht so vor sich, daß mit fünf oder sieben Platten ein weißer Kreis zugedeckt werden muß. Der Spieltisch steht etwa 60 cm über dem Erdboden. Die Tischplatte steigt nach rückwärts 5 bis 10 cm an.

Nach den Allgemeinen Verwaltungsvorschriften ist das Plattenwerfen bei einem Abstand von 2,25 m nicht zu beanstanden, da die Spielchancen bei einiger Geschicklichkeit des Spielers genügend groß sind, um die vorgesehenen Gewinne zu erzielen. Spielversuche haben jedoch ergeben, daß es vollkommen ausgeschlossen ist, aus dieser Entfernung die Platten so zu werfen, daß der weiße Kreis bedeckt wird. Es ist schon schwierig, aus einer Entfernung von nur einem Meter den Kreis abzudecken. Gänzlich ausgeschlossen dürfte es sein, wenn das Zielobjekt ebenfalls aus einer Metallplatte besteht. Sobald nämlich die Wurfplatte auf das Ziel kommt, gleitet sie von diesem ab. Schon aus diesen Gründen sind sog. Metallscheibenziele abzulehnen.

Ein Veranstalter verwendet zu seiner Spieleinrichtung fünf Platten mit einem Durchmesser von je 145 mm. Mit diesen 5 Platten ist aus einer Entfernung von 1,20 m eine weiße Scheibe mit einem Durchmesser von 230 mm vollkommen abzudecken. Bei den ersten drei Platten leistet der Veranstalter meist Hilfestellung. Er legt die geworfenen Platten so auf die Zielscheibe, daß es möglich ist, mit den übrigen zwei Platten den Rest der Scheibe vollkommen zu bedecken. Der Schausteller nimmt eine Handlung vor, die keineswegs als Täuschung im Sinne des § 263 StGB anzusehen ist. Durch diese Hilfestellung will er seine Großzügigkeit zeigen. In Wirklichkeit aber werden die letzten zwei Platten immer über die anderen hinwegrutschen. Ein Gewinn ist nur selten zu erreichen. Auch das Plattenwerfen ist grundsätzlich als bedenklich anzusehen.

h) Plattenlegen

Die Allgemeinen Verwaltungsvorschriften halten das Plattenlegen für bedenklich. Bei diesem Spiel werden mehrere Sätze Platten verwendet. Beim Vorführen nimmt der Schausteller Platten in einer Größe, die das vollständige Abdecken des Kreises zulassen. Den Spielern gibt er jedoch kleinere Platten, mit denen die Abdeckung der Scheibe auch bei größerer Geschicklichkeit nicht möglich ist. Auch beim Plattenwerfen sind solche Manipulationen üblich. Beim Plattenlegen ist aber noch eher ein Gewinn zu erzielen als beim Plattenwerfen.

i) Ringwerfen

Dies ist ein Sammelbegriff für solche Spieleinrichtungen, bei denen mit Ringen auf Zielobjekte geworfen wird.

Ringwerfen auf Messer und Stifte

Zu dieser Einrichtung gehören eine rechteckige Holztafel und mehrere Metallringe. Die Holztafel ist etwas nach rückwärts geneigt. Auf der Holztafel sind eine Anzahl Taschenmesser oder Metallstifte, an denen Gegenstände hängen, aufgesteckt. Die Metallringe sind über die Messer bzw. über die Stifte zu werfen.

Ringwerfen auf Flaschen

Auf einem Tisch sind eine Anzahl mit Wein gefüllter Flaschen aufgestellt. Der Spieler hat die Aufgabe, einen Holzring aus einer bestimmten Entfernung über den Wulst des Flaschenhalses zu werfen. Gelingt es ihm, so hat er die Flasche Wein gewonnen. Das Spiel ist als unbedenklich zu bezeichnen, wenn der Abstand des Spielers von der Spielplatte nicht mehr als 1,50 m beträgt und der Durchmesser des Ringes mindestens 20 mm größer ist als der Wulst des Flaschenhalses.

Ringwerfen »Hoppla-Hopp«

Das Spielfeld ist in einer Höhe bis zu 50 cm über dem Erdboden aufgestellt. Die Tiefe des Spielfeldes beträgt höchstens 1,50 m, der Abstand des Spielers vom Spieltisch ebenfalls 1,50 m. Zur Spieleinrichtung gehören eine Anzahl Holzklötze und Rohrreifen. Die Holzklötze haben die Form eines Quadrates. Die Ecken sollen abgerundet sein, damit das Hindernis beim Aufpassen des Reifens verringert wird. Die Höhe sollte höchstens 50 mm betragen. Der Durchmesser der Rohrreifen, die über die Holzklötze zu werfen sind, sollte mindestens 30 mm größer sein als die Diagonale der Klötze. Die Abstände und Zwischenräume der Holzklötze voneinander — von Mitte zu Mitte gemessen — sollen mindestens 400 mm betragen. Der Spieler hat den Reifen so über den Gegenstand zu werfen, daß der Reifen den Holzklötz umschließt und flach auf dem Spieltisch liegt. Gelingt ihm dies, so gilt der darauf stehende bzw. auf die Nummer ausgezeichnete Gegenstand als gewonnen. Andernfalls ist das Spiel verloren.

Als Zielobjekt werden auch Klötze in Würfelform verwendet. Wenn man z. B. einen Würfel mit den Maßen 115 mm und einen Ring mit einem Durchmesser von 178 mm betrachtet, so könnte man annehmen, daß der Reifen zum Würfel im richtigen Verhältnis steht. Zu dieser Auffassung wird man um so mehr kommen, wenn man die Oberflächen-diagonale dieses Würfels mit 155 mm festgestellt hat. Wenn man dazu den Reifen in waagerechter Lage von oben über den Würfel fallen läßt, so werden wahrscheinlich die meisten Spieler der Meinung sein, daß es sich um ein reelles Spiel handelt.

Die Körperdiagonale des Würfels beträgt etwa 196 mm, also etwa 18 mm mehr als der Durchmesser des Reifens. Bei den meisten Würfeln wird der Reifen den Würfel nicht in waagerechter, sondern in schräger Lage erreichen. Da der Reifendurchmesser kleiner als die Körperdiagonale des Würfels ist, wird der Reifen fast immer auf einer Würfelkante liegenbleiben. Ein Gewinn wird somit nur selten zu erreichen sein. Die Praxis zeigt, daß die Begrenzung der Höhe der Unterlage (Holzklotz o. ä.) nicht nach unten, sondern nach oben festzulegen ist.

Wie ist nun das Spiel zu beurteilen, wenn die Gegenstände auf Klötzen stehen?

Der Spieler wird sein Hauptaugenmerk darauf richten, den Reifen über den Gegenstand zu bringen. Soweit mag Geschicklichkeit begründet sein. Der Wurf wird aber durch das Treffen des Gegenstandes (z. B. Flasche) in seiner Richtung unterbrochen, so daß der endgültige Ausgang des Spieles, nämlich das Fallen des Reifens über die Unterlage, vom Zufall abhängt. Spiele dieser Art sind zur Kategorie der Glücksspiele zu zählen, wenn sie nicht sogar als bedenklich zu bezeichnen sind.

Z u 3

Beim Glücksspiel wird gegen Zahlung eines Einsatzes ein Gewinn in Aussicht gestellt, über den ausschließlich oder überwiegend der Zufall entscheidet. Die bekanntesten Glücksspiele sind:

a) Japanisches Fadenziehen

Hierzu gehören 150 Fäden von je 2 m Länge. An den einen Enden der Fäden sind in dem vorgeschriebenen Verhältnis Gewinne und Niete befestigt. Diese sind durch die Aufschrift »Niete« gekennzeichnet. Die anderen Enden laufen durch eine Öse und sind zu einem Bündel vereinigt. Der Spieler zieht an einem Fadenende. Ist an diesem Faden ein Gegenstand befestigt, so hat er diesen gewonnen. Der Ausgang dieses Spieles ist eindeutig vom Zufall abhängig.

Wenn wir die Frage aufwerfen, ob und welche Manipulationen beim Fadenziehen möglich sind, so ist dazu folgendes zu sagen:

Es ist eine bekannte Tatsache, daß bei spiellustigen Personen auf Volksfesten besonders Uhren eine Anziehungskraft haben. Es kommt vor, daß eine solche Uhr jahrelang zu den Ausstellungsstücken eines Schaustellers gehört, doch nie von einem Spieler gewonnen wird. Die Lösung ist einfach; denn der Faden, an dem die Uhr hängt, ist um einige Zentimeter kürzer als die übrigen. Technisch ist es also ausgeschlossen, daß ein Spieler diesen Faden ziehen kann.

b) Angelspiele

Es gibt Angelspiele verschiedener Art. Im Grundprinzip sind sie jedoch alle gleich. Es ändert sich lediglich die äußere Form. Zu den bekanntesten Angelspielen gehören: Fische- und Schwäneangeln und Plattenangeln. Weniger bekannt sein dürfte das Glocken- und Bojenangeln.

Zu einer Spieleinrichtung gehören gewöhnlich 75 Angelobjekte. Die gewinnbringenden Objekte sind an der Bodenfläche entweder mit Farben oder Zahlen gekennzeichnet. In einer Serie von 75 Stück befinden sich 50 Niete und 25 Gewinne. Mit einer Angelgerte, an der sich eine Schnur befindet, ist aus dem Spielfeld ein Fisch usw. zu angeln. Da die Gewinnchance für jeden Spieler gleich sein muß, hat der Veranstalter das Angelobjekt nach Beendigung des Spieles sofort wieder in das Spielfeld zu bringen. Es bleibt sich gleich, ob es sich um einen Gewinn oder eine Niete handelt. Eine Betrugsmöglichkeit ist bei diesem Spiel dann gegeben, wenn z. B. die Nummer oder Farbe für den Hauptgewinn vom Veranstalter aus dem Spielfeld zurückbehalten wird.

Angelspiele können auch den Charakter eines Geschicklichkeitsspieles annehmen. In einem Wasserbehälter schwimmen Fischfiguren aus Holz in fast naturgetreuer Wiedergabe. Am Kopf jeder Figur ist eine Metallöse eingesetzt, an welcher der Angelhaken einzuhaken ist. Für jeden Angler ist eine Schaltuhr vorhanden. Diese wird vom Unternehmer im Einverständnis mit dem Spieler auf eine bestimmte Zeit eingestellt. Die Mindestzeit für einen Einsatz von 0,20 DM beträgt 2 Minuten. Während dieser Zeit kann der Spieler einen oder mehrere Fische angeln. Der Spieler kann den Spieldesign im wesentlichen durch eigene Fähigkeiten bestimmen, so daß diese Spiele einwandfrei zur Kategorie der Geschicklichkeitsspiele gehören.

c) Tischtennisball-Wurfspiel

Diese Spieleinrichtung ist auf Grund der Bekanntmachung vom 17. 6. 1953 über die Änderung der Anlagen 1 und 2 der Allgemeinen Verwaltungsvorschriften für die Veranstaltung von Spielen mit Gewinnmöglichkeiten bei Volksbelustigungen von vorübergehender Dauer vom 27. 7. 1951 (GMBI. S. 213) auf die Liste der bedenklichen nicht mechanisch betriebenen Spiele gesetzt worden. Es kommt jedoch verschiedentlich in Unkenntnis dieser Bekanntmachung vor, daß Behörden die Genehmigung für eine gewerbliche Veranstaltung erteilen. Zum Spielgerät gehören ein Kasten und acht Tischtennisbälle. Der Boden des Kastens ist durchlöchert. Er weist insgesamt 48 kreisförmige Löcher auf. Der Durchmesser der Öffnung beträgt 21 bis 31 mm. Der durchlöcherte Boden des Gerätes bildet das Spielfeld. Die Kreise, auch Bohrungen genannt, sind in folgender Anordnung beziffert:

6	1	6	1	6	1	6	1
5	2	5	2	5	2	5	2
4	3	4	3	4	3	4	3 usw.

Zwei nebeneinanderliegende Zahlen ergeben immer sieben. Die Tischtennisbälle haben eine Größe, daß sie etwa zur Hälfte oder zu einem Drittel in den Bohrungen liegen können. Mit einer Schaufel werden die acht Bälle auf das Spielfeld geschüttet. Jeder Ball muß in eine Öffnung zu liegen kommen. Die Zahlen werden addiert. Die Gesamtsumme ergibt die auf dem Gewinnplan ersichtliche Wertungsziffer.

Der Gewinnplan ist für jedes Tischtennisball-Wurfspiel gleichbleibend. Lediglich der Wert der Gewinne ist verschieden. Auf dem Gewinnplan sind die Quersummen von 8 bis 48 vorgesehen. Entsprechend der Bezifferung der Bohrungen (je 8 von 1 bis 6) wird es theoretisch möglich sein, die Bälle so zu verteilen, daß die Zahl 8 oder 48 (Hauptgewinne) als Quersumme erscheinen. Durch die wohlüberlegte Anordnung der Zahlen ist es jedoch praktisch unmöglich, mit einem Wurf diese Randzahlen zu erreichen. Um mit einem Wurf die Quersumme 8 zu erzielen, müßten die 8 Bälle in die mit der Zahl »1« bezeichneten Bohrungen rollen. Da diese Bohrungen zu je vier in der unteren und zu je vier in der oberen Reihe liegen, ist es unmöglich, diese Quersumme jemals zu erreichen. Die Bälle können nicht über das gesamte Spielfeld rollen, ohne in andere Bohrungen zu fallen. Nachdem die Verteilung der Zahlen so ist, daß zwei nebeneinanderliegende Bohrungen bei der Addition der dazugehörigen Zahlen jeweils sieben ergibt, liegen, wie eine große Zahlenauswertung gezeigt hat, die meisten Würfe bei $4 \times 7 = 28$. Im Spielplan ist die Zahl 28 als Niete vorgesehen. Nummern, die praktisch noch zu erzielen sind, liegen neben der Zahl 28, und zwar zwischen 22 und 34. Alle diese Zahlen sind Nieten.

Der Gewinnplan ist so aufgestellt, daß der Spieler den Eindruck hat, er könne mit etwas Glück für seinen Einsatz zu einem wertvollen Gewinngegenstand oder zu einer Geldsumme kommen. Damit der Spieler aus dem Zahlenbereich 22 bis 34 keine Folgerungen ziehen kann, sind die Zahlen nicht in arithmetischer Folge aufgeführt. Um den Spieler zu täuschen, sind sie auseinandergezogen und derart angeordnet, daß zwischen 3 bis 4 Gewinnen jeweils eine Niete liegt. 1000 Versuchsspiele ergaben 859 Verlust- und nur 141 Gewinnspiele. Die Hauptgewinne, also die Zahlen 8 oder 48, wurden bei diesen 1000 Versuchsspielen nicht erzielt.

Hiernach dürfte es klar sein, daß das Tischtennisball-Wurfspiel zur Kategorie der bedenklichen Glücksspiele gehört — s. Seite 65 —.

Wenn ein Schausteller von der Anklage eines Vergehens des unerlaubten Glücksspiels (Tischtennisball-Wurfspiel) freigesprochen wird, so ist dies nichts Besonderes. Bemerkenswert ist jedoch, daß ein Gericht in der Hauptverhandlung festgestellt haben will, daß die Entscheidung über Gewinn und Verlust von der Geschicklichkeit des Spielers abhängt und somit kein Glücksspiel gegeben sei. Der Angeklagte hatte nämlich die Bälle einzeln in die Bohrungen geworfen, die er voraussagte. Mit dieser Art des Spielablaufes hat er es verstanden, das Gericht zu täuschen. In Wirklichkeit wird es aber nicht so gespielt.

Oftmals ist die Einstellung eines Verfahrens wegen Geringfügigkeit für Vollzugsbeamte unverständlich. Trotzdem aber ist es besser, einen zweifelhaften Fall einzustellen, als dem Beschuldigten durch den Freispruch einen »Freibrief« in die Hand zu geben.

Tischtennisball-Wurfspiel

SPIEL-PLAN

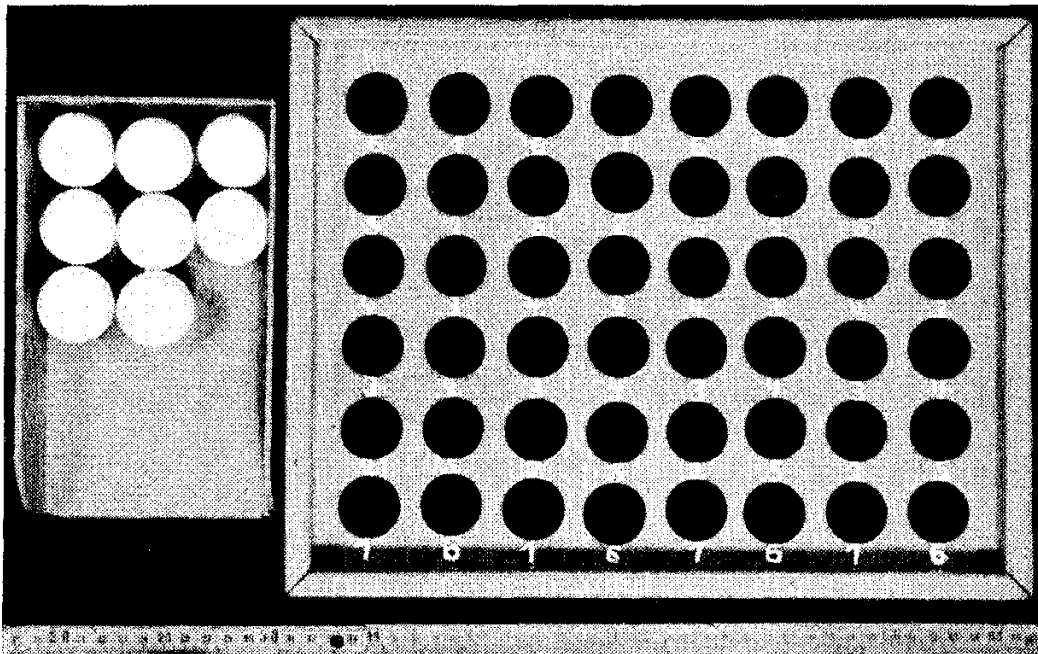
Nach Rekonstruktion des Mischlerabtrattes, Jahrgang 7, Nr. 20 vom 28. 5. 1981
nach Anlage III, Abs. 10, Seite 491

Nummer	DM	Nummer	DM
23		46	
8 Wertgegenstand	60.--	47 Wertgegenstand	60.--
9 "	50.--	48 "	50.--
10 "	40.--	49 "	40.--
<u>30</u>		<u>50</u>	
8 x 3	60.--	8 x 5	60.--
11 "	30.--	45 "	30.--
12 "	20.--	44 "	20.--
<u>26</u>		<u>31</u>	
13 "	16.--	43 "	16.--
14 "	14.--	42 "	14.--
15 "	12.--	41 "	12.--
<u>32</u>		<u>29</u>	
8 x 4	60.--	8 x 2	60.--
16 "	10.--	40 "	10.--
17 "	8.--	39 "	8.--
18 "	6.--	38 "	6.--
<u>27</u>		<u>33</u>	
19 "	4.--	37 "	4.--
20 "	4.--	36 "	4.--
21 "	4.--	35 "	4.--
<u>22</u>		<u>34</u>	
25		38	

rot verliert — schwarz gewinnt

Zusatz 6.20 Nr. 2 - DM

32 Gewinne, nur 13 Verluste - Ohne Einsatz kein Gewinn



d) Groschenwerfen

Das Spielgerät besteht aus einem viereckigen Brett im Ausmaß von 1×1 m. Die obere Fläche des Brettes weist acht Reihen verschiedenfarbiger Quadrate auf. Die Größe der einzelnen Quadrate beträgt 50×50 mm. Zwischen den Quadraten verläuft ein 15 mm breiter schwarzer Trennungstreifen. Das Zentrum bildet ein schwarzes Feld in der Größe von 45×45 mm, das mit einem 5 mm breiten Streifen umgeben ist. Das Spielgerät liegt etwa 20 cm über dem Erdboden waagrecht auf einem Holzgestell. Der Spieler wirft aus einer Entfernung von etwa 1,5 m ein 0,10 DM-Stück auf das Brett. Das Geldstück ist zugleich der Spieleinsatz. Bleibt es auf einem Quadrat liegen, ohne den Trennungsstrich zu berühren, so hat der Spieler Anspruch auf einen Gewinn. Als verloren gilt das Spiel, wenn das 0,10 DM-Stück auf einen Trennungsstrich zu liegen kommt oder über das Brett hinunterrollt. Nach den festgestellten Proportionen und dem Spielablauf ist der Spielausgang überwiegend vom Zufall abhängig und daher vom Bayerischen Landeskriminalamt als Glücksspiel charakterisiert worden. Dasselbe Spielgerät ist von einem Amt für öffentliche Ordnung in Württemberg als Geschicklichkeitsspiel festgestellt worden. Der interessierte Schausteller hat eine schriftliche Bestätigung hierüber in seinem Besitz. Die Physikalisch-Technische Bundesanstalt hat das Groschenwerfen in dieser Art für bedenklich erklärt, da das Verhältnis von Gewinn zu Verlust ungefähr 1 : 9 beträgt, während es nach den Allgemeinen Verwaltungsvorschriften nicht ungünstiger als 1 : 3 sein soll.

Ein typischer Fall, wie er nicht sein darf, nämlich drei verschiedene Behörden mit drei verschiedenen Meinungen. Solche und ähnliche Fälle können nur dann unterbunden werden, wenn die Überwachung des gesamten Spielwesens koordiniert wird. Das Landeskriminalamt würde nicht nur den Dank der Behörden, sondern auch den der Steuerzahler ernten, wenn es sich auf diesem Gebiet einschalten würde.

Die angestrebte Koordination setzt zunächst voraus, daß die bisher bekanntgewordenen Spiele erfaßt werden. Wenn möglich, sind von jeder Spieleinrichtung fotografische Aufnahmen zu fertigen und mit einer Spielbeschreibung dem Landeskriminalamt zu übersenden. Von dort wären Spielbeschreibung und Spielbedingungen nach Prüfung durch die Landeskriminalämter und das Landeskriminalamt, die unter Beteiligung der Schaustellerverbände erfolgen müßte, den zuständigen Zentralbehörden des Bundes zur Veröffentlichung zuzuleiten.

Eine wirksame Bekämpfung von unlauteren Spielen und betrügerischen Gewerbetreibenden wäre erfolgversprechend, wenn

1. bei jedem Landeskriminalamt eine Sammelstelle für Glücksspiele bestehen würde,
2. die Erlaubniserteilung für ein nicht mechanisches Glücks-, Geschicklichkeits- oder Unterhaltungsspiel in jedem Falle von der Vorlage einer Unbedenklichkeitserklärung abhängig gemacht werden würde.

Eine solche Unbedenklichkeitserklärung gäbe den Polizei- und Verwaltungsbeamten ein Hilfsmittel in die Hand, in dem nicht nur die Spielbeschreibung, sondern auch die Spielbedingungen enthalten wären.

Diese Ausführungen, die keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben, mögen dazu beitragen, eine nutzbringende Zusammenarbeit im gesamten Bundesgebiet herbeizuführen. Nur wenn sich alle Behörden an eine einheitliche Linie halten, kann dem unerlaubten Glücksspiel und dem Falschspiel wirksam entgegengetreten werden.

La Roulette Petite

Kriminalrat a. D. Wagner, München

Seit Januar 1954 wurden von der Royal-Spielbetriebe GmbH. in Berlin, Hamburg, Bremerhaven, Hannover, München-Grünwald, Nürnberg, Garmisch-Partenkirchen, Bad Wiessee und noch anderen Orten Spielkasinos eröffnet, in denen das Royalballspiel gewerblich veranstaltet wurde bzw. noch wird. Aus reklametechnischen Gründen wurde das Spiel »La Roulette Petite« genannt. Es ist verständlich, daß ein Werbeplakat mit dem Namen »Royalballspiel« keinen Publikumserfolg haben kann. Zeigt ein solches Plakat aber eine Maschine, die dem Roulettekessel ähnelt, wird von Roulette und weißer Kugel gesprochen, dann lenkt dies zwangsläufig die Aufmerksamkeit breiter Kreise auf sich. Diese Art Werbung ist aber auch zweischneidig, denn von Gegnern der Veranstaltung des Royalballspiels wird die Bezeichnung »Roulette« schon als Beweis dafür angeführt, daß es sich um ein Glücksspiel handelt.

Der Gedanke, ein auf Geschicklichkeitsbasis angelegtes, dem Großen Roulette ähnliches Tableauspiel auszuklügeln und dieses Spiel gewerblich zu veranstalten, ist nicht neu. Sehr bekannt waren vor dem Kriege das Troula und nach dem Kriege das Spiralo-Roulette.

Das Royalballspiel wurde aus dem in München ausgedachten Kingballspiel entwickelt. Das Kingballspiel, bei dem ein Ball über einen langen Tisch gerollt werden mußte, um im letzten Drittel auf einer Anzahl Lochreihen stehen zu kommen, war dem Publikum zu langweilig.

Der Start des Royalballspiels erfolgte im Januar 1954 in einem Lokal am Kurfürstendamm, und zwar auf Grund eines Prüfungsberichtes der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt, Institut Berlin, vom 23. 12. 1953, nach dem es als Geschicklichkeitspiel anerkannt wurde.¹⁾

Wie stellt sich nun der Spielablauf und die Spielbeteiligung am »Kleinen Roulette« dar?

An einem rechteckigen Tisch verläuft auf der einen Längsseite eine mit Billardtuch ausgefüllte Rinne mit konkavem Boden und etwas überhöhten Rändern. Zum Schutz des laufenden Balles ist die Rinne mit Messinggestängen überdacht. Die Rinne biegt an der der Einwurfseite gegenüberliegenden Schmalseite halbkreisförmig um und erstreckt sich an der anderen Längsseite bis ungefähr zur Mitte des Spieltisches. Die Rinne ist auf dem Tisch unveränderlich montiert und muß mit diesem waagrecht liegen. Am Ende der Rinne, etwa in der Mitte des Tisches, steht der Puffer eines Zeigers, der auf der senkrechten Achse der Royalmaschine leicht drehbar sitzt. Der in die Rinne eingeworfene Ball stößt auf den Zeiger und setzt ihn ohne Zuhilfenahme einer Antriebsvorrichtung in Bewegung. Die Schnelligkeit und Dauer der Zeigerumdrehung ist ausschließlich von der Stärke des dem Ball gegebenen Stoßes oder Schubes abhängig. Die Achse des Zeigers ist die Mitte des sog. Kessels, der auf genau gleichen Hälften die Zahlen 1—12 und 0 in paarweiser arithmetischer Anordnung der Paarzahlen und in abwechselnder Farbfolge Rot und Schwarz der Paare zeigt.

Die Anordnung der Zahlenfolge ist: 0, 1, 2; 9, 10; 7, 8; 3, 4; 11, 12; 5, 6. Das Feld der Null (Zero) ist grün, die Paarfelder 1, 2; 7, 8; 11, 12 sind rot, die Paarfelder 9, 10; 3, 4; 5, 6 sind als Segmente schwarz bemalt.

Im Gegensatz zum »Internationalen Roulette«, das die Zahlen 0 bis 36 in unübersichtlicher Folge trägt, stehen bei dem »Roulette Petite« die Zahlen still. Über ihnen dreht sich allein der Zeiger, wodurch eine leichte Beobachtung des Kessels möglich ist. Nicht der Croupier setzt die Kugel in Bewegung, sondern der Gast. Der Veranstalter läßt natürlich nicht ein und denselben Gast stundenlang werfen, sondern sieht darauf, daß sich die Spielteilnehmer häufig abwechseln. Unter den Gästen befinden sich Werfer, die mit absoluter Sicherheit immer den gleichen Sektor des Kessels treffen, z. B. 5, 6, 0, 1, 2. Die Mitspieler haben in diesem Falle nichts anderes zu tun, als diese

¹⁾ Hrsg. Der Prüfungsbericht wurde später durch die Physikalisch-Technische Bundesanstalt zurückgezogen (vgl. Urteil des 8. Zivilsenats des Oberlandesgerichts München — 8 U 951/55 — 1 Q 2/55 LG München I — vom 16. 6. 1955). Erläuternd ist darauf hinzuweisen, daß der Vortrag bereits am 24. 5. 1955 gehalten wurde.

5 Zahlen »Plein« oder billiger »5/6 Cheval« und die »ersten Drei« (Zero, 1 und 2) zu setzen. Setzen sie 5 Stück »Plein«, dann sind ihnen 7 Gewinnstücke, bei der Kombination 5/6 »Cheval« und »erste Drei« 4 bzw. 2 Stücke sicher, wenn der Zeiger über eine der 5 Zahlen des Kessels zu stehen kommt. Der Spieler, der »Plein« gesetzt hat, kann bei dieser Spielmethode einmal einen ganzen Satz opfern und gewinnt doch noch 2 Stücke, wenn er beim 2. Satz trifft; der Spieler, der »Cheval« setzt, gewinnt 2 Stücke, wenn »Cheval« nur das 2. Mal kommt, verliert nichts und gewinnt nichts, wenn er einmal den Satz verliert und das 2. Mal die »ersten Drei« trifft.

Sich abwechselnde Werfer geben der Kugel verschiedene Antriebsstärken, wodurch der Zeiger jeweils an einem anderen Punkt zum Stillstand kommt. Nun haben die Mitspieler die eigene Beobachtungsgabe und Geschicklichkeit anzuwenden, um zum Erfolg zu kommen. Wie sie das machen, ist ihre Sache. Der eine kombiniert Beobachtung der Ballgeschwindigkeit mit Beobachtung des Zeigerumlaufs bis zur Absage; der andere beobachtet nur die Umdrehung des Zeigers, und einige besondere Talente arbeiten rein akustisch nur nach dem Geräusch, das die Feder des Zeigers bei der Umdrehung verursacht. In Bad Wiessee und in München-Geiseltal konnte die Trefferfolge solcher Spitzenkünstler tagelang beobachtet werden. Die Wahrnehmungen über die Methoden dieser Leute wurden von ihnen in Gesprächen bestätigt.

Der Großteil der Spieler verlegt sich auf das Beobachten der ersten und u. U. auch noch der zweiten und dritten Umdrehung des Zeigers, wenn besonders stark eingeworfen wurde. Am ersten Besuchstage kann man sich natürlich noch nicht die Geschicklichkeit aneignen, die notwendig ist, um zu berechnen, in welchem Sektor des Kessels der Zeiger stillhalten wird. Spitzenkünstler, die nur einen einzigen »Plein« setzen und ihn treffen, sind selten. Zahlreicher aber sind die Spieler, die einen Teil des Kessels als Ruhepunkt des Zeigers errechnen und ihre kombinierten Sätze legen. Die Spielabrechnungen der Kasinos weisen aus, daß die Gewinnquoten der Veranstalter kleiner, die Besucher also geschickter und überlegter werden.

Manche Kasinobesucher verlassen sich nicht auf Auge und Verstand, sondern nehmen Zeitmesser aller Arten zu Hilfe. Die Armbandstoppuhr läßt sich ziemlich unauffällig verwenden, ist aber nicht genau genug, um die Zehntelsekunden zu messen. Raffiniertere Besucher brachten sich Präzisionszeitmesser mit, die sie in dicke Notizbücher eingearbeitet hatten. Mit Tabellen, in die die Umlaufzeiten und die Nummernfolge eingetragen wurden, deckten sie das Zifferblatt zu und arbeiteten so stundenlang am Spieltisch. Studenten der Technischen Hochschule München konnten auf diese Weise beträchtliche Gewinne erzielen. Ein Spieler, der in Geiseltal viele Abende unmittelbar hinter dem Croupier seine Studien machte, fuhr die bayerischen Kasinos ab, setzte etliche Male einen einzigen Zehnmarkjeton auf Plein, traf regelmäßig und verschwand nach 8 bis 10 Volltreffern mit 880,— bis 1100,— Mark Gewinn.

Wer heute mit nicht geschultem Blick ein Royal-Kasino besucht, dem wird nicht auffallen, wie viele der Gäste zu den guten Beobachtungsspielern zu rechnen sind. Unter den letzteren trifft man Männer und Frauen. Die meisten von ihnen haben die Nummernfolge im Kessel so gut im Gedächtnis, daß sie ohne lange Überlegung in der Lage sind, den Kesselsektor mit allen Chancen auf Chevaux usw. und mit Rückversicherung auf Farbe zu setzen.

Nun ist die Frage berechtigt: Wo liegt dann noch die Chance der Bank, also die des Unternehmers? Sie liegt in der Tatsache begründet, daß die Mehrzahl der Spieler im Spiel nicht aufhören kann. Das Beobachten der Zeigergeschwindigkeit, das Mitrechnen beim Auslauf der Kugel und der Nervenkitzel schwächen im Verlauf eines Abends die Sinne derart, daß einmal der Zeitpunkt kommen muß, in dem Auge und Verstand sich nicht mehr so konzentrieren können, daß der Erfolg — wie bisher — eintritt. Hat der Spieler mehrmals gewonnen, dann glaubt er, noch mehr gewinnen zu können und verpaßt dabei den Moment, zu dem er hätte aufhören sollen. Geht es daneben, dann will er den Verlust nicht wahrhaben und spielt oft so lange weiter, bis er nicht nur den Gewinn und den ersten Einsatz verloren, sondern auch noch aus eigener Tasche zugezahlt hat.

Der Betrieb des »Roulette Petite« hat viele Gegner auf den Plan gerufen: Buchmacher, Internationale Spielbanken, weltanschauliche Organisationen und Behörden.

Von der objektiven Seite her könnte der Geschicklichkeitscharakter des »Roulette Petite« nicht bestritten werden. Deshalb stützte sich der behördliche Kampf gegen dieses Spiel auf die Auffassung, daß es sich um eine mechanisch betriebene Spieleinrichtung i. S. des § 33 d der Gewerbeordnung handle. Der Präsident der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt in Braunschweig wollte den Prüfungsbericht seines Instituts in Berlin mit Schreiben vom 16. 12. 1954 zurückziehen, bestand aber dann auf Anfrage nach der Rechtsgrundlage dieses Verlangens nicht mehr auf Rückgabe und

Untersagung der Verwendung des Gutachtens.²⁾ Auch seine Meinung, daß es sich um ein mechanisch betriebenes und deshalb zulassungspflichtiges Gerät handle, ist inzwischen erschüttert worden. Es darf in diesem Zusammenhang vor allem auf das Urteil des Verwaltungsgerichts Berlin vom 4. 3. 1955 VG Ia 488/54 u. 492/54³⁾ hingewiesen werden, in dem sich das Gericht zu der Auffassung bekannte, daß es sich bei dem Royalballspiel um eine nicht mechanisch betriebene Spieleinrichtung handle. Der Gesetzgeber sei offenbar von der Voraussetzung ausgegangen, nur solche Spieleinrichtungen durch die Physikalisch-Technische Bundesanstalt prüfen zu lassen, die für den normalen Beobachter schwer zu überschauen und zu deren Beurteilung technische Fachkenntnisse erforderlich seien. Das Royalballspiel sei jedoch auch für den Durchschnittsmenschen einfach zu übersehen, so daß es nicht notwendig erscheine, es durch die Physikalisch-Technische Bundesanstalt prüfen zu lassen. Nach Augenscheineinnahme kommt die Kammer zu der Feststellung: »Bei dem Royalballspiel spielt kein Mechanismus für den Spielablauf eine wesentliche Rolle; denn der Wurfball wird mit der Hand eingeworfen und trifft dann auf den Puffer des Zeigers, der in eine Drehbewegung versetzt wird und beim Stillstand die Gewinnzahl anzeigt. Der Zeiger ist ein einfacher Hebel. Die Drehbewegung wird zwar durch eine Blattfeder abgebremst, aber diese Feder bewirkt keine vom Willen des Spielers unabhängige Bewegung, sondern sie wirkt nur als Bremse und dient zum genauen Anzeigen des Zeigerstandes. Diese Einrichtung ist einfach und kann von jedem Laien übersehen werden. Die Reibung des Balles beim Durchlaufen der Bahn ist kein Mechanismus, sondern ein physikalischer Vorgang. Der beim Royalballspiel vorhandene geringe Mechanismus (Laufbahn für den Wurfball und Hebel mit Feder) betreibt das Spiel nicht und führt es nicht fort, er hat somit für den Spielablauf keine wesentliche Bedeutung.«

Für die Kammer war der Wortlaut des § 33 d der Gewerbeordnung maßgebend, wobei die Bezeichnung »mechanisch betrieben« nicht überspitzt wissenschaftlich-technisch, sondern nach dem Sprachgebrauch der Verkehrsauffassung ausgelegt wurde.

Im allgemeinen darf gesagt werden, daß die Behörden im Bundesgebiet mit wenigen Ausnahmen dem Royalballspiel unvoreingenommen und wegen der unsicheren Rechtslage, hauptsächlich wegen der Auslegung des Begriffs »mechanisch betrieben«, abwartend gegenüberstehen.

Die Gegnerschaft kommt, aus verständlichen Gründen, von interessierter Seite. Diese bediente sich des Journalisten Groos aus Wiesbaden, der in jedem Falle der Eröffnung eines Royal-Kasinos die örtliche Polizei, die zuständige Staatsanwaltschaft und teilweise auch die Verwaltungsbehörden mit Anzeigen, Eingaben und Denkschriften bedachte.

Die Royal-Spielbetriebe-GmbH. hat am 18. 1. 1955 beim Landgericht München I eine einstweilige Verfügung gegen Groos erwirkt, die durch Urteil vom 15. 2. 1955 in vollem Umfange bestätigt wurde.⁴⁾

Es wäre zu wünschen, daß die Gesetzgebung einmal ganz klare Verhältnisse schafft. Für die Vollzugsbehörden entfielen dann der heutige unangenehme Schwebezustand, der zu falschen rechtlichen Beurteilungen und zu fehlerhaftem Verhalten führen muß.⁵⁾

Betrugsmöglichkeiten beim »Roulette Petite«

Als die Veranstalter des Spiralo-Roulettes seinerzeit nach einer für sie günstigen gewinnbringenden Anlaufzeit feststellen mußten, daß die Beobachtung der aus einem Köcher auslaufenden und über eine Spirale abrollenden Kugel den Spielern nach verhältnismäßig kurzer Zeit fortlaufend sichere Gewinne und den Unternehmern täglich hohe Verluste brachte, verfielen diese auf das Manöver, die Kugellaufzeiten und die Umdrehungsgeschwindigkeit des gegenläufig rotierenden Kessels zu verändern. Die Spiralen wurden verbogen und in der Politur beschädigt, die Kugel mit Bremswirkung versehen oder die Umdrehungszahl des Motors durch Frequenzänderungen des Antriebsstromes verändert.

Erkenntnisse aus dieser Zeit geben der Vermutung Raum, daß die Veranstalter auch beim Royalballspiel manipulieren, um die Gewinnmöglichkeiten der Spieler zu verringern. Im vorigen Jahr hat ein Frankfurter Kollege in Bad Schwalbach in einem Vortrag erwähnt, daß der Ball mit Pomade gefettet und dadurch im Lauf schwerfälliger gemacht werden könne. Eine derartige Beeinflussung des Spielablaufs ist unmöglich. Der Ball läuft über ein Billardtuch und würde sich dadurch sehr schnell von jedem Haftmittel reinigen. Überdies kommt es beim Royalballspiel weniger auf die Laufzeit des Balles als auf die Wucht an, mit der er auf den Zeigerpuffer

²⁾ vgl. Anmerkung 4)

³⁾ Hrsrg. In der zitierten Entscheidung wurde zu der Frage, ob das Royalballspiel Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel sei, nicht Stellung genommen.

⁴⁾ Hrsrg. Auf die Berufung des Antragegners (Groos) wurde das Urteil des Landgerichts München I vom 15. 2. 1955 aufgehoben. Wegen aller Einzelheiten wird auf den Tenor und die Gründe des Urteils OLG München — 8 U 951/55 — 1 Q 2/55 LG München I vom 16. 6. 1955 verwiesen.

⁵⁾ Hrsrg. Durch ME des Bayer. Staatsministeriums des Innern — IA — 2582 — 80 — vom 5. 9. 1955 wurden die Regierungen angewiesen, sofort zu veranlassen, daß alle in ihrem Regierungsbezirk bestehenden Spielkasinos, in denen »La petite Roulette« gespielt wird, unverzüglich durch die zuständige Polizei zu schließen sind.

trifft. Es liegt aber nicht im Interesse des Unternehmers, den Zeiger schon bei der ersten und vielleicht nur einzigen Umdrehung langsam laufen zu lassen, da dies die Beobachtungsmöglichkeit erhöht, andererseits aber die Setzzeit verringert. Die gleichen Bedenken gelten für ein evtl. Heben des Tisches. Der nur in bescheidenem Maße und ausschließlich auf dem Tisch vorhandene und daher stets sichtbare Mechanismus (Achse und Zeiger) macht mechanische Beeinflussungen unmöglich. Kessel und Zeiger sind aus Messing; der Magnet muß noch erfunden werden, der auch auf Messing wirkt.

Besser als jede behördliche Kontrolle ist aber die durch die Spieler selbst. Diese wollen sich in ihren Gewinnsaussichten nicht beeinträchtigen lassen und überwachen das Spielgerät und das Personal am Tisch mit scharfen Augen.

Es wäre allenfalls denkbar, daß die Zapfen zwischen 3 und 4 bzw. 9 und 10 etwas höher gestellt werden, wodurch Zahlen, die keine Kombinationsmöglichkeiten bieten (z. B. 3 oder 9), häufiger fallen würden. Das könnte bewirken, daß der im letzten Auslauf sich drehende Zeiger nicht mehr auf die 10 oder 7 bzw. 4 oder 11 zu stehen käme. Doch wie schnell würden die Spieler erkennen, daß die 3 oder 9 häufiger fallen; sie würden diese Nummern dann baldigst als »Plein« setzen.

Materialien:

Prüfungsbericht der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt Berlin vom 23. 12. 1953,
Gutachten Landgerichtsdirektor Dr. Marcard vom 18. 6. 1954,
Gutachtliche Äußerung Landgerichtsdirektor Dr. Marcard vom 27. 5. 1954,
Rechtsgutachten Prof. Dr. Jellinek vom 30. 6. 1954,
Rechtsgutachten Prof. Dr. Jellinek vom 10. 8. 1954,
Sachverständigen-Gutachten Dr. Hube vom 24. 7. 1954,
Bericht des Bayerischen Landeskriminalamtes vom 10. 11. 1954,
Urteil des Verwaltungsgerichts Berlin vom 4. 3. 1955 VG. IA 488/54.

Die Bekämpfung des regelwidrigen Ecartéspiels aus der Sicht der Strafverfolgungsbehörde

Oberstaatsanwalt Dr. Hofmann, Darmstadt

Das Ecarté, das heute zu den bekanntesten Kartenspielen zählt, ist im Orient entstanden. Es war von Hause aus ein ausgesprochenes Glücksspiel. Man spielte zu zweien mit üblichen Spielkarten, und die Zuschauer schlossen Wetten auf den Sieger im Zweikampf der Karten ab. Im späten Mittelalter kam das Spiel über Spanien nach Frankreich und wurde dort vorzugsweise in den vornehmen Kreisen gespielt. Es gehörte nach einer mittelalterlichen Überlieferung zu den Spielen, die man im »Staatskleide« spielte. Während des ersten Weltkrieges lernten die deutschen Besatzungstruppen in Frankreich und Belgien das Ecarté kennen. So wurde dieses Spiel auch in Deutschland bekannt und fand hier nach dem ersten Weltkrieg große Verbreitung. Heute wird es in aller Welt gespielt. Bemerkenswert ist allerdings, daß ihm nichts mehr von der Vornehmheit vergangener Zeiten anhaftet, daß es nicht mehr in exklusiven Zirkeln und seriösen Klubs, sondern in der Hauptsache in öffentlichen Lokalen gespielt wird, die zwar noch den wohlklingenden Namen irgendeines Klubs tragen, in Wirklichkeit aber, wie die Ecartéprozesse der letzten Jahre gezeigt haben, oft Obdachlosenasylo und Treffpunkte asozialer Elemente sind. Einer der Angeklagten im Frankfurter Ecartéprozeß dieses Jahres (Strafsache gegen Wettig u. a. — 20 KLS 1/55) legte in seinem Schlußwort ein erschütterndes Bekenntnis ab, als er sagte: »Wenn es die Ecartéklubs nicht in der Form gegeben hätte, die sie zum größten Teil angenommen haben, dann hätten viele Kinder nicht gehungert, viele Jugendliche wären nicht auf die schiefe Bahn gekommen, Frauen hätten nicht zu weinen brauchen und wären schließlich nicht zu Dirnen geworden«.

Solche Worte lassen nicht nur den Kriminalisten aufhorchen, sondern müssen alarmierend auf die gesamte Öffentlichkeit wirken. Sie interessieren den Politiker und den Soziologen ebenso wie den Juristen. Eine Arbeitstagung, die sich die Bekämpfung des unerlaubten Glücksspiels zum Thema gesetzt hat, kann deshalb an der aktuellen Frage nicht vorbeigehen, welche Stellung die Polizeibehörden zu den überall in den deutschen Großstädten entstandenen Ecartéklubs beziehen soll.

Sie wissen, daß seit längerer Zeit Unklarheit, ja Verwirrung über die Rechtsnatur des Ecartéspiels herrscht oder mindestens bis vor wenigen Tagen noch geherrscht hat. Um diese Situation zu erklären, muß ich gewisse Kenntnisse auf dem Gebiet des Glücksspielstrafrechts voraussetzen. Nach den §§ 284 ff. StGB wird bestraft, wer ohne behördliche Erlaubnis öffentlich ein Glücksspiel veranstaltet oder sich an einem Glücksspiel beteiligt. Die Strafbestimmungen geben aber keine Definition des Begriffes »Glücksspiel«. Auch das Zivilrecht, das Verwaltungsrecht und das Steuerrecht enthalten nichts darüber, sondern haben die Abgrenzung des Begriffes gleichfalls der Wissenschaft überlassen.

Nach der im Strafrecht seit langem in Lehre und Rechtsprechung entwickelten einheitlichen Meinung handelt es sich um ein Glücksspiel, wenn nach den Spielbedingungen »die Entscheidung über Gewinn oder Verlust eines Vermögenswertes nicht wesentlich von den Fähigkeiten und Kenntnissen sowie vom Grade der Aufmerksamkeit der Spieler, sondern allein oder hauptsächlich vom Zufall abhängt« (RGSt. 62, 165). Dabei versteht man unter Zufall »das Wirken unberechenbarer, der Einwirkung des Interessenten entzogenen Kausalitäten« (RGSt. 34, 405). Den Gegensatz dazu bilden die Geschicklichkeitsspiele, bei denen die Entscheidung über Gewinn und Verlust eines Vermögenswertes von der Geschicklichkeit abhängt, d. h. von besonderen körperlichen oder geistigen Fähigkeiten, wozu bei Kartenspielen vor allem Kombinationsgabe, Merkfähigkeit, Übung und Beherrschung der Spielregeln gehören.

Zwischen den reinen Glücksspielen, bei denen nur der Zufall entscheidet (so alle Würfelspiele um Geld und das Roulette) und den reinen Geschicklichkeitsspielen, bei denen es nur auf Geschicklichkeit ankommt (z. B. Schach, Mühle, Dame und Halma), stehen die gemischten oder relativen Glücksspiele und die gemischten oder relativen Geschicklichkeitsspiele. Bei dem gemischten Glücksspiel entscheidet überwiegend der Zufall; daneben kann je nach den Spielregeln eine gewisse Geschicklichkeit entfaltet werden (z. B. Poker). Bei dem gemischten Geschicklichkeitsspiel ist es umgekehrt: Durch die Spielregeln, die schwierige Spielkombinationen und damit den Einsatz besonderer Kenntnisse, Fähigkeiten und Erfahrungen ermöglichen, kann der Spieler in der Mehrzahl der Fälle die Entscheidung maßgeblich zu seinen Gunsten beeinflussen und damit dem Zufall, der sich z. B. beim Kartenspiel schon in jeder Kartenverteilung auswirkt, die entscheidende Wirkung nehmen (hierher gehören Skat, Bridge, Canasta).

Die Grenze zwischen dem Glücksspiel und dem Geschicklichkeitsspiel ist also flüchtig. So kann ein relatives Geschicklichkeitsspiel zum Glücksspiel werden, wenn es von Unkundigen oder Unfähigen gespielt wird. Das objektive Geschicklichkeitsspiel wird dann subjektiv zum Glücksspiel. Andererseits kann ein relatives Glücksspiel, das neben dem Zufall Spielkombinationen zuläßt, zum Geschicklichkeitsspiel werden, wenn die Spieler außergewöhnliche Übung und Erfahrung besitzen und diese auch anwenden. Es ist nun aber ein anerkannter Rechtsgrundsatz, daß ein und dasselbe Spiel für die einzelnen Spieler nicht verschiedenen Charakter haben kann. Der Charakter des Spiels ist vielmehr für alle Spieler ein einheitlicher. Spielen geübte und ungeübte, erfahrene und unerfahrene, am Spielverlauf interessierte und uninteressierte Personen miteinander, so wird der Spielcharakter danach bestimmt, ob der Durchschnitt der Spieler Kenntnisse und Fähigkeiten besitzt und auch anwendet oder ob dies nicht der Fall ist. Der Bundesgerichtshof hat dies in seiner Entscheidung vom 18. 4. 1952 betr. das Spiralo-Roulette (BGH St. 2, 274 ff.) wie folgt formuliert:

»Maßgebend sind die Spielverhältnisse, unter denen das Spiel eröffnet ist und gewöhnlich betrieben wird, also die Fähigkeiten und Erfahrungen des Durchschnittsspielers. . . . Ist ein Spiel hier nach ein Glücksspiel, so behält es diese Eigenschaft auch für den besonders geübten Spieler, der den Spielausgang besser abschätzen kann als ein weniger geübter oder erfahrener.«

Die rechtliche Beurteilung des Ecartéspiels hat in Deutschland erst seit dem Reichsgesetz gegen das Glücksspiel vom 23. 12. 1919 eine Rolle gespielt. Durch dieses Gesetz wurden nicht nur die Strafbestimmungen über das Glücksspiel erheblich verschärft, sondern es wurde u. a. der Begriff der öffentlichen Veranstaltung auf Vereine und geschlossene Gesellschaften, in denen Glücksspiele gewohnheitsmäßig veranstaltet werden, ausgedehnt. Davon wurde das Ecarté, das nach seiner Entstehungsgeschichte und Tradition vornehmlich in Klubs und geschlossenen Gesellschaften — mindestens damals noch — gespielt wurde, empfindlich getroffen. Die Auffassungen darüber, ob Ecarté nunmehr ein strafbares Glücksspiel oder ein zulässiges Geschicklichkeitsspiel sei, waren durchaus nicht einheitlich. Es ist das Verdienst des früheren Reichsgerichts, daß es in seiner bekannten Ecarté-Entscheidung vom 4. 11. 1927 (JW 1928, 2240) zwar das Ecarté in seiner ursprünglichen Spielart als ein Glücksspiel ansah, aber das sogenannte abgeänderte Ecarté als Geschicklichkeitsspiel anerkannte. Es knüpfte den Geschicklichkeitscharakter des Spiels an die Bedingungen,

1. der Trumpfkönig nicht »angelegt«, d. h. mit einem Zählpunkt für den Besitzer dieser Karte oder für denjenigen, der diese Karte als Trumpfkarte aufgedeckt hatte, bewertet wurde, wie es die ursprünglichen Spielregeln vorsahen,
2. die Ponte durch eine Beratung beim Kauf, Ablegen und Ausspielen der Karten einen wesentlichen Einfluß auf das Spiel ausübte.

Unter diesen Voraussetzungen hing nach der Auffassung des Reichsgerichts die Entscheidung über Gewinn oder Verlust nicht mehr vom Zufall, sondern in der Hauptsache von der Geschicklichkeit der Beteiligten ab. Dieser Auffassung schloß sich auch das Pr. OVG. in seiner bekannten und so oft im Meinungsstreit zitierten Entscheidung vom 30. 5. 1929 (Bd. 84, 266; JW. 1930, 1258) an.

Seitdem hielt die Rechtsprechung — obwohl bereits Prof. Kern in einer Anmerkung zu der in der Juristischen Wochenschrift abgedruckten Entscheidung des OVG. mit nicht unbeachtlichen Gründen auch das abgeänderte Ecartéspiel als Glücksspiel bezeichnet hatte — fast zwei Jahrzehnte an der Auffassung des RG. und des Pr. OVG. einmütig fest. Das hatte zur Folge, daß überall in Deutschland Ecartéklubs unangefochten bestehen konnten, solange sie sich an die Richtlinien der höchstrichterlichen Rechtsprechung hielten.

Die Entwicklung, die die Ecartéklubs seit dem Jahre 1945 genommen haben, führte zwangsläufig dazu, daß die Polizeibehörden und die Gerichte sich in zunehmendem Maße mit den rechtlichen

Grundlagen des Ecartéspiels erneut beschäftigen, und zwar aus der Tendenz heraus, den unerwünschten Auswüchsen in solchen Klubs, die berechtigterweise oft geradezu als eine Störung der öffentlichen Ordnung empfunden wurden, wirksam entgegenzutreten. Wie bereits angedeutet, waren die Ecartéklubs mehr und mehr zu Treffpunkten asozialer Elemente geworden. So ergab beispielsweise eine Überprüfung des Spielklubs Monte Carlo in Heidelberg am 16. 7. 1953, daß von den 178 Mitgliedern

79 = 46 % vorbestraft oder jedenfalls in krimineller Hinsicht in Erscheinung getreten waren,

66 = 38 % seit 1949 arbeitslos waren oder nur zeitweise in Arbeit gestanden hatten,

23 = 13 % Wohlfahrtsunterstützung bezogen.

Da überall in Westdeutschland und in Berlin die Verhältnisse in den Spielklubs ähnlich geworden waren, mußte sich die Rechtsprechung mit der neuen Lage auseinandersetzen, die offensichtlich keinen Vergleich mehr mit den Tatbeständen zuließ, die den Entscheidungen des Reichsgerichts und des Pr. OVG. zugrunde gelegen hatten.

Die Länderminister waren, wie ich einem Erlaß des Hessischen Ministers des Innern vom 5. 11. 1952 entnehme, zunächst überwiegend der Ansicht, das abgeänderte Ecartéspiel sei kein Glücksspiel im Sinne von § 284 StGB, sondern ein unter gewerberechtlichen Gesichtspunkten zu beurteilendes Geschicklichkeitsspiel. Diese Ansicht wurde auch vom Bezirksverwaltungsgericht Berlin-Zehlendorf in einem Urteil vom 3. 11. 1950 (Verw. Rechtspr. 3 Nr. 133) mit Zustimmung von Drews-Nacke, Allgemeines Polizeirecht, 6. Aufl. S. 66/67 vertreten, so daß das damals vom Polizeipräsidenten in Berlin erlassene Spielverbot wieder aufgehoben werden mußte.

Demgegenüber stellte das Landesverwaltungsgericht Hamburg in den Gründen seines nicht-veröffentlichten Urteils vom 14. 7. 1952 in der Verwaltungsstreitsache Lutz ./ Freie und Hansestadt Hamburg — IIIa VG. 1830/51 — den Glücksspielcharakter des Kasinospiels — wie das Ecartéspiel mit Zwangsberatung genannt wird — aus objektiven und subjektiven Gesichtspunkten fest und führte dazu u. a. folgendes aus: »Das Gericht verkennt nicht, daß es trotz der starren Bedienungsregeln des Kasinospiels noch möglich ist, durch Überlegungen den Ablauf des Spiels zu beeinflussen. Diese Möglichkeiten sind jedoch so gering, daß überwiegend das unberechenbare Kartenglück, der Zufall, entscheidet. Der Spielverlauf hängt in weit stärkerem Maße vom Zufall als von der Geschicklichkeit des einzelnen Spielers ab, so daß die Entscheidung über Gewinn und Verlust überwiegend, d. h. in aller Regel, durch den Zufall getroffen wird. Der Zufall, nicht das Geschick bestimmt hauptsächlich den Spielverlauf«. Das Hamburger OVG. bestätigte in seinem Urteil vom 28. 2. 1953 (DÖV. 1953, 511) diese Entscheidung. Es blieb daher bei der von der Stadt Hamburg angeordneten Schließung aller Ecartéklubs.

Ermuntert durch diese Rechtsprechung, erließ der Polizeipräsident in Berlin Ende 1952 erneut ein Spielverbot gegen einige Spielkasinos, so daß das Verwaltungsgericht Berlin sich nochmals mit der umstrittenen Rechtsfrage zu befassen hatte. In seinem Urteil vom 7. 11. 1952 in der Verwaltungsstreitsache Hochfelsen ./ Polizeipräsident Berlin — VG. I A 672/52 — trat es der vom Bezirksverwaltungsgericht Berlin-Zehlendorf vertretenen Auffassung bei, daß eine Beeinflussung durch Kombination in nicht unerheblichem Maße möglich sei und deshalb die Entscheidung über Gewinn und Verlust einer Partie nicht nur vom Zufall, sondern auch wesentlich vom Geschick des Spielers abhängen.

Nunmehr hat das Bundesverwaltungsgericht in der schon zitierten Verwaltungsstreitsache Lutz ./ Freie und Hansestadt Hamburg durch Urteil vom 17. 5. 1955 — I C 133/53 —, dessen schriftliche Begründung noch nicht vorliegt ¹⁾, dahin entschieden, daß das Kasinospiel nach den Spielregeln des Verbandes Deutscher Kasinos e. V. schon objektiv ein Glücksspiel sei. Auf dem Gebiete des Verwaltungsrechts liegt damit eine höchstrichterliche Entscheidung vor, die für die gesamte Verwaltung, also auch die Polizeibehörden, verbindlich ist. Ist das Ecartéspiel schon objektiv ein Glücksspiel, so stellt ein Klub, in dem solche Spiele veranstaltet werden, eine Gefahr für die Allgemeinheit dar und bildet somit eine Gefahr für die öffentliche Ruhe, Sicherheit und Ordnung. Der Spielbetrieb kann unter solchen Umständen nach allgemeinen Grundsätzen des Verwaltungsrechts untersagt werden.

Soweit die Polizei im Rahmen des § 163 StPO. tätig wird, d. h. kriminalpolizeiliche Aufgaben wahrnimmt, leitet sie dagegen ihre Befugnisse ausschließlich aus den Vorschriften des Gerichtsverfassungsgesetzes, der Strafprozeßordnung und des Strafgesetzbuches ab. Eine höchstrichterliche Entscheidung in Strafsachen aus neuerer Zeit, in der zu der umstrittenen Rechtsfrage unter Berücksichtigung der gegen die Rechtsprechung des Reichsgerichts erhobenen Bedenken erneut Stellung ge-

¹⁾ inzwischen abgedruckt in NJW 1955, 1451.

nommen worden wäre, liegt noch nicht vor. Das Landgericht in Frankfurt a. M. hat in seinem oben zitierten Urteil vom 23. 3. 1955 das von den Angeklagten veranstaltete Kasinospiel objektiv als Glücksspiel angesehen und sich in der Begründung weitgehend der Auffassung der Hamburger Verwaltungsgerichte angeschlossen. Da von den Angeklagten Revision eingelegt ist, wird sich der Bundesgerichtshof in absehbarer Zeit ebenfalls mit dem Fragenkomplex befassen. Bis dahin aber werden die Strafverfolgungsbehörden die Frage, ob Ecarté ein Geschicklichkeits- oder Glücksspiel ist, wie bisher nach eigenem pflichtgemäßen Ermessen zu prüfen haben. Das gestellte Thema ist also nicht, wie es auf den ersten Blick erscheinen könnte, durch die Entscheidung des BVerwG. gegenstandslos geworden, es sei denn, der gesamte Spielbetrieb in den Ecartéklubs käme im Wege polizeilicher Verfügungen alsbald zum Erliegen und die Strafverfolgungsbehörden seien dadurch der Pflicht zum Einschreiten ohnehin enthoben. So weit ist es aber jedenfalls im Augenblick noch nicht.

Die Prüfung der Frage, ob es ein regelgerechtes Ecartéspiel gibt, das in strafloser Weise veranstaltet und gespielt werden kann, und wann es etwa zu einem regelwidrigen und damit strafbaren Glücksspiel im Sinne von § 284 StGB. wird, wird durch den Umstand erleichtert, daß die meisten Unternehmer, die das Ecartéspiel unter dem Namen Kasinospiel in Westdeutschland und in West-Berlin gewerbsmäßig betreiben, der Vereinigung Westdeutscher Spielkasinos und Spielgerätehersteller e.V., Mannheim, angehören und die von diesem Verein oder seinem Rechtsvorgänger, dem Verband Deutscher Kasinos e. V., herausgegebenen, in einigen 40 Paragraphen zusammengestellten Spielregeln anwenden. Auch diejenigen Unternehmer, die nicht Mitglieder dieser Vereinigung sind, haben — soweit das übersehen werden kann — im großen und ganzen die Verbandsspielregeln ebenfalls übernommen. So dürfen wir bei unserer Betrachtung einheitlich von folgenden Spielregeln ausgehen:

1. Das Spiel wird von zwei Personen mit einem Paket von 32 Karten gespielt.
2. Nachdem vor Beginn jeder Partie durch Abheben festgestellt worden ist, wer von den beiden Spielern zuerst zu geben hat, zieht der Vorhandspieler aus dem vollen Kartenpaket die Trumpfkarte und legt sie offen auf den Tisch. Sodann erhalten die beiden Spieler je 5 Karten. Die restlichen 21 Karten bleiben zunächst verdeckt als Talon liegen.
3. Der Vorhandspieler kann nach jedem Austeilen der Karten proponieren, d. h. eine beliebige Anzahl der Handkarten weglegen und die gleiche Anzahl Karten aus dem Talon entnehmen, wenn der Gegenspieler dies gestattet. Der Hinterhandspieler muß dann ebenfalls die gleiche Anzahl von Karten weglegen und anschließend aufnehmen. Verweigert der Hinterhandspieler das Proponieren, so muß er von den 5 möglichen Stichen mindestens 3 Stiche gewinnen, andernfalls der Gegner 2 Punkte anlegen kann.
4. Die ausgespielte Karte muß übernommen, d. h. mit der höheren Karte bedient werden, wobei die Reihenfolge von oben nach unten lautet: König — Dame — Bube — As — Zehn — Neun — Acht — Sieben. Hat er keine höhere Karte dieser Farbe, so muß er bekennen, also den Stich dem Gegner überlassen. Hat der Gegner die ausgespielte Farbe überhaupt nicht, so muß er stechen. Hat er auch keinen Trumpf, so kann er eine beliebige Karte abwerfen.
5. Der Spieler, der in einem Spiel 3 Stiche macht, gewinnt einen Punkt. Der Spieler, der in einem Spiel alle 5 Stiche macht, gewinnt 2 Punkte. Der Spieler, der ohne Propos spielt oder welcher den Propos verweigert, muß mindestens 3 Stiche machen; andernfalls gewinnt der Gegner 2 Punkte.
6. Mehrere Spiele bilden eine Partie; diese gewinnt, wer je nach Vereinbarung 4, 5 oder 6 Punkte erzielt hat.
7. Der Hauptspieler muß sich von jedem Mitspieler seiner Seite, der gesetzt hat, beraten lassen. Er muß die Karten so halten, daß seine Mitspieler jederzeit Einsicht nehmen können. Dabei muß die Zahl der am Spiel beteiligten Personen vom Spielleiter so begrenzt gehalten werden, daß tatsächlich jeder Spieler in der Lage ist, ungehindert an der Beratung teilzunehmen. In der Praxis können sich nach den an beiden Seiten des Spieltisches angebrachten nummerierten Fächern zur Aufnahme der Geldeinsätze bis zu 48 Spieler als Ponte beteiligen; diese Zahl wird jedoch in der Regel nicht erreicht. Der Spieler ist an die Ratschläge der Mitspieler gebunden. Die Zustimmung der Mitspieler zum Ausspielen der vom Hauptspieler gewählten Karte gilt als erteilt, wenn der Hauptspieler zu erkennen gegeben hat, welche Karte er ausspielen will und kein Widerspruch erhoben wird. Treten bei der Beratung verschiedene Meinungen auf, so muß der Spielleiter darüber abstimmen lassen. Der Hauptspieler ist an das Ergebnis der Abstimmung gebunden.

Prüfen wir diese Regeln nun daraufhin, welche Möglichkeiten sie dem Spieler lassen, durch Intelligenz, Kombinationsgabe, Merkfähigkeit und Erfahrung die Entscheidung über Gewinn und Verlust zu beeinflussen. Denn nur, wenn solche Einflußmöglichkeiten bestehen und den Zufallsmomenten die entscheidende Wirkung nehmen, kann von einem Geschicklichkeitsspiel überhaupt die Rede sein. Wir verfolgen dabei am zweckmäßigsten den Spielvorgang vom Beginn bis zur Entscheidung einer Partie.

- 1) Das Spiel beginnt mit der Feststellung, wer die Karten zu geben hat, also in Hinterhand ist. Wer in Vorhand ist und ausspielt, ist immer im Vorteil; er allein kann proponieren und hat die Wahl der ersten Karte. Bei einem Kurzspiel von nur 5 möglichen Stichen kann dies spielentscheidend sein. Wer Vorhand ist, bestimmt aber der Zufall, nämlich, wer von den beiden Hauptspielern aus je einem Kartenpaket die höhere Karte abgehoben hat. Da während einer Partie abwechselnd gegeben wird, d. h. durchschnittlich drei- bis viermal, gleicht sich allerdings dieser Zufall im wesentlichen aus; die Chancen der beiden Spieler sind gleichgroß bei gerader Spielzahl, gering unterschiedlich bei ungerader Spielzahl.
- 2) Jeder Spieler erhält diejenigen Karten, die ihm der Zufall, das Kartenglück, zuteilt.
- 3) Auch die Trumpffarbe wird — anders wie z. B. beim Skat — allein durch den Zufall bestimmt, nämlich durch das Herausziehen aus einem vollen Kartenpaket vor dem Geben oder nach der älteren Regel durch das Aufdecken der 11. Karte beim Geben.
- 4) Jeder Spieler kennt von den 32 Spielkarten nur insgesamt 6, nämlich die 5 Karten in seiner Hand und die gezogene bzw. aufgedeckte Trumpfkarte. In seinen Überlegungen, die jetzt erstmals im Spielverlauf einsetzen können, ist er deshalb sehr behindert. Er kann nur abschätzen, ob er unter seinen 5 Karten genügend viele Karten einer Farbe oder Karten ausreichenden Ranges hat, die ihm Aussicht auf mindestens drei Stiche bieten. Diese Abschätzung ist dadurch erschwert, daß der Vorhandspieler die Karten seines Gegners in keiner Weise berechnen kann. Er kann nicht, wie beim Skat, den Gegner durch Reizen zur Offenbarung seiner Kartenlage zwingen.
- 5) Die Bedeutung des Propos für die Frage, ob der Spieler die Möglichkeit habe, den Ausgang des Spiels in rationaler Weise zu beeinflussen, ist sehr umstritten. Diejenigen, die das Kasinospil für ein Glücksspiel halten, argumentieren etwa folgendermaßen:

Ob der Vorhandspieler proponieren kann, hängt von einem Zufall ab, nämlich davon, ob der Gegner den Propos annimmt, was er nur tun wird, wenn der Zufall ihm schlechte oder mittelmäßige Karten zugeteilt hat. Das Kaufen selbst bleibt eine reine Glückssache, weil man ablegen muß, bevor man die Ersatzkarten aufnehmen darf. Der Spieler hat somit nicht die Auswahl, nicht die Möglichkeit einer rationalen Gestaltung des neuen Kartenblattes. Die neuen Karten können ebenso schlecht sein wie die abgelegten oder auch noch schlechter. Der Propos ist damit ein reiner Hoffnungskauf, eine bloße Spekulation auf größeres Kartenglück. Es kommt hinzu, daß die abzulegenden Karten nicht offen, sondern verdeckt abgelegt werden müssen. Man kennt also nach dem beiderseitigen Kartenkauf zusätzlich nur die eigenen neuen Karten, nicht die Karten, die der Gegner abgeworfen hat, und kann so wenig wie bisher die Kartenstärke des Gegners abschätzen.

Diejenigen, die das Kasinospil mit der bisher herrschenden Meinung als ein Geschicklichkeitsspiel betrachten, bewerten die Möglichkeit zum Proponieren in folgender Weise: Glaubt der Vorhandspieler, auf seine 5 Karten wenigstens 3 Stiche zu bekommen, so proponiert er regelmäßig nicht. Zweifelt er an einem solchen Verlauf des Spieles, so kann er einen Kartenkauf vorschlagen. Er kann aber auch, wenn er eine starke Karte hat, die ihm vermutlich 3 Stiche bringen wird, zum Proponieren kommen, wenn er hofft, für seine beiden kleinen Karten bessere zu erhalten und dann einen Allstich machen zu können, der ihm 2 Zählpunkte bringt. Zu solchen Überlegungen gehört eine besondere Kombinationsgabe und Geschicklichkeit des Spielers. Glaubt der Hinterhandspieler, mit seinen 5 Karten wenigstens 3 Stiche machen zu können, so lehnt er den Kauf ab. Hat er aber schlechte Karten, so erklärt er sich mit dem Vorschlag der Vorhand einverstanden. Auch in diesem Falle ist es ein wesentliches Geschicklichkeitsmoment für den Gegenspieler, seine Möglichkeiten an Hand seiner Karten zu prüfen. Durch Überlegungen kann der Spieler seinen Gegenspieler durch Verweigerung oder Genehmigung des Propos in schwierige Situationen bringen und sich auf diese Art den Erfolg in den einzelnen Spielen sichern, auch dann, wenn der Kartenfall für ihn ungünstig war.

Die Anhänger der Glücksspieltheorie müssen zugeben, daß hier in der Tat echte Überlegungsfälle teils leichter, teils erheblicherer Art vorliegen können. Sie erkennen auch an, daß durch das Proponieren mehr eigene Karten bekannt werden und sich dadurch gegebenenfalls geschickter disponieren läßt, meinen aber, daß die Spielregeln nicht in genügendem Maße zum Proponieren zwingen und das Proponieren deshalb nicht spielentscheidend sein könne. Oberstaatsanwalt Dr. Skok, Hamburg, hat als Sachverständiger in dem schon erwähnten Frankfurter Ecarté-Prozeß, gestützt auf ein Gutachten des Kriminalrats a. D. Wagner, dies durch folgende Überlegungen zu beweisen versucht:

Es gibt in der Hauptsache dreierlei Kartenlagen:

- a) Vorhand hat gute Karten — Hinterhand schlechte Karten,
- b) Vorhand hat schlechte Karten — Hinterhand gute Karten,
- c) Vorhand hat mittelmäßige Karten — Hinterhand mittelmäßige Karten.

Nur im Falle c) wird der Vorhandspieler zu seinem Propos die Einwilligung des Gegenspielers erhalten, d. h. nur in einem Drittel der Spiele wird proponiert. Dieses Drittel ist aber für die Charakterfeststellung des Kasinospiels ohne Bedeutung, weil jedenfalls nicht in der Mehrzahl der Einzelspiele durch Proponieren persönliche Geschicklichkeit in den Spielverlauf hineingetragen wird.

Diese Überlegungen sind m. E. nicht ganz zutreffend. Wir haben es nämlich nicht nur mit 3, sondern mit 9 Kartenlagen zu tun, weil jeder der 3 möglichen Kartenlagen des Vorhandspielers immer 3 verschiedene Kartenlagen (gut, mittelmäßig, schlecht) des Hinterhandspielers gegenüberstehen können. Bei schlechter und mittelmäßiger Kartenlage des Vorhandspielers würde der Hinterhandspieler mit ebenfalls schlechten oder mittelmäßigen Karten dem Propos zustimmen, bei guter Kartenlage jeweils widersprechen. In 4 von 9 möglichen Fällen, d. h. in fast der Hälfte aller Spiele, muß daher nach dem Gesetz der großen Zahl proponiert werden, womit der Glücksspielcharakter des Ecarté m. E. nicht bewiesen ist.

- 6) Wenden wir uns dem weiteren Spielverlauf zu, so muß eingeräumt werden, daß die Art des Abspielens der 5 Karten auf beiden Seiten durch die Spielregeln weitgehend bindend vorgeschrieben ist (Übernehmen, Bedienen, Stechen, Abwerfen). Nach diesen Regeln kann die Entscheidung des Spiels bei nur je 5 Gegenkarten im großen und ganzen rational nicht wesentlich beeinflusst werden. Der Gewinn oder Verlust eines Spieles hängt sonach vornehmlich von der Kartenlage ab, wie sie sich nach dem Geben oder nach dem Zukauf für den einzelnen Spieler darstellt. Immerhin kann der Spieler während des Spielverlaufs erkennen, ob der Gegner eine bestimmte Farbe hat und ob er Trumpfkarten besitzt und nach dieser Erkenntnis Überlegungen anstellen, die mindestens noch über die letzten Stiche entscheiden können. Wäre dem nicht so, so bliebe unverständlich, weshalb gerade über die Reihenfolge des Ausspielens der Karten nach beendetem Spiel so oft noch unter den Spielern einer Seite gestritten wird.
- 7) Die Frage, ob durch die Mitwirkung der Ponte auf der Seite des Hauptspielers oder der Chouette auf der Seite des Bankhalters nach den Regeln des Mitbestimmungsrechts Geschicklichkeitsmomente in das Spiel hineingetragen werden, wird ebenfalls verschieden beantwortet. Das Pr. OVG. hatte dazu in seinem Urteil vom 30. 5. 1929 ausgeführt:

»Jede Entscheidung, die von einer Mehrheit in einer Frage gefällt wird, die zu Zweifeln Anlaß geben kann, beruht insofern auf einem Zufall für den einzelnen Abstimmenden, als er nicht von vornherein weiß, wie die anderen stimmen werden. Aber dieses Moment tritt hinter dem anderen Moment zurück, daß durch eine Mehrheitsentscheidung naturgemäß ein sachgemäßerer, besseres Ergebnis herbeigeführt wird. Der Gesetzgeber, der die endgültige Entscheidung wichtiger Fragen nicht einem einzelnen, sondern einem Gremium übertragen hat, hat sich sicher dadurch nicht vom Zufall abhängig machen wollen.«

Von denjenigen, die das Kasinospiel schon objektiv als ein Glücksspiel ansehen, wird eingewendet: Was der Spieler nicht weiß und nicht erkennen kann, kann auch die Ponte nicht wissen, erkennen und beraten. Damit hat sie aber keine größere, auf Überlegung und Geschicklichkeit gegründete Beeinflussungsmöglichkeit auf den Kartenaustausch. Die Zufallsmomente, die das Spiel beherrschen, wirken auch gegenüber der Ponte. Es bleibt zudem dem Zufall überlassen, ob der Mehrheitswille der Ponte, der den Spieler bindet, im Einzelfall der richtige ist und zu einem Stich führt oder nicht. Schon die Abschätzung des Kartenblattes

im Hinblick auf den Entschluß, zu proponieren oder nicht, ist möglicherweise beim Spieler selbst besser als bei der Ponte möglich. Das Urteil des Landgerichts Frankfurt a. M. in der Strafsache gegen Wettig u. a. vom 23. 3. 1955 kommt deshalb zu dem Schluß:

»Offensichtlich sind die Bestimmungen über die Ponte und ihr Recht deshalb in die Spielregeln hineingetragen worden, um den wettähnlichen Charakter des Spieles zu vertuschen, der sich aus der Tatsache ergibt, daß Nichtspieler — ähnlich wie beim Roulette — ihr Geld setzen, um allein vom Ausgang des Kartenaustauschs der beiden Spieler Gewinn zu erhoffen. Das aber ist eine Tarnung des wirklichen Spielcharakters.«

Abgesehen davon, daß das Landgericht für die Richtigkeit seiner Vermutung jeden Beweis vermessen läßt und sich insbesondere nicht damit auseinandersetzt, daß aus dem Recht der Ponte zur Mitwirkung am Spiel (so auch der vom Pr. OVG. entschiedene Fall) inzwischen durch die neueren Spielregeln eine Pflicht der Ponte zur Beratung des Hauptspielers geworden ist, dürften solche Erörterungen an der entscheidenden Fragestellung vorbeigehen. Es ist bisher nie ernstlich behauptet worden, daß das Spiel mit Ponte oder Chouette die Zufallsmomente verringere und die Geschicklichkeitsmomente vergrößere. Die Ponte ist vielmehr eine Eigentümlichkeit des Ecartéspiels, und es stand dabei immer nur die Frage zur Erörterung, ob nach der allgemein anerkannten Rechtsprechung, wonach es für die Beurteilung des Spielcharakters auf den Durchschnitt der Spieler ankommt, die Ponte etwa das Ecarté schon objektiv zum Glücksspiel macht. Es kann keinem Zweifel unterliegen, daß dann, wenn die Ponte sich auf das Setzen beschränkt, ein Glücksspiel vorliegt, weil den beiden Hauptspielern — und würden sie mit noch so viel Geschicklichkeit spielen — eine größere Zahl von Mitspielern gegenübersteht, die keinen Einfluß auf den Ausgang des Spieles nimmt, der Durchschnittsspieler also nicht überlegt, sondern hasardiert. Beteiligt sich aber die Ponte an dem Spiel durch Beratung und Abstimmung, wie es die Spielregeln vorschreiben, so entfaltet der Durchschnittsspieler so viel Einfluß auf den Ausgang des Spieles, wie dies nach den Spielregeln möglich ist.

Es ist nicht einzusehen, daß durch die Mitwirkung der Ponte der Zufall erhöht werde, wie die Anhänger der Glücksspieltheorie meinen. Das kann so sein, wenn unkundige oder schlechte Spieler auf seiten der Ponte mitspielen, aber es muß nicht so sein und es wird insbesondere nicht sein, wenn man sich mit geübten Spielern berät. Wir dürfen bei der Beurteilung eines Spiels nach der objektiven Seite nicht von den Verhältnissen ausgehen, wie wir sie hier und dort oder sogar häufig in der Praxis antreffen, sondern müssen allein die Spielregeln unserer Betrachtung zugrunde legen. Danach aber dürfen am Spiel nur solche Personen teilnehmen, die die Regeln beherrschen (§ 37 der Verbandsregeln). Die Beraterplätze rechts und links vom Hauptspieler müssen von den Klubmitgliedern besetzt werden, die als die besten und erfahrensten des Klubs gelten (§ 35). Die Spielregeln gewährleisten also bei gewissenhafter Beachtung, daß der Durchschnittsspieler die gleichen Fähigkeiten und Kenntnisse wie der Hauptspieler anwendet. Und daß eine Mehrheitsentscheidung in aller Regel schlechter sei als die Einzelentscheidung, läßt sich — in Übereinstimmung mit dem Pr. OVG. — wohl am wenigsten in einer Demokratie mit guten Gründen vertreten. Ich bin deshalb der Auffassung, daß die Mitwirkung der Ponte am Spiel weder die Geschicklichkeit verringert noch die Zufälligkeit vergrößert und daß also für die Frage, ob das Kasinospiel objektiv ein Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel ist, aus der Einrichtung der Ponte an sich nichts hergeleitet werden kann (ebenso Urteil des VG. Bremen vom 4. 2. 1953 — A 34/53).

- 8) Die Spielentscheidung selbst zeigt wiederum Glücksspielsymptome. Es wird nur nach Stichen, nicht nach Augen bewertet, weshalb der Spieler seine Karten nicht voll auswerten kann, wie dies z. B. beim Skat und anderen Kartenspielen möglich ist. Hinzu kommt, daß die erzielten Stiche nur bei dem Gewinner gezählt werden. Der unterlegene Spieler darf für seine Stiche nichts buchen; er kann sie nicht etwa mit den Ergebnissen der anderen Spiele einer Partie zusammenrechnen, um so doch noch Punkte für sich herauszuholen. Gewonnen hat, wer zuerst die vereinbarte Punktzahl, in der Regel 4, erreicht, nicht derjenige, der die meisten Punkte in einer Partie erzielt, wie dies z. B. die Spielregeln vorsahen, die das Pr. OVG. in seinem Urteil vom 30. 5. 1929 beurteilt hat. Es läßt sich nicht bestreiten, daß damit weitere Zufallsmomente in das Spiel hineingetragen werden.

Diese kritische Untersuchung des Spielverlaufs zeigt, daß die Spielregeln Überlegungen und Kombinationen nur beim Wahlpropos und beim Ausspielen der Karten zulassen und daß im übrigen alles vom Zufall abhängt. Das Verhältnis zwischen den Geschicklichkeits- und den

Zufallsmomenten läßt sich prozentual schwer ausdrücken. Man beurteilt die Sachlage m. E. nicht unrichtig, wenn man annimmt, daß Zufall und Überlegung sich in etwa gleicher Stärke auf die Spielentscheidung auswirken. Dann aber liegt ein Glücksspiel nach der ständigen Rechtsprechung noch nicht vor, weil die Entscheidung über Gewinn und Verlust nicht überwiegend vom Zufall abhängt. Man wird deshalb Bedenken haben dürfen, ob der Bundesgerichtshof auf die Revision im Frankfurter Ecarté-Prozeß in Übereinstimmung mit dem Bundesverwaltungsgericht den Glücksspielcharakter des Kasinospiels schon objektiv, d. h. nach seinen Spielregeln, feststellen wird. Die sog. Spiralo-Entscheidung des BGH. vom 18. 4. 1952 (BGH. Str. 2, 274 ff.) ergibt nichts für diese Auffassung, weil beim Spiralo-Roulett nur einige wenige Personen, die sich in unmittelbarer Nähe der Spirale aufhalten, überhaupt Abschätzungen vornehmen können, also niemals der Durchschnitt der Spieler den Spielablauf beeinflussen kann, was beim Kasinospiel durchaus möglich ist.

Bei der Zweifelhafteit der Rechtslage sollte — wenigstens zur Zeit — davon abgeraten werden, Anklagen wegen unerlaubten Glücksspiels gegen Spielkasino-Unternehmer und Spieler allein auf die Feststellung zu stützen, daß Kasinospiele veranstaltet und gespielt worden seien. Ein späterer Freispruch wäre um so bedauerlicher, als bei einer gewissenhaften Aufklärung, wie wir sie bisher gefordert haben, eine Verurteilung aus subjektiven Gesichtspunkten — wie noch darzulegen sein wird — regelmäßig erwartet werden kann.

Geht man davon aus, daß das Kasinospiel gerade noch als ein gemischtes Geschicklichkeitsspiel, hart an der Grenze des Glücksspiels liegend, angesehen werden kann, bei dem Geschicklichkeit und Zufall in etwa gleicher Stärke den Ausgang des Spiels bestimmen, so kann schon ein geringfügiger Regelverstoß das in etwa bestehende Gleichgewichtsverhältnis durch das Hineintragen weiterer Zufallsmomente derart verändern, daß die Spielentscheidung dann zweifelsfrei überwiegend vom Zufall bestimmt wird. Alle Verstöße gegen die Spielregeln sollten deshalb auch in Zukunft von den Polizeibeamten, zu deren Aufgabe die Überwachung der Spielclubs gehört, gewissenhaft festgehalten werden. Ich darf dazu folgende Hinweise geben:

1. Soweit Überlegungen und Kombinationen nach den Spielregeln möglich sind und dabei Kenntnisse und Fähigkeiten eingesetzt werden können, muß dies vom Durchschnitt der Spieler aus gesehen. Bei dem vom Pr. OVG. entschiedenen Fall handelte es sich um einen Klub von 25 Mitgliedern aus der besseren Gesellschaft, die sich gegenseitig kannten, das Spiel genau beherrschten und ihre Spielstärke gegenseitig zuverlässig abschätzen konnten. Es liegt auf der Hand, daß unter solchen Verhältnissen eine am Spielverlauf interessierte Ponte Durchschnittsleistungen erbringen kann, wie sie die Rechtsprechung für das Geschicklichkeitsspiel fordert. Grundsätzlich muß an etwa ähnlichen Verhältnissen auch heute noch festgehalten werden. Die Mehrzahl der Spieler muß jedenfalls einen fest geschlossenen Kreis bilden; ihre Fähigkeiten und ihr gegenseitiges Kennen bieten allein die Gewähr dafür, daß die Geschicklichkeit dem Zufall etwa die Wage hält, d. h. der Klub muß persönlichen Charakter haben und deshalb zahlenmäßig begrenzt sein. Nur wenn solche persönlichen Beziehungen unter den Spielern bestehen, kann überhaupt § 35 der Verbandsregeln durchgeführt werden, wonach die Beraterplätze links und rechts vom Hauptspieler nur von solchen Spielern besetzt werden dürfen, die als die besten und erfahrensten des Klubs gelten. In einem Spielklub mit ständig wechselnden Besuchern, wie wir sie in den Großstädten vorfinden, ist das nicht der Fall. Die unter solchen Verhältnissen veranstalteten Spiele sind zweifellos Glücksspiele. Ob es sich um einen in etwa geschlossenen Personenkreis in diesem Sinne handelt, wird die Polizei nicht danach beurteilen dürfen, ob am Eingang zu einem Spielkasino ein Schild mit der Aufschrift »Geschlossene Gesellschaft« angebracht ist oder ob die Spieler im Besitz von Klubmitgliedskarten sind. Zuverlässige Feststellungen in dieser Richtung würden z. B. Besucherbücher ermöglichen, deren Führung deshalb den Klubunternehmern zur Pflicht gemacht werden sollte. Darüber hinaus wäre allerdings immer noch zu prüfen, ob diejenigen, die regelmäßig ein Spielkasino besuchen, auch tatsächlich die Regeln des Kasinospiels beherrschen.
2. Genügt das Spielerpublikum diesen Anforderungen, besitzen die Spieler ausreichende Spielkenntnisse und bestehen unter ihnen die geforderten persönlichen Beziehungen, so muß weiter hinzukommen, daß jeder, der auf seiten der Ponte mitspielt, auf den Spielverlauf und damit auf die Entscheidung tatsächlich, entsprechend seinen Kenntnissen und Fähigkeiten, Einfluß nimmt, also nicht auf gut Glück setzt und sich dann nur noch für die Entscheidung interessiert, wie es beispielsweise beim Roulette der Fall ist. Nach § 33 der Verbandsregeln muß sich der Hauptspieler von jedem Mitspieler auf seiner Seite laufend beraten lassen. Das setzt voraus, daß der Hauptspieler seine Karten so in der Hand hält, daß sie jeder Mitspieler einsehen kann. Schon daran fehlt es nicht selten. Wer die Ecarté-Prozesse der letzten Zeit verfolgt hat, weiß,

daß das Ecarté ein ausgesprochenes »Verratsspiel« ist. Durch sog. Kopffannoncen kann die Kartenlage verraten werden. Der Gegner weiß dann, ob er mit oder ohne Propos spielen soll und welche Farben sein Gegenspieler hat, was spielentscheidend sein kann. So erklärt es sich, daß in den Ecarté-Prozessen immer wieder zur Sprache kommt, der Hauptspieler habe die Karten nicht offen gezeigt, um einen möglichen Verrat auszuschließen, was übrigens eindeutige Rückschlüsse auf die Geschlossenheit des Spielerkreises und die Qualität der Mitspieler zuläßt.

Eine gewissenhafte Beratung ist aber auch nur dann möglich, wenn die Zahl der Spieler nicht zu groß ist, also jeder ausreichende Beobachtungsmöglichkeiten hat. Bei 20 und mehr Spielern auf einer Seite wird man im allgemeinen von einer zuverlässigen Beobachtung und Mitberatung nicht mehr sprechen können. Für jeden Spielsaal sollte deshalb eine bestimmte Höchstzahl von Spielern auf einer Seite festgesetzt werden, und es müßte dann zu den besonderen Pflichten des Spielleiters und der Croupiers gehören, die Einhaltung dieser Anordnung gewissenhaft zu überwachen.

Die laufende Beratung, zu der die Mitspieler verpflichtet sind, muß irgendwie zum Ausdruck kommen und kann nicht ganz stillschweigend geschehen, womit sie übrigens unkontrollierbar wäre. Nach § 37 der Verbandsregeln gilt die Zustimmung der Mitspieler zum Ausspielen erst als gegeben, wenn der Hauptspieler die Karte, die er auszuspieren beabsichtigt, bezeichnet hat und seitens der Mitspieler kein Widerspruch erfolgt ist. Der Hauptspieler kann dabei so verfahren, daß er eine Karte anfaßt oder diese anderweit bezeichnet mit »erste von links«, »zweite von rechts« usw. Entsprechend muß der Hauptspieler, bevor er proponiert bzw. den Propos annimmt oder verweigert, sich fragend an seine Mitspieler wenden und ihre Meinung über die Zahl der abzulegenden Karten und darüber, welche Karten abgelegt werden sollen, einholen. Gerade auf diesen Spielabschnitt sollte bei Überwachungen ganz besonders geachtet werden, weil die Entscheidungen über das Proponieren nach meiner Auffassung allein noch den Geschicklichkeitscharakter des Kasinospiels begründen können und bereits geringe Verstöße hiergegen den Zufallsmomenten des Spiels das Übergewicht geben.

Erfahrungen und Beobachtungen berechtigen zu der Feststellung, daß die Entscheidung darüber, ob proponiert werden soll oder nicht, meistens nicht nach gewissenhaften Überlegungen getroffen wird, sondern daß die Spieler oft nicht proponieren, obwohl die Kartenlage dazu Anlaß gäbe, und damit dem Zufall, wie er sich in der Kartenverteilung ausgewirkt hat, weitgehend freien Lauf lassen, also ein Glücksspiel betreiben. Wie bereits ausgeführt, muß nach der Wahrscheinlichkeitsrechnung in etwa der Hälfte der Spiele proponiert werden. In der Praxis sieht es leider anders aus. Einem Gutachten von Kriminalrat a. D. Wagner vom 6. 11. 1952 entnehme ich, daß von 100 überwachten Spielen

in Heidelberg	63 % nicht proponiert,
in Karlsruhe	66 % nicht proponiert,
in Mannheim	65 % nicht proponiert

waren. Diese Zahlen decken sich ungefähr mit den Feststellungen, die Oberstaatsanwalt Dr. Skok in den Hamburger Spielkasinos getroffen hat. Interessanterweise lagen die Zahlen, die Wagner für Frankfurt a. M. angibt, günstiger, nämlich bei 53 %, so daß hier in 47 % der Spiele proponiert wurde. Wagner erklärt dies damit, daß im Frankfurter Spielklub der Grund für seine Anwesenheit bekannt gewesen sei und der Inhaber des Spielkasinos sich selbst am Spiel beteiligt habe, um das Proponieren stärker zu »forcieren«. Darin dürfte ein Beweis für die Richtigkeit der These zu sehen sein, daß man nur dort mit Überlegung spielt, wo etwa in der Hälfte aller Spiele proponiert wird. Entsprechende Feststellungen bei der Überwachung eines Spielkasinos sind wichtig und sollten deshalb in allen Kontrollberichten zuverlässig festgehalten werden.

Wird von einem Spieler im Laufe der Beratung widersprochen, so muß abgestimmt werden. Nur bei 2 Spielern auf einer Seite, wie es häufig auf der Bankseite der Fall ist, erübrigt sich eine Abstimmung, weil bei Stimmgleichheit die Stimme des Hauptspielers entscheidet und es also auf eine etwa abweichende Meinung des Mitspielers nicht ankommt. Dies alles nötigt zu einem langsamen Spielablauf und steht damit in erster Linie den Interessen des Klubunternehmers entgegen, der am Umsatz beteiligt ist und deshalb Wert darauf legt, daß möglichst viele Spiele gemacht werden. Aber auch der Glücksspieler liebt das kurze, schnelle Spiel, das die Spielleidenschaft so erregt und ihn rasch wissen läßt, ob sich der Einsatz für ihn gelohnt hat.

Die Feststellung der Spieldauer einer Partie kann daher für die Beurteilung des Spielcharakters von wesentlicher Bedeutung sein und sollte in den kriminalpolizeilichen Berichten gleichfalls festgehalten werden.

Wer die Verhältnisse in den Spielklubs unserer Tage kennt, weiß, daß die Voraussetzungen, die die regelgerechte Abwicklung von Ecartéspielen gewährleisten, kaum noch irgendwo gegeben sind. Schon der Kreis der Spieler ist ein so lockerer und zufälliger, daß eine echte Spielgemeinschaft gar nicht entstehen kann. Proponiert wird nur in einer geringen Anzahl von Fällen, die nach den gemachten Beobachtungen häufig sogar unter einem Drittel der Spiele liegt. Die Proposverweigerung ist zu einem höchst seltenen Vorgang geworden. Der Spielablauf ist so rasant, daß eine auf Überlegung beruhende Mitberatung und Mitbestimmung nicht mehr möglich ist. Wenn der Croupier die Pontemitglieder zur Beratung auffordert, weiß der erfahrene Spieler, daß »dicke Luft« ist. Kaum hat der verdächtige Gast die Klubräume verlassen, so hören die Beratungen der Ponte schlagartig auf, und der Croupier beschränkt sich wieder darauf, die einzelnen Partien aufzuschreiben, Geld anzunehmen und Chips auszugeben.

Aber auch die Hauptspieler selbst überlegen nach den getroffenen Feststellungen kaum noch ernstlich. Sie spielen fast automatisch aus, weil sie wohl selbst davon ausgehen, daß man gegen die zufällige Kartenlage der Gegenseite durch Überlegen nichts Entscheidendes ausrichten könne. Überlegt ein Hauptspieler wirklich einmal, so muß er sich nicht selten von seinen Mitspielern den Vorwurf der Spielverzögerung gefallen lassen.

Das Kasinospiel ist deshalb nach meiner Überzeugung unter den Umständen, unter denen es heute in den Klubs allenthalben gespielt wird, aus subjektiven Gesichtspunkten regelmäßig ein Glücksspiel im Sinne des § 284 StGB., und damit stimme ich dem Bundesverwaltungsgericht praktisch im Ergebnis, wenn auch nicht in der Begründung, zu. Der Unterschied in den Auffassungen zeigt sich allein darin, daß die Verwaltungsbehörden sich mit der Feststellung begnügen können, was gespielt wird, während die Strafverfolgungsbehörden nach wie vor Feststellungen darüber verlangen müssen, wie gespielt worden ist.

Eine Schließung der Ecartéklubs nach allgemeinen polizeilichen Grundsätzen ist nach beiden Auffassungen möglich. Denn auch dann, wenn man davon ausgeht, daß das Ecartéspiel noch ein relatives Geschicklichkeitsspiel, hart an der Grenze des Glücksspiels, ist, kann es schon zum Glücksspiel werden, wenn nicht hinreichend geübte Spieler sich daran beteiligen; damit erwächst jene zur Schließung berechtigende konkrete polizeiliche Gefahr, wenn der Veranstalter keine hinreichenden Maßnahmen trifft, um diese Gefahr zu bannen. Die Ausstellung von Klubkarten und der mehr oder weniger nachdrückliche Hinweis auf Aushängen, die Spieler seien verpflichtet, sich an die Spielregeln zu halten, haben sich als unzureichend erwiesen. Die Schließung eines solchen Klubs ist eine geeignete und nach den Umständen auch erforderliche Maßnahme, um die Störung der öffentlichen Ordnung zu beseitigen, wie das OVG. Hamburg in seinem Urteil vom 28. 2. 1953 (DOV. 1953, 511) mit überzeugenden Gründen dargelegt hat. Es ist zu hoffen, daß die Polizeibehörden danach handeln werden, zumal nach der Rechtsprechung des Bundesverwaltungsgerichts ohne Rücksicht auf die Umstände im Einzelfall immer eine konkrete polizeiliche Gefahr dort besteht, wo Kasinospiele öffentlich veranstaltet werden. Strafrechtliche Maßnahmen, die sich im Kampf gegen das unerlaubte Glücksspiel nie besonders wirkungsvoll erwiesen haben, wären dann kaum noch erforderlich.

Die Befürchtung, daß mit der Schließung der Ecartéklubs die Gefahr völlig unkontrollierbarer geheimer Spielklubs wachsen werde, ist m. E. nicht gerechtfertigt. In Spielunternehmerkreisen hat man sich bereits seit einigen Jahren mit dem Gedanken befaßt, was an die Stelle des Ecartéspiels gesetzt werden könnte, wenn es zu einem allgemeinen Verbot dieses Spiels kommen sollte. Es galt, ein Spiel zu schaffen, das den Schwierigkeitsgrad so erhöht, daß es einwandfrei als Geschicklichkeitsspiel anerkannt werden kann und trotzdem noch den Spielern den notwendigen Anreiz bietet. Ein solches Spiel, bereits praktisch in München und Berlin erprobt, stellt das sogenannte Ramsospiel dar. Durch weitgehende Umgestaltung der Regeln für das Kasinospiel, nämlich Einführung des Zwangspropos, um die im Spiel befindliche Zahl der Karten zu erhöhen, offenes Ablegen einer entsprechenden Anzahl von Karten erst nach dem Zukauf und nach rationaler Gestaltung des Kartenblattes, Wegfall des Zwangs, die ausgespielte Karte zu übernehmen, Vereinbarung der Partie auf mindestens 5 Punkte, Beratungspflicht einer zahlenmäßig begrenzten Ponte und Einführung einer

33. Karte, des sog. Ramso, mit weitgehendem Einfluß auf den Spielablauf, ist ein Spiel entstanden, das erhebliche Anforderungen an die Beherrschung der vielfältigen Erfahrungsregeln und an die Kombinationsgabe der Spieler stellt und deshalb bisher von den Gerichten als Geschicklichkeitsspiel anerkannt worden ist (vgl. Urteil des LG. Heidelberg vom 2. 5. 1953 — 1 O.33/53). Dieses Spiel dürfte die Nachfolge des Kasinospiels antreten und gesündere Verhältnisse in den Klubs schaffen — wenn die Spielregeln eingehalten werden. Und darum wird es auch in Zukunft immer wieder gehen. Es ist nun einmal so, daß der Mensch die Entscheidung in einem Spiel durch den unberechenbaren Zufall sucht, daß — wie Wieland es einmal ausgedrückt hat — der Hang zum Wunderbaren die stärkste, aber auch zugleich die schwächste Seite der menschlichen Natur ist. Deshalb wird man gut daran tun, von der Vorstellung auszugehen, daß die Spieler auch beim Ramsospiel danach trachten werden, den Zufallsmomenten einen größeren Einfluß auf die Spielentscheidung einzuräumen, als es die Spielregeln gestatten. Da das Spiel ebenfalls mit Ponte gespielt wird, kann schon ein nicht geschlossener Kreis von Spielern, vor allem, wenn sich auch ungeübte und unerfahrene unter ihnen befinden, wieder die Gefahr mit sich bringen, daß das Spiel zum Glücksspiel wird, weil der Durchschnitt der Spieler entweder nicht genügende Kenntnisse und Erfahrungen im Spiel hat oder sie nicht zum Einsatz bringt. Die Polizei wird deshalb auch in Zukunft ein wachsames Auge auf die Spielklubs haben müssen, um der Veranstaltung strafbarer Glücksspiele entgegenzuwirken. Dieser Aufgabe wird sie nur gewachsen sein, wenn sie die Entwicklung, die vom Ecarté zum Ramso geführt hat, in ihren Ursachen kennt. Mindestens aus diesem Grunde war es m. E. auch im jetzigen Zeitpunkt, nach dem grundsätzlichen Urteil des Bundesverwaltungsgerichts, noch interessant und nützlich, über die Spielregeln des Ecarté und ihre Bedeutung für die strafrechtliche Beurteilung des Spiels zu sprechen.

Schutzbehauptungen und Taktik des Berufs- und Falschspielers vor Polizei und Gericht

Kriminaloberinspektor I. Kl. Sprung, Wien

Unzählig sind die Opfer, die der Spielteufel bei den Goldsuchern Amerikas gefordert hat. Der bessere Schütze und die schnellere Klinge entschieden über Falschspiel und Glück, aber nicht über Recht und Unrecht. Wir befinden uns im Irrtum, wenn wir glauben, daß diese Zeiten ganz vorüber seien. Bis in die letzte Zeit finden wir — von anderen Delikten abgesehen — Mord, Totschlag und schwere Körperverletzung als Begleiterscheinung, als Umrahmung des Spieles.

Wie sehen die Personen aus, mit denen Polizei und Gericht zu tun haben?

Vor allem fällt die geringe Beteiligung Jugendlicher am Glücksspiel auf. Der Jugendliche bevorzugt eher Roheitsdelikte, bei denen er seine überschäumende körperliche Kraft offenbaren kann, als daß er mit List und Tücke seinen Nächsten ausbeutet. Die stärkste Beteiligung am Spiel finden wir um das 40. Lebensjahr herum, also erst in einem Alter, in dem erzieherische Einflüsse selten noch Erfolg haben. Am Glücks- und Falschspiel sind überwiegend Männer beteiligt. Dies dürfte sich aus der Mentalität der Frau erklären, die im übrigen von der Sucht zu gewinnen mindestens ebenso, wenn nicht sogar in noch stärkerem Maße als der Mann beherrscht wird. Der Frau fehlt nur der erforderliche Wagemut, bei dem es oft um das Letzte geht. Sie verfügt infolge wirtschaftlicher und sozialer Abhängigkeit meist auch nicht über die nötigen Mittel. Ihre Überlegungen sind kleinlicher, berechnender. Sie beteiligt sich daher eher dort, wo die Aussicht auf Gewinn größer ist und wo sie sich nicht innerhalb einiger Augenblicke entscheiden muß, so z. B. beim Lotto. Hier hat sie wochenlang Zeit zum Überlegen. Aber keine Regel ohne Ausnahme. Wenn die Spielleidenschaft bei ihr chronisch ist, kommt die Frau vom Spielteufel nicht mehr los, da sie im allgemeinen ihren Gefühlen und Leidenschaften leichter erliegt als der Mann.

Wir hören aus dem 17. und 18. Jahrhundert von »Karthöfen« (ähnlich unseren heutigen Bridgestuben), in denen von Frauen ganz beträchtliche Summen umgesetzt wurden. Aus alten Jahrbüchern Hamburger und Leipziger Kaufleute, in denen solche Posten als »Spielgeld für die Frau« eingetragen sind, ist dies ersichtlich. Und man kann wohl sagen, daß der Weizen internationalen Falschspieles besonders im 18. Jahrhundert in voller Blüte stand, als eine wahre Spielwut beide Geschlechter — vom Kaiser bis zum Kinde — befallen hatte. Alle waren vom Spielteufel besessen!

Berufsmäßig ist der Handel am meisten belastet, daher kann man auch von einem Kaufmannsdelikt sprechen. Der Kaufmann ist der wagende Geld- und Börsenspekulant. Es liegt ihm daher, sein Glück im Spiel, im Glücksspiel, zu versuchen. Nicht unerwähnt darf auch das Gewerbe bleiben, das nachts oder in den frühen Morgenstunden seine Tätigkeit ausübt, so vor allem der Kellnerberuf. Der Vermögenlose spielt in der Hoffnung auf großen Gewinn, der Vermögende, weil er den Wert des Geldes nicht zu schätzen weiß.

Wenn wir schon das Glücksspiel ein Kaufmannsdelikt genannt haben, so wird verständlich, daß das dem Glücksspiel am nächsten stehende Delikt der Betrug ist. Treffen beide zusammen, ergeben sie das Falschspiel oder den Spielbetrug.

Beachten wir die Vorstrafen unserer Spieler, so finden wir hauptsächlich Nutzdelikte, am wenigsten aber Gewaltdelikte. Eine Ausnahme bildet nur die sog. »Stoßpolizei«, d. i. die Spielpolizei, auf die ich noch zu sprechen kommen werde.

Zeitlich gesehen erleben wir Höhepunkte der Spielleidenschaften in Inflationszeiten nach großen Kriegen. Viele scheuen — durch kriegsbedingte Untätigkeit hervorgerufen — eine ernste Arbeit, andere schwimmen in leichterworbenem Gelde, das für sie nicht den Wert darstellt wie für einen

arbeitenden Menschen, der immer, wenn auch nur im stillen, rechnet und berechnet. Daraus ergibt sich, daß der Spielgewinn einen verderblichen Einfluß in sich birgt. Gewonnenes Geld hat für den Menschen weit weniger Wert als erarbeitetes. Daher gibt es der Spieler mühelos aus!

Heute stellen die Spielkarten die engere Domäne der schwer kriminellen Spiele dar, vor allem weil sie unerschöpflich in ihrer Art sind.

Der Spielbetrieb ist organisiert; wir haben den Spielhalter, den Spielveranstalter, den Spielorganisator und auch eine Spielpolizei. Der Spielhalter betreibt das Glücksspiel in großem Stil.

Der Spielveranstalter und Organisator ist der Verführer. Er hält sich oft vom Spiele selbst fern und findet seinen laufenden Erwerb im systematischen Erheben von Spielgeldern, da er meistens auch die Spielgeräte zur Verfügung stellt. Er unternimmt es, die Ausplünderung seiner Mitmenschen auf lange Sicht zu organisieren. Sein Verdienst hängt von der Höhe der Spieleinsätze und der Zahl der Teilnehmer ab. So erklärt sich sein Bestreben, die Spielleidenschaft in immer weitere Kreise hineinzutragen. Oft finden wir diesen Typ auch bei Gastwirten, die den Gästen nicht nur die Karten zur Verfügung stellen, sondern sie auch vor der Polizei warnen. Wie oft kommt es vor, daß solche Veranstalter — speziell in Spielklubs — den Gewinnern einen Gutschein ausstellen, damit diese gezwungen sind, am nächsten Tage wieder zu kommen, um ihn einzulösen — in Wirklichkeit aber, um den Gewinn wieder los zu werden.

Die »Spielpolizei« selbst ist eine unangenehme Begleiterscheinung. Sie ist nichts anderes als eine bewaffnete, organisierte Bande, deren Aufgabe darin besteht, einen Glücksspielbetrieb vor unangenehmen Überraschungen seitens der Konkurrenz oder vor anderen Zufälligkeiten zu schützen. Pistole und Messer sitzen äußerst locker und der Großteil dieser Gesellen ist, im Gegensatz zu den eigentlichen Spielern, wegen Gewalt- und Roheitsdelikten vorbestraft.

Als Kuriosität möchte ich folgendes erwähnen:

Im Jänner dieses Jahres wurde unter den Klängen einer Heurigenkapelle ein gewisser Fürstel in Wien zur Grabe getragen. Dieser war bis 1938 der ungekrönte Herrscher und oberste Richter über sämtliche Wiener Glücksspielpartien. Die ganze Unterwelt beugte sich seinem Richterspruch, den er Ohrfeigen austeilend zu sprechen pflegte. Seine Stellung hatte er mit einer nie fehlenden Klinge errungen. Nach 1945 fungierte er nur mehr als Stoßpolizist.

Gegenwärtig ist allen Kulturstaaten der Grundsatz völliger Spielfreiheit fremd. In unserer Strafgerichtspflege ist, bedingt durch die liberale Auffassung von Verbrechen und Strafe, ein allgemeiner Zug zur Milde feststellbar. Es besteht jedoch der Grundsatz des völligen Glücksspielverbotes; daher ist in Österreich auch das Spielen zwischen Bekannten in der eigenen Wohnung verboten.

Das Glücksspiel selbst wird als Verletzung der öffentlichen Sittlichkeit — als Übertretung nach § 522 StG — mit einer Höchststrafe von 3 Monaten Arrest und Geldstrafe bis zu 360 000 S geahndet. Nach diesem Paragraphen wird die Beteiligung (im weitestgehenden Sinne) an einem Glücksspiel oder an einem namentlich verbotenen Spiele (diese sind in einer Verordnung des Bundeskanzleramtes aufgeführt) dann bestraft, wenn um hohe Beträge gespielt, wenn also hasardiert wird. Sonst ist sie straffrei. Auch derjenige ist strafbar, der in seinen Räumen spielen läßt. Auf Gewerbsmäßigkeit steht Strafverschärfung. Der Verfall der Spielgeräte und Einsätze ist vorgesehen. Sollte in einem Gastlokale gespielt werden und trifft der Tatbestand des Hasardierens nicht zu, so kann der Lokal inhaber lediglich nach § 16 der Gewerbeordnung belangt werden, die nur das Halten von erlaubten Spielen vorsieht.

Anders sieht es bei Spielbetrug aus, wo es unter Umständen bis zur Verurteilung wegen Verbrechens des Betruges kommen kann.

Aus diesen Umständen allein können wir uns schon ungefähr ein Bild machen, wie sich der Spieler vor Polizei und Gericht zu verhalten und zu verantworten suchen wird.

Der Mittelpunkt, um den sich die übrigen mit dem Glücksspiel im Zusammenhang stehenden strafbaren Handlungen gruppieren, ist das Spiel selbst. Natürlich kann — juristisch gesehen — das Glücksspiel nicht gleichzeitig Falschspiel sein.

Der Großteil der Spieler ist vorbestraft und daher nicht mehr gewillt, eine längere Freiheitsstrafe zu erleiden. Er will es nicht riskieren, wegen eines eventuellen Rückfalles Strafverschärfung auf sich zu nehmen. Es fehlt ihm bereits der jugendliche Elan für die Begehung anderer Straftaten, d. h. er sucht sich einen guten Verdienst mit geringstem Risiko: das Spiel. Die Überführung selbst ist schwer,

weil das Spiel keine Tatspuren hinterläßt. Das weiß er ganz genau. Andererseits ist die Versuchung für den gewerbsmäßigen Spieler, Falschspiel zu betreiben, wieder sehr naheliegend, wenn andere Mittel wie Ermüdungserscheinungen, Trunkenheit des Mitspielers usw. nur einen vorübergehenden Erfolg erwarten lassen. Außerdem ist es dem Spieler, wie schon gesagt, nicht ganz gleichgültig, ob er wegen Betrages verurteilt wird oder nur wegen einer Übertretung, der Beteiligung an einem verbotenen Spiel. Deshalb versuchen die Spieler, ihrem Opfer, das sie auf betrügerische Art und Weise »abgerüstet« haben, einzureden, daß es sich durch sein Verhalten selbst strafbar gemacht habe, falls sie entlarvt werden sollten. Und nur zu oft kommt es vor, daß durch unwahre Angaben des Opfers die Amtshandlung im Sande verläuft. Aus diesem Grunde ist auch gerade in Spielerkreisen das geflügelte Wort »Sagst Du ja, bleibst Du da, sagst Du nein, gehst Du heim!« von besonderer Bedeutung.

Für den Polizisten ist es von enormer Wichtigkeit, nicht nur die in Frage kommenden Spiele vollkommen zu beherrschen, sondern das Gesamtbild so gut wie möglich zu fixieren, da bei seinem Erscheinen infolge der meist großen Zahl der Beteiligten ein gewisses Durcheinander entsteht, das gewöhnlich noch künstlich verstärkt wird. Die richtige Situation sofort zu erkennen, ist von ausschlaggebender Bedeutung (Wer hat welche Karten gehabt, wo und wie haben die Personen gesessen, gestanden? Lage und Geldbeträge usw.). Etwas günstiger ist es schon, wenn man in der Lage war, das Spiel über kürzere oder längere Zeit zu beobachten. Hinzu kommt ein weiteres Erschwernis: Glücksspielpartien werden derart arrangiert, daß man ohne Übergang ein anderes Spiel fortsetzen und dadurch das ursprüngliche Spiel verschleiern kann. So werden z. B. die beiden Tafeln, deren Ecken die verschiedenen Werte beim Stoßspiel darstellen und auf die gesetzt wird, beim Erscheinen der Polizei zum Schreiben genommen und »Zensa« gespielt. Die Tafeln werden zu diesem Zwecke bereits vor Beginn der Stoßpartie meistens von ein und derselben Person beschriftet. Sie sind daher beim Einschreiten sicherzustellen, die Schrift ist zu vergleichen. Sehr oft vergessen die Galeristen¹⁾ das Schreibrequisit, und wenn man längere Zeit stehen bleibt, um ein wenig zu kiebitzen, kommen sie in die größte Verlegenheit.

In Fällen, bei denen man Gelegenheit hatte, eine Partie genau zu verfolgen bzw. zu beobachten, verlaufen die Amtshandlungen ohne Schwierigkeiten — vorausgesetzt, daß der Beamte sattelfest ist. In derartigen Fällen wird der Galerist, falls es sich um ein Glücksspiel handelt, kaum leugnen. Wohl aber wird er schärfsten Protest einlegen und leugnen, wenn ihm Falschspiel nachgewiesen werden soll.

Besteht keine Gelegenheit zum Umsatteln, wird beim Erscheinen der Polizei das Spiel zerstört, das Geld, falls welches auf dem Tische liegen sollte, eingesteckt oder auch liegengelassen und die Spielkarten durcheinandergebracht. Mag man auch aus der Situation erkennen, daß Glücksspiel betrieben wurde, mögen auch so und so viele gestehen, daß sie an einem Glücksspiel teilgenommen haben, so werden die Amtshandlungen bzw. der richterliche Spruch von einem Umstande beeinflußt sein: Von der Höhe des Betrages, um den gespielt wurde.

Da Tatbestandsmäßigkeit und Strafbarkeit nach österreichischem Recht von der Höhe des Betrages, um den gespielt wurde, abhängen, ist dies einer der neuralgischen Punkte jeder Amtshandlung. Beschlagnahmt werden darf nur das Geld, das sich am Spieltisch befindet oder offensichtlich zum Spielbetrieb gehört. Es liegt im freien richterlichen Ermessen, die Beträge als hoch oder gering anzusprechen.

Da sich die Polizei gezwungenermaßen vor allem auf die Geldbeträge konzentrieren muß, versuchen die Galeristen diesen schwachen Punkt noch weiter abzuschwächen, indem sie z. B. Jetons ausgeben, die als 10-Groschen-Jetons bezeichnet, von ihnen in Wirklichkeit aber um 10,— S verkauft werden.

Anlässlich der Aushebung einer Glücksspielpartie in einer Privatwohnung, in der angeblich nur um geringe Beträge und zum Zeitvertreib gespielt wurde, trug sich folgendes zu: Obwohl Jetons um Groschenbeträge im Spiel waren, brach plötzlich eine förmliche Revolution unter den mehr oder weniger naiven Spielopfern aus, als verlangt wurde, daß diese Jetons um die genannten Beträge sofort einzulösen wären. Durch die Unerfahrenheit einiger um ihr Geld bangender Spielneulinge war das Eis gebrochen und der Richter hatte es leicht, ein Urteil zu fällen. Ein zweiter Umstand war bei dieser Partie von Bedeutung: Die Summe der Gelder, die für die Jetons eingehoben worden waren, stimmte mit jener, die beim Bankhalter vorgefunden wurde, nicht überein. Eine gründliche Suche förderte das Geld hinter einem Vorhang zutage.

¹⁾ Unter »Galerist« versteht man eine bereits wiederholt vorbestrafte Person, die in der Unterwelt Stellung und Rang hat.

Eine ebenfalls häufige Erscheinung beim Einschreiten ist — wie schon kurz erwähnt — das Zerstören der Karten. Nachher findet sich für die Spielrequisiten kein Eigentümer. Die wirklichen Eigentümer, meist abgebrühte Galeristen, leugnen, und es ist in 99 von 100 Fällen unmöglich, einen Nachweis zu führen. Abgesehen davon, daß ein Eigentumsnachweis — ich nehme die Fälle aus, in denen der Lokalinhaber im Rahmen eines normalen Spielbetriebes die Geräte zur Verfügung stellt — die Gewohnheits- bzw. Berufsmäßigkeit des Spieles dokumentieren würde, zeigt die Erfahrung, daß unter den Spielrequisiten fast immer auch einige präparierte Spiele sind; ein Beweis dafür, daß bei günstiger Gelegenheit Falschspiel nicht nur durch Geschicklichkeit, sondern mit den primitivsten Mitteln, mit präparierten Spielutensilien, betrieben wird.

Wie wir sehen, konzentriert sich die Hauptverantwortung der Glücksspieler auf nur einige wesentliche Punkte, und zwar auf jene, die das Gesetz für sie als Lücken offen läßt und die geeignet sind, eine Straflosigkeit zu sichern:

1. Wenn es nur halbwegs geht, wird jedes Glücksspiel abgeleugnet. Ist dies nicht möglich, dann wurde eben angeblich
2. nur um geringe Beträge zum Vergnügen gespielt, wobei 90 Prozent der Anwesenden behaupten werden, das Spiel überhaupt nicht zu kennen und gerade zufällig dazugekommen zu sein.

Begünstigt wird dieser Umstand noch dadurch, daß ein Hasardieren, d. h. ein Spielen um Beträge, die in keinem Verhältnis zum Einkommen oder Vermögen des Spielers stehen, straflos und nicht verboten ist, es sei denn, es wird zu einem verbotenen Spiele hasardiert. Wir machen daher auch die Erfahrung, daß bereits vielenorts bei an sich erlaubten Spielen, so bei dem von den Südseeinseln eingeführten Casino-Spiel hasardiert wird (hier wird unter »Casino-Spiel« nicht das in Deutschland unter dieser Bezeichnung übliche Ecarté-Chouette verstanden, sondern ein Commerzspiel, das mit 52 Blatt französischer Karten gespielt wird).

Auch das Setzen bei erlaubten Spielen, das »Jouettieren«, ist feststellbar. Hier muß man den Nachweis erbringen, wer welchen Betrag gebucht hat. Dies ist sehr schwer, wenn kein offenes Tableau beim Spiel besteht.

Die Materie selbst setzt große Kenntnisse voraus und erfordert vor allem ein rasches und richtiges Erfassen von Situationen, die eine Beweisführung alles andere als erleichtern. Der Gesetzesübertreter hat es deswegen verhältnismäßig leicht. Er leugnet vor der Polizei; er leugnet vor dem Gericht. Seine Opfer leugnen ebenfalls, um neben dem Verlust nicht noch zusätzlich bestraft zu werden. Ist der Tatbestand des Glücksspieles nachgewiesen, dann wird der Betrag, um den gespielt wurde, bagatellisiert. Man läßt vorübergehend auch das eine oder andere Opfer die Bank halten, um einen ganz sicheren Nachweis der Gewerbsmäßigkeit von vornherein auszuschalten, oder der Spielhalter läßt sich zeitweise vertreten und wenn auch nur, um sich auszuruhen.

Etwas wiederholt sich ständig bei allen Gerichtsverhandlungen und wird immer wieder von der Verteidigung vorgebracht: Vor dem Gesetz sind alle gleich. Für Bürger eines demokratischen Staates darf es nicht zweierlei Recht geben. Wenn daher der Staat offiziell Glücksspiel veranstaltet, dann muß dies für alle erlaubt sein.

Beim Falschspiel ist die Situation etwas anders. Wenn vorhin kurz die Merkmale bzw. Hauptpunkte bei der Verantwortung des Glücksspielers gestreift wurden, die — durch die bestehenden Gesetze bedingt — relativ einfach und unkompliziert sind, so ist der Nachweis für Spielbetrug relativ schwer und die Verantwortung verhältnismäßig einfach. Wird der Falschspieler bei einem Glücksspiel ertappt, so ist die Polizei vor allem bemüht, dessen Merkmale zu fixieren. Sie handelt damit nach dem alten Sprichwort: »Lieber einen Sperling in der Hand als zehn Tauben auf dem Dach!« Begünstigt wird der Falschspieler in diesem Falle dadurch, daß an den meisten Glücksspielpartien eine größere Anzahl von Personen teilnimmt. Wird ein Spiel mit Helfern und Helfershelfern betrieben, so ist das ein typisches Zeichen für die Gewerbsmäßigkeit. In der Regel kann man erst hinterher sagen, daß auch falsch gespielt wurde. Der Polizist könnte auch mit Sicherheit sagen, wer dies tat, aber wie will er den Beweis führen? Unter 10 beschlagnahmten Paketen Spielkarten waren 2 gezinkt. Wem gehören sie? Die Erfahrung zeigt, daß mit gezinkten bzw. präparierten Karten fast nie gespielt wird. Eine längere Beobachtung ist selten möglich und wenn, wie sollte der Polizist die Falschspielergriffe erkennen, die bei richtiger und vollendeter Ausführung oft sogar für einen Fachmann nicht bemerkbar sind? Wir stehen hier vor einem schwierigen Problem. Die Überführung eines routinierten Falschspielers ist keine Kleinigkeit!

Nehmen wir an, ein Falschspieler sei am Werk und habe eigene präparierte Karten mitgebracht. Sollte es zur Anzeige kommen — wir kennen anonyme Anzeigen fast nur wegen Glücksspielen, wegen Falschspielen fast gar keine — und man trifft den Beschuldigten beim Spielen an, so will er die Karten von einem Unbekannten geschenkt bekommen haben. Meistens ist aber die Situation so, daß er sich vom Lokalinhaber Karten geben läßt und diese gegen präparierte umtauscht. Also muß man ein besonderes Augenmerk auf ein zweites Paket Karten richten! Dies ist sehr wichtig! Meistens wird der Falschspieler aber das zweite Paket irgendwie »verjankert«, d. h. weggebracht haben. Gelegenheit dazu gibt es genug, so z. B. auf der Toilette oder mit Hilfe eines Komplizen. In diesem Falle wird er leugnen und den Wirt verantwortlich machen wollen. Es kann sogar vorkommen, daß er zum Angriff übergeht.

Der Spielpartner, der auch bei den größten Verlusten schweigt, wird, falls er merkt, daß mit präparierten Karten gespielt wird, seinen Verlust zurückverlangen und unter Umständen sogar eine Anzeige erstatten. In Spanien mußte in einem solchen Falle zu Beginn der Neuzeit der Falschspieler an Ort und Stelle seinen gesamten Gewinn — und das war Hartgeld! — verschlucken. Man brauchte keinen Richter. Den Rest besorgte dann der Totengräber.

Wir haben bereits festgestellt, daß es wegen Kartenspielen fast keine Anzeigen gibt, höchstens einige wegen Glücksspielpartien. Dies ist nicht zuletzt auf den Umstand zurückzuführen, daß die sog. »bessere Gesellschaft« das Anwachsen des Spielbetriebes unangefochten läßt und die Regeln des Spieles sanktioniert. Diese machen es einem Menschen, der sich ihnen unterwirft, als »Ehrenmann« zur Pflicht, seinen Spielschulden nachzukommen, koste es ihn auch seine Existenz oder gar sein Leben.

Mit Anzeigen können wir also fast gar nicht rechnen. Ich möchte nochmals betonen, daß wir uns mit Kartenfalschspiel befassen und daher auch die Bauernfängermethoden außer acht lassen, bei denen sich die Situation wesentlich anders darstellt.

Will man daher das Falschspielunwesen wirklich erfolgreich bekämpfen, so bleibt einem nur die Beobachtung, ein Kiebitzen beim Spiele übrig. Und dabei kann man fast unglaubliche Feststellungen machen. Das Falschspiel mittels Zunds steht in voller Blüte. Unter »Zund« versteht man eine Zeichengebung, die keine Tatspuren hinterläßt und ohne weiteres abgestritten und geleugnet werden kann. Oft geht es dabei, z. B. in Bridgestuben, auch nur um ganz geringfügige Beträge, so daß der Tatbestand des Betruges mit Rücksicht auf die Geringfügigkeit der Beträge kaum gegeben erscheint, man also von Amts wegen gar nicht viel unternehmen kann und das Opfer sich kaum geschädigt fühlen wird.

Wie will man einen »Zund« nachweisen? Photographieren kann man bei einer Kartenpartie so ohne weiteres nicht und eine Beobachtung müßte über längere Zeit hindurch fortgesetzt werden. Wird dem Täter schließlich der »Zund« vorgehalten, so leugnet er diesen bestimmt ab und erklärt dem Richter, es sei Zufall gewesen, daß er gerade beim Ausspielen dieses oder jenen Blattes diese oder jene Geste gemacht habe. Das Opfer wird sich meistens nicht geschädigt fühlen. Mit diesem hat sich der Täter unter Umständen bereits ausgeglichen oder es fürchtet, zumal es sich meistens um leidenschaftliche Spieler handelt, daß in Zukunft niemand mit ihm spielen wird. Es bleibt dem Richter daher nichts anderes übrig, als — in dubio pro reo — auf Freispruch zu erkennen, sofern das Verfahren nicht schon im Stadium der Voruntersuchung eingestellt worden ist.

Und wie oft könnte ein und derselbe Beamte Beobachtungen erfolgreich durchführen und gleichzeitig einschreiten? Höchstens zwei bis drei Mal, dann wäre er am Orte schon bekannt, da in Spielerprozessen erfahrungsgemäß ein sehr dankbares Spielerpublikum als Zuhörer anwesend zu sein pflegt. Und einem anderen Beamten einfach sein Wissen weiterzugeben, ihn einzuweißen und einschreiten zu lassen, wird kaum Erfolg haben, wenn dieser keine ausreichenden Fachkenntnisse mitbringt. Nicht gerne steigt die Justitia ein, vor allem dann nicht, wenn sich die Verluste in normalen Grenzen bewegen. Und wieviele Falschspieler gibt es, die gewerbsmäßig gerade nur um so viel spielen, daß sie gut leben können?!

Manche Menschen opfern ihrer Spielleidenschaft täglich eine gewisse Summe. Ist diese Summe verloren, gehen sie nach Hause. Solche »Stammkunden« sind sehr beliebt. Sie verspielen täglich ihr Quantum und würden es sich sehr verbitten, wenn man sie darauf aufmerksam machen würde, daß ihr alter lieber Spielkollege keine ganz reine Gangart habe. Es interessiert sie auch nicht. Sie wollen ihre zwei Stunden Vergnügen haben und die haben sie. Das lassen sie sich eben Geld kosten. Wer kann es ihnen verbieten?

Eine Überführung des Falschspielers ist, wenn er nicht mit präparierten Karten spielt, sondern nur Griffe anwendet, die kaum nachweisbar sind, oder wenn er mit einem unauffälligen »Zund« arbeitet, sehr schwer, oft unmöglich. Man weiß zwar, daß dieser oder jener falsch spielt, bei dieser Weisheit bleibt es aber auch. Man hat nicht immer das Glück, bei einem Falschspieler — wie seinerzeit in Nürnberg — gleich eine ganze Sendeanlage eingebaut vorzufinden! Im übrigen leisten die Kartenfabriken dem Spieler dadurch ganz gewaltig Vorschub, daß sie Spielkarten mit Rückenmustern erzeugen, aus denen der gewiegte Spieler schon nach zwei bis drei Spielen die wichtigsten Karten erkennt. Er hat es daher gar nicht notwendig, sich selbst irgendwie anzustrengen. Er spielt reell und kennt dabei das Blatt seines Partners, was will man noch mehr? Daß er in diesem Falle leugnen wird, ist selbstverständlich.

Der Berufsspieler als Glücks- oder Falschspieler ist bereits durch sämtliche Hochschulen in- und ausländischer Zuchthäuser gegangen. Wir haben daher einen in seinem Verhalten vor Polizei und Gericht versierten und routinierten Gegner vor uns. Das Hauptgewicht seiner Taktik legt er auf das Leugnen. Kommt er damit nicht durch, versucht er seine Tätigkeit auf ein minder strafbares Gebiet zu verlagern, so z. B. vom Falschspiel auf Glücksspiel. Die Gesetze und Vorschriften machen ihm das sehr leicht.

Und noch etwas werden wir beim Spieler finden. Da Geld für ihn nicht die Bedeutung hat wie für einen arbeitenden Menschen, er es leicht und reichlich ausgibt und für ihn Spielschulden Ehrenschulden sind, kann und wird er sich immer die besten Anwälte nehmen. Man staunt, wenn man wegen einer kleinen Glücksspielpartie als Zeuge vor Gericht erscheinen muß und dort die namhaftesten und besten Anwälte vorfindet. Der Gerichtssaal ist voller »Kiebitze«, die nicht nur den Verlauf des Prozesses ganz genau verfolgen, sondern auch mehr als neugierig auf die Polizisten sind, die es gewagt haben, ein schönes Spiel zu stören.

Die derzeitigen Strafnormen sind für eine wirksame Bekämpfung des Glücksspieles ungenügend. Sie stellen leider nur leicht übersteigbare Schranken für den Glücksspielbetrieb dar. Das Glücksspiel breitet sich aus und erfaßt besonders moralisch schwache und auch jüngere Personen. Viele, die sich bei stärkerer Strafandrohung nicht an den grünen Tisch gesetzt hätten, werden zu Spielern. Deshalb sind strengere Strafnormen und härtere Urteile der Gerichte unbedingt notwendig.

Der Schutz gegen Falschspiel, den die Polizei bieten kann, ist kaum nennenswert. Daher sollte eine ständige aufklärende Tätigkeit entfaltet werden, weil der beste Schutz und das wirksamste Mittel gegen Falschspiel der Selbstschutz ist. Eine traurige Angelegenheit, wenn man in Kulturstaaten und Demokratien von Selbstschutz sprechen muß, aber er ist erfahrungsgemäß das am sichersten wirkende Mittel.

Leider wird die Schwere dieser Delikte weit unterschätzt. Man übersieht oft ganz, daß sie eine Tendenz zur gewohnheits- und berufsmäßigen Begehung zeigen, also Eigenarten aufweisen, die eine Ausbeutungsgefahr in sich bergen. Als solches ist das Delikt als ein chronisches zu bezeichnen und bekanntlich sind chronische Delikte leicht Brutstätte und Ausgangspunkt für viele andere Straftaten. Wie jedes Spiel die Tendenz des Falschspielens in sich trägt, neigt auch der Spieler zum Betrug. Als Schleicher- und Ausbeutertyp scheut er einen offenen Angriff. Er sucht feige Deckung, ihm fehlt die »Größe«, wie sie — wenn man einmal so sagen darf — Einbrecher und Räuber haben können. Daher gehören die Spieler vorwiegend Kreisen an, aus denen Hehler, Wucherer, Zuhälter und Betrüger hervorgehen. Folglich wären strenge und harte Strafen für Spieldelikte zu fordern. Die kriminelle Gefährlichkeit des Hasardierens mit seinen Ausbeutungs- und Ansteckungstendenzen, die von den Gerichten und Behörden wegen der großen Überführungsschwierigkeiten nicht genügend erkannt wird, fordert dringend entsprechende Beachtung. Sie gebietet eine wirklich ernstzunehmende Generalprävention, d. h. eine Abschreckung durch die Aussicht auf eine tatsächlich fühlbare Strafe.

Die uns seit mehr als zwei Jahrtausenden bekannte Spielleidenschaft, die weder durch »Speerutenlaufen« noch durch den Umstand, daß sie eine »an Hals und Hand zu sühnende Missetat« war, eingedämmt werden konnte, gehört unter staatliche Kontrolle genommen, sie muß überwacht werden. Da sie im Gegensatz zur Arbeit steht, ist sie unproduktiv; sie steht gegen jede Kultur und alle wertbildenden Kräfte und verstößt gegen die wirtschaftliche und soziale Ordnung eines gesunden Staatswesens.

Repressive und präventive Bekämpfungsmaßnahmen unter besonderer Berücksichtigung der praktischen Erfahrungen aus den Frankfurter Spielerprozessen

Kriminalrat Michalke, Frankfurt am Main

Das Thema soll in der Weise behandelt werden, daß einmal an Hand eines großen praktischen Falles die Momente kurz beleuchtet werden, die dem Sachverhalt die herausragende Bedeutung gaben. Zum anderen sollen einige repressive und präventive Bekämpfungsmaßnahmen — im allgemeinen und besonderen — auszugsweise dargestellt werden. Im ersten Teil wird darauf Wert gelegt, neben bedeutsamer Milieuschilderung auch auf die kriminellen Formen des spezifischen Falschspiels und auf die Tätertypen einzugehen. Aus der Schilderung der tatsächlichen Begebenheiten wird der Praktiker dann die befriedigende Nutzenanwendung ziehen können.

Das vor einigen Wochen in Frankfurt am Main unter dem Namen »Falschspielerprozeß« bekanntgewordene Strafverfahren zeigte in aller Eindringlichkeit und Deutlichkeit die Schwächen und Gefahren eines nach 1948 erneut aufgenommenen Spieles, des Ecarté-Spieles, und zwar in der abgeänderten Form des Kasino-Spieles.

Entwicklungsgeschichtlich ist hierzu folgendes zu sagen:

Im Sommer 1949 wurden in Frankfurt erstmalig wieder Spielkasinos eröffnet, in denen Ecarté ohne Trumpf-König-Bewertung gespielt wurde. Sie wurden zunächst auf Vereinsbasis betrieben und bei Einführung der Gewerbefreiheit zu Gewerbebetrieben umgewandelt. Die Spielkasino-Unternehmer stützten sich bei dem veranstalteten Kasinospiel, wie hinreichend bekannt sein dürfte, auf die Entscheidung des preußischen Oberverwaltungsgerichts aus dem Jahre 1929, wonach unter gewissen Voraussetzungen und strengen Regeln das abgeänderte Ecarté mit Ponte und Chouette als Geschicklichkeitsspiel gewertet werden kann. Hierzu muß bemerkt werden, daß Ecarté mit Ponte und Chouette lediglich in dem genannten Einzelfall, mit dem sich das preußische Oberverwaltungsgericht zu befassen hatte, wegen des günstig gelagerten objektiven Sachverhalts als Geschicklichkeitsspiel gewertet wurde. Im Gegensatz dazu hat das Reichsgericht bereits im Jahre 1927 in dem abgeänderten Ecarté-Spiel ein reines Glücksspiel erblickt. Eine grundlegende Entscheidung in der Richtung, daß das Kasinospiel ein reines Geschicklichkeitsspiel darstelle, ist bisher überhaupt noch nicht ergangen. Es muß in diesem Zusammenhang immer wieder darauf hingewiesen werden, daß die OVG-Entscheidung aus dem Jahre 1929 zwar wegen des vorliegenden Sachverhalts in dem Kasinospiel ein Geschicklichkeitsspiel sah, andererseits wurde aber in der gleichen Entscheidung zum Ausdruck gebracht, daß das Ecarté unter bestimmten Voraussetzungen den Charakter eines Glücksspiels annehmen könne, insbesondere dann, wenn sich damit Falschspielmanipulationen verbänden.

In der letzten Zeit sind wir in dieser Problematik ein entscheidendes Stück vorwärts gekommen, und zwar insofern, als nunmehr die lange erwartete Entscheidung des Bundesverwaltungsgerichts ergangen ist. Das Kasinospiel ist nach Auffassung dieses höchsten Gerichts objektiv ein Glücksspiel.

Wenn es auch früher, im Gegensatz zu heute mehr darum ging, die Kernfrage zu klären, ob es sich bei dem Ecarté-Spiel, d. h. dem abgeänderten Kasinospiel, um ein Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel handelt, so ist auf Grund der im Frankfurter Falschspielerprozeß bekanntgewordenen Zusammenhänge heute hierzu festzustellen, daß der Begriff des Geschicklichkeitsspiels wohl am wenigsten erfüllt wurde. Durch umfangreiche Falschspielmanipulationen haben die beteiligten Zocker erreicht, daß sich das Kasinospiel als reines Glücksspiel darbietet. Die Merkmale sind schon deshalb gegeben, weil bei Vorliegen bestimmter, den Rahmen der Geschicklichkeit sprengender Faktoren der Charakter des Glücksspiels immer stärker hervortritt, selbst wenn Falschspielkunstgriffe im großen und ganzen vermieden werden. Gedacht ist hierbei an gewisse Momente, die noch

kein Falschspiel bedeuten, wie z. B. die Nichtbeteiligung an der Abstimmung innerhalb der Ponte, Schlafen während des Spiels oder Beteiligung am Spiel ohne Spielkenntnisse usw. Auf die Falschspielmanipulationen, die im Frankfurter Spielerprozeß in Rede standen, soll später eingegangen werden. Hier ist das Überwiegen des Falschspieles herauszustellen. Ecarté-Spiel als Geschicklichkeitsspiel war nach außen nur eine geschickte Tarnung. Im übrigen bediente man sich dieses Spieles, um lange Monate hindurch permanent Betrügereien, die zum Teil recht erheblichen Umfang erreichten, zu begehen. Wie wir also sehen, liegt der Gefährlichkeitsgrad des Ecarté-Spiels als Glücksspiel einmal in bestimmten Momenten, die einfach aus dem Spiel selbst nicht herauszuschneiden sind. Erwähnt seien Ponte und Chouette, die insbesondere beim abgeänderten Ecarté die großen Betrugsgefahren in sich bergen. Hinzu kommen noch die schon seit Jahrzehnten üblichen Falschspielertricks, die später behandelt werden sollen und mit deren Hilfe geschickte Zocker immer wieder zum Ziele gelangen. Es dürfte interessieren, daß diese Betrügereien in Verbindung mit Falschspielmanipulationen sogar von einzelnen Kasinoinhabern selbst angewandt wurden. Man stelle sich also vor, wohin man mit einem Spiel kommen kann, bei dem schon von vornherein der Charakter erheblich umstritten ist, bei dem aber dazu noch die Personen, die für die Sauberkeit eines solchen umstrittenen Spieles Sorge tragen sollen, selbst an den Betrügereien beteiligt sind. Diese innere Verbindung zwischen Kasinounternehmertum und Falschspielern ist das Besondere im Frankfurter Falschspielerprozeß gewesen. Es versteht sich beinahe von selbst, daß hierbei auch schwerste Milieuschäden offenbar werden mußten, vor allem, wenn man sich den Kreis der beteiligten Falschspieler näher ansieht und dazu die Umgebung, in der das Spiel abrollte. Es ist nicht die gediegene Vornehmheit der Spielkasinos, wie wir sie aus der Zeit vor und nach dem ersten Weltkrieg kannten, sondern es war milieumäßig bereits ein erhebliches Absinken in die Asozialität festzustellen: das Ecarté-Spiel vollzog sich häufig in Räumen, die jeder Beschreibung spotteten und eigentlich jeden anständigen Menschen von vornherein davon hätten abhalten müssen, sie zu betreten. Einige von unserem Erkennungsdienst angefertigte Bilder (S. 98 ff.) veranschaulichen in überzeugender Form das Milieu und vermitteln gewichtige neue Eindrücke für die kriminologische Sicht des Spieles überhaupt.

Der geheimnisvolle Spieltrieb, der in vielen Menschen steckt, ist wohl eine der Erklärungen für die Beteiligung von harmlosen, sonst anständigen Privatpersonen, meistens Kaufleuten, an diesem Spiel. Hinzu kommt noch, daß die Opfer dieser Betrügereien häufig genug betrunkene Gewerbetreibende waren, denen man schon von weitem ansehen konnte, daß sie Geld hatten und denen man wegen ihrer Trunkenheit um so leichter das Geld abnehmen konnte, selbstverständlich fast ausnahmslos durch Falschspielmanipulationen.

Die Frankfurter Kriminalpolizei hat in diesem Prozeß, dem ein umfangreiches Ermittlungsverfahren vorausging, monatelang gearbeitet und Stein für Stein zusammengetragen, um die Betrüger hinter Schloß und Riegel zu bringen. Die Aktion kann als gelungen und abgeschlossen bezeichnet werden. Es ist nicht zuletzt das Verdienst einiger tüchtiger Kriminalbeamten gewesen, die sich Tag und Nacht für diese Sache einsetzten und in allen möglichen Aufzügen und Verkleidungen die Kontrollen und Beobachtungen durchführten, bis endlich der Stein ins Rollen kam.

Im folgenden sollen die Formen, in denen sich diese Betrügereien abgespielt haben, beschrieben und die Personen charakterisiert werden, die in der Hauptsache als Beschuldigte im Blickpunkt des Interesses standen.

Bereits im Sommer und Herbst 1951 konnten die ersten größeren Falschspielmanipulationen beim Ecarté-Spiel in zahlreichen Spielkasinos in Frankfurt am Main festgestellt werden. Hinzu kamen noch viele anonyme Anzeigen und vertrauliche Mitteilungen, in denen eine große Anzahl von Falschspielern namentlich genannt wurden, die durchweg Berufsspielerkreisen angehörten, bereits früher durch Falschspiel aufgefallen waren und die Strafgerichte beschäftigt hatten. Die betrügerische Spielsteuerung wurde vor allem wie folgt durchgeführt:

1. durch Kopf- und Handzeichen

Man versteht darunter das Annoncieren der Kartenstärke und Kartenfarbe durch bestimmte Zeichengebung nach Ausgabe der Karten. Es bedeutet z. B.:

Das Neigen des Kopfes nach hinten:	die starke Karte.
Das Neigen des Kopfes nach unten:	eine kleine Karte, worunter also ein wenig aussichtsreiches Blatt zu verstehen ist.
Das Neigen des Kopfes nach links:	ein Atout (Trumpf).
Das Neigen des Kopfes nach rechts:	mehrere Atouts (Trümpfe).
Mit der Hand über den Kopf fahren:	Trumpf König (der höchste Trumpf im Ecarté-Spiel).

Über die Stirne fahren:	Trumpf Dame.
Über die Augen fahren:	Trumpf Bube.
Über die Nasenspitze fahren:	Trumpf As.
Über die Oberlippe fahren:	Trumpf 10 usw.

Trumpf 9, 8 und 7 werden über den Mund, das Kinn und über den Hals angezeigt.

Wie man sieht, ist die Zeichengebung nicht so schwer im Gedächtnis zu behalten, da mit der Abstufung der Trümpfe von oben nach unten auch die Abstufung der einzelnen Gesichtspartien von der Stirn bis zum Hals konform geht. Selbstverständlich ist durch längeres Üben auch hinsichtlich der Unterschiedlichkeiten in der Zeichengebung eine Fertigkeit zu erzielen, die ohne weitere Überlegung bei Anzeigen eines bestimmten Gesichtsteiles sofort die bestimmte Atout-Karte erkennen läßt. Hinzu kommt die aus dem Leben gewonnene Erfahrung, daß Spieler als nervöse Menschen häufig genug mit den Händen über das Gesicht oder über einen bestimmten Gesichtsteil fahren. Damit erreicht man, daß bei auffällig gewordenen Situationen stets eine hinreichende Entschuldigung für ein derartiges Verhalten gegeben werden kann. Das würde dann schwieriger sein, wenn die Falschspieler zur Signalisierung andere Körperteile benutzen würden, wie z. B. Rücken, Brust, Bauch usw.

Die Farben wurden folgendermaßen annonciert:

Drehen des Kopfes nach links:	Herz;
Drehen des Kopfes nach rechts:	Karo;
Drehen des Kopfes nach oben:	Kreuz;
Drehen des Kopfes nach unten:	Pik.

Die einzelnen Annoncen werden sehr häufig miteinander verbunden. So bedeutet z. B.: Kopf nach hinten und links halten: Starke Farbe mit einem Atout.

Das Anzeigen der Kartenfarbe erfolgt während des Spiels. Dabei signalisieren die Komplizen auf der gegenüberliegenden Seite, in der Regel also auf der Seite der Ponte, die Farbe, die der Falschspieler, der meistens in der Bank sitzt, spielen soll.

2. durch sog. Kartentricks

Es wurden folgende Ausführungsarten beobachtet:

a) Das Päckchenmachen (in Fachkreisen »Ladung« genannt)

Beim Aufnehmen und Zusammennehmen der ausgespielten Karten werden die Karten so zusammengelegt, daß der Falschspieler bei der späteren Ausgabe drei Trümpfe in die Hand bekommt. Die Art und Weise des »Päckchenmachens« ist dabei verschieden. Teilweise bringt der Falschspieler beim Aufnehmen der Karten vier Karten von einer Farbe zusammen und legt sie oben auf das Kartenpaket. Anschließend werden sieben Karten aufgemischt.

Im anderen Falle werden elf Karten durch die »Löffelmische« abgemischt und wieder auf das Kartenpaket gelegt. In beiden Fällen liegen sodann an achter bis elfter Stelle vier Karten von einer Farbe. Diese Reihenfolge kann aber auch sofort beim Aufnehmen der Karten hergestellt werden, indem die vier Karten von einer Farbe an achter bis elfter Stelle zu liegen kommen. Damit diese Ladung beim Mischen nicht durcheinanderkommt, wird von dem Falschspieler nur der untere Teil des Kartenspieles gemischt (geschnitten) oder es wird die sog. »tschechische« Mische angewandt, indem der obere Kartenteil durch den unteren einfach durchgezogen und wieder obenauf gelegt wird. Kommen die so durch den Falschspieler zurechtgelegten Karten von ihm in der Reihenfolge

2 Karten (Vorhand) — 2 Karten (Hinterhand)

3 Karten (Vorhand) — 3 Karten (Hinterhand)

11. Karte Atout

zur Ausgabe, dann gelangen in die Hand des Spielbetrügers drei Trümpfe, wodurch er sich meistens zwei Punkte sichert.

Da die zurechtgelegten Karten normalerweise von dem Gegenspieler nachgemischt werden und die Ladung dadurch zerstört werden kann, trachtet der Falschspieler danach, die Karten anstatt nach rechts auf die linke Seite zu legen. In diesem Fall bekommt er dann das Kartenblatt bei dem nächsten Kartengeben. Meistens werden die

Karten aber bei dem Ende einer Partie zurechtgelegt, da der Falschspieler bei Beginn der neuen Partie beim Abheben der niedrigsten Karte die freie Auswahl des zu verteilenden Kartenpaketes hat. Beim Abheben der Ladung kann diese ebenfalls zerstört werden. Um dieses zu verhindern, werden verschiedene Tricks angewandt.

b) Einfacher Abhebetrick

Die einfachste und primitivste Art des falschen Abhebens besteht darin, daß der Falschspieler nach dem Abheben mit der rechten Hand nach dem unteren Kartenpaket greift, es in die linke Hand legt, mit der rechten Hand das andere Paket aufnimmt und in geschickter Form es auf das in der linken Hand befindliche Kartenspiel legt.

c) Abhebetrick »Außenmolle«

Die »Außenmolle«, auch »Wellenschaukel« genannt, wird in der Weise hergestellt, daß der Falschspieler nach beendetem Mischen den oberen Teil des Kartenpaketes mit der »Ladung« nach unten bringt und dabei diesen Kartenteil in der Längsrichtung ein wenig muldenförmig nach unten biegt. Hierbei entsteht an der Längsseite des Kartenpaketes eine kleine Lücke, in die beim Abheben in der Mehrzahl der Fälle von den Abhebenden hineingegriffen wird. Arbeitet der Falschspieler mit einem Komplizen zusammen, so zeigt er diesem mit der »Molle« an, wo abgehoben werden soll.

d) Abhebetrick »Innenmolle«

Die Innenmolle ist noch auffälliger. Sie entsteht durch kurzes Hochblättern des oberen Teiles des Kartenpaketes mit der »Ladung«, wodurch die oberen Karten muldenförmig gebogen werden. Dieser so gebogene Kartenteil wird sodann nach unten gebracht. Hierbei entsteht im Gegensatz zur »Außenmolle« nicht an der Längsseite der Karten, sondern an der Schmalseite ein Zwischenraum, in den beim Abheben meistens hineingegriffen wird. Im übrigen gilt auch hier das bei der Außenmolle Angeführte.

e) Abhebetrick »Volte«

Die Ausführung der Volte geschieht folgendermaßen: Man legt das Kartenpaket in die linke Hand und das abgehobene Paket obenauf. Bei dieser Gelegenheit schiebt man den kleinen Finger der linken Hand unauffällig zwischen die beiden Kartenpakete und verdeckt die Karten mit der rechten Hand. Anschließend ergreifen dann Mittelfinger und Ringfinger der rechten Hand einerseits und der Daumen andererseits das untere Kartenpäckchen, welches der Handfläche der linken Hand zugekehrt ist. Nachdem Ring-, Mittel- und Zeigefinger der linken Hand auf das obere Paket gebracht worden sind, wird mit Hilfe des bereits unter dem Paket liegenden kleinen Fingers derselben Hand eine Klemme gebildet, mit welcher man das obere Paket biegt, über das untere hinwegzieht und es dadurch unter das bisher unten gewesene Paket bringt. Bei der ganzen Manipulation wird die rechte Hand als Deckung benutzt. Auf diese Weise versteht es der Falschspieler, die abgehobene Ladung wieder nach oben zu bringen.

f) Spiel untereinander

Die unauffälligste Falschspielmethode stellt das sog. »Spiel untereinander« dar. Hierbei spielt auf der Gegenseite des Falschspielers jeweils ein Komplize, so daß die von dem Hauptfalschspieler zurechtgelegten Karten in der normalen Reihenfolge an den Komplizen zum Nachmischen gelangen. Dieser mischt von dem Kartenpaket in der »Löffelmische« zehn Karten ab, so daß die Kartenfolge gewendet wird und nur die elfte Karte ihren Platz behält. Anschließend werden die Karten im unteren Teil nachgeschnitten. Beim Abheben werden die vorbeschriebenen Abhebetricks angewandt.

Die Gebefolge ist hier

3 Karten (Vorhand) — 3 Karten (Hinterhand)

2 Karten (Vorhand) — 2 Karten (Hinterhand)

11. Karte Atout.

Der Hauptfalschspieler erhält als erste Karten drei Atouts.

Bei dem »Spiel untereinander« werden die Karten von dem Hauptfalschspieler teilweise so gelegt, daß die ersten drei Karten und die elfte Karte von einer Farbe sind. Das vorbeschriebene Abheben erübrigt sich dann. Von dem Hauptfalschspieler werden jedoch zusätzlich noch zwei Karten oben aufgelegt, die er beim Abheben herunternimmt.

g) Zeichnen der Könige

Während des Spieles werden von dem Falschspieler die Könige bzw. einige Könige in der Längsrichtung leicht gebogen, so daß diese Karten etwas gewölbt sind. Hierdurch ergibt sich der Vorteil für den Falschspieler, daß er beim Abheben eines Kartenpaketes, in dem gebogene Könige enthalten sind, auf Grund der leichten Wölbung, ähnlich wie bei der »Molle«, gefühlsmäßig über einem oder mehreren Königen abhebt. Von dem Kartengeber erhält sodann der Falschspieler als erste Karten einen oder mehrere Könige. Er ist dann im Vorteil, da die Könige beim Ecarté neben den Atouts die höchsten Kartenwerte darstellen.

Die einzelnen Arten von Kartentricks müssen den Sachbearbeitern in der Praxis der Kriminalpolizei nicht nur allgemein bekannt sein, sondern sie müssen auch von ihnen beherrscht werden. Dazu gehört ein intensives Sichbeschäftigen mit den Karten und ein Ausprobieren der einzelnen Tricks, bis sie schließlich jedem Beamten, der zur Bekämpfung des unerlaubten Glücks- und Falschspiels eingesetzt ist, geläufig sind. Die Beamten würden sich in Spielerkreisen lächerlich machen, wenn sie bei ihren Beobachtungen in primitiver Weise zu erkennen gäben, wie wenig sie das Spiel mit seinen Modifizierungen beherrschen. Der Spieler erkennt nämlich einen Beamten, von dem er weiß, daß er die einzelnen Tricks nur vom Hörensagen kennt, nicht an. Zum anderen werden die einzelnen Manipulationen so geschickt und schnell durchgeführt, daß nur ein geschultes Auge imstande ist, betrügerische Einzelheiten überhaupt wahrzunehmen. Das bezieht sich insbesondere auf die verschiedenen Formen des Mischens. Die ungeheure Fertigkeit, über die gute Falschspieler verfügen, ist bisweilen verblüffend. Es muß zugegeben werden, daß auch der geschickte Beamte mitunter nicht in der Lage ist, verdächtige Einzelheiten zu beobachten. Hier ist in der Praxis ein Erfolg häufig erst damit zu erreichen, daß die Aufmerksamkeit durch anonyme und vertrauliche Hinweise auf bestimmte Gruppen gelenkt wird. In diesem Zusammenhang ist darauf hinzuweisen, wie wertvoll die ständige Verbindung der Kriminalpolizei mit Zockerkreisen und ihrem Anhang sein kann. Auch von Frauen (Motiv Eifersucht usw.) werden zuweilen bedeutungsvolle Hinweise gegeben.

Im Frankfurter Prozeß wurden die ersten Falschspielmanipulationen in den Ecarté-Spielkasinos Anfang 1950 von nur drei Spielern betrieben, die sich auch später als die Hauptzocker erwiesen. Die umfassende Kenntnis der einzelnen Falschspieltricks hatten sich diese Spieler in Münchener Ecarté-Clubs angeeignet. Anfang 1951 kamen noch vier weitere Spieler hinzu. Es hatte sich somit die erste größere Falschspielergruppe gebildet. Im Verlaufe des Jahres 1951 stieß zu dieser ersten Gruppe eine zweite Hauptgruppe, bestehend aus sechs weiteren Spielern. Diese beiden großen Gruppen teilten sich in mehrere kleine Gruppen, die intensiv die Spielkasinos besuchten und dort ihr Unwesen trieben. Sie wandten dabei die oben beschriebenen Falschspielmanipulationen an, wobei die Aktivität der einzelnen Beschuldigten mehr oder weniger differierte. Es gab unter ihnen auch einige, die die Kartentricks nicht vollendet beherrschten. Diese gaben daher nur Kopfanzeigen oder machten lediglich erhebliche Einsätze beim Spiel auf der Falschspielerseite.

Durch die im Frühjahr 1952 einsetzende, groß angelegte Ermittlungstätigkeit der Kriminalpolizei, die den Falschspielern wegen der durchgeführten Vernehmungen von Kasinoinhabern und Croupiers nicht verborgen bleiben konnte, kam es zu einer Auflockerung der einzelnen Spielergruppen. Zum Teil verließen sie Frankfurt und betrieben ihre Falschspielmanöver an anderen Orten in Süddeutschland, z. B. in Aschaffenburg und Würzburg. Eine andere verstärkte ihre Tätigkeit in Frankfurt.

Bei den Frankfurter Spielern handelte es sich um typische Falschspieler und arbeitsscheue Berufsverbrecher, die laut Personenakten vielfach einschlägig vorbestraft waren. Sie hatten zum Teil in den meisten großen Städten der Bundesrepublik gespielt, insbesondere in München, bevor sie Frankfurt heimsuchten. In Bayern spielten sie u. a. in den Kasinos von Bamberg, München, Rosenheim, Hof, Aschaffenburg, Bayreuth und Nürnberg. Durchweg waren es Personen, die beim Spiel konzentriert überlegten, sich nie der Spielleidenschaft hingaben und deswegen stets falsch spielen konnten. Im übrigen verfügten sie über ausgezeichnete Fingerfertigkeiten und waren in allen Kartentricks wohl bewandert. Weitere Täterkreise bestanden aus Croupiers, die in den einzelnen Kasinos das Spiel leiteten und für die Sauberkeit der Spielführung zu sorgen hatten. Die letzte Tätergruppe setzte sich aus einzelnen Kasino-Unternehmern zusammen, die trotz erheblicher Cagnotte-Abschöpfung noch weitere betrügerische Gewinne erstrebten. Die Unternehmer-Gruppe war zahlenmäßig stärker beteiligt als ursprünglich angenommen wurde. Ein Zeichen dafür, wie sehr die Moral dieses Unternehmertums abzusinken droht.

Im folgenden sollen Ausschnitte der kriminalpolizeilichen Bekämpfung gebracht werden:

Geht man von der Entscheidung des preußischen Oberverwaltungsgerichts im Jahre 1929 aus, so war in diesem speziellen Ecarté-Spiel deswegen ein Geschicklichkeitsspiel zu erblicken, weil es nur von solchen Personen betrieben wurde, die das Spiel wirklich beherrschten. Außerdem wurde es im engsten Klubrahmen durchgeführt, d. h. es wurde ohne weitere aufdringliche Reklame in einem begrenzten Kreis von 25 Personen gespielt. Ob diese Personen sich zu einem Verein zusammenschlossen hatten, der eingetragen oder nicht eingetragen war, ob sie sich als Klub bezeichneten oder einen anderen Namen führten, war dabei vollkommen gleichgültig. Es genügte, daß durch eine Satzung und die enge Begrenztheit des Personenkreises für den Ablauf eines korrekten Spieles Sorge getragen wurde. Dies aber immer nur unter der Voraussetzung, daß es sich bei dem Ecarté um ein Geschicklichkeitsspiel handelt.

Dies ist nun anders geworden, nachdem die grundsätzliche Entscheidung des Bundesverwaltungsgerichtes ergangen ist und in dem Urteil des Frankfurter Falschspielerprozesses zum Ausdruck gebracht wurde, daß es sich bei dem Ecarté unter diesen spezifischen Momenten (verbunden mit zahlreichen Falschspielmanipulationen usw.) um ein Glücksspiel handele. Im Unterschied zu früheren Jahrzehnten kommt es heute für die Kriminalpolizei mehr denn je darauf an, zunächst die Art des Spielunternehmens und den Kreis der Spieler durch Ermittlungen zu erforschen. Dies ist ein nicht unwichtiger Teil der kriminalpolizeilichen Tätigkeit, die teilweise repressiven Charakter hat, zum Teil auch stärkere präventive Seiten aufweist. Trotz den bisher gemachten gegenseitigen Erfahrungen darf man nicht von vornherein unterstellen, daß jedes Spiel-Kasino ein asoziales Unternehmen sei, in dem notwendig kriminelle Elemente verkehren müßten. In Frankfurt gab es ein Kasino, das sich in seiner eleganten Aufmachung erheblich von anderen Unternehmen unterschied und auch hinsichtlich seiner Gäste ein besseres Niveau hatte. Trotzdem kam es bisweilen vor, daß in diesem seriösen Unternehmen ebenfalls Falschspieler auftauchten, die dann andere Personen zu schädigen suchten. Hier ging es nicht mehr um Durchschnittspartien von 10,— DM bis 20,— DM, sondern um mehr als 100,— DM, so daß Spielverluste von mehreren tausend Mark in einer Nacht nicht aus dem Rahmen fielen.

Hinsichtlich des Milieus muß ein in einer anrühigen Gegend eröffnetes Spiel-Kasino von vornherein dem kriminalpolizeilichen Mißtrauen begegnen. In Gegenden, in denen viele kriminelle Personen zu verkehren pflegen, kann es nicht ausbleiben, daß das Spiel in jeder Form schnell zum beherrschenden Element wird. Es dürfte durch statistisches Material und langjährige Berufserfahrungen hinreichend nachgewiesen sein, daß der hemmungslose, leidenschaftliche Spieler eine stärkere Affinität zum Kriminellen aufweist als der leidenschaftslose Durchschnittsbürger. Das ist einmal aus den Spielverlusten, zum anderen aus der zügellosen inneren Bewegung, in der sich solche Menschen befinden, zu erklären. An diesen Orten treffen derartige spielbesessene Naturen mit allen Arten von Rechtsbrechern zusammen; sie kommen mit ihnen ins Gespräch und werden später zu strafbaren Handlungen ermuntert.

Man muß sich wundern, in welchem Umfange sich die Kasino-Unternehmer mit ihren Spiellokalen in die Gegend der Asozialität hingezogen fühlten, dort in der historischen Frankfurter Altstadt, wo sich nach dem verlorenen Kriege ein schauriges Trümmergelände darbot, das im Laufe der Zeit zwar großzügig aufgebaut wurde, aber noch nicht gänzlich verschwunden ist. Die Trümmer waren bekanntlich nach 1945 das Sammelbecken der Kriminalität, die schließlich auch auf die benachbarten Bezirke ausstrahlte, so daß schließlich ganze Stadtteile in Mitleidenschaft gezogen und gefährdet wurden. In der Fachsprache wurden die Frankfurter Spiel-Kasinos als Ganovenasyle bezeichnet, in die man nur hineinzugehen brauchte, um bei Tag und Nacht gesuchte Rechtsbrecher herausholen zu können. Als Vertreter der Kriminalpolizei sollten wir zwar bemüht sein, die Existenz derartiger Verbrecherfallen auch für die Zukunft nicht zu bedauern, aus moralischen und anderen naheliegenden Gründen ist ihre Beseitigung jedoch ein dringendes Erfordernis. Sowohl für die repressive als auch für die präventive Verbrechensbekämpfung kann das Vorhandensein derartig gelagerter Spielunternehmen zeitweise von Nutzen sein; für die repressive dahingehend, daß an solchen Orten häufig gesuchte Verbrecher anzutreffen sind, für die präventive in der Richtung, daß diese Plätze unter verstärkter polizeilicher Kontrolle zu halten sind. Damit kann dem Verbrechen wirksam vorgebeugt werden, vor allem, wenn die Tatsache der Überwachung in den asozialen Kreisen einmal bekanntgeworden ist. Stätten dieser Art müssen daher von den Fahndungskommandos der Kriminal- und Schutzpolizei und den speziellen Glücksspiel-Kommandos ständig überholt werden.

Bekanntlich entspricht das Angebot der Nachfrage, d. h. auf das Spielen übertragen: Spiel-Kasinos werden dann eröffnet, wenn genügend Spieler vorhanden sind, die diese Lokale aufsuchen. Je seriöser

der Spieler ist, um so seriöser werden seine Anforderungen hinsichtlich der Räumlichkeiten, in denen er zu spielen wünscht, sein. Sind ausreichend zahlungskräftige und angesehene Kunden bereit, sich der noblen Passion des Spieles hinzugeben, dann muß notwendig ein elegantes Spiel-Kasino errichtet werden. Je weniger seriös aber die Masse der Spieler ist, um so geringer werden die Anforderungen auch im Hinblick auf die Spielörtlichkeiten sein; sie werden schließlich zur Spelunke, die zu betreten sich der anständige Mensch weigert.

Nach den Frankfurter Erfahrungen dürfte es sich empfehlen, vor der Eröffnung neu geplanter Spiel-Kasinos u. a. auch zu prüfen, ob sie in ihrem äußeren Bild und in ihrer Innenausstattung den Ansprüchen genügen, die man normalerweise an ein Spiel-Kasino zu stellen pflegt. Unternehmer, die sich in Baracken oder Bretterbuden etablieren wollen, sollten nicht zugelassen werden. Die Stelle, der die geplante Eröffnung eines Spiel-Kasinos mitgeteilt wird, sollte durch einen Beamten die vorgesehenen Örtlichkeiten inspizieren lassen, damit derartige Mißstände, wie wir sie in Frankfurt hatten, von vornherein unterbunden werden. Das Argument liegt auf der Hand, daß sich an solchen unzulänglichen Stätten die Asozialität mit ihrer wesentlichsten Begleiterscheinung, der Kriminalität, auszubreiten droht und damit für die Zukunft eine Gefahr für die öffentliche Sicherheit oder Ordnung zu befürchten ist.

In der Geschichte des Ecartés nach 1945 war die Tatsache neu, daß eine große Anzahl von Kasino-Unternehmern dazu überging, sich am Falschspiel direkt oder indirekt zu beteiligen, indem sie durch ein hohes Cagnotte-Geld Gewinne erzielten, die aus Falschspiel herrührten oder indem sie auf der Seite der falschspielenden Ponte Einsätze machten. Auch im Frankfurter Falschspielerprozeß wurden solche Verstöße festgestellt. Wenn in der Vergangenheit das Ecarté-Spiel als Geschicklichkeitsspiel zwar nicht ausdrücklich anerkannt, aber doch immerhin lange genug geduldet worden war, dann geschah dies nicht zum geringen Teil in der Hoffnung, daß die Unternehmer selbst durch Disziplin, Charakterstärke und Achtung vor der Rechtsordnung Sorge dafür tragen würden, daß das Spiel sich in diesem ordnungsgemäßen Rahmen halten könnte. Nach den Frankfurter Erfahrungen ist die Behauptung gerechtfertigt, daß es für die moderne Art von Kasino-Unternehmern kaum mehr ein Berufsethos gibt.

Ein Beispiel möge dies veranschaulichen. In einem von der Frankfurter Kriminalpolizei aufgegriffenen Fall beteiligte sich der Unternehmer selbst in der Ponte gegen den Bankhalter, einen reichen Geschäftsmann, dem in einer Nacht durch Falschspieler, die einschlägig vorbestraft waren, fünftausend Mark abgenommen wurden. An dem Gewinn war der Unternehmer mit ca. fünf- bis sechshundert Mark persönlich beteiligt. Was soll man hierzu noch sagen, nachdem uns allen hinreichend bekannt ist, daß jedem Unternehmer die eigene Beteiligung am Spiel verboten ist. Es muß hier noch besonders herausgestellt werden: Dem Kasino-Inhaber war bekannt, daß in der Ponte ausschließlich Falschspieler saßen, die nur darauf bedacht waren, ihre Opfer zu rupfen. Er kannte die Falschspieler auch persönlich und wußte um ihre Vorstrafen. Es ging ihm also nur darum, an dem nicht unerheblichen Spielergewinn noch beteiligt zu sein, obwohl er als Unternehmer, ohne spielen zu müssen, bereits wesentliche Cagnotte-Gewinne abschöpfte. Egoistische Beweggründe zeigen sich also hier in besonders krasser Form. Sie passen zu dem ungünstigen Bild, das man sich von den meisten Spielkasino-Unternehmern unserer Zeit zu machen hat.

Die Gründe für dieses Absinken der Unternehmersmoral sind u. a. darin zu suchen, daß sich nach 1945 für die meisten Menschen die wirtschaftlichen Grundlagen verschoben haben. Viele besitzen im Gegensatz zu früher zu wenig Geld, um auch noblen Passionen huldigen zu können. Deshalb verschwindet auch jener Spielertyp immer mehr, der es sich leisten kann, größere Spielverluste gelassen hinzunehmen. Diese Feststellungen sind nicht nur in Ecarté-Spielkasinos zu machen, sondern auch in den großen Spielbanken, auf Rennplätzen und bei Buchmachern. Aus der Zahl der wirtschaftlich leistungsfähigen Spieler muß daher möglichst viel herausgeholt werden, und zwar mit den raffiniertesten Falschspielermanipulationen. Es ergibt sich von selbst, daß hierbei die Grenzen der Moral und des Rechts weit überschritten werden müssen. Die Menschen trachten danach, sich fremdes Gut um jeden Preis anzueignen und überlassen es nicht mehr dem Zufall, ob er ihnen bei der Erlangung von Geldwerten irgendetwas behilflich sei. Sie helfen deshalb mit Falschspielertricks nach.

In diesem Zusammenhang sei noch ein weiterer Fall kurz geschildert, in dem die Verbindung des Unternehmers mit der kriminellen Umwelt indirekt offenkundig wird. In Frankfurt befand sich seit vielen Monaten ein Spielkasino in der Nähe des Hauptbahnhofes, das fast ausschließlich von asozialen Personen besucht und in dem hauptsächlich gehehlt wurde. Alle mögliche »heiße Ware« wurde dort verschoben. Der Kasino-Unternehmer hatte hinter den Spielräumen einen besonderen Raum für die Unterbringung dieser Ware bereitgestellt. Ein Dorado für die Unterwelt!

Die häufigen Zugriffe der Kriminalpolizei und die Anwendung der Strafbestimmungen über Begünstigung und Hehlerei führten langsam zur Schließung dieses Unternehmens. Es bedurfte in diesem Falle der allergrößten Anstrengungen der Kriminalpolizei, um zu diesem Erfolg zu gelangen, weil die Bedenken des Gewerbe- und Preisamtes im Hinblick auf die weite Auslegung des Begriffes der Gewerbefreiheit in der amerikanischen Zone nur unter Schwierigkeiten auszuräumen waren.

Nachdem das Kasino-Spiel durch das Urteil des Bundesverwaltungsgerichtes zum Glücksspiel erklärt worden ist, braucht vorerst nicht damit gerechnet zu werden, daß sich Ecarté-Kasinos weiter etablieren werden. Es ist aber zu gewärtigen, daß die Unternehmer versuchen werden, in Zukunft ähnliche Spiele, bei denen der Glücksspielcharakter noch nicht feststeht, durchzuführen. Gedacht ist hierbei insbesondere an Ramso, das in West-Berlin nach Schließung der Ecarté-Kasinos mit Vorliebe gespielt wird. Es ist anzunehmen, daß sich beim Ramso dieselben Mißstände entwickeln werden wie bei dem Ecarté. Im Gegensatz zu der früher üblichen und durch das preußische Oberverwaltungsgericht gebilligten Form der Ecarté-Klubs auf Vereinsbasis mit beschränktem Mitgliederkreis sind die jetzigen Ecarté-Spielkasinos als Gewerbebetriebe aufgezogen, zu denen praktisch Spieler in unbeschränkter Zahl und zum Teil auch spielunkundige Personen Zutritt haben. Auf Grund der allgemeinen Gewerbefreiheit bedürfen solche Spielkasinos keiner besonderen Erlaubnis der Orstpolizeibehörde oder einer sonstigen Behörde wie beispielsweise des Gewerbe- und Preisamtes. Lediglich eine steuerliche Anmeldung genügt. Es kann also in der Praxis jedermann ohne Konzession ein Spielkasino eröffnen, gleichgültig ob er einschlägig und erheblich vorbestraft ist oder nicht. Während Spielbanken und sonstige Glücksspiele von einer Konzession bzw. einer besonderen Erlaubnis abhängig sind, konnten Ecarté-Spielkasinos oder Kasinos, in denen fragwürdige Geschicklichkeitsspiele veranstaltet werden, ohne weiteres eröffnen, obwohl bei Ecarté und anderen anfechtbaren Geschicklichkeitsspielen eine weitaus höhere Gefahr für die öffentliche Sicherheit und Ordnung (insbesondere wegen des Falschspiels, Betrugs, Kreditwuchers usw.) besteht. Hinzu kommt noch, und das hat die Erfahrung vielfältig gelehrt, daß Spielkasino-Unternehmer und Croupiers überwiegend wegen Glücksspiels, Betrugs, Unterschlagung oder anderer Delikte vorbestraft sind und zum Teil über ein sehr umfangreiches Vorstrafenregister verfügen. Unter diesen Umständen ist eine ordentliche und saubere Kasino- und Spielführung von vornherein in Frage gestellt. Zum Betrieb derart umstrittener Geschicklichkeitsspiele, wie z. B. Ramso, wird daher für die Zukunft eine besondere Erlaubnis (Genehmigung) für erforderlich gehalten. Die Gewerbeordnung dürfte in § 33 d Abs. 2 hierzu die geeignete Rechtsgrundlage bieten; ggf. kann auch die Durchführungsverordnung vom 27. 4. 1954 zu § 33 d dahingehend erweitert werden, daß die in § 10 Abs. 2 der Verordnung genannten Voraussetzungen, die von Unternehmern mechanisch betriebener Spiele verlangt werden, auch von den Veranstaltern nicht mechanisch betriebener Geschicklichkeitsspiele gefordert werden. Danach würde die Genehmigung solchen Personen versagt werden können, die in den letzten fünf Jahren wegen verbotenen Glücksspiels, Diebstahls, Unterschlagung, Betrugs oder einer sonstigen aus Eigennutz begangenen strafbaren Handlung oder auf Grund des § 146 Ziff. 5 GO rechtskräftig verurteilt worden sind. Bei der Überprüfung und abschließenden Beurteilung solcher Personen müßte die Kriminalpolizei maßgeblich eingeschaltet werden.

Das Spiel hat sich in den üblichen kriminologischen Erscheinungsformen maßgeblich verändert. Es wird immer mehr zu einem Spiel der Asozialen, d. h. es wird mehr falsch gespielt, als üblicherweise angenommen wird. Ob dies nur eine vorübergehende Erscheinung sein wird, kann jetzt noch nicht gesagt werden; man wird noch weitere Erfahrungen sammeln müssen.

Die Notwendigkeit, weitere Beobachtungen zu machen, um ein kriminologisches Phänomen in allen Phasen zu erkennen, verzögert Sofortmaßnahmen naturgemäß erheblich und man muß sich fragen, ob eine Zurückhaltung, die aus übertrieben rechtsstaatlichem Denken erwachsen ist, am Platze ist. Auf der anderen Seite scheinen Sofortmaßnahmen dringend notwendig zu sein, da der heutige Zustand bereits unerträglich geworden ist.

Nachfolgende Vorschläge sollen als ein Beitrag in dieser Richtung angesehen werden:

Es ist in Zukunft auf alle Fälle und an allen Orten zu unterbinden, daß sich das Spiel mit dem Faktor der Asozialität vermischt. Die Rücksichten auf unser Moral- und Sozialdenken erfordern Maßnahmen, mögen sie sich auch lediglich auf polizeirechtliche Grundlagen stützen. Es sei hierbei an einen Weg gedacht, der in Frankfurt auf einem verwandten Sektor mit gutem Erfolg beschritten wurde.

Wir haben in Frankfurt bei der Bekämpfung der Spielwut die unverantwortliche Ausdehnung der Spielhallen mit polizeirechtlichen Vorschriften zurückdrängen können. Seit ca. zwei Jahren wird jede Errichtung von Spielhallen im inneren Sektor der Stadt abgelehnt. Als Begründung wird

angeführt, daß die in diesem Stadtteil bereits bestehenden Spielhallen die Lage bis zum äußersten anspannen, so daß sich die Zulassung neuer Spielhallen von selbst verbietet. Im Zulassungsfalle würden derart erhebliche Gefahren für die öffentliche Sicherheit und Ordnung erwachsen, daß sie unter Berücksichtigung des § 14 PVG (heute § 1 Hess. Pol. Ges.) nicht vertreten werden können. Das Wohl der heranwachsenden Jugend, die den schillernden Bildern, wie sie eine Spielhalle ausstrahlt und ihren gefährlichen Einflüssen gegenüber erheblich gefährdet ist, lag uns hierbei besonders am Herzen. Daneben war seit Bestehen der Spielhallen die Erfahrung gewonnen worden, daß sie durchweg als Sammelpunkte asozialer Elemente anzusehen sind. Die Polizeiorgane haben an diesen Orten häufig Personen angetroffen, die obdachlos waren, keiner geordneten Arbeit nachgingen und wegen strafbarer Handlungen gesucht wurden.

Mehr denn je kommt es bei einer solchen Sachlage auch darauf an, Speziaisachbearbeiter auf allen Gebieten des Glücks- und Falschspiels zu unterrichten und zu schulen. Es darf nicht sein, wie es häufig vorkommt, daß der gerissene Spieler dem kriminalpolizeilichen Spezialisten weit überlegen ist. Eine Überwachung ist in diesem Falle zwecklos, weil geschickte Falschspieler bei ihren Tricks so manipulieren, daß häufig kaum etwas wahrzunehmen ist. Und doch sieht der geschulte Blick auch dort die Unregelmäßigkeiten, die einem nicht oder nur wenig geschulten Beamten überhaupt nicht auffallen.

Wie auf anderen Gebieten der Verbrechensbekämpfung kommt uns jedoch auch hier die Perseveranz des arbeitsscheuen Berufsverbrechers, als der der Falschspieler wohl zu bezeichnen ist, zu Hilfe. Wer Spieler ist, bleibt Spieler, und wer Falschspieler ist, wird auch das Falschspielen kaum lassen können. Gerade der Frankfurter Falschspielerprozeß hat das wieder einmal bestätigt. Man hat in früheren Zeiten nur höchst selten einen derart umfangreichen strafrechtlichen Komplex kennengelernt, in dem so viele Falschspieler tätig wurden. Selbst der König der Spieler, Stallmann, vor dem ersten Weltkrieg wohl die bekannteste kriminelle Erscheinung auf diesem Gebiet, arbeitete mit nur wenigen Komplizen. Vielleicht liegt es aber in der Natur des Ecarté-Spieles begründet, daß hier mehr Betrüger auftreten müssen, wenn schon betrogen werden soll, weil praktisch dem Bankhalter in der Ponte eine unbeschränkte Anzahl von Spielern gegenüberstehen kann. Es mag aber auch, wie früher bereits angedeutet, an den turbulenten Verhältnissen nach 1945 liegen. Die Schlechtigkeit der Menschen trat in dieser Zeit mehr als sonst in Erscheinung. Viele wollen oder können nicht mehr arbeiten. Bisweilen ist bei den Falschspielern auch das kriminologisch nicht uninteressante Kriterium festzustellen, daß sie keine echten, von der Leidenschaft angetriebenen Spielernaturen sind, sondern Menschen, die das Spiel nur als Mittel zum Zweck betreiben. Dann muß es aber notwendig in das Falschspiel einmünden, da das Glücksspiel letztlich noch niemand reich gemacht hat. Die vor einigen Monaten in einer Reihe von Illustrierten veröffentlichten Reportagen über Personen, die angeblich mit Hilfe eines Systems die Roulette-Spielbanken ausplündern, sind so naiv ausgedacht, daß wir Kriminalisten darüber nur lächeln können.

Abschließend soll noch folgende Frage behandelt werden. Ist es möglich, als letzten Ausweg das absolute Verbot derartiger Spielkasinos zu erwägen, und zwar auf Grund der polizeirechtlichen Generalklausel?

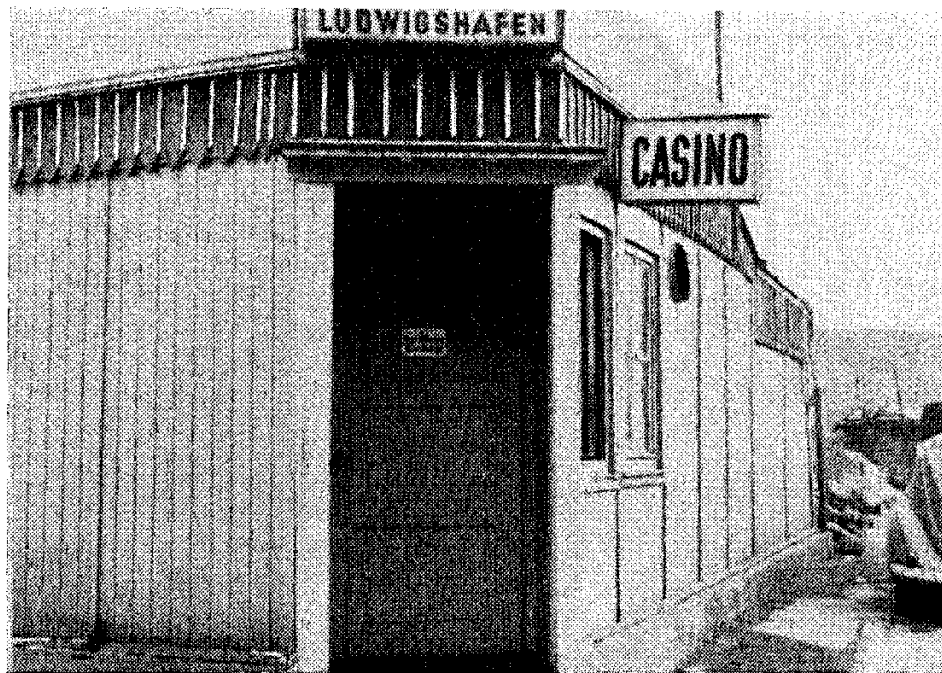
Die Beantwortung dieser Frage dürfte für die Zukunft insofern nicht unwichtig sein, weil mit den Versuchen der bisherigen Unternehmer, neue — ähnlich gelagerte, aber noch nicht zu Glücksspielen erklärte — Spiele zu betreiben, bestimmt zu rechnen ist. Da ein Vorgehen in strafrechtlicher Beziehung nicht ohne weiteres möglich sein wird, die Erscheinung der Asozialität aber weiterhin stark im Vordergrund stehen wird, dürfte der Begriff der »Gefahr« als einer die erkennbar objektive Möglichkeit eines Schadens enthaltenden Sachlage, der nach verständigem Ermessen vorzubeugen ist, erfüllt sein. Rechtsprechung und Wissenschaft fordern hierfür einen objektiven Maßstab, d. h. es müssen konkrete Anhaltspunkte — Tatsachen — vorliegen. Die bloße Annahme einer Gefährdung reicht dagegen nicht aus. Keineswegs ist aber erforderlich, daß der Schaden bestimmt eintritt; es wird lediglich verlangt, daß eine gewisse Wahrscheinlichkeit für den Eintritt der Gefahr besteht. Nach den in der Vergangenheit gewonnenen Erfahrungen dürfte es nicht schwerfallen, diesen Sachverhalt als gegeben anzusehen. Bei der Art der von den einzelnen Spielertypen betriebenen Spiele ist der ständigen Berührung mit der Kriminalität nicht auszuweichen. Es steht auch nicht zu erwarten, daß sich in Zukunft nach dieser Richtung hin viel ändern wird. Falschspieler sind überwiegend asoziale Personen, die aus den Kreisen des soliden Bürgertums keinen augenfälligen Zustrom erhalten. Zur Bereinigung und Neuordnung der Verhältnisse sollte man daher vor dem radikalen Mittel des präventiv-polizeilichen Einschreitens nicht zurückschrecken, da es darum geht, alle anständigen Menschen vor Gefahren zu bewahren, die durch die staatlich nicht konzessionierten Spielkasinos drohen.



Frankfurt am Main
Spielcasino „Casino zum gelben Hirsch“
(Nachtaufnahme)
Gelbehirschstraße 8



Frankfurt am Main
Spielcasino „Casino zum gelben Hirsch“
(Seitenansicht mit Leuchtreklame)



Frankfurt am Main
Spielcasino „Konstabler“, Brauhausgasse 6
(Holzbaracke)



Frankfurt am Main
Spielcasino „Kleines Konstabler Casino“, Allerheiligenstraße 78
(Außenansicht mit Leuchtreklame)

Der kriminalpolizeiliche Meldedienst

(Zusammenarbeit zwischen
örtlicher Kriminalpolizei — Landeskriminalamt — Bundeskriminalamt)

Regierungs- und Kriminalrat Dr. Ochs, Bundeskriminalamt Wiesbaden

Mit der rapiden Entwicklung des Verkehrs und der modernen Nachrichtenmittel, derer sich die Rechtsbrecher ebenfalls zu bedienen wissen, hat das kriminalpolizeiliche Melde- und Nachrichtenwesen eine besondere Bedeutung erlangt. Seit der Normalisierung der kriminalpolizeilichen Beziehungen zu unseren Nachbarländern ist das Melde- und Nachrichtenwesen auch wieder von besonderem internationalem Interesse. Wie bei den meisten Erscheinungen des Fortschritts, die sich die Rechtsbrecher zunutze machen, dauert es immer eine gewisse Zeit, bis die Kriminalpolizei zu erfolgreichen Gegenmaßnahmen schreiten kann. So scheint das kriminalpolizeiliche Melde- und Nachrichtenwesen gegenüber den Arbeitsmethoden der Kriminellen gegenwärtig wieder nachzuhinken, wie insbesondere aus der polizeilichen Kriminalstatistik von 1954 zu ersehen ist. Dies war in der ersten Nachkriegszeit nicht zu verwundern. Nachdem aber die ärgsten organisatorischen und personellen Mängel überwunden sein dürften, muß jetzt alles darangesetzt werden, um den Vorsprung des reisenden Berufsverbrechertums wieder aufzuholen.

Zum besseren Verständnis soll hier zunächst das kriminalpolizeiliche Meldewesen in seiner Gesamtheit dargestellt und zum Schluß auf die Spezialfragen des kriminalpolizeilichen Meldewesens in bezug auf die Falsch- und Glücksspielkriminalität im besonderen eingegangen werden. Soweit im ersten Teil allgemein bekannte Dinge vorgetragen werden sollten, bitte ich hierfür um Nachsicht.

Die kriminalpolizeiliche Tätigkeit erstreckt sich auf repressive und präventive Verbrechensbekämpfung. Der kriminalpolizeiliche Meldedienst gehört zur repressiven Tätigkeit der Polizei. Eine zwingende Formel dafür, wie der Nachrichten- und Meldedienst im einzelnen zu handhaben ist, kann nicht gegeben werden. Die Organisation wird sich zweckmäßig der geographischen Lage der einzelnen Länder, ihren bevölkerungspolitischen und vor allen Dingen ihren wirtschaftlich-zivilisatorischen Gegebenheiten anzupassen haben. Für die Bundesrepublik ist in diesem Zusammenhang von Bedeutung, daß wir eine hochentwickelte Industrie mit einer zum Teil stark fluktuierenden, nach vielen Millionen zählenden Industriebevölkerung haben. Außerdem liegen wir geographisch im Herzen Europas, so daß wir heute wie früher Reise- und Durchgangsland sind. Dieser Umstand hat nach dem zweiten Weltkrieg noch eine besondere Bedeutung dadurch erlangt, daß fortgesetzt Flüchtlinge aus dem Osten nach Deutschland einströmten, die vielfach mittellos sind und unter denen sich, als politische Flüchtlinge getarnt, eine nicht geringe Anzahl von nicht seßhaften Kriminellen und Asozialen befindet. Nach dem Kriege ist auch eine große Zahl von sog. »Displaced Persons« in Deutschland zurückgeblieben, die — wie die Statistiken ausweisen — zu einem hohen Prozentsatz kriminell sind. Hinzu kommt eine spezifische Nachkriegserscheinung, die z. Z. eines der bedeutendsten Probleme auf dem Gebiet des kriminalpolizeilichen Nachrichtenwesens darstellt: die auf internationaler Ebene eng zusammenarbeitenden motorisierten Diebes-, Einbrecher-, Hehler-, Paß- und Scheckfälscherbanden. Die Einbrecherbanden haben sich besonders auf Einbrüche in Kaffee-, Foto-, Textil- und Pelzgeschäfte spezialisiert. Sie setzen ihre Diebesbeute teils über die Absatzorganisationen der Schmuggler ab, teils bringen sie die Waren über unseriöse und fingierte Handelsvertreter wieder in den regulären Handel. Fotoapparate und sonstige optische Geräte gehen überwiegend ins Ausland, während die erbeuteten Rohpelze über unkontrollierbare Heimarbeiter schnellstens verarbeitet und damit der Sachfahndung weitgehend entzogen werden. Die Großeinbrüche, bei denen die Diebe bisher Werte von 10 000,— bis 60 000,— DM im Einzelfall erbeuteten, waren meist gut vorbereitet. All diese Dinge lassen die besondere Bedeutung des kriminalpolizeilichen Meldewesens erkennen.

Das heute vielfach motorisiert reisende und gut organisierte Verbrechertum entwickelte sich in Deutschland nach dem ersten Weltkrieg aus illegalen Schieber- und Schwarzhändlerkreisen. Unter den Schiebern und Schwarzhändlern waren viele deklassierte Menschen mit guter Vorbildung, Intelligenz und Organisationsgabe, die nach Stabilisierung der Verhältnisse nicht mehr den Weg in ein geordnetes Berufsleben zurückfanden und in die Kriminalität abglitten. Sie schufen Ring- und Unterweltvereine, die sich gegenseitig unterstützten und zwischen denen eine vorzügliche Zusammenarbeit und ein guter Nachrichtendienst bestand. Da diesen Kräften mit den Mitteln und Möglichkeiten einer örtlichen Verbrechensbekämpfung nicht mehr beizukommen war, wurde als Gegenmaßnahme zur Bekämpfung des reisenden Verbrechers der kriminalpolizeiliche Nachrichten- und Meldedienst organisiert. So war es damals möglich, einer erkennbaren Verbrecherstrategie eine großräumige Strategie der kriminalpolizeilichen Abwehr entgegenzustellen.

Nach dem Zusammenbruch stand die Kriminalpolizei vor völlig veränderten Verhältnissen und mußte die ihr zugewiesenen Aufgaben unter ungleich schwereren Bedingungen zu lösen versuchen. Die durch die staatsrechtliche Struktur der Bundesrepublik bedingte Vielfalt der Organisationsformen gab dem Rechtsbrecher einen fühlbaren Vorsprung, den wieder aufzuholen wir alle uns mit Fleiß bemühen. Vieles ist inzwischen dank der ausgezeichneten Zusammenarbeit der Fachleute neu aufgebaut worden und manches wird — dessen sind wir sicher — noch erreicht werden.

Im Meldedienst liegen die Dinge z. Z. wie folgt:

In den einzelnen Bundesländern sind die Landeskriminalämter die Nachrichtensammel- und -auswertungsstellen auf Landesebene.

Das Bundeskriminalamt hat nach § 2 des Gesetzes über die Errichtung eines Bundeskriminalpolizeiamtes (Bundeskriminalamtes) vom 8. 3. 1951 (BGBl. I S. 165)

1. alle Nachrichten und Unterlagen für die kriminalpolizeiliche Verbrechensbekämpfung und die Verfolgung strafbarer Handlungen zu sammeln und auszuwerten, soweit die Nachrichten und Unterlagen nicht eine lediglich auf den Bereich eines Landes begrenzte Bedeutung haben;
2. die Behörden der Länder über die sie betreffenden Nachrichten und die in Erfahrung gebrachten Zusammenhänge strafbarer Handlungen zu unterrichten;
3. nachrichten- dienstliche Einrichtungen zu unterhalten.

Neben diesen innerdeutschen Aufgaben auf dem Gebiet des kriminalpolizeilichen Melde- und Nachrichtenwesens hat das Bundeskriminalamt nach § 7 des BKA-Gesetzes als Nationales Zentralbüro der Internationalen Kriminalpolizeilichen Kommission (IKPK) im internationalen Bereich die gleichen Funktionen wahrzunehmen.

Es liegt in der Natur der Sache, daß die kriminalpolizeilichen Meldungen über bekannte und unbekannte Täter von den örtlichen Exekutivdienststellen, d. h. der kriminalpolizeilichen Front, ausgehen müssen. Von hier laufen sie an die jeweils zuständigen Landeskriminalämter, bei denen sie ausgewertet und gesiebt werden. Über die Landeskriminalämter gelangen sie schließlich zu den einzelnen zentralen Sammelstellen im Bundeskriminalamt. Hiermit sind wir aber bereits mitten in der Technik des Meldewesens.

Im Rahmen des kriminalpolizeilichen Meldewesens interessieren nur Straftaten, die vermutlich oder bekanntermaßen von überörtlichen, d. h. reisenden Tätern ausgeführt wurden (Straftaten örtlicher Täter sind nur meldepflichtig, wenn es sich bei dem Täter um einen gemeingefährlichen Triebverbrecher handelt oder die Straftat besonderes Aufsehen erregt hat).

Für die Frage, welche Straftat eines unbekanntes Täters als die eines reisenden Verbrechers anzusehen ist, haben wir eine sehr einfache Formel. Sie lautet: Soweit keine positiven Anhaltspunkte dafür erkennbar sind, daß die Tat eines unbekanntes Rechtsbrechers von einem örtlichen Täter ausgeführt wurde, ist zu vermuten, daß ein reisender Täter in Betracht kommt. Dann ist die Straftat formularmäßig zu melden. Es sei in diesem Zusammenhang noch aus der polizeilichen Kriminalstatistik von 1954 mitgeteilt, daß zwar 73,4% aller Straftaten aufgeklärt wurden, daß dabei aber der Anteil der bekanntgewordenen reisenden Täter nur 3,4% beträgt — bei insgesamt 38 082 reisenden Tätern.

Ausgehend von der Erfahrungstatsache, daß reisende Täter mit anderen Mitteln und Methoden bekämpft werden müssen als örtliche Täter, ist es Sinn und Zweck des kriminalpolizeilichen Meldewesens, dafür zu sorgen, daß reisende Täter, die schließlich gefaßt werden, nicht nur wegen der

zuletzt von ihnen begangenen Straftat zur Rechenschaft gezogen werden, sondern nach Möglichkeit für die gesamte von ihnen begangene Serie von Straftaten. Sofern das vorgeschriebene Meldeverfahren richtig gehandhabt wird, ist dieser Erfolg auch gesichert.

Bei den Landeskriminalämtern sollen die aus dem Landesbereich eingehenden Meldungen daraufhin überprüft werden, ob die Tat eines reisenden unbekanntem Täters nach Personenbeschreibung und Arbeitsweise auf die Tätigkeit eines bekannten Täters hinweist, so daß zu vermuten ist, daß ein bestimmter bekannter Täter für diese Tat des noch Unbekannten in Frage kommt. In diesem Falle erhält die meldende Dienststelle möglichst unter Beifügung eines Lichtbildes oder sonstigen Überführungsmaterials einen Hinweis auf den vermutlichen Täter. Durch erneute Ermittlungen bei den Geschädigten und Zeugen wird der Hinweis überprüft und ggf. bestätigt. Bereits vorliegende Meldungen über gleichartige Arbeitsweisen werden gesammelt und für den Fall der Festnahme bereit gehalten.

Ergibt die Auswertung beim Landeskriminalamt die Vermutung, daß der Täter auch außerhalb des Landes aufgetreten sein könnte, so gibt das Landeskriminalamt einen Durchschlag der Meldung an das Bundeskriminalamt weiter. Auch hier werden die Meldungen mit den aus dem gesamten Bundesgebiet vorliegenden Meldungen über gleiche Tatausführung verglichen und ausgewertet. Werden Zusammenhänge festgestellt, so ergehen entsprechende Hinweise an das zuständige Landeskriminalamt. Eventuell wird ein Ausschreiben im Bundeskriminalblatt veranlaßt, falls es nicht bereits durch die örtliche Exekutivbehörde oder das Landeskriminalamt angeregt worden ist. Die kriminalpolizeiliche Erfahrungstatsache, daß der Verbrecher bei der Begehung seiner Straftaten in der Regel bei seiner Arbeitsweise bleibt (Verbrecherperseveranz), bildet in Verbindung mit einer eventuell brauchbaren Personenbeschreibung die Basis für die nachrichtenmäßige kriminalpolizeiliche Auswertung.

Es ist klar, daß die große Zahl der eingehenden Meldungen über bekannte und unbekannte Täter nicht wahllos abgelegt oder abgeheftet werden kann. Jede Meldung muß nach einem wohldurchdachten, zweckmäßigen System aufbewahrt werden, so daß sie in ihrem jeweils typischen Erscheinungsbild im Zusammenhang gesehen und z. B. im Rahmen einer Korrespondenz rasch wiedergefunden werden kann.

Zu diesem Zwecke wurde die sog. Grundeinteilung geschaffen. Es bedarf keiner besonderen Begründung, daß für eine Registrierung und Ablage der Meldungen nicht der juristische Tatbestand, sondern ausschließlich die kriminologische Erscheinungsform des einzelnen Deliktes zugrunde gelegt werden kann. Zu diesem Zweck werden die einzelnen Verbrechenstatbestände in eine große Zahl von Untergruppen aufgegliedert. Um dies an dem Beispiel des Betrugs klarzumachen, sei dessen Unterteilung hier genannt:

- A) Warenbetrug mit 3 Untergruppen,
- B) Warenkreditbetrug mit 3 Untergruppen,
- C) Grundstücks- und Baubetrug mit 2 Untergruppen,
- D) Kautions- und Beteiligungsbetrug mit 7 Untergruppen,
- E) Wirtschaftsdelikte mit 2 Untergruppen,
- F) Geldbetrug mit 2 Untergruppen,
- G) Geldkreditbetrug mit 4 Untergruppen,
- H) Betrug durch Geschäftsreisende mit 3 Untergruppen,
- I) Vermittlungsbetrug mit 9 Untergruppen,
- K) Schwindel mit 19 Untergruppen und
- L) Fälschungen mit 5 Untergruppen.

Wir haben bei den Landeskriminalämtern und beim Bundeskriminalamt u. a. zwei Arten von Karteien, und zwar die Täterkartei, die mit Formblatt KP 13 und die Straftatenkartei, die mit Formblatt KP 14 gespeist wird. Zweck dieser Karteien ist es, die Zahl der abgelegten Formblattmeldungen von bekannten Tätern in den einzelnen Deliktgruppen bzw. Untergruppen zahlenmäßig möglichst klein zu halten, damit der Sachbearbeiter es tunlichst einfach hat, eine vorliegende Unbekannt-Meldung auf Zusammenhänge zu überprüfen, und zwar im einzelnen daraufhin, ob

1. gleichartige Unbekannt-Meldungen bereits vorliegen und
2. eingegangene Unbekannt-Meldungen mit der beschriebenen Tat eines bereits bekannten Täters identisch sind.

Die Arbeit des Auswerters wird außerordentlich erschwert oder gar in Frage gestellt, wenn die Zahl der gleichartigen Meldungen aus derselben Gruppe so groß wird, daß ihre Durchsicht einen erheblichen Zeitaufwand nötig macht. Je kleiner die betreffende Gruppe ist, um so schneller geht die Auswertung vonstatten. In vielen Fällen wird der Sachbearbeiter allerdings die bekanntesten der reisenden Täter im Gedächtnis haben. Man kann die Täterkartei und die Straftatenkartei als das Hauptjournal der Kriminalpolizei bezeichnen, wobei die Unbekannt-Meldungen die Passiva, die aufgeklärten Straftaten der bekannten Täter die Aktiva darstellen. Wir sind naturgemäß bestrebt, in der Karteiarbeit den Saldo möglichst positiv zu gestalten.

Die kriminalpolizeiliche Auswertungsarbeit beschränkt sich aber nicht nur auf die Entgegennahme der Meldungen und deren Auswertung, sondern der Auswerter kann sich auch aktiv in die Verbrecherbekämpfung einschalten, und zwar in folgender Weise: Wenn aus dem Reiseweg eines Rechtsbrechers eine bestimmte Reise-richtung zu erkennen ist, ist es möglich, die Städte oder die Gegend, in der ein bestimmter Täter demnächst vermutlich auftreten wird, vorher in geeigneter Weise zu warnen. Die Fahndung nach dem Täter wird dadurch wesentlich erleichtert.

Die Arbeit an den beiden genannten Karteien, in denen die einzelnen Straftaten nebeneinander gestellt betrachtet werden, läßt sich auch als »horizontale« Auswertung bezeichnen. Um zu intensiveren Ergebnissen zu kommen, ist in der Praxis darüber hinaus die »vertikale« Auswertung entwickelt worden, die bei den Landeskriminalämtern und beim Bundeskriminalamt auf Grund verschiedener Spezialkarteien durchgeführt wird.

Um mit der einfachsten Spezialkartei zu beginnen, sei zunächst die sogenannte Geburtstagskartei angeführt. Diese Kartei beruht auf der Beobachtung, daß viele reisende Täter zwar beständig ihre Namen wechseln, doch aus bestimmten Gründen ihren Geburtstag ganz oder zum wesentlichen Teil unverändert beibehalten. Das gilt insbesondere für Hotel- und Krankenhausbetrüger sowie Heiratsschwindler. Deshalb ist es in nicht wenigen Fällen möglich, den Täter nur aus dieser Geburtstagskartei unbeschadet der zahlreichen Aliasnamen zu identifizieren, daraufhin evtl. vorhandenes erkennungsdienstliches Material, insbesondere Lichtbild und Fingerabdruckbogen, beizuziehen und damit eine konkrete Fahndung einzuleiten.

Eine weitere Kartei ist die Namens- oder Hinweiskartei. Jede eingehende KP 13- bzw. KP 14-Meldung wird, wenn in ihr Namensangaben enthalten sind, dahingehend ausgewertet, daß für jeden darin enthaltenen Namen eine Karteikarte angelegt wird. Tritt der Täter später unter den gleichen Namen auf, so ist die Möglichkeit gegeben, Tat- bzw. Täterzusammenhänge zu erkennen.

Des weiteren wird eine Auswertung der körperlichen Merkmale vorgenommen. Besonders in Meldungen über Betrugsfälle ist der Geschädigte oft in der Lage, den Ermittlungsbehörden körperliche Merkmale, die er an dem Täter festgestellt hat, anzugeben. Jedes körperliche Merkmal wird in der Merkmalskartei auf einer besonderen Karte registriert und nach einem bestimmten System eingeordnet, und zwar ausgehend von Merkmalen am Kopf, endend mit Merkmalen an den Zehen. So wurde z. B. ein betrügerischer Vertreter, der das Bundesgebiet etwa ein Jahr lang bereisen konnte, nur an Hand des von den Geschädigten gegebenen körperlichen Merkmals — er hatte einen halb-amputierten rechten Zeigefinger — identifiziert und schließlich festgenommen.

Eine weitere Hilfskartei ist die sogenannte Spezialistenkartei. In ihr werden alle diejenigen straffälligen Personen registriert, die sich als Angehörige eines bestimmten Berufes ausgeben, so z. B. als Architekten, Ingenieure, Ärzte, Berufssportler usw. In diesem Zusammenhang sei auf einen Fall hingewiesen, in dem ein Betrüger 8 Jahre lang — unterbrochen durch mehrmonatige Gefängnisstrafen — immer wieder als sog. Vertragsfußballspieler auftrat, sich Geldunterstützungen, Kleidung, Stellung usw. geben ließ und danach verschwand. Dieser Täter konnte allein auf Grund der Spezialistenkartei, die seine Arbeitsweise und Personenbeschreibung enthielt, identifiziert werden.

In Dienststellen, in denen Straftaten bearbeitet werden, die von Tätern hauptsächlich unter Verwendung von Personenkraftwagen verübt werden, hat sich die Errichtung einer Kraftfahrzeugkartei als zweckdienlich erwiesen. Jede eingehende KP 13- bzw. KP 14-Meldung wird in diesen Fällen dadurch ausgewertet, daß darin enthaltene Angaben über Automarke, pol. Kennzeichen, Farbe des Wagens usw. in einer Kartei erfaßt und nach einem bestimmten Schema registriert werden.

Auf dem Gebiet der Geldfälschung und Rauschgiftbekämpfung bestehen Spezialvorschriften über das Meldewesen, auf die hier indessen im einzelnen nicht eingegangen zu werden braucht, einmal weil die Methode die gleiche ist wie bei den übrigen Delikten, zum anderen weil hier besondere kriminologische Verhältnisse gegeben sind und der Schwerpunkt der nachrichtenmäßigen Tätigkeit in der Vorbeugung liegt.

Das Bundeskriminalamt fertigt von Zeit zu Zeit von einzelnen speziellen Tätergruppen Zusammenstellungen mit Lichtbildern an und gibt diese als Sonderbeilagen zum Bundeskriminalblatt oder als Rundschreiben heraus, so daß die Exekutivdienststellen dadurch ein wertvolles Hilfsmittel bei ihrer Ermittlungsarbeit an die Hand bekommen.

Das hier zu behandelnde Spezialgebiet »Glücks- und Falschspiel« ist in der Grundeinteilung unter Klasse V — »unerlaubte Spiele« — aufgeführt. Die Klasse ist untergliedert in

- A) Glücks- und Falschspiele,
- B) Wettbetrug,
- C) Schwarz-Buchmacherei und
- D) Unerlaubte Lotterien und Ausspielungen.

Obwohl auf dem Gebiet des Glücks- und Falschspiels und des Rennwettbetrugs viele reisende Täter auftreten, gehen beim Bundeskriminalamt kaum Meldungen ein. Es darf deshalb die Anregung gegeben werden, den kriminalpolizeilichen Meldedienst in dieser Spezialmaterie zu intensivieren, damit es auch hier zur Mitteilung von vermutlichen Tatzusammenhängen und eines möglichen Reisewegs des Täters und zu Täterhinweisen kommen kann. Auf Grund einer guten Personenbeschreibung und an Hand bereits vorliegender Lichtbilder wird sich dann mancher Tipster, Glücks- oder Falschspieler ermitteln und identifizieren lassen.

Neben diesem Wunsch ist es ein besonderes Anliegen des Bundeskriminalamtes, eine möglichst lückenlose Sammlung von allen bekannten Glücks- und Geschicklichkeitsspielen sowie allen mechanisch betriebenen Spieleinrichtungen zu erhalten, um auf Anfragen von Polizei- und Gerichtsbehörden darüber Auskunft geben zu können, wie die Spiele und Spieleinrichtungen im einzelnen beurteilt werden und ob das eine oder andere Spiel bereits in einem Strafverfahren eine Rolle gespielt hat. Es wäre im Interesse einer lückenlosen Verbrechensbekämpfung auch sehr von Nutzen, wenn das Bundeskriminalamt in Verfahren gegen reisende Glücks- und Falschspieler die polizeilichen Schlußberichte und von jedem Urteil eine Urteilsabschrift für seine Sammlungen bekommen könnte. In diesem Zusammenhang interessieren vor allem die Abwandlungen der normalen Spielregeln, durch die immer wieder versucht wird, einem ausgesprochenen Glücksspiel den Charakter eines Geschicklichkeitsspiels zu geben. Es erübrigt sich zu betonen, daß die vom Bundeskriminalamt unterhaltenen Sammlungen nicht Selbstzweck, sondern ein Hilfsmittel für Polizei und Gericht sind.

Zusammenfassend darf gesagt werden, daß das noch junge Glücksspieldezernat des Bundeskriminalamtes u. a. seine Aufgabe darin erblickt:

1. das kriminalpolizeiliche Meldewesen auf diesem Gebiet zu intensivieren,
2. eine Sammlung von Urteilen, Gutachten, Berichten, Literaturnachweisen usw. über Glücks- und Falschspiele zusammenzutragen, um auf Anfrage Auskunft bzw. aus eigener Initiative durch Rundschreiben oder in den kriminalpolizeilichen Nachrichtenmitteln Hinweise geben zu können,
3. nach Möglichkeit einen Katalog der bedenklichen und unbedenklichen Spiele und Spieleinrichtungen mit Beschreibung aufzustellen.

Um zu einer einheitlichen Auffassung zu kommen, dürfte es zweckmäßig sein, die Arbeitsgemeinschaft der Landeskriminalämter mit dem Bundeskriminalamt mit diesem Problem zu befassen, damit auch auf dem Gebiet des Glücks- und Falschspiels eine wirksamere Bekämpfung möglich wird.

Betrügerische Manipulationen beim Glücksspiel

R. Taupin, Controleur Général,
Chef du Service Centrale des Courses et Jeux, Sûreté Nationale, Paris

Es wird — zumindest in Spielerkreisen — viel über betrügerische Manipulationen beim Spiel gesprochen. Aber es ist bisher wenig darüber geschrieben worden. Das ist nicht darauf zurückzuführen, daß sich Falschspieler zur schriftstellerischen Betätigung nicht für fähig halten; sie ziehen es vielmehr vor, ihre Wissenschaft geheimzuhalten, anstatt sie vor aller Welt darzulegen. Die Kenntnis der Tricks der Falschspieler ist insbesondere für die Arbeit des Polizeibeamten so wichtig, daß er sich ständig damit befassen muß, um auf dem laufenden zu bleiben: die Geschicklichkeit der Falschspieler hat keine Grenzen und ihre Erfindungsgabe scheint ebenfalls unbegrenzt zu sein.

Für denjenigen, der in Spielerkreisen verkehrt, verbinden sich mit diesem Thema zahlreiche Anekdoten. Häufig besteht nur eine entfernte Beziehung zur Wirklichkeit. Im allgemeinen ist der Spieler abergläubisch und damit auch leichtgläubig. Wer hat z. B. noch nicht gehört, daß ein Spieler behauptete, es sei einem Croupier möglich, die Kugel beim Roulette oder beim Boule in eine vorher gewählte Nummer fallen zu lassen. Derartige Behauptungen sind unsinnig. Wir haben zu wiederholten Malen durch Experimente bewiesen, daß es unmöglich ist, selbst dann eine Roulette-Kugel in ein vorher bestimmtes Nummernfeld fallen zu lassen, wenn sich der Zylinder nur sehr langsam drehte.

Um die Erkenntnisse der französischen Polizei, die sich auf dem Gebiet des Spiels spezialisiert hat, zu analysieren und zu entwickeln, müßten wir mehrere Arbeitstagungen abhalten und alle nur denkbaren Spielgeräte zu unserer Verfügung haben. Wir müßten außerdem die Regeln der verschiedenen Spiele genau kennen und festlegen. Denn obwohl bei mehreren Spielen verschiedene betrügerische Manipulationen angewendet werden können, ist die Mehrzahl davon nur bei einem ganz bestimmten Spiel möglich.

Im Rahmen dieser Tagung werde ich mich darauf beschränken, die Falschspielertricks bei Kartenspielen und insbesondere beim Baccara — chemin de fer — zu untersuchen. Weiter sollen dargestellt werden: Aufbau und Zuständigkeit der Spezialdienststelle, die in Frankreich mit der Überwachung des Spielbetriebes beauftragt worden ist, die Bekämpfung der Glücks- und Falschspieldelikte im allgemeinen und auf dem Verwaltungswege, die vorbeugenden Maßnahmen der Verwaltung, die Mittel und Methoden, die zur Aufdeckung von Falschspielertricks angewendet werden und schließlich einige Fälle aus der Praxis.

Allgemeines über Falschspielertricks

Die Definition für das französische Wort »tricherie«, zu deutsch »Mogelei«, lautet ganz einfach: Täuschung beim Spiel.

Die Anwendung von Tricks beim Glücksspiel dürfte gleichbedeutend mit der Nichtbeachtung der Spielregeln sein, also mit dem Ziele, sich einen Vorteil zu verschaffen, der in Wirklichkeit nicht auf den Zufall zurückzuführen ist. Es sei ausdrücklich wiederholt: »ein Vorteil«, denn es gilt, das zähe Vorurteil auszurotten, daß der Falschspieler durch seine strafbare Handlung die Gewißheit des Gewinns erlange. Dies ist sehr wichtig, weil es den Polizeibeamten in Unkenntnis dieser Tatsache oft versagt geblieben ist, die Art der Durchführung von Tricks durch Falschspieler zu erfassen. Die Gewißheit einer Gewinnchance von 100 % würde ein Maximum darstellen. Eine derartige Chance ist selten und kann nicht immer erreicht werden. Übrigens wägt der Falschspieler zwischen der Einschätzung des erhofften Vorteils und der Gefahr der Entdeckung ab und zieht es vor, die Summe seiner Chancen zu reduzieren und sich mit 25 bis 30 % des Gewinns zu begnügen, den er

erwarten könnte, wenn er nach den Regeln spielen würde. Damit vermindert er das Risiko, von den Überwachungsbeamten beim Falschspiel »in flagranti« überrascht zu werden oder das Mißtrauen der übrigen Spieler zu erregen, deren Vertrauen er benötigt.

Im Gegensatz zu einer weit verbreiteten Auffassung spielt der Falschspieler nicht immer falsch, d. h. nicht bei jeder Partie. Da er die Psyche der Menschen und insbesondere die der Spieler sehr gut kennt, weiß er genau, daß »unverschämtes Glück« unweigerlich Bemerkungen über ihn veranlassen und die Aufmerksamkeit auf ihn lenken würde. Der Falschspieler rechnet also immer mit den jeweils wechselnden Umständen, wie z. B. mit der Art der Besucher eines Spielunternehmens. Wenn er darunter Personen entdeckt, die sich in Spielfragen auskennen, wird er vorsichtiger sein. Er richtet sich auch nach der Art des Spieles und nach der Höhe der Einsätze. Warum soll er auch Risiken eingehen, wenn die möglichen Ergebnisse dazu in keinem Verhältnis stehen?

Es muß hier erwähnt werden, daß sich der Falschspieler in den Kasinos nur sehr selten an den Tisch setzt, zumindest nicht an die Tische mit hohen Einsätzen, und zwar deshalb, weil die Spieler an diesen Tischen — Großhändler, bedeutende Industrielle, Personen der freien Berufe — gewöhnlich der Polizei bekannt sind.

Ebenso findet sich der Falschspieler nur selten an Tischen mit kleinen Einsätzen ein, weil er dort nicht genügend gewinnen kann. Er zieht die Tische mit mittelhohen Einsätzen vor, an denen die Teilnehmer von verschiedener Herkunft und häufig nur wenig bekannt sind, so daß er sich unauffälliger in den Kreis einfügen kann.

Wie bereits eingangs gesagt, sollen im folgenden einige Tricks erläutert werden, die beim Kartenspielen angewendet werden, ohne daß Anspruch darauf erhoben werden soll, es werde alles erklärt, was auf diesem Gebiet möglich ist. Es muß eingeräumt werden, daß wir noch viel zu lernen haben, obwohl wir in den vergangenen Jahren aus den uns zugegangenen Informationen, aus unseren eigenen Beobachtungen und aus den durchgeführten Ermittlungsverfahren Nutzen gezogen haben. Aus diesem Grunde ist es zu begrüßen, daß unter Führung der Internationalen Kriminalpolizeilichen Kommission (IKPK) eine internationale Zusammenarbeit in diesen Fragen entstehen soll. Es wäre wünschenswert, daß sich diese internationale Organisation der Kriminalpolizei mit den einschlägigen Untersuchungen der Polizeien in den Mitgliedstaaten befassen und die Ergebnisse in verschiedene Sprachen übersetzen würde. Es werden sich hierbei gewiß Schwierigkeiten ergeben, insbesondere was die Übersetzungen anbetrifft: die Übersetzer müssen die Spielregeln und eine große Anzahl von Fachausdrücken beherrschen, die man vergeblich in einem Lexikon suchen würde. Im Interesse der internationalen Zusammenarbeit sollte dieser Versuch jedoch gemacht werden.

Falschspieltricks mit Spielkarten

Die Tatorte der Falschspieler

Der Falschspieler wendet seine Fähigkeiten sowohl in den staatlich konzessionierten Glücksspielunternehmen (Kasinos und Cercles) an als auch in den nicht zugelassenen Unternehmen — den »Triplots«. Falschspieltricks dürften jedoch viel häufiger in den illegalen Spielhöllen zu finden sein, weil die Unternehmer an den Gewinnen der Falschspieler beteiligt werden und keine Überwachungsstelle vorhanden ist, um die Sauberkeit des Spieles zu garantieren.

Obwohl die Zahl der angewandten Tricks in den Spielhöllen offensichtlich viel größer ist als allgemein angenommen wird, müssen wir zugeben, daß die Polizeibeamten nur selten Gelegenheit haben, die Arbeitsweise der Trickbetrüger zu beobachten und zu erkennen. Einerseits ist die Überwachungstätigkeit der Beamten viel delikater und von größeren Widerständen begleitet, als es in den zugelassenen Unternehmen der Fall ist. Andererseits fällt der Unternehmer einer Spielhölle bereits dadurch, daß er in seinen Räumen ein Glücksspiel organisiert oder duldet, unter das Strafgesetz. Es interessiert daher die Gerichte nur noch am Rande, ob die Spiele nach den Regeln durchgeführt wurden oder nicht.

Die verschiedenen Arten der Tricks mit Spielkarten

Der Spieler versucht, die Chancen, die ihm der Zufall bietet, zu erhöhen. Es ist für ihn deshalb notwendig, selbst den Wert der Karten zu kennen, mit denen die einzelne Partie gespielt werden soll. Beim Glücksspiel geht es hauptsächlich um Geld; obwohl jedes Spiel seine besonderen Regeln hat, ist das erstrebte Ziel stets das gleiche. Es soll immer der Gewinner bestimmt werden, also derjenige, der die Einsätze erhält.

Die zum Gewinn führende Spielhandlung wird durch den Wert der verschiedenen Karten beeinflusst. Es ist nicht notwendig, daß der Falschspieler über die Karten verfügt. Bei Spielen mit mehreren Einsätzen, wie z. B. beim Baccara — chemin de fer —, kann der Falschspieler in Kenntnis der bereits verteilten Karten am Spiel teilnehmen, entweder in der Ponte gegen den Bankhalter, einen ehrlichen Spieler, oder umgekehrt mit dem Bankhalter gegen die Ponte.

Die Falschspieltricks mit Spielkarten können in zwei Kategorien eingeteilt werden:

1. Das »Zinken« der Karten,
2. die Beeinflussung der Reihenfolge der Karten beim Sammeln und Mischen.

Die verschiedenen Arten des Zinkens der Karten

Diese Frage wurde bereits in Nr. 67 der Internationalen Kriminalpolizeilichen Revue (April 1953) behandelt. Bevor wir untersuchen, auf welche Weise die Karten gezinkt werden, müssen wir uns klar sein, daß der Falschspieler, der die gezinkten Karten in der Hand hat, in der Lage sein muß, die Reihenfolge bei der Verteilung zu ändern. Dies geschieht, indem er Karten »unterschiebt« oder verdeckt gibt. Eine Karte »unterschieben« bedeutet, daß der Geber eine von ihm gewünschte Karte zurückhält und dafür eine andere verteilt, die er normalerweise selbst erhalten müßte.

Im übrigen versucht der Falschspieler, beim Mischen der am Rande gezinkten Karten diejenigen gleichen Wertes zusammenzubringen. Im Französischen nennt man diese Operation »Passer les cartes au tiron«, was im Deutschen etwa bedeutet: »die Karten sieben«. Wenn z. B. mit Karten gearbeitet wird, die durch Entfernung eines Teiles des Randes gezinkt sind, erfolgt das Zusammenbringen der Karten gleichen Wertes durch Ineinanderschieben beim Mischen. Nachdem die Karten drei- oder viermal ineinandergeschoben sind, bleiben diejenigen mit konkaven Zinken oben und die mit konvexen Zinken unten.

Es ist bekannt, daß der Spieler seine Karten mit der Rückseite nach oben erhält und daß es zwei verschiedene Kartensorten gibt: solche mit einfarbigem Rücken und solche mit einer Zeichnung. In Frankreich kennen wir außer den Karten mit einfarbigem Rücken andere mit Zeichnungen, die Eier, Tulpen, Arabesken und anderes darstellen. Durch das Zinken der Karten sind die eingeweihten Spieler in der Lage, den Wert einer Karte genau oder annähernd zu erkennen, ohne daß sie aufgedeckt wird. Diese Kenntnis gibt ihnen natürlich vor ihren Gegnern manchmal einen sehr großen Vorteil.

Die Mittel, die die Falschspieler anwenden, um ihre Karten zu erkennen, bestehen darin, daß Veränderungen an der Umrandung, in der Form oder auf der Rückseite angebracht werden.

Das Zinken der Umrandung

a) Karten mit abgerundeten Ecken

Die Ecken der Spielkarten stellen keine scharfen Winkel dar. Normalerweise haben sie die Form eines Viertelkreises. Das Zinken dieser Ecken kann mit einem besonderen Gerät vorgenommen werden. Es ist so fein gearbeitet, daß nur der Eingeweihte die Zinken ertasten kann. Die Rundung stellt sich nach Bearbeitung nicht mehr als Viertelkreis, sondern als Teil einer Ellipse oder auch als verkürzter Kreisbogen dar. Bei der Benutzung einer Papierschneidemaschine zur Anbringung dieser Zinken sind die Ergebnisse nicht so gut.

Man kann nicht alle Karten auf diese Weise zinken, sondern nur eine Serie oder eine gleiche Sorte. Damit hat der Falschspieler aber noch keinen mathematisch genügend hohen Vorteil erlangt. Aus diesem Grunde werden beim Baccara die nichtzählenden und die 1, 2, 3 und 4 Punkte zählenden Karten gezinkt. Die Arbeit der Komplizen besteht darin, daß sie die Reihenfolge der Karten beim Ziehen aus dem Schlitten verändern, also verdeckt geben.

Beim Baccara mit festem Bankhalter sind die gezinkten Karten die gleichen, durch die der Bankhalter in besonderen Fällen begünstigt wird, und zwar wenn er so viele Punkte hat, daß er noch eine Karte hinzukaufen muß oder wenn er bereits genügend Punkte besitzt. Falls die aus dem Schlitten gezogene Karte eine kleine Punktzahl hat, wird er unterschoben; im entgegengesetzten Falle begnügt er sich mit den bereits erhaltenen Karten.

b) »Geschränkte Karten«

Bei der sog. geschränkten Karte wird der Rand in der Weise verändert, daß entweder auf der Schmal- oder auf der Längsseite ein Teil entfernt wird. Die geschränkten Karten werden im allgemeinen in Gruppen geordnet. Bei Spielen, zu deren Durchführung der Bankhalter die Karten durch Einschieben mischt, wird die Schränkung gewöhnlich in zwei verschiedenen Formen angewandt. Unter »taille« sind hierbei alle sechs Pakete zu 52 Karten zu verstehen, die sich im Schlitten befinden müssen.

1. Einteilung der »taille« in fünf Gruppen:

Neuner, Achter und Siebener,
Sechser und Fünfer,
Vierer und Dreier,
Zweier,
Einer und Karten ohne Punkte.

Die nicht mit Punkten bewerteten Karten sind: die Zehner, Buben, Damen und Könige. Bei 2 Kartengruppen sind in vorstehendem Falle die Neuner, Achter, Siebener und Sechser am Rande konkav gezinkt. Bei zwei weiteren Gruppen sind die Dreier, Zweier, Einer und die Karten ohne Punkte konkav gezinkt. Bei der letzten Kartengruppe ist bei den Fünfern und Vierern nur ein Teil der Längs- oder Querseiten gezinkt. Beim Mischen werden die Karten »gesiebt«. Sie ordnen sich dann von selbst nach ihrem Wert ein. Dadurch wird der Bankhalter beim Verteilen eindeutig begünstigt.

2. Einteilung der »taille« in vier Gruppen:

Neuner, Achter und Siebener,
Sechser, Fünfer und Vierer,
Dreier, Zweier und Einer und
Zehner und Bilder.

Die Kennzeichnung der Karten kann in diesem Falle mit einer gewöhnlichen Papierschneidemaschine vorgenommen werden.

Die geschränkte Karte wird häufig bei Spielen wie Poker und anderen angewandt. Derjenige, der die Karten mischt, kann hierbei die höchsten Werte einordnen und sie beim Geben für sich zurückhalten.

Beim Baccara — chemin de fer — sind die geschränkten Karten ebenfalls zu verwenden; der Falschspieler »unterschiebt« hierbei die Karten beim Ziehen aus dem Schlitten.

Veränderung der Form

a) Gepreßte Karten

Den nicht eingeweihten Spielern erscheinen gepreßte Karten als völlig normal. Unter einer gewissen Beleuchtung zeigen sich jedoch besondere Zeichen, die von einer Veränderung der Form herrühren. Das Lichtbündel wird nämlich in zwei verschiedenen Richtungen zurückgeworfen, weil die Karte durch das Pressen eine besondere Form erhält, indem sie in zwei Teile mit verschiedenen Neigungswinkeln geteilt wird. Bei gedämpftem Licht oder bei Tageslicht ist diese Veränderung nicht zu erkennen. Das Pressen ist nur durch Reflexe bei direktem Licht erkennbar.

Beim Baccara — chemin de fer — sind die gepreßten Karten im allgemeinen nach ihren Werten gezinkt, und zwar: Neuner, Achter und Siebener, Sechser und Fünfer, Vierer und Dreier, Zweier, Einer. Die Zehner und Bilder werden nicht gepreßt.

Bei anderen Spielen, z. B. beim Bridge, werden nur Asses und Könige gepreßt, und zwar nur in den Ecken.

b) Die Wölbung

Die besondere Form dieses Zinkens besteht darin, daß die Karten durch seitlichen Druck eine bestimmte Wölbung erhalten.

Andere Zinken

Eine andere Möglichkeit, eine Karte zu kennzeichnen, besteht im Zinken des Kartenrückens. Die verschiedenen Arten, Karten auf diese Weise kenntlich zu machen, sind so zahlreich, daß wir sie nicht alle aufzählen können. Wir werden uns deshalb nur mit den wichtigsten befassen.

a) Das Firnissen

Der Falschspieler verwendet hierbei einen farblosen Spezial-Firnis, den er auf die Karten aufstreicht. Dieser Firnis ist so leicht, daß er keine Verstärkungen verursacht. Die hiermit angebrachten Zinken sind aber nur als Reflexe unter direktem Licht erkennbar. Im allgemeinen sind die Karten nach folgenden Gruppen gezinkt: Neuner, Achter und Siebener, Sechser und Fünfer, Vierer und Dreier, Zweier, Einer und Zehner und Bilder. Sie können natürlich auch nach ihrem normalem Wert gezeichnet sein, z. B. As, König.

b) Das Punktieren

Karten mit einfarbigem Rücken

Am häufigsten erfolgt diese Kennzeichnung nach Gruppen. Die Zehner und Bilder werden im allgemeinen nicht punktiert.

Karten mit Bildern und Arabesken

Die Punkte werden hierbei zur Kennzeichnung der Farbe an der Schmalseite der Karten und zur Kennzeichnung des Wertes an der Längsseite angebracht.

c) Färbungen

Karten mit einfarbigem Rücken

Man benutzt einen Spezialfirnis vom Farbton des Kartenrückens und bringt einen leichten Fleck an einer bestimmten Stelle des Kartenrückens an.

Karten mit bebildeter Rückseite

Im allgemeinen werden Farbstifte und Tusche verwandt. Die Flecken werden innerhalb der Zeichnung angebracht — in einem Quadrat, einer Blume, einer Arabeske oder einer sonstigen Form — oder man verstärkt die Zeichnung an einer bestimmten Stelle.

d) Das Rückenbild

Die Karten mit bebildeter Rückseite sind außerordentlich geeignet, um betrügerische Absichten durchzuführen. Die Falschspieler haben längst erkannt, daß diese Bilder den Wert einer Karte erkennen lassen, je nachdem, ob sie an der Längs- oder an der Querseite intakt oder unterbrochen sind. Um dies festzustellen, nimmt man eine Anzahl Kartenspiele der gleichen Wertstellung und sortiert sie nach ihren Werten, also nach Assen, Königen, Zweiern und so weiter. Bei französischen Kartenspielen kann man so vorgehen, daß man alle Zehner und Bilder, die beim Baccara nicht mit Punkten bewertet werden und die Eier — »oeufs« — in der Längsrichtung durchgeschnitten zeigen, herausucht. Für die Zweier nimmt man die »Eier«, die in Längsrichtung halbiert sind und fährt mit den übrigen Karten in gleicher Weise fort. Man kann damit ein vollständiges Spiel zusammensetzen, von dem der Falschspieler die Wertzahl jeder Karte erkennen kann, sobald sie auftaucht. Durch »Unterschieben« kann er jeweils eine Karte für sich zurückhalten oder sie seinem Spielgegner geben. Beim Baccara — chemin de fer — werden die Karten insbesondere nach dem Bild an der Längsseite sortiert, da sie mit dieser Seite nach vorn aus dem Schlitten gezogen werden.

e) Gekratzte Karten

Das Zinken der Karten mit Rückenbild ist sehr leicht. Man braucht nur an einer bestimmten Stelle einen Teil der Zeichnung wegzukratzen. Die Karten mit einfarbigem Rücken können ebenfalls am Rande gekratzt werden. Man erhält dadurch kleine weiße und gut erkennbare Punkte.

f) Vergoldete oder versilberte Ecken

Die Hersteller liefern Kartenspiele, deren Ecken im Schnitt vergoldet oder versilbert sind. Es ist für den Falschspieler nichts leichter, als auf bestimmten Karten die gesamte oder nur einen Teil der Gold- oder Silberbronze wegzukratzen, um dann bei der Verteilung den Wert der einzelnen Karten zu erkennen.

g) Verblässen der Farbe

Man benutzt hierbei eine besondere Flüssigkeit, die den Firnis der Karte durchdringt, ohne ihn zu zerstören. Nur die Farbe wird hierdurch angegriffen. Man erzielt damit entweder einen weißen Fleck oder eine leichte Veränderung der Farbe, die den Spieler in die Lage versetzt, die Karte zu erkennen.

h) Für das bloße Auge unsichtbare Kennzeichen

Die Technik des Kartenzinkens ist inzwischen weiter verbessert worden. Den Falschspielern ist es gelungen, Zinken anzubringen, die mit dem bloßen Auge nicht sichtbar sind. Nur der Falschspieler, der die Spezialbrille mit eingefärbten Gläsern trägt — braun oder rot — kann »die Zeitung« lesen.

i) Kennzeichnung mit der Hand

Ohne berufsmäßige Falschspieler zu sein, haben viele Spieler den Hang, die von ihnen erhaltenen Karten zu kennzeichnen. Im allgemeinen werden jedoch nur die für das besondere Spiel wertvollen Karten gezinkt. Die Zinken werden entweder durch Druck mit dem Fingernagel oder auch mit Hilfe eines Materials, z. B. mit Lippenstift, angebracht.

Die Anzahl der verwandten Mittel ist nur durch die Findigkeit des Spielers begrenzt.

Praktische Mittel zum Erkennen gezinkter Karten

Es ist wichtig, daß die Polizeibeamten, die mit der Überwachung von Spielunternehmen beauftragt sind, gezinkte Karten erkennen können. Bei der Überprüfung der Ecken und der Umrandung legt man am besten alle Karten aufeinander. Die beschädigten fallen dann sofort auf. Wenn nach anderen Zinken geforscht werden soll, ist es zweckmäßig, die Karten nach Werten zu ordnen und einzeln zu überprüfen, wobei die verschiedenen bekannten Möglichkeiten des Zinkens zu beachten sind. Es ist zu empfehlen, diese Untersuchung unter den Beleuchtungsbedingungen der Spieltische durchzuführen, d. h. bei direktem Licht. Schließlich sind die verschiedenen Firnisse mit Hilfe chemischer Reaktionen festzustellen.

Sammeln und Mischen der Karten

Die zweite Kategorie der Falschspielertricks sind die beim Sammeln und Mischen der Karten angewandten. Es sollen hier insbesondere die Manipulationen beschrieben werden, die beim Baccara — chemin de fer — durchgeführt werden. In diesem Zusammenhang sei nochmals daran erinnert, daß dieses in den Spielkasinos und geschlossenen Spielklubs sehr verbreitete Kartenspiel mit sechs Spielen zu je 52 Karten, also insgesamt 312 Karten, gespielt wird. In Frankreich haben diese sechs Kartenspiele verschieden gefärbte Rücken, und zwar werden in den Kasinos 3 rote und 3 blaue verwandt. In den geschlossenen Spielklubs, den Cercles, haben drei Spiele grüne und drei gelbe Rücken. Die vom Croupier gemischten Karten werden nach dem Abheben in den sog. Schlitten gelegt, aus dem sie nur einzeln nacheinander gezogen werden können. Jede Karte wird nach ihrem nominellen Wert berechnet, also As = 1, 2 = 2, 3 = 3 usw.; die Zehn und die bebilderten Karten (König, Dame und Bube) werden mit Null oder »Baccara« bewertet. Nachdem das Einzelspiel (der Coup) gespielt ist, werden die hierbei benutzten Karten »verbrannt«, d. h. vom Croupier in den Kartenbehälter, französisch »Polochon«, geworfen.

An jedem Spiel nehmen mehrere Personen teil. Der Spieler, der den Einsatz ansagt, ist der Bankhalter. Derjenige oder diejenigen, die gegen den Bankhalter spielen, werden »Ponte« genannt. Die Karten werden vom Bankhalter gegeben. Die Ponte ist Vorhand, die Bank Hinterhand. Die erste Karte geht also zunächst an die Ponte, die zweite an den Bankhalter, dann eine weitere an die Ponte und eine weitere an die Bank. Wenn einer der beiden Spieler feststellt, daß die Summe seiner beiden Karten 8 oder 9 Punkte ergibt, deckt er auf und gewinnt. Wenn keiner von beiden Spielern 8 oder 9 Punkte hat, darf er eine dritte und letzte Karte verlangen. Nachdem die dritte Karte gegeben ist, werden die Gewinnpunkte durch die Addition der Punkte aller Karten jedes Spielers errechnet. Die höchste erreichte Punktzahl gewinnt dann. Eine Summe von 10 zählt in diesem Falle jeweils als Null und von Summen über 10 werden jeweils 10 abgezogen. Bei gleicher Punktzahl ist das Einzelspiel ungültig. Die sechs verwandten Kartenspiele werden im Französischen »sixain« genannt. Ein Spieler, der die Reihenfolge einer Serie von Karten und ihren Platz innerhalb des »sixain« kennt, hat einen großen Vorteil vor den anderen Spielern. Der Vorteil ist noch größer, wenn die Ordnung der Karten in der Weise erfolgte, daß derjenige, der den Schlitten besitzt, mit Sicherheit eine unbestimmte Anzahl von Einzelspielen gewinnen muß. Der Falschspieler braucht dann nur einen Weg zu suchen, um in dem Moment Bankhalter zu werden, in dem seine Erfolgsaussichten auf 100% steigen.

Das Zusammenstellen der Karten

Das Zusammenstellen einer Serie von Karten nennt man eine Folge und in der bilderreichen Sprache der Spieler auch »Wurst« (saucisson) oder »Tracht« (portée).

Die Folge kann zusammengestellt werden

- a) vor Beginn der Partie,
- b) während der Partie.

Zu a)

Im Augenblick des Spielbeginnes werden die Karten mit dem Bild nach unten auf dem Spieltisch ausgebreitet, und zwar nach einer festen Ordnung. In Frankreich richtet man sich hierbei nach der Reihenfolge, in der sie von den Herstellern geliefert werden. Der Croupier braucht dann nur einige wenige Karten aus einem der sechs Spielpakete zu verschieben, um eine Reihe von vorher bekannten Einzelspielen zu erreichen. Im allgemeinen tut er dies bei dem am weitesten links liegenden Paket. Wenn der Croupier die Karten zum Mischen zurückgibt, wird er das ganze Paket oder einen Teil davon durch falsches Mischen heraushalten. Nun ein einfaches Beispiel für diese Art von »Folgen«:

- Das As des linken Paketes, das sich obenauf befindet, wird unter die letzte Karte des folgenden Paketes gelegt.
- Die 4, 6 und 7 der zweiten Farbe des Spieles (in Frankreich Pique) erhalten andere Plätze. Diese Folge wird an den Anfang des Schlittens durch ein Überspringen beim Schneiden, also ein vorgetäushtes Schneiden, placiert. Der Falschspieler zur Rechten des Croupiers wird dadurch acht Einzelspiele gewinnen.

Andere Beispiele:

- Die Partie wird mit 5 Kartenspielen begonnen und das 6., in dem die Folge bereits festgelegt ist, wird im Kartenbehälter versteckt. Dieses 6. Spiel wird durch den Croupier benutzt, wenn nach der Ausgabe aller Karten eine andere Partie begonnen wird. Dieser Trick nennt sich »Zufuhr zum Kartenbehälter«.
- Dem Falschspieler ist es gelungen, sich ein Kartenspiel zu verschaffen. Der Croupier mischt nur die Karten von 5 Paketen. Im Augenblick, in dem der Croupier den Schlitten mit den gemischten Karten lädt, schiebt ihm der Falschspieler das 6. präparierte Paket zu.
- Die »Zufuhr 104« wird deshalb so genannt, weil sie mit zwei Kartenspielen durchgeführt wird. Dieser Trick ist nur beim Beginn der ersten Partie mit dem ersten Schlitten anwendbar. Die Pakete werden in folgender Weise auf dem Tisch ausgebreitet: ein Spiel rot, ein Spiel blau, rot, blau, rot und blau. Der Croupier schiebt während des Mischens ein rotes und ein blaues Spiel zusammen und macht daraus das erste Paket, das er beiseite legt. Der Falschspieler tauscht dieses gegen ein anderes mit der gleichen Anzahl Karten aus, in dem die Folge aber bereits festgelegt ist.

Zu b)

Ein geschickter Croupier weiß, daß die Karten, die mit der Palette in einer bestimmten Weise in den Kartenbehälter eingeschoben werden, in einer bestimmten Ordnung wieder herausgeholt werden können, und zwar in einem Verhältnis, das auf 80% geschätzt wird. Wenn z. B. der Croupier beim Kartenmischen, das man auch »Salat anrichten« nennt, die Kombination »große und kleine« anlegen will, wird er während der Partie die »verbrannten« Karten in folgender Weise in den Kartenbehälter einschieben: kleine mit den Bildern nach oben, große mit den Bildern nach unten. Beim Mischen wird dann die Sortierung erleichtert und die gewünschte Kartenfolge mit größerer Schnelligkeit aufgebaut.

Rückgabe in den Schlitten

Der Falschspieler kann sich eine gewisse Anzahl von Karten besorgt haben, die er als Bankier, während er den Schlitten hat, zu seinem Vorteil ordnet. Durch eine geschickte Handbewegung bringt er sie in den Schlitten zurück und ist damit sicher, eine Anzahl von Einzelspielen zu gewinnen, und zwar drei oder vier, entsprechend der Anzahl der zurückgegebenen Karten. In diesem Zusammenhang ist noch das Vertauschen von Karten mit und ohne Apparat zu erwähnen.

Die Karten im Besitze des Falschspielers können aus einem Diebstahl, aus einer Zusammenarbeit mit der Leitung oder den Angestellten des Unternehmens oder aus einer Entnahme aus dem Schlitten stammen. Ein geschickter Falschspieler kann, während er den in nicht einwandfreiem Zustande befindlichen Schlitten hat, 10 bis 12 Karten daraus entnehmen.

Zusammensetzung einer Folge

Wir haben soeben in groben Zügen erfahren, wie eine Folge zusammengestellt wird. In der Zusammensetzung dieser Folgen gibt es nun bestimmte Kombinationen, die im allgemeinen durch eine Zahl bezeichnet werden. Folge 2 3 4 und Folge 1 0 1 werden so genannt, weil die erstere mit den Karten 2, 3 und 4 beginnt und die zweite mit einem As, einem Bild oder einer Zehn und einem weiteren As; Folge 5 2 und Folge 1 0 4 bedeuten, daß die eine mit 52 Karten, die andere mit 104 Karten gebildet wird. Folge 32 aus 5 wird so genannt, weil die 5 Karten, die die Voranzeige oder den Schlüssel bilden, eine 2, 4, 7, 9 und 10 (zusammen 32) sind.

Schließlich gibt es noch Folgen nach Farben, die auf Grund der Spielfarben der Karten (nicht der Rückseite) gebildet werden. Es sind dies die roten — Karo und Herz — zusammen und die schwarzen — Pique und Treff —.

Das Vorstehende ist nur eine einfache Aufzählung von Kartenfolgen. Erwähnenswert sind noch der »Panaché« und der »doppelte Panaché«; der Ausdruck »Panaché« ist als Bezeichnung eines Mischgetränktes aus Bier und Limonade allgemein bekannt.

Eine vollständige Untersuchung der Kartenfolgen würde technische Überlegungen notwendig machen, für die der zur Verfügung stehende Raum nicht ausreicht.

Bei einer bestimmten Folge tritt der gewünschte Erfolg möglicherweise nicht ein, wenn sie in der Mitte der sechs Kartenspiele einliegt und nicht am Anfang des Schlittens. Es muß also ein Mittel gefunden werden, um dieser Möglichkeit vorzubeugen. Dieses Mittel ist die Voranzeige oder der Schlüssel. Zum Schlüssel gehört eine Reihe von in der Weise untergebrachten Karten, daß bei der Verteilung die letzte Karte des Schlüssels immer die Karte eines abgeschlossenen Einzelspieles ist, und dies unabhängig davon, in welcher Position sie sich befindet, wenn man sie zwischen die übrigen Karten steckt.

Der Falschspieler kennt diese Eigenheit, die für ihn im übrigen eine Voranzeige ist, wenn man nach ihr eine Reihe von festgelegten Einzelspielen einordnet. Zusammen bilden diese Einzelspiele »eine Folge«, die bei der Verteilung genau so ins Spiel gelangen, als wenn sie am Anfang des Schlittens gelegen hätten.

Dieses Kapitel sei mit der Erwähnung von zwei ziemlich bekannten Tricks abgeschlossen, und zwar mit der »Minerva« und der »hausbackenen Neun« (französisch: »Neuf de Campagne«).

Die Minerva

Der Falschspieler, in diesem Falle meist als Spieler der Ponte, hält unter seiner linken Handfläche irgendeine Karte eingeklemmt zurück. Bei der Verteilung der Karten nimmt er die zwei ihm gegebenen mit der rechten Hand auf; durch Zusammenlegen beider Hände verfügt er dann über drei Karten. Er wählt nun hieraus zwei, deren Gesamtwert für ihn am vorteilhaftesten ist, und entledigt sich dann der für ihn uninteressanten Karte, indem er sie entweder in der Handfläche seiner linken Hand festhält oder auf seine Knie fallen läßt.

Die hausbackene Neun (Neuf de Campagne)

Mit diesem Ausdruck werden die verschiedenen Methoden der Falschspieler bezeichnet, mit denen sie zu neun Punkten, d. h. zum Gewinn eines Einzelspieles durch Aufdecken der Karten gelangen. Der Falschspieler arbeitet hier mit oder ohne Apparat.

Die Arbeitsweise ohne Apparat

Nachdem es dem Falschspieler gelungen ist, sich zwei Karten zu verschaffen, die zusammen 9 ergeben, klemmt er sie, wenn er Bankhalter ist, versteckt in der Fläche seiner linken Hand ein. Er gibt sich dann scheinbar zwei Karten und läßt im geeigneten Moment die zwei Karten in seiner Hand fallen, wenn er in der Ponte ist. Mit einer Hand nimmt er die ihm gegebenen zwei Karten auf und vertauscht sie mit den in der anderen Hand versteckten.

Praktische Methoden der Überwachung

Es ist viel schwieriger zu erkennen, ob eine Kartenfolge im voraus zusammengestellt ist, als gezinkte Karten festzustellen. Die Beamten müssen daher die verschiedenen Kombinationen und ihre praktische Durchführung kennen. Die Aufdeckung wird nur selten bei gelegentlicher Beobachtung gelingen. Es muß infolgedessen versucht werden, die größtmögliche Zahl von Informationen zu erlangen. Die Überwachungsbeamten in den Spielsälen sollten wissen, was dort vor sich geht, auch wenn sie selbst nicht anwesend sind. Verdächtige Angestellte und Unternehmer, ihre wechselnden Betätigungsorte und vor allem die Personenbeschreibung der Falschspieler müssen der Polizei bekannt sein. Falschspieler, die in der Handhabung der Karten eine besonders große Geschicklichkeit besitzen, sind nicht so zahlreich, daß ihre Überwachung im Einzelfall nicht durchgeführt werden könnte. Dies ist jedoch nicht einfach, weil die Beamten der Leitung, dem Personal der Spielunternehmen und den verdächtigen Spielern unbekannt bleiben müssen.

Die Bekämpfung des unerlaubten Glücksspiels und des Falschspiels

In Frankreich gibt es beim Ministerium des Innern — Generaldirektion für Nationale Sicherheit — eine Dienststelle, die auf dem Gebiete der Bekämpfung des unerlaubten Glücksspiels und des Falschspiels spezialisiert ist. Diese Dienststelle nennt sich Abteilung »Rennen und Spiele«.

Zur sachlichen Zuständigkeit der Abteilung »Rennen und Spiele« gehört die Kontrolle aller Spiele in allen ihren Erscheinungsformen im gesamten französischen Hoheitsgebiet. Die örtlichen Polizeiorgane dürfen sich jedoch mit kleineren Spieldelikten, wie z. B. den auf öffentlichen Straßen veranstalteten, befassen. Die Aufgaben der Beamten der Abteilung »Rennen und Spiele« sind folgende:

1. Die Bekämpfung der illegalen Wetten auf den Pferde- und Hunde-Rennplätzen und des Verkaufs von Voraussagen auf den Rennplätzen

In Frankreich ist die Annahme von Wetten auf Pferderennen reglementiert. Durch dieses Reglement sind die Gesellschaften für Pferderennen als einzige ermächtigt, Wetten entweder auf den Rennplätzen oder in den Städten durch Agenturen oder Büros entgegenzunehmen. Die Annahme von Wetten außerhalb der Agenturen oder Büros der Direktion der Wettgesellschaft ist illegal und die heimlichen Annehmer von Wetten, die Buchmacher, machen sich strafbar.

2. Die Überwachung der zugelassenen Glücksspielunternehmen

Glücksspiele sind zwar im Strafgesetzbuch mit Strafe bedroht, doch in Abweichung von dieser Strafdrohung kann der Innenminister unter bestimmten Voraussetzungen durch Gesetz oder Verordnung die Durchführung von genau festgelegten Glücksspielen in bestimmten Unternehmungen — den Casinos oder Cercles — zulassen.

Der Unterschied zwischen den Casinos und den Cercles ist folgender: die Casinos sind in juristischer Beziehung Geschäftsunternehmen; die Cercles hingegen verfolgen in der Hauptsache andere Ziele, z. B. Förderung der Literatur, der Künste, der Wissenschaften usw. Die Spielerlaubnis wird diesen Vereinigungen nur erteilt, damit sie die Mittel für die Erreichung ihrer anderen Ziele beschaffen können. In den Cercles werden nur die sog. kleinen Spiele zugelassen, wie Bridge, Ecarté, Poker usw., mitunter auch Baccara — chemin de fer — und Banko. In den Casinos finden wir die kleinen Spiele nur selten, sonst aber Baccara — chemin de fer —, Banko, trente et quarante, Roulette und Boule.

Die Aufnahmebedingungen in den Cercles und in den Casinos sind verschieden. Die Cercles sind geschlossener und lassen keine Frauen zu.

3. Die Bekämpfung der heimlichen oder verbotenen Spiele

- Glücksspiele auf öffentlichen Straßen und Plätzen,
- Spielhöllen,
- Nichtzugelassene Lotterien,
- Totowetten,
- Automatische Spielgeräte.

Wie bereits erwähnt, muß sich in Frankreich die örtliche (kommunale) Polizei mit den einschlägigen Bagatelldelikten, wie Spielen auf öffentlichen Straßen und Plätzen, befassen. Alle Dienststellen der Polizei, auch die der Kriminalpolizei, müssen der Abteilung »Rennen und Spiele« Meldung erstatten, wenn ihnen strafbares Glücksspiel, Falschspiel oder Lotteriespiel bekannt wird. Der Leiter der Abteilung »Rennen und Spiele« hat gegenüber allen Polizeibeamten in Spielangelegenheiten Weisungsbefugnis. Er ist verantwortlich für die Organisation der Überwachung und Kontrolle der Kasinos und Cercles. Diese Organisation ermöglicht es, in Paris eine umfangreiche zentrale Nachrichtensammlung aufzubauen, die als Ausgangspunkt der Bekämpfungsmaßnahmen dient. Ohne eine sorgfältige Sammlung und Auswertung der Meldungen wäre eine wirksame Bekämpfung nicht durchzuführen.

Wir sind bemüht, daß jedes Spiel, sei es zugelassen oder illegal, peinlichst genau beschrieben wird, sobald wir davon Kenntnis haben. Dies ist verhältnismäßig leicht, weil aus den Akten der einschlägigen Gerichtsverfahren jeweils eine Durchschrift an die Abteilung »Rennen und Spiele« übersandt wird.

Alle Berichte oder Feststellungen über Falschspiel werden besonders ausgewertet; vor kurzem haben wir unsere Erkenntnisse auf diesem Sachgebiet in zwei Ausarbeitungen zusammengefaßt.

Zur Identifizierung der Falschspieler haben wir eine Spezialisten-Kartei aufgebaut. Wir kennen die genauen Personalien und die Personenbeschreibung aller Angestellten der Kasinos und Cercles; wir besitzen weiter ihre Lichtbilder. Wenn die Falschspieler auch gelegentlich als Einzelgänger arbeiten, so suchen sie sich doch sehr oft unter den Angestellten der Kasinos oder Cercles einen Komplizen. Die Personenkarte ist dann für den Beamten, der mit einer Untersuchung betraut ist, ein wertvolles Hilfsmittel.

Die Bekämpfung der Falschspieltricks

Die repressive Tätigkeit des Polizeibeamten auf diesem Gebiete ist eine sehr delikate Angelegenheit. Wir haben darum Beamte auf dem Gebiete des Spieles spezialisiert, die die erforderlichen technischen Kenntnisse besitzen, den Personenkreis der Unternehmer und Spieler überblicken, die verschiedenen Spielregeln beherrschen und den Ablauf der einzelnen Tricks aus eigener Anschauung kennen. Derartige Kenntnisse sind nicht von heute auf morgen zu erwerben; es bedarf vielmehr einer Lehrzeit von Monaten und Jahren, ehe ein Beamter die Befähigung erlangt hat, die er für seine Aufgabe benötigt. Wir unterstützen seine Ausbildung dadurch, daß wir ihm vollständige Aktenunterlagen zur Verfügung stellen und Lehrgänge und Arbeitstagen durchführen, bei denen Fotografien, Diapositive und Filme gezeigt werden.

Bekämpfung durch gerichtliche Maßnahmen

Im französischen Strafrecht gibt es keinen besonderen Paragraphen, der die Anwendung von Falschspielertricks unter Strafe stellt. Diese Manipulationen fallen vielmehr unter den Paragraphen 405 des Strafgesetzbuches, der sich mit dem Betrug befaßt. Die große Schwierigkeit besteht darin, den Gerichten den Beweis für das betrügerische Verhalten zu liefern. Oft ist es unmöglich, das Corpus delicti zu beschlagnahmen. Man kann wohl einen bearbeiteten Schlitten oder gezinkte Karten sicherstellen. Aber was soll man tun, wenn mit vorher zusammengestellten Karten gespielt wurde? Die vom Falschspieler gelegte Kartenfolge kann ebenso rein zufällig entstanden sein. Der Nachweis des Falschspiels kann also nur durch das Geständnis des Täters oder durch das Gericht überzeugende polizeiliche Feststellungen erbracht werden. Diese müssen deshalb sehr genau sein.

Bekämpfung durch Verwaltungsmaßnahmen

Glücklicherweise kann die Verwaltung ihre Maßnahmen unabhängig von denen der Justiz durchführen. In der Verordnung über die »Regelung der Spiele in den Kasinos« vom 22. Dezember 1954 ist in Artikel 27 festgelegt: »Der verantwortliche Leiter ist verpflichtet, allen Personen den Zutritt zu den Spielsälen zu verweigern, deren Ausschluß von der Obersten Verwaltungsbehörde verlangt wird.« Die Anordnung des Ausschlusses erfolgt durch den Innenminister.

Bei der Feststellung von Falschspiel können die Justizbehörden eingeschaltet werden. Dies ist jedoch nicht zwingend vorgeschrieben. Es genügen ein oder mehrere Polizeiberichte, um den Aus-

schluß eines unehrlichen Spielers zu erreichen, wenn die berichteten Tatsachen genügend überzeugend erscheinen. Gegen die ministerielle Maßnahme ist die Beschwerde zulässig. Der Betroffene hat auch die Möglichkeit, vor dem Verwaltungsgericht zu klagen.

Gegen Angestellte, die sich des Falschspieles schuldig machen, können die gleichen Maßnahmen ergriffen werden, so daß sie nicht mehr in der Lage sind, ihren Beruf auszuüben.

Im übrigen bestimmt Artikel 20 der bereits zitierten Verordnung, daß »alle Personen, die in den Spielsälen irgendeine Beschäftigung ausüben, der Zulassung der Obersten Verwaltungsbehörde bedürfen«. Es genügt, daß der Minister des Innern diese Genehmigung nicht erteilt oder zurückzieht, um den Angestellten zur Einstellung seiner beruflichen Tätigkeit zu zwingen.

Die Leiter der Kasinos können auch aus eigener Veranlassung einem Spieler die Zulassung zu ihren Sälen verweigern. Es ist dann ihre Aufgabe, dem Ministerium des Innern hierfür die Gründe anzugeben.

Vorbeugende Maßnahmen

Um dem Falschspiel in den Kasinos vorzubeugen oder seine Durchführung zu erschweren, haben sich die verantwortlichen Dienststellen des Innenministeriums veranlaßt gesehen, weitere Vorschriften zu erlassen. Wir haben bereits erfahren, daß jeder Angestellte der Zulassung bedarf. Jedes Jahr erstellt er seine Akte, in der ein Blatt mit Personenbeschreibung und Fotografie enthalten ist. Diese Akte wird an die Abteilung »Rennen und Spiele« eingesandt. Wir besitzen dadurch eine Aktsammlung und eine Kartei über alle Angestellten in Frankreich mit Angaben darüber, bei welchem Unternehmen sie beschäftigt sind. Dies ist eine wirksame Hilfe bei der Überwachung. Der Inspektor, der zur Überwachung eines Spielunternehmens von Paris aus abgeordnet wird, kennt daher bereits vor seiner Ankunft in den Bade-, Luftkurorten oder Heilbädern das Personal des Kasinos.

Was die Spieler angeht, so ist deren Zutritt zu den Spielsälen für Roulette, trente et quarante und Baccara — chemin de fer — durch Artikel 29 der Verordnung wie folgt geregelt: »Diese Spiele werden in Sälen durchgeführt, in die nur Personen mit einem besonderen Ausweis Zutritt haben.« Artikel 30 besagt: »Diese Karten sind namentlich ausgestellt und dürfen nur großjährigen Personen ausgehändigt werden, die ihre Identität nachweisen können.« Die Ausweise werden aus einem Abreißblock entnommen, dessen verbleibender Teil die mit dem Ausweis übereinstimmenden Eintragungen enthält. Außerdem sind auf den Abschnitten Angaben über die vorgelegten Personalausweise zu machen. Die Namen und Vornamen aller zugelassenen Personen sind in alphabetischer Ordnung in ein Register zu übertragen, und zwar unter Anführung der Nummer des ausgehändigten Ausweises. Das Spielunternehmen muß außerdem eine Kartei über die ausgehändigten Zulassungsausweise und eine andere über die vom Spiel ausgeschlossenen Personen führen.

Nach Artikel 24 der Verordnung übersendet die Leitung des Kasinos jede Woche an die Abteilung »Rennen und Spiele« eine Liste der Personen, die in dem Abreißblock als zu den Spielsälen zugelassen eingeschrieben sind.

Durch diese Maßnahme ist der Reiseweg verdächtiger Spieler ziemlich leicht zu verfolgen und gleichzeitig der Zutritt ausgeschlossener Spieler zu den Spielsälen zu verhindern, es sei denn, daß diese falsche Personalausweise benutzen. Um sich aber nicht selbst zu entlarven, müssen sie in diesem Falle bei jedem Wechsel des Spielunternehmens gleichzeitig ihre Identität wechseln.

Alle benutzten Spielgeräte sind nach einem vom Ministerium des Innern zugelassenen Muster gebaut. Es wird ständig nach brauchbaren Änderungen geforscht, um durch deren Einbau dem Falschspiel vorzubeugen.

Es sollen hier keine detaillierten Angaben über die Vorschriften hinsichtlich der Spielgeräte gemacht werden. Das wäre zu weitgehend und recht langweilig. Als Beispiel sei nur erwähnt, daß wir uns mehrfach veranlaßt gesehen haben, die Konstruktion der Schlitten beim Banko und beim Baccara — chemin de fer — zu ändern, um die unbefugte Entnahme oder Rückgabe von Karten zu verhindern.

Die in den Kasinos und Cercles benutzten Karten werden ebenfalls durch die Verwaltungsbehörden zugelassen. Zur Zeit werden sie nur in zwei anerkannten Fabriken hergestellt. Es wird hierüber sowohl bei den Herstellern als auch in den Kasinos und Cercles Buch geführt. Alle abgenutzten Spiele dürfen nur im Beisein eines Polizeibeamten vernichtet werden, der hierüber

einen Vermerk im Einnahmeregister niederlegt. Der Rücken der Karten ist einfarbig. Es ist verboten, die Ecken zu vergolden oder zu versilbern. Dadurch wird das Zinken erschwert. Die Karten sind verschieden gefärbt, und zwar blau und rot für die Kasinos und grün und gelb für die Cercles. Sie sind im freien Handel nicht erhältlich. Das bedeutet, daß eine Privatperson sie nicht kaufen kann. Für jedes Spielunternehmen wird die Zuteilung an Kartenspielen durch die Verwaltungsbehörden festgelegt. Diese Maßnahme vermindert Diebstähle und absichtlich herbeigeführte Verluste. Wir haben die Absicht, die großen Spielunternehmen zu veranlassen, auf ihren Spielkarten auf der Vorderseite ihr Monogramm anzubringen, um zu verhindern, daß sie in einem anderen Unternehmen verwandt werden. Um das Einklemmen von Spielkarten in der Handfläche zu verhindern, wurde das Format der Karten vergrößert. Es beträgt zur Zeit 67×97 mm anstatt — wie bisher — 53×83 mm. Die Ausmaße der Bilder sind jedoch gleichgeblieben, um das betrügerische vorzeitige Erkennen des Wertes einer Karte zu erschweren. Auch die Art und Weise des Mischens ist geregelt. Die Karten müssen jetzt mit den Bildern nach unten gesammelt werden, ohne daß sie den Tisch verlassen dürfen. Jeden Tag werden die sechs Kartenspiele in einer vorher bestimmten Ordnung wieder zusammengelegt; entweder nach Spielschluß oder auch im Laufe des Tages. Dadurch können wir uns vergewissern, ob nicht ein Falschspieler zur Durchführung seiner betrügerischen Manipulationen den sechs Spielen eine Karte entnommen oder hinzugefügt hat. Die Namen der Spieler an einem Baccara-Tisch werden regelmäßig notiert.

Die Aufdeckung von Falschspielertricks in Kasinos und Cercles

Es wurde bereits betont, daß vor allem die mit der Spielüberwachung in den zugelassenen Unternehmen beauftragten Beamten die Spielregeln jedes Spieles und die dazugehörigen Falschspielertricks kennen müssen.

Man muß aber auch über genau geführte Akten verfügen und auf eine enge Zusammenarbeit der Polizeibeamten mit der Leitung und den verschiedenen Diensten der Spielunternehmen, insbesondere mit dem Empfangspersonal und dem Physiognomisten, der mit der Überprüfung der Identität der zugelassenen Spieler beauftragt ist, Wert legen. Besonders schnelle Nachrichtenverbindungen sind notwendig, zunächst zwischen den in ganz Frankreich verstreuten Beamten und der Zentrale, ferner zwischen den Beamten, die sich in oftmals sehr entfernt liegenden Spielunternehmen befinden. Die letzten Verbindungen sind um so leichter herzustellen, als sich die Beamten als Angehörige einer gleichen Dienststelle kennen.

Die Falschspieler bedienen sich bei ihren Standortveränderungen der modernen Verkehrsmittel. Es hängt deshalb von der Schnelligkeit der Verbreitung einer Fahndungsmeldung ab, ob eine Untersuchung erfolgreich ausgeht oder nicht.

Ermittlungsverfahren der Abteilung »Rennen und Spiele« über Falschspielertricks

Im Laufe der letzten Jahre ist es den Beamten der Abteilung »Rennen und Spiele« gelungen, mehrere Falschspieler in flagranti zu überraschen. Es sollen hier nur einige typische Fälle aufgeführt werden.

Einbau einer Kartenfolge

Der Zentralstelle war eine Information zugegangen, wonach im Kasino von L. . . . die Partien beim Baccara — chemin de fer — nicht korrekt verlaufen sollten. Es wurden zwei Beamte dorthin abgeordnet. Sie wurden unter denjenigen ausgewählt, die weder der Leitung noch den Angestellten dieses Kasinos bekannt waren. Nachdem sie als Spieler am Spieltisch Platz genommen hatten, konnten sie eine Unterhaltung zwischen dem Croupier und einem Spieler mit anhören, die ihnen keinen Zweifel über die Richtigkeit der Information ließ. Die Inspektoren stellten fest, daß der Croupier das Zusammenfassen der Karten, den sog. »Salat«, nicht ordnungsgemäß durchführte und daß er anschließend mehrere gewinnende Einzelpartien für den Bankhalter präparierte. Beim Sortieren der aus dem Kartenbehälter geholten Karten, von denen einige mit dem Bild nach oben lagen, machte er verschiedene Pakete, von denen das erste eine bestimmte Kartenfolge erhielt, die den Bankhalter mehrere Einzelspiele gewinnen lassen mußte. Der Croupier hatte diesen ersten Teil des »sixain« zu seiner Rechten niedergelegt, während er den »Salat« ausschließlich mit den

übrigen Karten vornahm. Das zweite Paket aus dem »Salat« legte er dann hinter das erste, das vorher beiseite gelegt worden war. Die Überraschung in flagranti war gelungen. Der Croupier und der mit ihm verbündete Spieler legten Geständnisse ab und wurden dem Strafgericht zugeführt.

Die »hausbackene Neun« (Neuf de Campagne)

Durch eine Information erfuhren wir von der Anwesenheit des Falschspielers G. im Kasino von E. Dieser ist in unseren Akten als Spezialist der »hausbackenen Neun« bekannt, wobei er mit oder ohne Entnahme von Karten aus dem Schlitten arbeitet. Die Überprüfung der Karteikarten der zugelassenen Spieler brachte kein Ergebnis. Die Ermittlungen wurden daraufhin in anderer Richtung geführt. Es wurde nach der Freundin des G. geforscht und festgestellt, daß sie das Kasino von E. in Gesellschaft eines gewissen P. regelmäßig besuchte. Dieser P. war kein anderer als G., der sich falsche Personalien zugelegt hatte und geschickt verkleidet war. Der angebliche P. trug Brille und Bart. Nach einigen Tagen der Überwachung wurde G. — alias P. — in flagranti überrascht, und zwar entnahm er am Schlitten Karten unter Benutzung eines besonderen Apparates zur Durchführung der »hausbackenen Neun«. Diesen Apparat hatte er in der Verpackung einer in Frankreich sehr viel gerauchten Zigarettenmarke versteckt. G. wurde festgenommen, dem Richter zugeführt und verurteilt.

Einige Jahre vergehen, bis bei der Kontrolle der Spielkarten, die täglich durchgeführt wird, in mehreren Kasinos eine Überzahl an Karten festgestellt wird. Die Ermittlungen beginnen. In allen Spielunternehmen wird derjenige Tisch festgestellt, an dem falsch gespielt wurde. Die Namen aller Spieler werden sorgfältig vermerkt und beim Vergleich erscheinen zwei Spieler, A. und M., verdächtig. Deren Personenbeschreibung scheint auf ein und dieselbe Person zuzutreffen. Alle Überwachungsbeamten in den Spielunternehmen werden alarmiert. Auf die Namen von A. und M. wird in den Empfangsbüros der Kasinos besonders hingewiesen. Einige Tage später erscheint A. im Kasino von V., worauf der Überwachungsbeamte sofort auf ihn aufmerksam gemacht wird. Dieser identifiziert ihn als G. Obwohl G. der Zutritt zu den Spielsälen untersagt ist, besucht er die Kasinos unter falschem Namen. Im Laufe der Überwachung wird er überrascht, als er an einem Spieltisch stehend gerade eine »hausbackene Neun« durchführen wollte. Eine körperliche Durchsuchung und eine Durchsuchung seines Hotelzimmers fördern falsche Personalien und eine bedeutende Menge von Spielkarten zutage, die wahrscheinlich bei einem einige Wochen zurückliegenden Einbruch in einem Kasino gestohlen worden waren.

Das »Filmen«

Beim »trente et quarante« werden die Karten mit der Hand gemischt und nicht flach auf dem Tisch liegend zusammengerafft wie beim Baccara — chemin de fer —.

Der Croupier des Kasinos in X. ließ beim letzten Mischen ziemlich schnell eine kleinere Anzahl von Karten einzeln nacheinander aus einer Hand in die andere gleiten. Ein vor ihm sitzender Spieler schrieb sich in einem Heft den Wert der einzeln gleitenden Karten auf. Da er als Anhaltspunkt die Werte der ersten beiden beim »Filmen« gefallenen Karten hatte, kannte er den Wert der diesen folgenden Kartenserie.

Bei den Ermittlungen waren die Polizeibeamten durch zwei Besonderheiten eine Zeitlang irregeleitet worden.

- Der Spieler, der in einem bestimmten Augenblick den höchsten Betrag setzte — mit anderen Worten der Gewinner — nahm am Mischen der Karten nicht teil.
- Der Gewinner verlor ab und zu. Die Erklärung hierfür ist darin zu erblicken: Derjenige, der die Kartenwerte notierte und den man »Filmer« nennt, spielte ständig am Tisch mit dem kleinsten Einsatz. Sobald die erkannte Serie begann, verdoppelte er seinen Einsatz und gab damit seinem Komplizen, dem Gewinner, das Signal. Dieser kam daraufhin an den Spieltisch und setzte mit dem höchsten Einsatz. Im allgemeinen machte der Gewinner zwei sichere Einzelspiele. Er spielte trotzdem ein drittes, das er entweder gewann oder verlor. Hierdurch verminderte er in einem gewissen Umfang den Verdacht, der evtl. auf ihn hätte fallen können.

Ermittlungssache im Kasino von A

(Beifügen von Karten beim »trente et quarante«)

Zur Durchführung dieses Tricks sind vier Komplizen notwendig. Zwischen zwei Spielern, die sich vom Croupier aus gesehen, stehend am äußersten linken Ende des »trente et quarante«-Tisches aufhielten, entstand eine Meinungsverschiedenheit, weil sie beide für sich den Gewinn aus einem

Spiel beanspruchten. Sie kamen schnell zu Handgreiflichkeiten. Hierdurch wurde natürlich die Aufmerksamkeit der Spieler und der Angestellten abgelenkt. Der die »taille« bedienende Croupier hatte trotzdem die Zeit, festzustellen, daß der rechts von ihm sitzende Spieler unter Ausnutzung des Zwischenfalles seine beiden Hände auf den gerade zum Spiel benutzten »sixain« gelegt hatte. Die »taille« wurde daraufhin auf Anweisung des Spielleiters, der von dem Vorfall unterrichtet worden war, verbrannt. Beim Nachzählen konnte festgestellt werden, daß überraschenderweise 61 Karten auf den »sixain« gelegt worden waren.

Die Ermittlungen ergaben, daß

- eine Absprache zwischen den beiden Spielern, die die Meinungsverschiedenheit verursacht hatten, dem Spieler zur Rechten des Croupiers und schließlich einem Vierten, dem Chef der Bande, bestand, der sich stehend auf der anderen Seite des Tisches, dem Croupier gegenüber, aufhielt;
- sich der Spieler zur Rechten des Croupiers-tailleur seinen Platz vorher hatte reservieren lassen;
- die 61 hinzugefügten Karten vorher in eine bestimmte Reihenfolge gelegt worden waren, die den Nutznießer des Tricks mit Sicherheit eine gewisse Anzahl von Spielen hätte gewinnen lassen;
- der Nutznießer der Chef der Bande war, der sich stehend auf der anderen Seite des Tisches seinem neben dem Croupier sitzenden Komplizen gegenüber aufhielt. Dieser Platz war ideal, um das Erscheinen des Schlüssels der Folge zu bemerken;
- der Trick an einem Samstagabend versucht worden war, als der höchste Einsatz von 100 000 auf 500 000 Ffrcs. gesteigert war;
- an diesem Tage der Nutznießer des Spiels, der im übrigen als Spieler mit hohen Einsätzen beim »trente et quarante« bekannt war, ohne Aufsehen zu erregen 500 000 Ffrcs. bei einem Spiel setzen konnte, um im Höchstmaße davon zu profitieren.

Ermittlungssache im Kasino von A

(Entnahme und Einschieben in den Schlitten beim Baccara — chemin de fer —)

Die örtliche Polizei war auf zwei Spieler des Kasinos von A., namens A. und W., aufmerksam geworden, die im Spielsaal vorgaben, sich nicht zu kennen, obwohl sie mehrfach in der Stadt zusammen gesehen worden waren.

Da die Überwachung der beiden keine weiteren Hinweise erbrachte, wurden zwei Beamte unserer Abteilung nach A. entsandt. Einer der Beamten bemerkte beim Betreten des Spielsaales den W., der am Baccara-Tisch Nr. 1, rechts vom Croupier, saß, während A. in der Nähe stand. In einem bestimmten Augenblick, als W. im Besitze des Schlittens war, stellte sich A. hinter diesen und lehnte sich nach vorn, um einige Jetons auf dem Tisch zu setzen. Dabei verdeckte er zum Teil mit seinem rechten Unterarm den Schlitten, aus dem W. in normaler Weise die ersten Karten verteilte.

In diesem Augenblick gelang es W., durch eine außerordentlich schnelle und genaue Bewegung einige Karten im Schlitten auszutauschen, ohne die Aufmerksamkeit des Croupiers und der übrigen Spieler zu erregen. A. entfernte sich einige Schritte vom Tisch, und auch W. erhob sich und ging zur Bar, nachdem er noch einige Augenblicke gespielt hatte. In diesem Augenblick sprach ihn der Inspektor der Abteilung »Rennen und Spiele« an und W. machte keine Schwierigkeiten, ihm die 15 Karten aus der linken Innentasche seiner Jacke auszuhändigen. Eine Überprüfung des Schlittens nach der Partie bestätigte das Verschwinden dieser 15 Karten.

Die anschließende Untersuchung ergab, daß W., ein leidenschaftlicher, berufsloser und polizeibekannter Falschspieler, regelmäßig verschiedene Kasinos in Frankreich unter falschen Personalien besuchte, nachdem er seine Gesichtszüge verändert hatte.

Das System seines Tricks bestand darin, daß er — wie oben dargestellt — während der Partie Karten aus dem Schlitten entnahm und sie durch eine rasche Bewegung wieder einfügte, nachdem er sie in der Zwischenzeit so geordnet hatte, daß nach einer vorher gewählten Folge mehrere Spiele für den Halter des Schlittens herauskommen mußten. Bei diesem Trick mußten mehrere Komplizen anwesend sein. Einmal um die Bewegungen des W. zu verdecken (dies war die Rolle des A.) und zum anderen, damit weitere scheinbar fremde Spieler (sie wurden später identifiziert) den Schlitten übernehmen konnten, nachdem die Vorbereitungen durchgeführt waren. Dies war notwendig, weil

fortdauernde Gewinne des W. allein früher oder später Verdacht erregt hätten. W. hatte in Ausübung seiner »Kunst« eine derart seltene Virtuosität erlangt, daß er es vermochte, viele Monate hindurch die aus den Schlitten entnommenen Karten wieder einzuführen, ohne daß es jemals ein Spieler oder Angestellter bemerkt hätte.

Die Herstellung gefälschter Spielgeräte

Vor einigen Jahren haben wir in Verfolg einer uns zugegangenen Information eine umfangreiche Aktion gegen eine Bande von Falschspielern durchgeführt. Während der Untersuchung konnten wir bei einem Mitglied dieser Bande eine Anzahl gefälschter Spielgeräte entdecken, die bereits fertig oder noch in der Herstellung waren, außerdem eine größere Menge gezinkter Karten. Diese gefälschten Spielgeräte wurden vornehmlich in illegalen Spielhöhlen in Verkehr gebracht. Es wurden beschlagnahmt:

- 6 gefälschte Baccara-Schlitten,
- 4500 Spielkarten, von denen die Mehrzahl gezinkt oder geschränkt war,
- ein Gerät zur Registrierung der Kartenfolge,
- etwa 30 fertige oder halbfertige geladene Würfel.

* * *

Damit bin ich am Ende meiner Ausführungen angelangt, die viel zu kurz sind, als daß alle Falschspielertricks bei Glücksspielen hätten beschrieben werden können. Eine wesentliche Folgerung sollte jedoch nochmals herausgestellt werden.

Zur Bekämpfung des Falschspiels ist es zwingend notwendig — mehr als auf jedem anderen Sachgebiet —, die Polizeibeamten zu spezialisieren. Nur eine solche Spezialisierung wird schließlich zu Erfolgen führen und bewirken, daß in den zugelassenen Spielunternehmen eine größere Ehrlichkeit beim Spiel garantiert ist.

Im übrigen wäre es höchst wünschenswert, daß zwischen den Polizeibehörden der verschiedenen Länder häufiger Kontakte hergestellt würden. Wir würden uns dadurch besser kennenlernen und die Summe unserer Erfahrungen vergrößern. Außerdem sollte die Internationale Kriminalpolizeiliche Kommission (IKPK) sich mit den Untersuchungen der Polizeidienststellen in den einzelnen Ländern befassen und ihnen durch ihre Publikationsorgane eine weite Verbreitung sichern.

Glücksspielstrafrecht

(§§ 284 ff StGB)

Regierungs- und Kriminalrat Dr. Stangl, Bundeskriminalamt Wiesbaden

Bei der Behandlung dieses Themas bieten sich zwei Möglichkeiten an, nämlich entweder aus dem Gesamtgebiet des Glücksspielstrafrechts unter Verzicht auf alles Unwesentliche die Fragen, auf die es ankommt und die dem Strafrechtler teilweise recht große Sorgen bereiten, in ihrer Problematik zu erörtern oder die strafrechtliche Systematik des Glücksspiels darzulegen.

Die Darstellung der wichtigsten Einzelfragen aus dem Glücksspielstrafrecht hätte den Vorteil geboten, die Kernprobleme losgelöst von allem Ballast und unter Ausklammerung von spröden Teilgebieten, die nun einmal im Glücksspielstrafrecht vorhanden sind, behandeln zu können.

Trotzdem ist der zweite Weg gewählt worden, weil wohl dem Glücksspielsachbearbeiter mit einer systematischen Erörterung des Stoffes besser gedient ist, zumal er in der Praxis kaum die Zeit finden wird, die strafrechtliche Systematik des Glücksspiels im Zusammenhang zu überdenken. In den nachfolgenden Ausführungen soll deshalb versucht werden, ihm diese Arbeit abzunehmen. Nur in diesem Sinne wollen sie auch verstanden sein.

I.

Aus zeitlichen Gründen ist es leider nicht möglich, auf die interessante Geschichte des Glücksspielstrafrechts, auf die Wechselbeziehungen zwischen römischem Recht und deutschem Recht und insbesondere zwischen unserem Zivilrecht und unserem Strafrecht näher einzugehen. Die wichtigsten Entwicklungsabschnitte sollen aber — soweit ihre Kenntnis zum Verständnis auch des heutigen Strafrechts beitragen kann — dennoch kurz gestreift werden.

Es kann in diesem Kreise als bekannt vorausgesetzt werden, daß das Bürgerliche Recht (§§ 762 ff BGB) der Spiel- und Wertschuld als einer sog. unvollkommenen Verbindlichkeit die Klagbarkeit versagt. Der Grund hierfür ist darin zu sehen, daß es sich dabei um eine Verbindlichkeit handelt, bei der nach dem Vertragszweck der Geschäftserfolg nach der einen oder anderen Seite von der Entscheidung einer Ungewißheit, meist sogar ganz oder teilweise vom Zufall, abhängig gemacht ist. In diesem spielerischen, aleatorischen Bestandteil eines Spiel- oder Wettvertrages sieht die Rechtsordnung eine Gefährlichkeit, die sie veranlaßt, solchen zivilrechtlichen Verträgen nur geminderte Wirksamkeit beizulegen. Historisch gesehen ist dieser Grundgedanke aus dem römischen Recht übernommen.

Die Entwicklung des Glücksspiels und auch seine rechtliche Betrachtung haben im römischen Kulturkreis einen ganz anderen Weg genommen als in der deutschen Geschichte. Für uns ist dieser Umstand besonders bedeutsam geworden, weil das deutsche Zivilrecht durch die Rezeption des römischen Rechts maßgeblich beeinflusst wurde.

Wenn wir auch keine Einzelheiten über den Inhalt der Strafbestimmungen im römischen Recht kennen, so ist doch bekannt, daß das Glücksspiel in Rom schon z. Z. der Republik — mindestens 200 v. Chr. — als eine strafbare Handlung verpönt war, wobei das öffentliche Glücksspiel besonders strafwürdig erschien. Lediglich das Spielen um die Zeche während eines Gastmahls scheint durch das Prätorische Edikt aus der Strafbarkeit ausgenommen gewesen zu sein. Es ist ferner bekannt, daß durch ein Senatusconsultum nicht nur das Glücksspiel, sondern auch jedes Geschicklichkeitsspiel um Geld verboten war, mit Ausnahme von bestimmten sportlichen Kampfspielen, die der Ertüchtigung dienten.

Jahrhunderte später — im Justinianischen Recht — scheint dann die Strafbarkeit des Glücksspiels aufgehoben gewesen zu sein, obwohl es nach wie vor als unerlaubt galt.

Eine ganz andere Entwicklung haben wir im deutschen Recht. Hier herrschte Spielfreiheit. Praktisch haben wir erst vom 13. Jahrhundert an Rechtssätze, die diese Spielfreiheit in gewissen Richtungen einschränken, und zwar geschah dies im wesentlichen durch eine Reihe von Stadtrechten, Hofrechten und Weistümern. Dabei ist hervorzuheben, daß diese Bestimmungen in erster Linie polizeirechtlichen und keinen strafrechtlichen Charakter haben. Im Vordergrund stehen daher: Aufrechterhaltung der öffentlichen Ruhe, Ordnung und Sicherheit und nicht der Strafzweck.

Das älteste dieser Spielverbote ist im Straßburger Stadtrecht von 1249 enthalten, dann folgt das Landshuter Recht 1278 und seit dem Nürnberger Ratsbeschluß von 1286, der es untersagt, über einen Gewinn oder Verlust von 60 Heller zu spielen, entstehen in ganz Deutschland mehr oder weniger eingeschränkte Spielverbote, die das Spiel zu gewissen Zeiten, insbesondere nach der Polizeistunde oder außerhalb des Gemeindegewirtshauses usw. verbieten. Ein ausdrückliches Verbot des Glücksspiels schlechthin findet sich jedoch nicht.

Den Abschluß der mittelalterlichen Verbote bilden die am Ausgang des Mittelalters und zu Beginn der Neuzeit erlassenen landesherrlichen Vorschriften gegen das Spiel, wiederum in erster Linie polizeirechtlichen Inhalts, die die Vorläufer für die späteren strafrechtlichen Kodifikationen in den einzelnen Territorien sind.

Die Strafgesetzbücher der damaligen Zeit, insbesondere die Bambergensis von 1495 und die *Constitutio Criminalis Carolina* von 1532, kennen das Spiel als Delikt noch nicht.

Ein wichtiger Markstein in der strafrechtlichen Entwicklung ist sodann das Preußische Allgemeine Landrecht (1794), nach dem bei Glücksspielen aus Gewinnsucht der Bankhalter, die übrigen Spieler und der Wirt, der das Glücksspiel duldet, bestraft wurden. Gewisse Qualifikationsumstände, z. B. die Gewerbsmäßigkeit beim Spieler, die Mitwirkung zur Verheimlichung des Spieles beim Wirt sowie der Rückfall, erschwerten die strafrechtliche Beurteilung.

Der Spielgewinn unterlag schon damals nach allgemeinen Grundsätzen der Einziehung durch den Fiskus. Der akademischen Jugend wurde sowohl das Hasardspiel als auch das Spiel um hohe Einsätze unter Androhung von Verwarnung, Karzer und bei gewerbsmäßigem Spiel der Relegation — Verweisung von der Universität — verboten. Die Gewinne wurden für die Armenkasse eingezogen.

Die strafrechtlichen Bestimmungen des Preußischen Allgemeinen Landrechts über das Glücksspiel beeinflussten die preußischen Strafgesetzentwürfe und gelangten so in das Preußische Strafgesetzbuch, in das Norddeutsche und damit in das Reichsstrafgesetzbuch.

Dieses kannte in seiner ursprünglichen Fassung vier Glückspieltatbestände im weiteren Sinne. Das gewerbsmäßige Glücksspiel, das Gestatten oder Verheimlichen von unbefugten Glücksspielen an öffentlichen Versammlungsorten seitens deren Inhaber, das unbefugte öffentliche Halten von Glücksspielen und das unbefugte Veranstalten öffentlicher Lotterien oder Ausspielungen.

Nur dieser letzte Tatbestand ist in der alten Fassung noch heute geltendes Recht, während die übrigen Bestimmungen durch das Gesetz vom 23. 12. 1919 abgeändert und wesentlich verschärft wurden. Die derzeit geltende Fassung der Glückspieltatbestände — mit Ausnahme des § 286 StGB — beruht im wesentlichen auf diesem Reichsgesetz.

II.

Nun zum geltenden Recht:

Der Gesetzgeber hat das verbotene Glücksspiel im 25. Abschnitt des Strafgesetzbuches unter der Überschrift »Strafbarer Eigennutz und Verletzung fremder Geheimnisse« behandelt.

Der 25. Abschnitt ist — etwas überspitzt ausgedrückt — eine Art Sammelbecken. Er faßt eine Reihe von recht verschiedenartigen Tatbeständen zusammen, neben Glücksspielen Vollstreckungsverweigerung, Pfandkehr, Jagd- und Fischwilderei, Verletzung des Brief- und Berufsgeheimnisses, Ausbeutung Unerfahrener usw., sämtlich Delikte, die kein gemeinsames Schutzobjekt haben. Aus der Überschrift »Strafbarer Eigennutz und Verletzung fremder Geheimnisse« ist auf die Natur der im 25. Abschnitt behandelten Straftaten nicht zu schließen. Das ihnen Gemeinsame mag nur darin bestehen, daß ihre Unterbringung an anderer Stelle im Gesetz noch schwieriger gewesen wäre.

Die §§ 284 bis 286 StGB behandeln das Glücksspiel im engeren und weiteren Sinne; im engeren Sinne, soweit das Glücksspiel in den §§ 284 und 285 StGB unter Strafe gestellt ist; im weiteren Sinne, als auch die Lotterie und die Ausspielung darunter verstanden werden.

Nach § 284 StGB sind folgende Handlungen strafbar:

- das Veranstellen eines Glücksspiels,
- das Halten eines Glücksspiels und
- das Bereithalten von Einrichtungen für das Glücksspiel.

Nach § 284 a StGB:

- die Beteiligung als Spieler an einem nicht genehmigten öffentlichen Glücksspiel.

Der § 285 StGB behandelt das gewerbsmäßige Glücksspiel und schließlich begründet § 286 StGB die Strafbarkeit der unbefugten Veranstaltung einer öffentlichen Lotterie oder Ausspielung.

Daraus folgt, daß in diesen Strafbestimmungen teilweise das Spielen selbst, teilweise Teilnahmehandlungen am Glücksspiel und in einem Falle sogar Vorbereitungshandlungen unter Strafe gestellt werden. Auf diese Bestimmungen im einzelnen soll später eingegangen werden.

Der Grund für die Strafbarkeit dieser Handlungen ist nach der z. Z. herrschenden Meinung in erster Linie in ihrer vermögensgefährdenden Bedeutung zu sehen. So bezeichnet das Reichsgericht als den Sinn und Zweck des Gesetzes, »die wirtschaftliche Ausbeutung der natürlichen Spielleidenschaft des Publikums unter obrigkeitliche Kontrolle und Zügelung zu nehmen«.

Angriffsobjekt ist mithin das Vermögen der Rechtsgenossen, deren Spielleidenschaft vor Ausbeutung geschützt werden soll. Zugleich sollen Störungen des wirtschaftlichen Lebens verhindert werden. Daneben sollen der Spartrieb und eine solide Wirtschaftsführung gestärkt werden. Es spielen also auch Gesichtspunkte der öffentlichen Sittlichkeit und der öffentlichen Wohlfahrt eine Rolle, wenn sie auch in der Literatur zugunsten des Vermögensschutzes weniger betont werden.

Die Ermittlungstätigkeit des Kriminalbeamten verlangt nicht nur die Aufklärung des Sachverhaltes, sondern auch seine Beurteilung nach der strafrechtlichen Seite hin. Diese Aufgabe erfordert Klarheit über die in den einzelnen Tatbeständen der §§ 284 ff StGB enthaltenen Tatbestandsmerkmale, die nunmehr im einzelnen besprochen werden sollen.

Zunächst sollen die §§ 284, 284 a und 285 StGB, die das Glücksspiel im engeren Sinne — also ohne Lotterie und Ausspielung — betreffen, erläutert werden.

Zu § 284 StGB (Öffentliche Veranstaltung von Glücksspielen)

Beim § 284 StGB geht das Gesetz davon aus, daß es sich um ein Glücksspiel handeln muß. Der Oberbegriff hierfür ist »das Spiel«. Diesen Begriff »Spiel« müssen wir von dem ihm verwandten Begriff der Wette abgrenzen. Eine gesetzliche Definition des »Spieles« finden wir nirgends. Die Rechtsordnung regelt lediglich im Bürgerlichen Gesetzbuch die zivilrechtlichen Wirkungen von Spiel und Wette.

Spiel und Wette sind — privatrechtlich gesehen — obligatorische, also schuldrechtliche Verträge, bei denen die Entscheidung über Gewinn oder Verlust von einer streitigen oder einer ungewissen Tatsache abhängig gemacht wird. Der äußere Tatbestand beim Spiel kann genau derselbe sein wie bei der Wette.

Der Unterschied zwischen diesen beiden Arten von Verträgen ist nach h. M. lediglich in dem inneren Tatbestand, nämlich in den Beweggründen und Zwecken der Privatparteien zu sehen.

Der Vertragszweck oder das Vertragsmotiv ist beim Spiel auf Unterhaltung, Zeitvertreib, Vergnügen, Gewinn bzw. sonstige Erlangung von Vermögensvorteilen gerichtet; der Sieger im Spiel soll durch einen Gewinn belohnt werden.

Vertragszweck bei der Wette ist die Bekräftigung eines ernsthaften Meinungsstreites. Der in diesem Streit Besiegte soll durch einen Verlust benachteiligt werden. Dabei kommt es nicht auf den Namen an, den die Parteien dem Vertrag beilegen, sondern auf den objektiven Inhalt des Vertrages, unter Berücksichtigung des Willens des Vertragspartners, wie dies auch sonst bei der Auslegung streitiger Rechtsverhältnisse der Fall ist. So werden »Wetten« bei Pferderennen, trotz ihrer äußeren Bezeichnung als »Rennwetten«, allgemein zu den Spielen (Lotterie: seit RGZ 93 350) im Rechtsinne gezählt. Bei der Rennwette handelt es sich um keinen echten Meinungsstreit; der Vertragszweck ist auf Gewinn, Vergnügen u. ä. abgestellt.

Der Unterschied zwischen Spiel und Wette ist für das Zivilrecht ohne Bedeutung, für das Strafrecht aber entscheidend, weil die Wette vom Strafrecht nicht erfaßt wird. Echte Wetten können keine Glücksspiele sein und sind damit auch nicht strafbar.

Die hier vorgetragene Unterscheidung zwischen Spiel und Wette ist nicht unbestritten. Nach anderer Meinung liegt nämlich der Unterschied darin, daß bei der Wette über eine vergangene oder gegenwärtige, beim Spiel über eine zukünftige Tatsache die Entscheidung herbeigeführt werden soll. Hier sei an das Beispiel der Rennwette (die in Wirklichkeit ein Spiel ist) erinnert. Spiel und Wette werden auch als sich schneidende Begriffe angesehen. Schließlich wird noch die Ansicht vertreten, daß ein Unterschied zwischen Spiel und Wette überhaupt nicht vorhanden sei. In der Praxis sind die verschiedenen Auffassungen von keiner besonderen Bedeutung, weil sich hier klare Vorstellungen entwickelt haben.

Von großer Bedeutung für die begriffliche Abgrenzung des Glücksspieles ist jedoch, daß ein Spiel — und auf das kommt es hier an — ausgeschlossen ist, wenn die Vereinbarung des Gewinns auf einem wirtschaftlich berechtigten Interesse beruht oder ihr ein ernstlicher sittlicher oder wirtschaftlicher Zweck zukommt. Das ist der Grund, warum Versicherungsverträge (z. B. Lebensversicherungen), bei denen die Entscheidung über Gewinn oder Verlust auch von einem ungewissen Ereignis abhängig gemacht wird und die an sich die gleiche Konstruktion wie Spielverträge haben, nicht zu den Spielgeschäften gehören. Die Versicherungsverträge dienen der Verhütung wirtschaftlicher Verluste und der Abwendung wirtschaftlicher Gefahren. Sie scheiden damit als Spiel aus.

Die Spiele werden in zwei Klassen eingeteilt, in Geschicklichkeitsspiele und Glücksspiele. Mit dieser Unterscheidung sind wir bei einem Kernstück der Problematik des Glücksspielstrafrechts angelangt. Es dürfte allgemein bekannt sein, daß eine scharfe Abgrenzung zwischen Geschicklichkeitsspiel und Glücksspiel nicht möglich ist. Zunächst sollen Geschicklichkeitsspiel und Glücksspiel vom Begrifflichen her untersucht und anschließend der Stand der derzeitigen Rechtsprechung dargestellt werden.

Ein Geschicklichkeitsspiel liegt vor, wenn die Entscheidung über Gewinn und Verlust durch die körperlichen und geistigen Fähigkeiten der Spieler, den Grad ihrer Aufmerksamkeit, das Maß ihrer Anstrengungen wesentlich bestimmt wird. Dies ist eindeutig der Fall bei Schach, bei Billard, Kegel, Tennis, Whist oder L'hombre, Wettturnen, Wettschwimmen, Wettrudern usw. Die Entscheidung, oder besser das entscheidende Ereignis, wird von der gewinnenden Partei stets richtig berechnet oder bewußt herbeigeführt. Dies setzt notwendig voraus, daß der Partner den Ursachenablauf bzw. die Kausalität, die zu diesem Ereignis führt, z. B. daß eine bestimmte Kugel in ein bestimmtes Loch fällt, nicht nur erkennen, sondern auch in Rechnung stellen und beeinflussen kann.

Bei dem Glücksspiel wird die Entscheidung über Gewinn und Verlust nicht wesentlich von den Fähigkeiten und Kenntnissen, dem Grad der Aufmerksamkeit der Spieler usw. bestimmt, sondern allein oder hauptsächlich vom Zufall, nämlich vom Wirken unberechenbarer, dem Einfluß der Beteiligten entzogener Ursachen. Das Wesen des Zufalls liegt gerade darin, daß der Spieler den Ursachenablauf, die Kausalität, die zu dem den Gewinn oder Verlust bestimmenden Ereignis führt, nicht zu erkennen, in Rechnung zu stellen und darauf einzuwirken vermag.

Wie flüchtig die Grenze zwischen Geschicklichkeitsspiel und Glücksspiel ist, erlebt man täglich in der Praxis, und der Versuch einer Grenzziehung in konkreten Fällen ist mitunter äußerst schwierig. In dem Vortrag des Oberstaatsanwalts Dr. Hofmann wurden die Grenzfälle des gemischten oder relativen Glücksspiels und des gemischten oder relativen Geschicklichkeitsspiels bereits eingehend erörtert.

Wir brauchen daher in diesem Zusammenhang lediglich zu wiederholen, daß in solchen Grenzfällen Verstöße gegen die Regel eines Spieles, das objektiv — d. h. seiner Regel nach — ein Geschicklichkeitsspiel ist, dieses subjektiv zu einem Glücksspiel machen können. Oft genügen bereits ganz geringe Verstöße, um den Charakter des Spieles zu verändern.

Aus diesem Sachverhalt ergibt sich die Notwendigkeit, die Grenze zwischen Geschicklichkeits- und Glücksspiel in jedem einzelnen Falle nach der Art, den Bedingungen, der Einrichtung des Spieles und nach dem Personenkreis der Mitspielenden, also allgemein ausgedrückt: nach den gegebenen Verhältnissen zu ziehen. Diese Verhältnisse sind bestimmt durch die Vertragsbedingungen und die sonstigen tatsächlichen Umstände. In bestimmten Fällen ist der Vorrang des Zufalls vor der Geschicklichkeit der Mitspieler so eindeutig, daß eine Bezeichnung des Spieles als Glücksspiel bedenkenlos ist, wie z. B. beim echten Roulette, dem Lotto, Siebzehn und Vier, Bakkarat oder dem Würfelspiel.

Schwieriger wird die Beurteilung der Verhältnisse bereits, wenn es auf den Personenkreis der Mitspielenden ankommt. Hier kann nämlich das gleiche Spiel, das objektiv als Geschicklichkeitsspiel anzusehen ist, wenn die Spieler Übung und Erfahrung besitzen, subjektiv Glücksspiel sein, wenn es von Unerfahrenen gespielt wird. Dies kann und darf jedoch nicht dazu führen, daß nun ein und

dasselbe Spiel für die einzelnen Mitspieler verschiedenen Charakter hat, also für den Geübten den eines Geschicklichkeitsspiels und für den Ungeübten den eines Glücksspiels. Der Charakter des Spiels muß vielmehr für alle Beteiligten einheitlich sein. Es kommt deshalb darauf an, ob der Durchschnitt der Spieler die erforderlichen Fähigkeiten und Kenntnisse besitzt. Gehören also zu den Spielern geübte und ungeübte, erfahrene und unerfahrene Personen, so ist das Können des Durchschnitts der Mitspieler entscheidend. Die tatsächlichen Verhältnisse bestimmen den allgemeinen Charakter des Spiels. Dies war schon die Meinung des Reichsgerichts.

Der Bundesgerichtshof hat an der Rechtsprechung des Reichsgerichts festgehalten, wonach für die Spieleigenschaft als Glücksspiel die Verhältnisse maßgebend sind, unter denen das Spiel für das Publikum eröffnet ist und gewöhnlich betrieben wird. Hierbei komme es auf die Fähigkeiten und Erfahrungen des Durchschnittsspielers an. Die Entscheidung des Bundesgerichtshofs vom 18. 4. 1952 über das Spiralo-Roulette, die bereits von Oberstaatsanwalt Dr. Hofmann zitiert wurde, soll wegen ihrer besonderen Bedeutung auch hier erwähnt werden. In dieser Entscheidung, in der bekanntlich das Spiralo-Roulette als ein Glücksspiel im Sinne des § 284 StGB bezeichnet wird, führt der Bundesgerichtshof u. a. aus, daß das ganze Spiel ein Glücksspiel sei, auch wenn die Spielregeln verschiedene Spielweisen (Setzarten) erlaubten, von denen möglicherweise nur einige Glücksspiele seien. Zur Beurteilung der Frage Glücksspiel oder Geschicklichkeitsspiel führt der erkennende Senat aus: »Der Streit, ob ein bestimmtes Spielgerät oder Spielsystem dem Geschicklichkeits- oder dem Glücksspiel diene, gehe gewöhnlich darum, daß die Veranstalter dartun wollten, welcher hohe Grad der Vorausberechnung unter idealen technischen Voraussetzungen oder unter dem besonders geübten Spieler erreichbar sei, wobei aber die Gutachter und Versuchspersonen selten unter denselben oder unter vergleichbaren psychologischen Voraussetzungen stünden wie der Durchschnittsspieler beim öffentlichen Spiel. Unbeachtet bleibe dabei meist, daß der am öffentlichen Spiel beteiligte Durchschnittsspieler nicht nur dasjenige unvermeidbare Wagnis eingehe, das auch den geübtesten Spieler treffe, daß er vielmehr nicht annähernd genug Geschicklichkeit und Erfahrung besitze, um gewisse Möglichkeiten der Gewinnverbesserung (innerhalb der kurzen Setzzeit) voll auszunutzen, auch nicht, wenn er sich vorher mit dem Spiel vertraut gemacht habe. Der Bundesgerichtshof vertritt die Auffassung, daß dies nur bei besonders einfachen Spielen — zu denen das Spiralo-Roulette nicht gehöre — günstiger liegen möge. Den richtigen Maßstab bilde stets das Publikum, für das das Spiel eröffnet sei, nicht der geübtere oder besonders geübte Teilnehmer. Sei ein Spiel hiernach ein Glücksspiel, so behalte es diese Eigenschaft auch für den besonders geübten Spieler, der den Spiel Ausgang besser abschätzen könne als ein weniger geübter oder erfahrener.«

Ein Ergebnis, das einleuchtend und auch für jede praktische Arbeit notwendig ist. Legt man nun diesen Gedanken zugrunde, so kann, wie bereits erwähnt, der extreme Fall (der das Prinzip besonders deutlich macht) eintreten, daß ein reines Geschicklichkeitsspiel dann zum Glücksspiel im Sinne des § 284 StGB wird, wenn z. B. der Veranstalter erfahrene Spieler von der Teilnahme ausschließt und nur unkundige Anfänger zuläßt.

Daraus ergibt sich, daß ein Spiel seinen Charakter als Glücksspiel selbst dann behält, wenn es ein einzelner Spieler völlig in der Hand hat, durch eine nur ihm bekannte Machenschaft den Ausgang nach seinem Willen zu bestimmen. Hier liegt dann neben einer Strafbarkeit nach §§ 284 ff StGB zugleich eine solche wegen Betrugs vor. Es bedarf keiner Erwähnung, daß die Abgrenzung des Tatbestandes des Betrugs von dem Tatbestand des Glücksspiels nach den Vertragsbedingungen zu erfolgen hat, die von den Spielpartnern ausdrücklich oder durch schlüssige Handlungen angeboten und angenommen wurden, ob nämlich darin eine Täuschungshandlung zu sehen ist, ob ein Irrtum erregt wurde, ob eine Vermögensdisposition erfolgte und ob ein Vermögensschaden eingetreten ist, d. h. ob die Voraussetzungen des § 263 StGB gegeben sind.

Von Bedeutung ist dieser Grundgedanke auch für die Geldautomaten. Der moderne Geldspielautomat ist der typische Fall eines Spiels, das zwar seiner mechanischen Anlage nach Beeinflussung durch Geschicklichkeit in mehr oder weniger großem Umfang, evtl. auch in vollem Umfang, gestatten würde, das aber an den menschlichen Organismus normaler Konstitution dafür so hohe Anforderungen stellt, daß die Erlernung einer ins Gewicht fallenden Spielübung praktisch ausscheidet, womit schon aus diesem Grunde die Abhängigkeit vom Zufall gegeben ist.

Zu dem Begriff des Glücksspiels im Sinne des Strafgesetzbuches gehört ferner, daß der Gegenstand des Spieles einen Vermögenswert haben muß, denn nur bei dieser Art des Glücksspiels — so sagt das Reichsgericht — treten die schädlichen Folgen für die Sittlichkeit der Beteiligten und ihre wirtschaftliche Lage hervor, welche den Gesetzgeber bewegen haben, dem Glücksspiel innerhalb

gewisser Grenzen Schranken zu setzen. Von dem Begriff Glücksspiel sind daher solche Spiele auszunehmen, bei denen um Objekte gespielt wird, welche nach gesellschaftlicher Anschauung die Bedeutung eines Vermögenswertes nicht haben. Solche Spiele müssen als harmlose gesellige Unterhaltungen angesehen werden. Ist also der Gewinn gänzlich wertlos, so liegt ein Glücksspiel im Rechtssinn überhaupt nicht vor. Ebenso wenig bei harmlosen Unterhaltungsspielen um geringwertige Gegenstände.

Wann nun sowohl der Einsatz als auch die Gewinnchance einen — wie die Rechtsprechung es verlangt — »Vermögenswert nicht ganz unwesentlicher Art« überschreitet, ist strittig. Der Bundesgerichtshof hat hierüber zu befinden noch nicht Gelegenheit gehabt. Das Reichsgericht hat in ständiger Rechtsprechung die Auffassung vertreten, daß über diesen Punkt nicht die persönlichen wirtschaftlichen Verhältnisse der gerade am Spiel Beteiligten zugrunde zu legen seien — was sich an sich anbieten würde —, sondern die allgemeine Anschauung, also ein absoluter Maßstab, ohne Rücksicht auf die konkreten Umstände des Einzelfalles. Das Bayerische Oberste Landesgericht erklärt die Verkehrsanschauungen für maßgeblich.

In der Literatur wird teilweise auf die Vermögenslage des ärmsten Spielers abgestellt. Schwarz ist der Meinung, daß es eine »allgemeine Anschauung«, wie sie das Reichsgericht unterstelle, gar nicht gebe. Es komme auf die Verkehrsanschauung unter Beachtung der Vermögensverhältnisse des Durchschnitts der Spieler an. Eine Auffassung, die durchaus einleuchtet. In diesem Zusammenhang ist noch wesentlich, daß für den Begriff des Glücksspiels nach ständiger Rechtsprechung weder auf seiten des Veranstalters noch der Spieler eine gewinnsüchtige Absicht erforderlich ist.

Nach dem derzeitigen Stand der Rechtsprechung sind die nachfolgend aufgeführten Spiele als Glücksspiele anzusehen:

- »Kümmelblättchen«
- »Dreikartenspiel«
- »Kartenlotterie (Gottes Segen bei Cohn)«
- »Lotto«
- »Poker«
- »Tempeln (Meine Tante — Deine Tante)«
- »Häufeln«
- »Bakkarat«
- »Rommé«
- »Roulette«
- »Spiralo-Roulette«
- »Tivoli-Billard«
- »Würfelspiele um Geld«.

Auch ein sog. Preisskat kann unter Umständen ein Glücksspiel sein. Hinsichtlich des »Ecarté-Spieler« und des »Kasino-Spieler« darf auf die Ausführungen des Oberstaatsanwalts Dr. Hofmann verwiesen werden. Die Frage, ob »Mauscheln« ein Glücksspiel sei, hat das Reichsgericht nach Lage des einzelnen Falles verschieden beantwortet. Das Schöffengericht Kiel hat in einer neueren Entscheidung auch das »Knobeln mit Streichhölzern« als verbotenes Glücksspiel angesehen¹⁾.

Bei Geldspielautomaten ist die Frage, ob ein Glücksspiel vorliegt, auf Grund der Beschaffenheit des einzelnen Apparates zu beantworten. Die mechanisch betriebenen Geldspielautomaten sind meist Glücksspielapparate. Als Glücksspielautomaten wurden bisher angesehen: Bajazzo-Automaten, Hansa-Automaten und sog. Mint-Automaten, ferner Hubertus-Fuchsjagd-Automaten.

Nach § 284 StGB ist nur die verbotswidrige Veranstaltung von öffentlichen Glücksspielen unter Strafe gestellt. Die Öffentlichkeit liegt zunächst dann vor, wenn die Veranstaltung der Allgemeinheit als solcher, also einem unbestimmten, nicht festgeschlossenen Personenkreis zugänglich gemacht wird, wenn für einen größeren, nicht festgeschlossenen Personenkreis die Möglichkeit besteht, sich am Spiel zu beteiligen.

Es genügt, daß in einer öffentlichen Wirtschaft gespielt wird und daß bei den Spielern der Wille besteht, auch jeden anderen Gast an dem Spiel teilnehmen zu lassen. Demgegenüber ist z. B. das Spiel im geschlossenen Eisenbahnabteil eines fahrenden Zuges nicht öffentlich. Bei einem Eisenbahnwagen jedoch, innerhalb dessen die Mitfahrenden ihre Plätze wechseln können, ist das Spiel öffentlich. In einer Gastwirtschaft ist das Spiel nicht mehr öffentlich, wenn es in einer geschlossenen Gesellschaft nach Eintritt der Polizeistunde unter bestimmten zurückgebliebenen Gästen stattfindet.

¹⁾ Hrsg. Auf die Berufung des Angeklagten hat die I. große Strafkammer des Landgerichts in Kiel das angefochtene Urteil in der Sitzung vom 6. 1955 [(15) 3 d Ms 97/54 Ns. — I 54/55 —] in vollem Umfang aufgehoben.

Damit ist aber der Begriff der Öffentlichkeit noch nicht erschöpft. Der Absatz 2 des § 284 StGB bestimmt, daß auch Glücksspiele in Vereinen oder geschlossenen Gesellschaften, in denen Glücksspiele gewohnheitsmäßig veranstaltet werden, als öffentlich veranstaltet gelten. Mit dieser Bestimmung begründet das Gesetz eine wesentliche Erweiterung des Begriffs der Öffentlichkeit.

Durch diese Erweiterung des Begriffs der Öffentlichkeit ist die Veranstaltung von Glücksspielen nicht nur in den sog. Spielklubs verboten, sondern auch in den Privaträumen eines Gastwirtes und sogar in Privatwohnungen. Denn der Begriff »Verein« oder »geschlossene Gesellschaft« wird weit ausgelegt. Das Gesetz versteht darunter bereits einen geschlossenen Personenkreis, dessen Teilnehmer sich mit einer gewissen Regelmäßigkeit zusammenfinden, ohne daß etwa eine feste Satzung oder ein Statut besteht. Daher fallen auch regelmäßige Zusammenkünfte eines bestimmten Verwandten- oder Freundeskreises unter diesen Begriff. Nicht dagegen sind ab- und zugehende Gäste einer Gastwirtschaft ein geschlossener und begrenzter Personenkreis.

Als strafbare Handlungen des § 284 StGB nennt das Gesetz
das Veranstalten eines Glücksspiels,
das Halten eines Glücksspiels,
das Bereitstellen von Einrichtungen.

»Veranstalten eines Glücksspiels«

Ein Glücksspiel veranstaltet jeder, der dem Publikum Gelegenheit zur Beteiligung am Glücksspiel gibt, wer also ein Glücksspiel ins Werk setzt. Nach der Rechtsprechung des Reichsgerichts ist es im Gegensatz zur Meinung mehrerer Schriftsteller nicht erforderlich, daß eine Spielbeteiligung bereits stattgefunden hat. Die Aufstellung und Zugänglichmachung des Spielplanes genügt daher. Der Veranstalter selbst braucht am Glücksspiel nicht teilzunehmen.

»Halten eines Glücksspiels«

Halter ist, »wer als Unternehmer die Spieleinrichtungen zur Verfügung stellt«. Einen scharfen logischen Unterschied zwischen Veranstalten und Halten vermag ich nicht zu erkennen; er besteht wohl auch nicht. Beide Begriffe hat der Gesetzgeber wahlweise nebeneinander gestellt, um jede Art der Betätigung eines Unternehmens von Glücksspielen zu erfassen.

»Bereitstellen von Einrichtungen«

Hier ist eine an sich straflose Vorbereitungshandlung zu einem selbständigen strafbaren Tatbestand erhoben. Einrichtungen stellt bereit, wer sie den Spielern zugänglich macht. Nach der Meinung des Reichsgerichts genügt bereits die Hergabe von Räumen, Stühlen und Tischen zum Spielen, während nach anderer Auffassung die Einrichtungen in besonderer Weise geeignet und bestimmt sein müssen, dem Glücksspiel speziell zu dienen. So neben den Spielkarten, Würfeln, Spieltischen von besonderer Bauart (Roulette) usw. das Klubhaus des Spielklubs u. ä.

Die Handlungen nach den drei Alternativen des § 284 StGB sind nur dann strafbar, wenn sie ohne behördliche Erlaubnis vorgenommen werden. Liegt eine solche Erlaubnis vor, dann fehlt es an der Rechtswidrigkeit. Die Handlung ist also rechters und kann nicht strafbar sein. Selbstverständlich muß die sachlich und örtlich zuständige Behörde ihre Zustimmung erteilt haben. Hier ist auf das Spielbanken-Gesetz hinzuweisen, dessen § 2 die Bestimmungen des StGB ausschließt, soweit Glücksspiele in zugelassenen Spielbanken betrieben werden, ferner auf das Rennwett- und Lotterie-Gesetz und — soweit es um die Aufstellung mechanisch betriebener Spiele und Spieleinrichtungen geht — auf den § 33 d GewO.

Für den inneren Tatbestand ist Vorsatz erforderlich, d. h. der Täter muß wissen, daß es sich um ein Glücksspiel handelt, das der Öffentlichkeit ohne behördliche Genehmigung zugänglich gemacht wurde und daß seine Handlung eine der drei erläuterten Alternativen erfüllt. In der strafrechtlichen Praxis spielt dabei die Frage des Irrtums eine erhebliche Rolle, auf die später noch kurz eingegangen werden soll.

Die Meinung, der man z. B. im früheren Leipziger Kommentar begegnete, die Handlung könne auch fahrlässig begangen werden, wird heute nicht mehr vertreten.

Zu § 284 a StGB (Beteiligung am Glücksspiel)

Täter ist, wer sich an einem öffentlichen Glücksspiel im Sinne des § 284 StGB beteiligt.

Der Tatbestand des § 284 a StGB knüpft an den § 284 StGB an. Während der § 284 StGB Teilnahmehandlungen unter Strafe stellt, wird in den §§ 284 a und 285 StGB mit Strafe bedroht, wer sich als Spieler an einem nicht genehmigten öffentlichen Glücksspiel beteiligt. Spieler ist, wer selbst spielt, d. h. sich den vom Zufall abhängenden Gewinn- und Verlustaussichten auf Grund des Spielvertrags unterwirft und daher als Gegenleistung für die Gewinnaussicht einen Einsatz von Vermögenswert bewußt opfert. Spieler ist auch, wer in Vertretung oder als Beauftragter eines anderen in dessen Namen auf dessen Rechnung spielt. Der Geldgeber ist dann Mittäter oder Gehilfe, je nach seiner Willensrichtung.

Der § 284 a StGB nennt als tatbestandsmäßige Handlung nur die Beteiligung am ungenehmigten öffentlichen Glücksspiel. Dieses muß demnach schon begonnen haben. Es soll ja der Spieler bestraft werden. Bei Kartenspielen wird die Hingabe und Annahme eines Einsatzes in der Regel den Beginn der Spieltätigkeit darstellen. Dabei bedarf es keines Einsatzes, wenn der andere Teil denselben stundet. In einem solchen Falle kann das Spiel schon mit Entgegennahme der Aufforderung zum Spiel, der Spielofferte, beginnen.

Bei Rennwetten stellt die Zahlung des Einsatzes an den Vermittler in der Regel den Beginn des Spieles dar.

Bei Geldspielautomaten gilt das Spiel als begonnen, sobald der Apparat zum Zwecke des Glücksspiels in Bewegung gesetzt wird.

Liegt eine behördliche Erlaubnis zur Veranstaltung des Spieles vor, so ist die Rechtswidrigkeit ausgeschlossen; die Handlung ist rechters.

Als Schuldform ist wie beim § 284 StGB Vorsatz verlangt. Zum Vorsatz gehören das Bewußtsein des Täters, daß das Spiel, an dem er sich beteiligt, die wesentlichen Merkmale eines Glücksspiels hat und daß es öffentlich betrieben wird. Sind dem Täter diese Umstände aus Fahrlässigkeit nicht bekannt, so kann er nicht bestraft werden.

Der § 284 a StGB umfaßt auch den erweiterten Begriff der Öffentlichkeit des § 284 Abs. 2 StGB in Vereinen oder geschlossenen Gesellschaften. In diesen Fällen muß der Täter auch wissen — das gehört zum Vorsatz —, daß in dem Verein oder der geschlossenen Gesellschaft, in denen er spielt, Glücksspiele gewohnheitsmäßig veranstaltet werden.

Bei der Behandlung des § 284 StGB wurde bereits angedeutet, daß der Irrtum in der strafrechtlichen Praxis eine gewisse Rolle spielt. Irrt sich nämlich der Täter in der Tatsache, daß bei einem bestimmten Spiel Gewinn und Verlust vom Zufall abhängen, so muß er mangels Verschuldens nach § 59 StGB freigesprochen werden. Gleichgültig ist dabei, ob dieser Irrtum auf Unkenntnis oder mangelhafter Kenntnis des Spielapparates, der Spielregeln, des Spielerpublikums oder anderer Umstände beruht. Im Gegensatz zur früheren Rechtsprechung des Reichsgerichts ist nach der Auffassung des Bundesgerichtshofs auch ein solcher Irrtum beachtlich und führt zum Ausschluß der Schuld und damit zum Freispruch, wenn es sich lediglich um eine falsche Auslegung des in den Tatbeständen der §§ 284 ff StGB enthaltenen Rechtsbegriffs des Glücksspiels handelt.

Eine Teilnahme an der Spielbeteiligung ist nur insoweit möglich, als sie nicht schon als selbständiger Tatbestand des § 284 StGB mit Strafe bedroht ist.

Das Reichsgericht hat den Wirt nach § 284 StGB wegen Bereitstellung von Einrichtungen für das Glücksspiel auch dann bestraft, wenn er gewöhnliche Tische, Stühle und Räume, die an sich keine Spieleinrichtungen sind, zur Verfügung stellte. Damit hat es den Wirt als Täter bestraft. Diese Rechtsprechung ist sehr umstritten. In der Literatur wird bei dem Wirt, der in seinen Räumen Glücksspiele duldet, überwiegend Beihilfe zu den Vergehen der §§ 284, 284 a und 285 StGB angenommen.

Zu § 285 StGB (gewerbsmäßiges Glücksspiel)

Der Gesetzgeber will das private Glücksspiel nicht unter Strafe stellen, ebensowenig wie ein Glücksspiel in Vereinen und geschlossenen Gesellschaften, wenn dieses nicht gewohnheitsmäßig, sondern nur gelegentlich durchgeführt wird. Eine andere Einstellung hat der Gesetzgeber zum gewerbsmäßigen Glücksspiel. Für den Täter, der aus dem Glücksspiel ein Gewerbe macht, kommt es nicht darauf an, ob er öffentlich oder nicht öffentlich spielt, wohl aber darauf, ob er sich durch wiederholtes, wenn auch nicht ständiges Spiel eine Einnahmequelle verschaffen will. Es braucht nicht näher ausgeführt zu werden, daß sich bereits aus einem einzigen Spiel diese Absicht ergeben kann. Beim Spielen aus reiner Spielleidenschaft fehlt das Merkmal der Gewerbsmäßigkeit.

Die tatbestandsmäßige Handlung besteht darin, daß der Täter gewerbsmäßig spielt, wobei wiederum nur das Spiel im engeren Sinne, nämlich im Sinne der §§ 284, 284 a StGB, nicht des § 286 StGB, gemeint ist.

Das Reichsgericht und die herrschende Lehre nehmen an, daß als Täter im Sinne dieser Vorschrift nur der anzusehen sei, der den Spielvertrag in eigenem Namen abschließt, also sich an der Gewinn- und Verlustchance beteiligt. Wer also am Spiel nicht selbst teilnimmt, kann aus § 285 StGB nicht bestraft werden, selbst — und das muß m. E. betont werden — wenn er die Handlungen des § 284 StGB gewerbsmäßig vorgenommen hat. Demnach ist nicht Spieler, wer — ohne selbst zu spielen — seinen Spielapparat anderen Personen gegen Entgelt zur Verfügung stellt. Ebenso wenig der, der gegen einen festen Unternehmergewinn das Glücksspiel leitet. Nach einer Entscheidung des Reichsgerichts kann dagegen der Lieferant von Glücksspielautomaten Mitspieler sein, falls das eingeworfene Geld unter seinem Mitverschluß steht.

Die Auffassung, daß der Täter Spieler sein muß, wird mit teilweise recht guten Gründen von namhaften Schriftstellern, wie Schönke und Maurach, bestritten; diese wollen auch den gewerbsmäßig gegen die Handlungen des § 284 StGB verstoßenden Täter nach § 285 StGB bestrafen.

Das Mitspielen in konzessionierten Glücksspielbetrieben bleibt außerhalb des Tatbestandes. Damit ist auch das gewerbsmäßige Wetten an einem erlaubten Totalisator oder bei einem zugelassenen Buchmacher nicht widerrechtlich. Wetten über Pferderennen bei Buchmachern sind gesondert geregelt. Wie bereits erwähnt, handelt es sich bei ihnen trotz des Namens »Rennwetten« um reine Glücksspiele; sie werden daher von den Glücksspielvorschriften des Strafgesetzbuches erfaßt.

Durch das Rennwett- und Lotteriegesetz vom 8. April 1922 wurden mit behördlicher Erlaubnis gewerbsmäßige Buchmacher zugelassen. Buchmacher und ihre Hilfspersonen machen sich nur strafbar, wenn sie außerhalb der genehmigten Örtlichkeiten Wetten vermitteln oder abschließen oder Angebote dazu entgegennehmen (§ 7 des Gesetzes). Dagegen werden der nicht zugelassene (wilde) Buchmacher und seine Gehilfen bestraft, wenn sie gewerbsmäßig Wetten abschließen, vermitteln, zum Abschluß oder zur Vermittlung von Wetten auffordern oder sich erbieten, Angebote zum Abschluß oder zur Vermittlung solcher Wetten entgegenzunehmen (§§ 5, 6 des Gesetzes). Teilnahme an der Straftat des Buchmachers ist insoweit möglich. So sind Gehilfen im Sinne des § 49 StGB die Agenten, welche bei Rennwetten den Verkehr zum Publikum und Buchmacher vermitteln, für die Buchmacher Kunden anwerben, Einsätze entgegennehmen und Gewinne auszahlen. Als gesetzliche Grundlage für die Bestrafung gelten die Strafbestimmungen des Rennwettgesetzes, das als ein Spezialgesetz dem § 285 StGB vorgeht.

Bei gewerbsmäßigem Spiel in öffentlichen, auf Grund des Spielbankengesetzes zugelassenen Spielbanken scheidet Rechtswidrigkeit ebenfalls aus.

Nach § 10 der Verordnung über öffentliche Spielbanken vom 27. 7. 1938 ergibt sich jedoch eine Strafbarkeit für den, der in der Spielbank nicht spielen darf, d. h. das 21. Lebensjahr noch nicht vollendet hat, am Spielort oder in einer benachbarten Gemeinde wohnt, an bestimmten Tagen, kirchlichen oder staatlichen Feiertagen, außerhalb der in der Spielordnung festgesetzten Stunden oder ein nicht zugelassenes Spiel spielt. Ferner, wer als eine der bei einer Spielbank beruflich beschäftigten Personen Geschenke, Zuwendungen und Trinkgelder annimmt.

Nun zurück zum § 285 StGB. Wir hatten bereits den objektiven Tatbestand und die Rechtswidrigkeit besprochen.

Der subjektive Tatbestand verlangt Vorsatz. Zum Vorsatz gehört das Wissen, daß es sich um ein Glücksspiel handelt, das Unrechtsbewußtsein im Sinne der Irrtumslehre des Bundesgerichtshofs, das Wollen dieses Glücksspiels und hier die Absicht, eine fortgesetzte auf Erwerb gerichtete Tätigkeit auszuüben. Das Gesetz verlangt die Absicht, d. h. eines der Motive des Handelns muß sein, sich eine Einnahmequelle zu verschaffen. Dolus eventualis genügt nicht. Dabei ist es nicht notwendig, daß der Wille darauf gerichtet ist, ständige oder regelmäßige Einkünfte zu erzielen. Es genügt vielmehr der Wille, günstige Gelegenheiten zur Wiederholung der auf Erwerb gerichteten Tätigkeiten zu benutzen. Will daher der Täter nur eine einzige Gelegenheit ausbeuten, so fehlt ihm der Wille, fortgesetzt zu erwerben. Die Absicht, einen besonders hohen Gewinn zu erzielen, ist nicht erforderlich; andererseits reichen das häufige Spiel und das Spiel um hohe Einsätze ohne Erwerbsabsicht zur Erfüllung des Tatbestandsmerkmals nicht aus. Gleichgültig ist es, ob das

Glücksspiel als Haupterwerb oder als Nebenerwerb betrieben wird. Ebenso wenig kommt es auf die Beweggründe des Spielers an. Es ist daher unerheblich, ob der Spieler aus Gewinnsucht handelt. Natürlich kann ein solches Motiv bei der Strafzumessung im Rahmen der Würdigung der Persönlichkeit des Täters seine Berücksichtigung finden.

Die Strafmöglichkeiten auf Grund der §§ 284—285 StGB:

Die Strafe nach § 284 StGB ist Gefängnis bis zu 2 Jahren und Geldstrafe oder Geldstrafe allein. Die Strafe nach § 284 a StGB, für die Beteiligung als Spieler, ist Gefängnis bis zu 6 Monaten und Geldstrafe oder Geldstrafe allein. Die Strafe nach § 285 StGB, für gewerbsmäßiges Glücksspiel, ist Gefängnis schlechthin — also bis zu 5 Jahren — und Geldstrafe, bei mildernden Umständen Gefängnis bis zu 1 Jahr und Geldstrafe oder Geldstrafe allein.

Zusätzlich ist der § 284 b StGB zu berücksichtigen. Dieser beschäftigt sich mit der Einziehung. Die Vorschrift ersetzt nicht den § 40 StGB, sondern tritt neben ihn. So können nach § 40 StGB auch Gegenstände eingezogen werden, die nach dem § 284 b StGB einer Einziehung nicht unterliegen.

Der überwiegende Zweck der Einziehung besteht darin, die Fortsetzung des verbotenen Spielbetriebes zu hindern. Ihrer rechtlichen Natur nach ist die Einziehung demnach eine Sicherungsmaßnahme. Voraussetzung für die Einziehung nach § 284 b StGB ist eine Verurteilung aus §§ 284, 284 a oder 285 StGB. Eine selbständige Einziehung ist nicht möglich.

Nach § 284 b StGB unterliegen nur Spieleinrichtungen und das auf dem Spieltisch oder in der Bank befindliche Geld der Einziehung. Hierzu gehört auch das Geld, das sich z. B. in einem Bajazzo-Apparat befindet.

Das Gesetz unterscheidet zwei Fälle:

Gehören die Sachen dem Täter oder einem Teilnehmer, dann müssen sie nach § 284 b Satz 1 StGB eingezogen werden. Gehören die Gegenstände nicht dem Täter oder einem Teilnehmer, dann können sie nach Satz 2 dieser Vorschrift eingezogen werden.

Die allgemeine Bestimmung des § 40 StGB gibt noch die Möglichkeit, Gelder eines Täters oder Teilnehmers, welche zum Glücksspiel gebraucht oder bestimmt waren, auch dann einzuziehen, wenn sie sich nicht auf dem Spieltisch oder in der Bank befinden.

Nach § 285 a StGB kann auf Nebenstrafen, nämlich auf Verlust der bürgerlichen Ehrenrechte und Zulässigkeit von Polizeiaufsicht, erkannt werden. Ferner kann als Nebenfolge die Verurteilung auf Kosten des Schuldigen öffentlich bekanntgemacht werden.

Die Veröffentlichung kann auch dann angeordnet werden, wenn eine Verurteilung wegen Glücksspiels in Idealkonkurrenz mit einem schwereren Delikt, z. B. Betrug, vorliegt und die Strafe aus dem § 263 StGB zu entnehmen ist.

Zu § 286 StGB (Veranstaltung einer öffentlichen Lotterie oder Ausspielung)

Diese Bestimmung stellt den unter Strafe, der ohne obrigkeitliche Erlaubnis öffentliche Lotterien und Ausspielungen veranstaltet. Es handelt sich dabei um besondere Formen des Glücksspiels. Infolgedessen müssen auch die allgemeinen Merkmale des Glücksspiels erfüllt sein, und zwar in erster Linie zwei Momente: Zufall und Einsatz. Auch bei Lotterie und Ausspielung muß die Entscheidung über Gewinn und Verlust nicht von den Fähigkeiten, den Kenntnissen usw., sondern vom Zufall bestimmt sein. Der Gewinn muß durch Opferung eines Vermögenswertes als Einsatz erkaufte werden. Es ist in erster Linie geschichtlich bedingt, daß das Strafgesetzbuch die Ausspielung neben dem Glücksspiel besonders hervorhebt. Das Allgemeine Preußische Landrecht von 1794 bestrafte die Lotterie als Eingriff in die fiskalischen Rechte des Königs, und diese fiskalische Bedeutung ist auch heute noch, wenn auch stark zurückgedrängt, vorhanden. Seinem Wortlaut nach richtet sich das Delikt gegen die staatliche Anordnungsbefugnis. Allerdings wird der Hauptgrund für die Strafbarkeit heute in der Gefährdung, in dem Aufspielsetzen eigenen und fremden Vermögens erblickt.

Vor der Währungsreform waren die Veranstaltungen von Lotterien und Ausspielungen durch die Zeitverhältnisse, Warenknappheit usw. erheblich zurückgegangen, so daß diese Strafvorschriften in der gerichtlichen Praxis nur eine geringe Bedeutung hatten. Seit einigen Jahren treten sie wieder mehr in den Vordergrund.

Eine Lotterie liegt vor, wenn einer Mehrzahl von Personen vertragsgemäß die Möglichkeit gegeben wird, nach einem bestimmten Lotterieplan gegen einen bestimmten Einsatz einen bestimmten Gewinn zu erzielen, dessen Erzielung für die Mitspieler erkennbar vom Zufall abhängig

ist. Handelt es sich um keinen Geldgewinn, sondern soll der Gewinn in einem Anrecht auf andere Sachen bestehen, so handelt es sich um eine der Lotterie wesensverwandte Ausspielung. Der Unterschied besteht darin, daß bei der Ausspielung kein Geld ausgespielt wird, sondern andere Gegenstände, wie dies z. B. bei der Tombola der Fall ist.

Als Lotterien hat die Rechtsprechung beispielsweise das Prämienschießen um Geldgewinn in einer Schießbude, die Verlosung einer Spar- und Kapitalisationsgesellschaft, die Veranstaltung einer Prämienauslosung durch Sparkassenverwaltungen zugunsten der Sparkunden, die in einem bestimmten Zeitraum Spareinlagen in einer bestimmten Höhe gemacht haben, angesehen. Zur Ausspielung hat die Rechtsprechung den Vertrieb von Waren durch Aussetzen von Preisen in Glücksbuden, den Absatz von Waren im Wege der Losziehung durch Händler in öffentlichen Wirtschaften gerechnet, ferner den Verkauf von Fahrrädern im Wege der Ausspielung, wobei jedem Käufer die Werbung von neuen Käufern gegen Zusicherung eines Preisnachlasses überlassen ist, den Vertrieb von Würfelautomaten mit Warengewinn, Ausspielungen unter dem Decknamen eines Preisrätsels usw.

Zu dem Wesen der Lotterie und der Ausspielung gehört nach h. M. ein bestimmter Spielplan, den der Veranstalter des Spieles, der Unternehmer, festsetzen muß. Der Spielplan regelt den Spielbetrieb im allgemeinen und gibt die Bedingungen an, unter denen dem Publikum die Möglichkeit der Beteiligung eröffnet wird. In diesem Spielplan muß ferner die Vermögensleistung des einzelnen Spielers als Entgelt für seine Beteiligung bestimmt sein, nämlich der Einsatz. Ist die Höhe des Einsatzes dem Ermessen des einzelnen Spielers überlassen, besteht also kein vom Unternehmer festgesetzter Spielplan, dann liegt keine Lotterie oder Ausspielung vor, sondern ein Glücksspiel im Sinne der §§ 284, 285 StGB. Auch hier sind die Grenzen fließend.

Es kommen auch versteckte Einsätze vor, die aber auch als Einsätze gelten. So z. B., wenn der Kaufmann den Käufern seiner Ware Freilose gibt. Der Einsatz steckt dann im Warenpreis. An einem Einsatz fehlt es allerdings, wenn die Kosten der Lotterie ausschließlich von dem Veranstalter in der Hoffnung auf eine Umsatzsteigerung getragen werden. Lotterien liegen ferner bei Preisrätseln vor, falls die Einsender der richtigen Lösung auch Geld miteinsenden müssen und das Erfordernis des Zufalls gegeben ist. Dies ist der Fall, wenn die Lösung keine Denkleistung oder nur eine primitive Denkleistung verlangt, wie dies in der Praxis häufig vorkommt. Preisausschreiben zur Erlangung von Kundenanschriften sind nach einer Entscheidung des Bundesgerichtshofs keine Ausspielungen, sofern kein Einsatz — auch kein versteckter Einsatz — gefordert wird.

Die Verteilung der Gewinne unter die Spieler muß vom Zufall abhängig sein. Meist wird sie durch Losziehung erfolgen. Sie kann jedoch auch vom Ergebnis der Ziehung einer anderen Lotterie abhängig gemacht werden oder davon, daß die Priorität des Eingangs der Lösungen über die Reihenfolge der Gewinner entscheiden soll. Die gleichen Grundgedanken gelten für die Ausspielung.

In Lehre und Rechtsprechung sehr bestritten war die Beurteilung von Warenvertriebssystemen, bei denen der Verkäufer — in der Regel ein Versandgeschäft — dem Käufer die Möglichkeit offenläßt, den Kaufpreis durch Werbung neuer Kunden ganz oder teilweise abzuverdienen. Es handelt sich hier um das sog. Schneeball- oder Hydrasystem bzw. um die progressive Kundenwerbung. In der Regel bedeutete die Werbung eines neuen Kunden einen Preisnachlaß von 25%. Das Reichsgericht hatte diese Geschäftssysteme in feststehender Rechtsprechung als Ausspielung behandelt. Dem ist auch die neuere Rechtsprechung im wesentlichen gefolgt. Allerdings nicht einhellig. So hat das Oberlandesgericht Hamburg einen anderen Standpunkt eingenommen.

In zwei Fällen hatte sich der Bundesgerichtshof mit dem Schneeballsystem bzw. mit der progressiven Kundenwerbung zu befassen. Im ersten Falle ging es um die Frage, ob überhaupt ein Spieleinsatz vorliege. Der Angeklagte hatte den Verkaufspreis von vornherein kaufmännisch auf die Grundlage von 65,— DM je Kaufgegenstand einkalkuliert. Dieser Preis wurde nun je nach dem Werbeerfolg ungleichmäßig auf die einzelnen Kunden verteilt. Wer einen Kunden warb, erhielt die Ware zum kalkulierten Preis, wer mehr Erfolg hatte, erhielt die Ware billiger. Wer keinen Erfolg hatte, zahlte 20,— DM über den Kalkulationspreis. Tatsächlich ließ sich der Preis der Ware in Höhe von 65,— DM plus 20,— DM noch vertreten. Die Frage war nur die, ob diese 20,— DM als Einsatz anzusehen waren. Der Bundesgerichtshof hat dies mit Urteil vom 25. 10. 1951 bejaht und entschieden, daß das Verkaufssystem der sog. progressiven Kundenwerbung einen versteckten Spieleinsatz enthalte und insoweit den Tatbestand der verbotenen Ausspielung erfülle. Der gleiche Strafsenat hat sich dann später in einem anderen Falle mit dem zweiten wesentlichen Moment der Ausspielung, nämlich mit der Frage befaßt, ob beim Schneeballsystem auch das für eine Ausspielung

erforderliche Merkmal des Zufalls gegeben sei. Der Bundesgerichtshof hat auch diese Frage gegen die Meinung des Oberlandesgerichts Hamburg mit Urteil vom 7. 2. 1952 bejaht. In der Begründung hat er ausgeführt, daß es sich hier im Gegensatz zum Erwerb einer Provision im ganzen gesehen um ein unwirtschaftliches Verfahren mit einem lawinenhaften, einer Ausspielung ähnlichen Anschwellen der Teilnehmer handle, bei dem es vom Zufall abhängt, ob sich weitere Teilnehmer finden würden. Daneben wurde Strafbarkeit nach § 4 des Unlauteren Wettbewerbsgesetzes angenommen.

§ 286 StGB stellt nur die unbefugte Veranstaltung einer öffentlichen Lotterie oder einer öffentlichen Ausspielung, nicht aber das Spielen in solchen Veranstaltungen unter Strafe. Das Publikum, das seinen Einsatz leistet, bleibt daher straflos. Es gibt also keine Strafbestimmung für die Beteiligung der Spieler, wie wir sie für das Glücksspiel im engeren Sinne in den §§ 284 und 284 a StGB haben. Täter ist allerdings nicht nur der Veranstalter, auf dessen Rechnung das Geschäft geht, sondern auch derjenige, der in fremdem Namen die Beteiligung einer Mehrzahl von Personen an einem derartigen Unternehmen ermöglicht. Gehilfe kann der Loshändler oder Agent sein, der den Absatz von Losen vermittelt.

Bei der Veranstaltung muß es sich schließlich noch um eine öffentliche Lotterie oder Ausspielung handeln. Dies ist dann der Fall, wenn sich das Anbieten von Losen nicht auf einen bestimmten Kreis von Teilnehmern beschränkt, sondern auf eine Mehrzahl unbestimmter Personen erstreckt. Dabei ist es unerheblich, wie die Benachrichtigung der Spiellustigen erfolgt, z. B. durch Zusenden von Briefen, durch Ankündigungen in Zeitungen oder auf einem anderen Wege. Anders zu beurteilen ist der »Privatzirkel«, d. i. ein festgeschlossener Personenkreis, dessen Mitglieder einschließlich des Veranstalters innerlich — etwa durch Beruf, gemeinsame Interessen oder in ähnlicher Weise — miteinander verbunden sind.

An sich gehört auch die Totalisatorwette zur Lotterie. Sie untersteht jedoch der Sonderregelung des Rennwett- und Lotterieggesetzes und wird, sofern sie bei einem nicht zugelassenen Buchmacher oder Totalisator erfolgt, nach § 8 des Rennwett- und Lotterieggesetzes (Spezialgesetz) bestraft.

Rechtswidrig ist das Veranstalten einer öffentlichen Lotterie oder Ausspielung nur, wenn die obrigkeitliche Erlaubnis fehlt. Die Zuständigkeit zur Erteilung der Erlaubnis ist in der Lotterieverordnung vom 6. 3. 1937 geregelt. Ändert der Unternehmer nach erlangter Erlaubnis eigenmächtig den Spielplan oder die Spielbedingungen, so handelt er ohne Erlaubnis. Das gleiche gilt, wenn der Unternehmer die ihm erteilte Erlaubnis überschreitet.

Der innere Tatbestand erfordert Vorsatz. Auch hier kann die Irrtumslehre eine Rolle spielen. Der Vorsatz ist nach § 59 StGB ausgeschlossen, wenn der Unternehmer irrtümlich annimmt, die obrigkeitliche Erlaubnis sei ihm tatsächlich erteilt worden oder die Behörde, die die obrigkeitliche Erlaubnis erteilte, sei örtlich und sachlich zuständig gewesen. Hat sich der Täter über Erlaß, Inhalt oder Umfang der obrigkeitlichen Bewilligung unentschuldbar geirrt, so kann eine fahrlässige Veranstaltung vorliegen, die jedoch, da der § 286 StGB Vorsatz verlangt, straflos bleiben muß.

Der Tatbestand des § 286 StGB liegt nicht vor, wenn der Täter bei der Ausschreibung einer unerlaubten Lotterie oder Ausspielung nur die Einsätze erlangen, jedoch keine Gewinne herausgeben will. In diesem Falle handelt es sich ausschließlich um Betrug.

War die Ausschreibung aber ernstlich gemeint und wurden wissentlich falsche, entstellte oder übertriebene Angaben über die Gewinnaussichten der Lotterie oder Ausspielung gemacht, so kann eine Zuwiderhandlung zugleich nach § 263 StGB und § 286 StGB begangen werden. Der gleiche Fall liegt vor, wenn der Ausschreibende den Spielplan arglistig zu Lasten der Spieler nicht einhält, indem er z. B. die besten Gewinne herausnimmt. Auch dann besteht Idealkonkurrenz mit dem Betrugstatbestand — eine Konkurrenz, die früher bestritten war.

Zwischen § 286 StGB und § 284 StGB besteht Gesetzeskonkurrenz, d. h. der § 286 StGB geht als das speziellere Gesetz dem § 284 StGB vor.

Strafandrohung ist Gefängnis bis zu zwei Jahren oder Geldstrafe — ein Strafraumen, der gemessen an den Strafandrohungen der §§ 284, 285 StGB und unter Berücksichtigung des jeweiligen Strafgrundes beachtlich hoch erscheint.

In diesem Zusammenhang erscheint es notwendig, abschließend auf § 7 des Jugendschutzgesetzes hinzuweisen, der bestimmt, daß der Zutritt zu öffentlichen Spielhallen, die Teilnahme an Glücksspielen sowie die Benutzung von Glücksspielgeräten Jugendlichen unter 16 Jahren nicht gestattet werden darf. Bei einem Verstoß gegen diese Bestimmung kann der Jugendliche nach

dem Jugendschutzgesetz nicht bestraft werden. § 12 dieses Gesetzes bestimmt jedoch, daß das Jugendamt entsprechende Maßnahmen einleiten kann. Eine Strafe für den Jugendlichen nach den Bestimmungen des Strafgesetzbuches ist jedoch, selbstverständlich unter Berücksichtigung des Jugendgerichtsgesetzes, möglich.

Der Veranstalter und sonstige Personen, denen die Leitung eines Betriebes oder deren Beaufsichtigung übertragen worden ist, können dagegen nach § 13 des Jugendschutzgesetzes bei vorsätzlicher Zuwiderhandlung gegen den § 7 des Jugendschutzgesetzes mit Gefängnis bis zu einem Jahr und mit Geldstrafe oder mit einer dieser Strafen bestraft werden. Bei fahrlässigen Verstößen ist eine Haft bis zu sechs Wochen oder eine Geldstrafe bis zu 150,— DM möglich. Bei Wiederholungen von fahrlässigen Zuwiderhandlungen kann der Täter so bestraft werden wie bei einer vorsätzlichen Zuwiderhandlung.

Sonstige Personen über 18 Jahre, die einen Jugendlichen einer Gefährdung aussetzen, die von ihm ferngehalten werden soll, werden mit Geldstrafe bis zu 150,— DM oder mit Haft bis zu sechs Wochen bestraft (§ 14 Jugendschutzgesetz). § 13 und § 14 Jugendschutzgesetz greifen jedoch nur ein, wenn nicht nach anderen Vorschriften eine höhere Strafe angedroht ist. Sie gelten daher subsidiär.

Der Kriminalbeamte weiß aus seiner praktischen Tätigkeit, wie unklar die tatsächlichen Verhältnisse um das Glücksspiel heute sind. Auch das Strafrecht wirft eine Summe von Problemen auf; insbesondere sind die rechtlichen Begriffe sehr fließend.

In der Verwaltung besteht die Tendenz, jedes öffentliche Spiel um Geldeinsatz, unabhängig von der schwierigen Unterscheidung zwischen Glücks- und Geschicklichkeitsspiel, mehr und mehr unter staatliche Kontrolle zu bringen. Der Schutz der Jugend vor allem spricht für ein solches Verlangen. Ein Vergleich mit dem römischen Rechtszustand bietet sich hier an. Bei dem Versuch, die z. Z. vorhandenen Schwierigkeiten zu meistern, werden sich auch recht verwickelte verfassungsrechtliche Probleme stellen. Im Interesse des an der Front stehenden Kriminalbeamten wäre jedenfalls zu wünschen, wenn insbesondere die große Strafrechtsreform klare und für die Praxis verwertbare Begriffe und Grundsätze schaffen würde, die wesentlich dazu beitragen könnten, ihm seine heute so schwierige Arbeit zu erleichtern.

Prüfung, Zulassung und Überwachung von mechanisch betriebenen Spielgeräten

Dr. M. K l e m t, Physikalisch-Technische Bundesanstalt

Einteilung der Spiele

Bevor wir uns eingehend mit den mechanischen Spielgeräten beschäftigen, sollen in der nachfolgenden Darstellung zunächst die verschiedenen Spielarten aufgezeigt werden (Abb. 1).

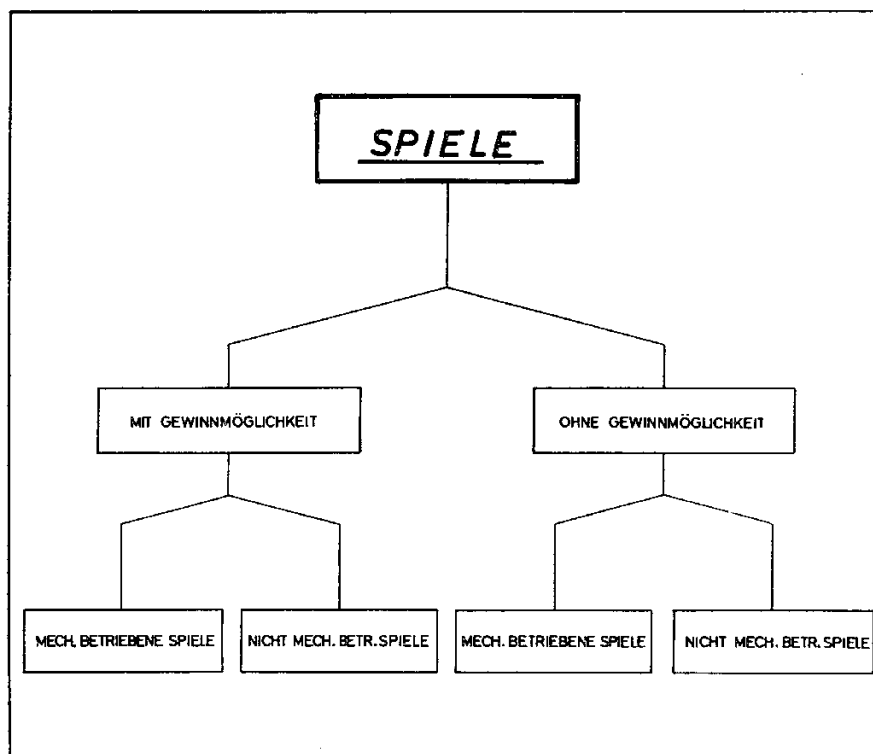


Abb. 1
Einteilung der Spiele

Die mechanisch betriebenen Spiele mit Gewinnmöglichkeit, die durch die Physikalisch-Technische Bundesanstalt geprüft und zugelassen werden, ergeben sich aus der Übersicht Abb. 2 mit Beispielen.

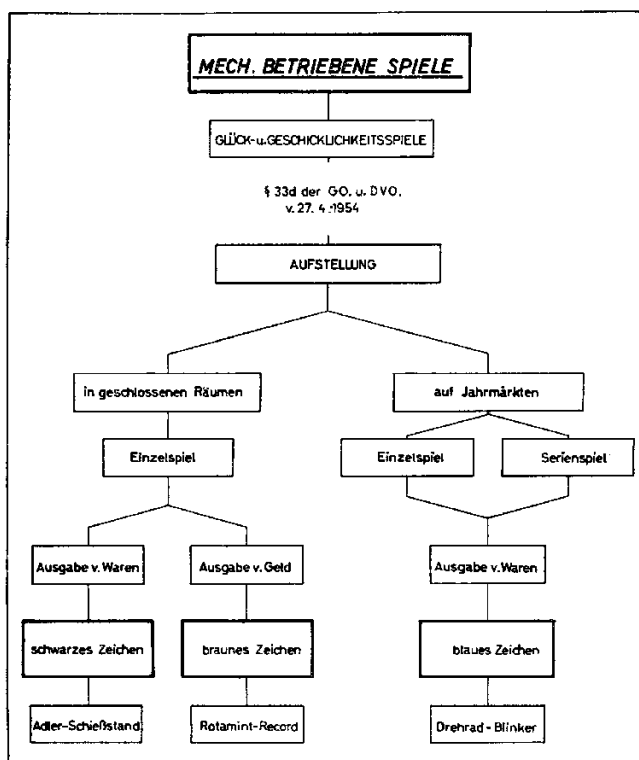


Abb. 2
Mechanisch betriebene Spiele mit Gewinnmöglichkeit

Geschichtlicher Überblick

Die gesetzliche Grundlage für die Prüfung und Zulassung von mechanisch betriebenen Spielgeräten beruht auf dem Gesetz zur Änderung der Gewerbeordnung vom 18. 12. 1933 (RGBl. I S. 1080). Es ist der § 33d der Gewerbeordnung, der am 1. 4. 1934 in Kraft getreten ist. Durch diesen wurde im gesamten Reichsgebiet ein einheitliches Genehmigungsverfahren eingeführt. Vor Inkrafttreten dieses Gesetzes galten für Spielautomaten lediglich das Gesetz gegen das Glücksspiel vom 23. 12. 1919 (RGBl. S. 2145) und die hierzu ergangene Bekanntmachung der Reichsregierung vom 27. 7. 1920 (RGBl. S. 1482) sowie die Vorschriften der §§ 284 a und b und 285 des Strafgesetzbuches. Nach diesen war ein Glücksspiel verboten und strafbar, wenn keine behördliche Erlaubnis für die Veranstaltung des Spieles erteilt war. Eine behördliche Erlaubnis durfte nach § 1 der Bekanntmachung vom 27. 7. 1920 nur für Spieleinrichtungen erteilt werden, wenn diese auf Jahrmärkten oder ähnlichen unter freiem Himmel stattfindenden Veranstaltungen aufgestellt werden sollten. Spielautomaten, die nicht zu den Glücksspielgeräten gehörten, brauchten überhaupt keine Genehmigung. Die Ortspolizei war daher zur damaligen Zeit regelmäßig vor die Frage gestellt, ob es sich bei dem zu genehmigenden Apparat um ein Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel handelte. Bei der Schwierigkeit der Materie war es nicht zu vermeiden, daß die einzelnen Genehmigungsbehörden zu widersprechenden Entscheidungen kamen, so daß in einem Bezirk, in dem ein Gerät als Glücksspiel angesehen wurde, die Aufstellungsgenehmigung versagt, während sie in einem anderen Bezirk, in dem die Behörde zu gegenteiliger Ansicht gekommen war, erteilt wurde.

Um diese Mißstände zu beseitigen, wurden mit der Einführung des § 33 d in die Gewerbeordnung sämtliche Automaten, ganz gleich, ob es sich um Glücks- oder Geschicklichkeitsspiele handelte, zulassungs- und genehmigungspflichtig. Der Reichswirtschaftsminister hat in seiner Verordnung

zur Durchführung des § 33 d der GewO. vom 25. 6. 1934 (RGBl. I S. 524) erstmalig dem Genehmigungsverfahren durch die Polizeibehörden ein Zulassungsverfahren bei der damaligen Physikalisch-Technischen Reichsanstalt vorgeschaltet. Obwohl nun durchaus die Möglichkeit bestand, Glücks- und Geschicklichkeitsspiele gleichermaßen zuzulassen, hielt man in der Praxis an der bisher üblichen Diskriminierung der Glücksspiele fest und ließ nur Geschicklichkeitsspiele zu. Man ging dabei von dem Gesichtspunkt aus, daß das Glücksspiel als gefährlich, d. h. als den Spieler in moralischer und wirtschaftlicher Hinsicht gefährdend anzusehen sei, während das Geschicklichkeitsspiel als unbedenklich und harmlos keiner Beschränkung unterlag.

In der Neufassung der Zulassungsbestimmungen für mechanisch betriebene Spielgeräte in den Jahren 1951 und 1953 (BWMBL. 1951 S. 292 und 1953 S. 273) kam aber auf Grund der bisher mit den zugelassenen Spielgeräten gemachten Erfahrungen eine der bisherigen völlig entgegengesetzte Ansicht zum Ausdruck, nämlich die, daß das reine Glücksspiel, allerdings nur unter bestimmten Voraussetzungen, unbedenklicher ist als das Geschicklichkeitsspiel. Bei dem bisher erlaubten Geschicklichkeitsspiel hatte es sich ergeben, daß das Spiel entweder verhältnismäßig »leicht« sein mußte, wenn die Mehrzahl der Spieler eine Gewinnmöglichkeit haben sollte (in diesem Fall wurden die Automaten häufig leergespielt) oder aber, wenn es sich für den Aufsteller rentieren sollte, sehr »schwer«, so daß nur einzelne besonders geschickte Spieler Aussicht auf einen Gewinn hatten. In diesem Fall wurde das Geschicklichkeitsspiel praktisch zum Glücksspiel, da der größte Teil der Spieler nicht über die nötige Geschicklichkeit verfügte. Infolgedessen wurden zu der Verordnung zur Durchführung des § 33 d der Gewerbeordnung von 1951 und 1953 (BGBl. I 1951 S. 748 und 1953 S. 935) besondere Richtlinien für die Prüfung und Zulassung mechanisch betriebener Spiele durch die PTB herausgegeben, in denen die Voraussetzungen festgelegt sind, unter denen verhindert werden soll, daß der Spieler innerhalb kurzer Zeit größere Beträge verlieren kann und in denen gleichzeitig die berechtigten Interessen der Aufsteller der Spielgeräte berücksichtigt werden.

Diese Voraussetzungen sind folgende:

- Der Spielablauf muß mindestens 15 Sekunden dauern.
- Das Spielgerät muß bei einer Spieldauer von weniger als 30 Sekunden bei 1000 Blindspielen mindestens 60 v. H. des Einsatzes als Gewinn wieder auszahlen.
- Der Höchstgewinn darf das Zehnfache des Einsatzes nicht überschreiten, wobei der Einsatz nicht höher als 0,10 DM ist.
- Das Verhältnis der Anzahl der gewonnenen Spiele zur Anzahl der verlorenen Spiele darf nicht kleiner als 1 : 4 sein, wenn der Spielablauf 30 Sekunden nicht überschreitet.

Prüfungsmethoden

1. bei Geräten, die in geschlossenen Räumen aufgestellt werden sollen.

An einem Beispiel soll nun gezeigt werden, wie sich die technische Erledigung des Zulassungsverfahrens abspielt.

Der Hersteller eines Gerätes reicht bei der PTB seinen Antrag ein. Er fügt diesem eine genaue Beschreibung der Bauart, einen Bauplan, eine Bedienungsanweisung, eine Ertragsberechnung, die Spielergebnisse für 1000 Spiele sowie ein betriebsfertiges Handmuster bei.

Zunächst muß das Spielgerät so eingerichtet sein, daß der Spieleinsatz in einem Geldstück besteht und der Betrag von 0,10 DM nicht überschritten wird. Als nächste Prüfung schließt sich die Feststellung der Dauer des Spielablaufes an. Das Spiel beginnt in dem Augenblick, in dem sich z. B. die Scheiben oder Walzen in Bewegung setzen und hört auf, wenn die endgültige Entscheidung über Gewinn oder Verlust gefallen ist. Die Mindestspieldauer muß 15 Sekunden betragen. Sie wird mit einer Stoppuhr nachgeprüft. Bis zu einer Spieldauer von 30 Sekunden verlangt der Gesetzgeber — wie bereits ausgeführt —, daß bei 1000 Blindspielen mindestens 60 v. H. des Einsatzes als Gewinn ausgegeben werden und das Verhältnis der gewonnenen zu den verlorenen Spielen nicht ungünstiger als 1 : 4 ist, d. h. bei einem Einsatz von 100,— DM müssen mindestens 60,— DM zurückerstattet werden und auf 1000 Spiele mindestens 200 Gewinne kommen. Das Blindspiel ist hierbei als technische Prüfbedingung aufzufassen. Diese läßt sich dadurch realisieren, daß das Spielfeld zugehängt wird und nur der rückerstattete Geldbetrag zu dem eingezahlten Betrag und die Zahl der gewonnenen Spiele zu den verlorenen Spielen in Beziehung gesetzt werden. Sämtliche Angaben beziehen sich immer auf 1000 Spiele.

Die Durchführung einer Prüfung soll an dem Spielgerät »Rotamint-Record« der Firma Löwenautomaten erläutert werden (Abb. 3). Bei diesem Gerät handelt es sich um ein 3-Scheibengerät, bei dem die Ziffern 1 bis 6 in verschiedener Häufigkeit und unregelmäßiger Folge angeordnet sind.

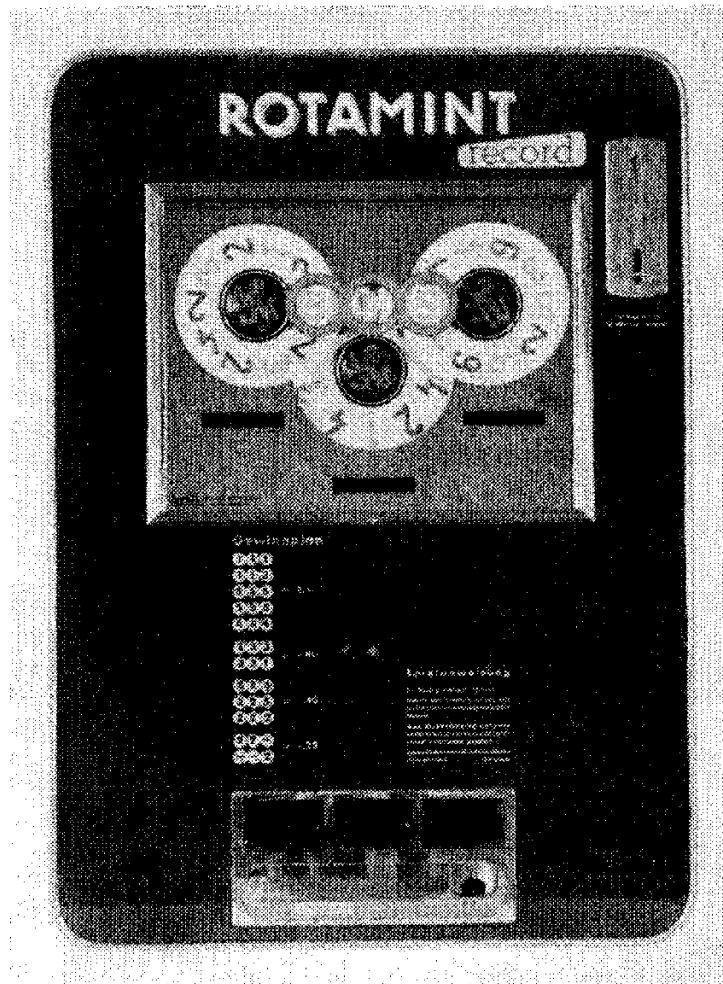


Abb. 3
Rotamint-Record

Da hier die Anzahl der möglichen Kombinationen leicht anzugeben ist, kann man durch Berechnung prüfen, ob das Gerät einwandfrei arbeitet, d. h. ob es den der Berechnung entsprechenden Prozentsatz beim Blindspiel auszahlt. Man rechnet nach der Wahrscheinlichkeitsrechnung aus, wieviel Prozent des Einsatzes als Gewinn ausgezahlt werden und wie hoch das Verhältnis von Gewinn zu Verlust ist. Dann prüft man praktisch, indem man 1000 Blindspiele durchführt. Durch den Vergleich von Rechnung und Spielergebnis kann festgestellt werden, ob ein eventueller Fehler am Gerät oder in der Berechnung des Gewinnplanes liegt. Das Blindspiel zeigt gleichzeitig an, ob alle Kombinationen entsprechend ihrer Häufigkeit mit gleicher Wahrscheinlichkeit erscheinen. Aus der nun folgenden Tabelle können die einzelnen spielwichtigen Daten entnommen werden (Abb. 4).

Auf der linken Seite kann die Häufigkeit der einzelnen Ziffern 1 bis 6 aus den Spalten abgelesen werden. Da jede der 3 Spalten 10 Ziffern aufweist, gibt es im ganzen $10 \times 10 \times 10 = 1000$ verschiedene Möglichkeiten, von denen einige sich wiederholen, da manche Ziffern auf den Scheiben mehrfach vorkommen, z. B. $2 \ 2 \ 2 = 10 \times$. Auf dem rechten Teil der Tabelle sind die Gewinnkombinationen, deren Häufigkeit, die für jede Kombination vorgesehene Gewinnhöhe und die bei den einzelnen Kombinationen ausgegebenen Gewinne aufgeführt. Sämtliche Angaben beziehen sich hierbei auf 1000 Spiele. Im vorliegenden Falle werden bei 1000 Spielen 218 Gewinnspiele zu erwarten sein. Das Verhältnis der Anzahl der gewonnenen Spiele zu der der verlorenen Spiele beträgt

$$\frac{218}{1000 - 218} = \frac{218}{782} = 1:3,5$$

Bei einem Einsatz vom 100 DM werden im vorliegenden Falle 72,80 DM rückerstattet. Mithin beträgt das Gewinnverhältnis 72,8 %.

GEWINNBERECHNUNG für SPIELGERÄT ROTAMINT-RECORD (BLINDSPIEL)							
	linke Scheibe	mittlere Scheibe	rechte Scheibe	Gewinnzahl	Wahrscheinlichkeit	Gewinnbetrag	Erwartung in 1000 Spielen
1	1 x	1 x	2 x	1 1 1	$\frac{2}{1000}$		
2	5 x	2 x	1 x	1 1 3	$\frac{2}{1000}$		
3	2 x	2 x	2 x	4 4 4	$\frac{4}{1000}$	1,00	$12 \times 100 = 12,-$
4	1 x	4 x	1 x	5 5 5	$\frac{2}{1000}$		
5	1 x	1 x	2 x	5 5 6	$\frac{2}{1000}$		
6	-	-	2 x				
	10 x	10 x	10 x	3 3 1	$\frac{8}{1000}$	0,80	$16 \times 080 = 12,80$
				3 3 3	$\frac{8}{1000}$		
				Zahl der Gewinne - 218	$\frac{10}{1000}$		
				Zahl der Verluste - 782	$\frac{20}{1000}$	0,40	$50 \times 040 = 20,-$
				Gew. = $\frac{218}{782} = 1:3,5$	$\frac{20}{1000}$		
				Verl.	$\frac{50}{1000}$	0,20	$140 \times 020 = 28,-$
				Gewinnverhältnis - 72,8 %	$\frac{90}{1000}$		
							218 x 72,80

Abb. 4
Gewinnberechnung für das Blindspiel

Das Gewinnverhältnis kann geändert werden, wenn die dem Spieler gebotene Einwirkungsmöglichkeit ausgenutzt wird. An dem Gerät sind zwei Bremsstasten und eine Starttaste vorgesehen. Eine Verbesserung der Chance durch Bremsen ist kaum möglich, da die Scheiben etwa 220 Umdrehungen pro Minute ausführen und die beiden Bremsstasten die Halterelais für die Scheiben mit in jedem Spiel anderer Zeitverzögerung steuern. Durch die Geschwindigkeit des Vorganges und die verschieden schnelle Stoppwirkung ist der Einfluß des Spielers auf das Ergebnis nur ein scheinbarer. Dagegen ist die Betätigung der linken Starttaste eine echte Beeinflussung, da eine bestimmte ungünstige Zahl bewußt weggedrückt und eine neue Chance gewonnen wird, so daß bei bestimmten Ziffern die Gewinnerwartung erhöht werden kann. Es gibt hierbei verschiedene Spielmöglichkeiten, um seine Chance zu verbessern. Es kann einmal auf die hohen Gewinne gespielt werden, wobei auf der linken Scheibe alle diejenigen Ziffern weggedrückt werden, die nur die Möglichkeit bieten, einen Gewinn in Höhe von 0,20 DM zu erhalten. Es kann aber auch auf die kleinen Gewinne gespielt werden, wobei diejenigen Ziffern weggedrückt werden, die einen hohen Gewinn ergeben würden.

Das höchste Gewinnverhältnis kommt zustande, wenn der goldene Mittelweg gewählt und auf die kleinen und mittleren Gewinne gespielt wird. Rechnet man die einzelnen Möglichkeiten aus, die hierbei auftreten können, so kann das Gewinnverhältnis etwa zwischen 68 und 77% schwanken. Im vorliegenden Falle würde die höchste Gewinnerwartung eintreten, wenn auf der linken Scheibe die Ziffern 1, 4 und 5 weggedrückt werden. Es ist durchaus möglich, daß bei einzelnen Bauarten und bei ungeschickter Betätigung das Gewinnverhältnis unter 60% sinkt. Wie im einzelnen diese Rechnungen durchgeführt werden, soll hier nicht ausgeführt werden, da dies den Rahmen des Themas weit überschreiten würde. Wer sich mit diesem Gebiet besser vertraut machen will, sei auf die umfangreiche Literatur über das Gebiet der Wahrscheinlichkeitsrechnung verwiesen.

Wenn die einzelnen Möglichkeiten angebar sind, ist es immer erforderlich, das günstigste Spiel auszurechnen. Würde man dies nicht tun, könnte es vorkommen, daß das Gerät mehr als 100% auszahlt, womit die berechtigten Interessen der Hersteller und Aufsteller nicht gewahrt wären. In jedem Falle schützen die Zulassungsrichtlinien den Spieler und den Aufsteller. Den ersten dadurch, daß das Gerät im Blindspiel Mindestforderungen erfüllt; den zweiten dadurch, daß das Gerät nicht zuviel auszahlt. Das günstigste Gewinnverhältnis liegt erfahrungsgemäß bei etwa 85%.

Die bisher genannten Prüfungen reichen noch nicht aus. In den Richtlinien wird weiterhin gefordert, daß für jeden Spieler der Erwartungswert des Gewinnes gleich sein muß. Dies bedeutet, daß jede der möglichen Zahlenkombinationen mit gleicher Wahrscheinlichkeit auftritt. Um diese Prüfung durchzuführen, werden die einzelnen Ziffern auf jeder Scheibe bzw. Walze fortlaufend nummeriert, bei einem Scheiben- oder Walzengerät mit 10 Ziffern, z. B. von 0 bis 9. Führt man mindestens 1000 Spiele durch und schreibt die einzelnen Ziffernkombinationen nach der neuen Numerierung auf und zählt ab, wie oft die einzelnen Ziffern von 0 bis 9 auf jeder Scheibe aufgetreten sind, so werden bei einem idealen Gerät die einzelnen Ziffern gleich oft fallen. Zeigt sich bei diesen Versuchen, daß einige Ziffern bedeutend häufiger erscheinen als andere, so beweist dies, daß das Gerät Vorzugstellungen besitzt. Ein solches Gerät würde in der Praxis zuviel oder zu wenig auszahlen, je nachdem, ob die bevorzugte Zahl einen Gewinn oder eine Niete darstellt. Bei diesen Versuchen darf man nicht erwarten, daß bei 1000 Spielen die einzelnen Ziffern genau 100mal kommen müssen. Eine gewisse Streuung ist unvermeidlich und läßt sich nach den Gesetzen der Statistik ohne weiteres angeben. In den beiden folgenden Abbildungen (Abb. 5 u. 6) sollen die statistischen Schwankungen an einem guten und an einem schlechten Gerät gezeigt werden.

In den beiden Abbildungen handelt es sich um die Häufigkeit des Auftretens der einzelnen Ziffern von zwei verschiedenen Dreiwalzengeräten bei 1000 Spielen.

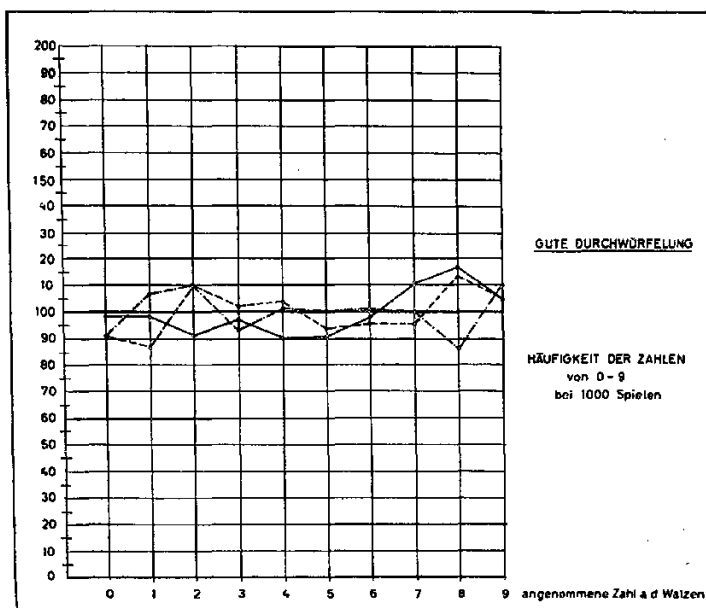
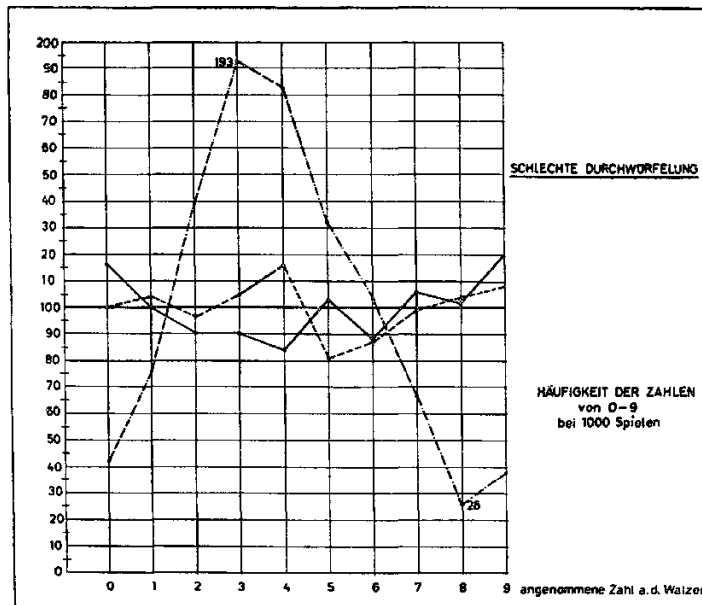


Abb. 5
Statistische Schwankungen
an einem guten Gerät

Abb. 6
 Statistische Schwankungen
 an einem schlechten Gerät



Auch wenn alle Ziffern etwa gleich häufig gefallen sind, besteht immer noch die Möglichkeit, daß das Gerät nicht einwandfrei arbeitet. Beim Ablauf der einzelnen Scheiben können Perioden auftreten. Man versteht darunter, daß die einzelnen Ziffern in gleichem Rhythmus fallen. Es sieht dann so aus, als ob die Ziffern um einen konstanten Betrag weiterrücken, z. B. um 1, 2, 3 oder einen beliebigen anderen Betrag. Diese Perioden können sich so auswirken, daß hintereinander eine große Anzahl von Gewinnspielen und danach eine große Anzahl von Verlustspielen folgen würde. Im ersten Falle bestände die Gefahr, daß nicht mehr genügend Geldstücke in der Stapelröhre enthalten sind und der angezeigte Gewinn nicht ausgeworfen wird. Der Spieler würde in diesem Fall um seinen Gewinn betrogen werden. Hieraus sieht man, daß eine große Anzahl von Versuchen durchgeführt werden muß, ehe die Prüfung abgeschlossen ist.

Um diese Arbeiten zu erledigen, sind in der PTB Registriereinrichtungen entwickelt worden, die es gestatten, zumindest bei elektrischen Geräten, die Prüfung zu automatisieren. Da viele elektrische Geräte den Gewinn über einen elektromagnetisch gesteuerten Auszahlungsschieber verabfolgen, werden diese Spannungsimpulse zur Steuerung einer Registriervorrichtung benutzt. Angenommen, das Spielgerät gibt folgenden Gewinn aus: 1,— DM, 0,80 DM, 0,60 DM, 0,40 DM und 0,20 DM. Für je 0,20 DM ist ein Spannungsimpuls notwendig. So können 5, 4, 3, 2 oder 1 Impulse bei einer Gewinnkombination auftreten. Eine Verlustkombination würde keine Impulse geben.

Werden die in einem Spiel auftretenden Gewinnimpulse einem Drehwähler zugeführt, so kann dieser nur 6 verschiedene Stellungen einnehmen, wenn er nach jedem Spiel immer wieder in seine Ausgangsstellung zurückgebracht wird. Jeder Stellung des Drehwählers ist ein elektrisches Zählwerk zugeordnet, an dem die einzelnen Gewinne oder Verluste in einer großen Spielserie abgelesen werden können. Von den Zählern kann man aber noch nicht ablesen, in welcher Reihenfolge die einzelnen Gewinne und Nieten gefallen sind, d. h. ob der Gewinn von z. B. 1,— DM mehrmals hintereinander oder in großen Abständen erschienen ist. Deshalb werden diese Zähler mit einem Druckwerk verbunden, das laufend auf einem Registrierstreifen die einzelnen Gewinne und Verluste aufschreibt, so daß man sie nach Abschluß der Versuche in ihrer richtigen Reihenfolge ablesen kann. Dieses Verfahren bringt den großen Vorteil mit sich, daß sich in Zweifelsfällen leicht viel mehr als 1000 Spiele durchführen lassen, da eine solche Anlage Tag und Nacht laufen kann und nur einer geringen Wartung bedarf.

Ein ähnliches Verfahren wird entwickelt, um festzustellen, ob ein Spielgerät Vorzugsstellung zeigt. Hierbei werden die einzelnen Ziffern auf den Scheiben fotoelektrisch abgetastet; ihre Häufig-

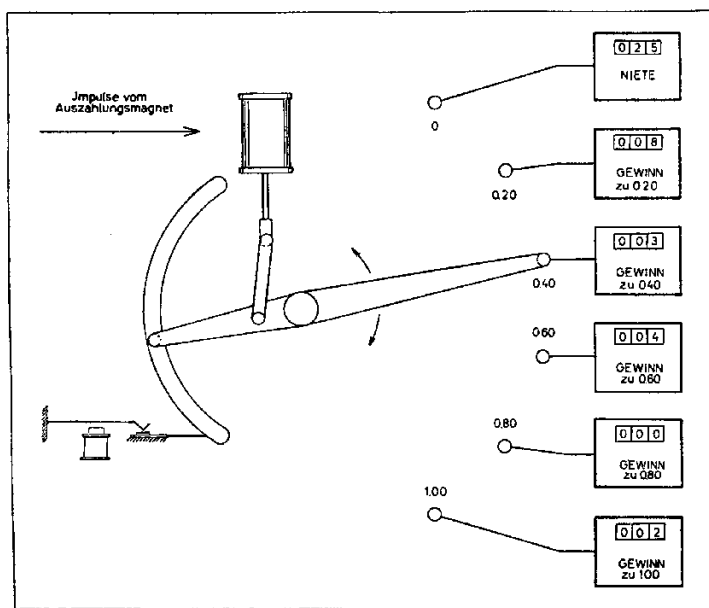


Abb. 7
Prinzip einer Registerschaltung

keit wird von elektrischen Zählwerken registriert (Abb. 7). Dieses Verfahren ist für Scheiben- oder Walzengeräte vorgesehen, die den weitaus größten Teil der Spielautomaten bilden.

Für mechanische Schießstände z. B. ist dieses Prüfungsverfahren nicht erforderlich, weil sie die einzige Ausnahme darstellen, für die die Bedingungen, daß der Spielablauf mindestens 15 Sekunden dauern muß, daß das Gewinnverhältnis 60 v. H. der Einsätze und das Verhältnis der gewonnenen Spiele zu den verlorenen Spielen nicht ungünstiger als 1:4 sein darf, nicht gelten. Hierbei handelt es sich um Geschicklichkeitsspiele, bei denen man kein Blindspiel durchführen kann.

Bei den zur Prüfung eingereichten Geräten ist ein besonderes Augenmerk auf solide Ausführung zu richten. Die spielwichtigen Teile müssen so gesichert sein, daß ihre Veränderung mit einfachen Mitteln nicht vorgenommen werden kann. Ein eingebautes Uhrwerk muß z. B. gekapselt sein. Soll das Gerät Warenbezugsmarken verabfolgen, so muß das Gerät so gebaut sein, daß mit diesen Marken nicht weitergespielt werden kann. Die Abmessungen und das Gewicht dieser Marken müssen den §§ 3 und 4 der Verordnung über die Herstellung von Medaillen und Marken vom 27. 12. 1928 (RGBl. I 1929 S. 2) entsprechen. Auch auf das Material der Einzelteile muß geachtet werden. Es muß die seinem Zweck entsprechende Stabilität aufweisen.

Zulassung

Nach Abschluß der Prüfung wird für das Mustergerät ein Zulassungsschein entworfen, der folgende Angaben enthält:

- 1) Name des Gerätes und des Inhabers der Zulassung;
- 2) Beschreibung des Gerätes mit Abbildung, und — wenn erforderlich — eine Übersichtszeichnung, die zusammen mit der Beschreibung des Gerätes den Spielvorgang erkennbar macht;
- 3) Spielregel und Gewinnplan;
- 4) Mindestdauer des Spielablaufes bei Spielgeräten, die für eine Aufstellung in geschlossenen Räumen zugelassen sind;
- 5) Hinweis, wo das Gerät aufgestellt werden darf;
- 6) Dauer der Zulassung.

Dieser Entwurf geht schriftlich mit einem Prüfungsprotokoll an den Vertreter des Bundeskriminalamtes und an die vom Herrn Bundesminister für Wirtschaft ernannten Sachverständigen

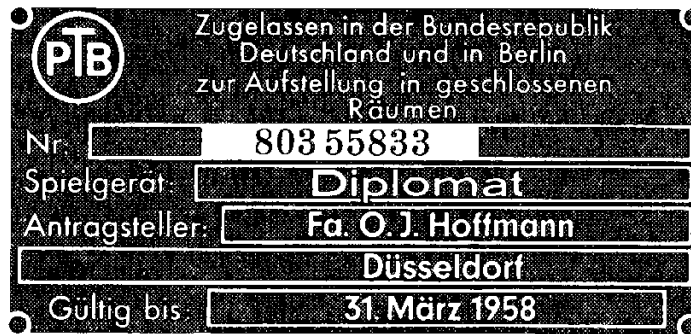
der Wissenschaft und der Industrie für die Zulassung mechanisch betriebener Spielgeräte zur Stellungnahme.

Auf Zulassungsbesprechungen werden die Geräte vorgeführt und die Sachverständigen und das Bundeskriminalamt gehört. Im Anschluß daran trifft die Bundesanstalt die Entscheidung über die Zulassung des Spielgerätes.

Der Antragsteller erhält gemäß § 4 Abs. 1 der Durchführungsverordnung zu § 33 d einen schriftlichen Bescheid. Nach Beseitigung der evtl. festgestellten Mängel, die dem Antragsteller mitgeteilt worden sind, reicht dieser ein Seriengerät ein. Auch das Seriengerät wird eingehend geprüft. Hat es den gleichen Spielablauf wie das Mustergerät und treten sonst keine Fehler auf, wird der Zulassungsschein ausgefertigt. Er wird in Schreibmaschine geschrieben und trägt je nach dem Wohnort des Antragstellers die Unterschrift des Sachbearbeiters in Braunschweig oder des Sachbearbeiters in Berlin. Erst nach Aushändigung des Zulassungsscheines ist das Baumuster zugelassen. Von diesem Schein werden Abdrucke hergestellt, die eine fortlaufende Nummer erhalten. Zu jedem Zulassungsschein wird ein Zulassungszeichen hergestellt, welches dieselbe fortlaufende Nummer trägt wie der dazugehörige Zulassungsschein. Spielgeräte, die Geld verabfolgen, erhalten ein Metallschild von 45 mm × 90 mm in brauner Grundfarbe. Geräte, die Waren oder Warenbezugsmarken verabfolgen, ein Schild in gleicher Größe, aber in schwarzer Grundfarbe. Die Beschriftung erfolgt in Silberfarbe. In der linken oberen Ecke ist das Zeichen »PTB«; neben diesem Zeichen befindet sich der Text: »Zugelassen in der Bundesrepublik Deutschland und in Berlin zur Aufstellung in geschlossenen Räumen«. Jeweils darunter sind angebracht die Nummer des Zulassungszeichens, der Name des Spielgerätes, Name und Wohnort des Inhabers der Zulassung und schließlich die Angabe der Zulassungsdauer in der Form »Gültig bis« (Abb. 8).

Abb. 8
Zulassungszeichen für Spielgeräte
in geschlossenen Räumen

Grundfarbe: braun



Grundfarbe: schwarz



Auf Grund ihrer Erfahrungen läßt die PTB die Automaten für 3 Jahre zu. Zulassungsschein und -zeichen berechtigen für sich allein noch nicht zur Aufstellung des Spielgerätes. Es ist immer zusätzlich die Aufstellungsgenehmigung der Ortspolizeibehörde notwendig.

2. bei Jahrmarktsspielgeräten

Eine andere Gruppe von Spielgeräten, die der Zulassung unterliegen, sind mechanisch betriebene Spielgeräte, die auf Jahrmärkten oder Schützenfesten und ähnlichen gelegentlich unter freiem Himmel stattfindenden Veranstaltungen von vorübergehender Dauer aufgestellt werden. Es sind meist einfache, typenmäßig festliegende Spielgeräte. Bei diesen Geräten dürfen im Gewinnfalle nur Waren verabfolgt werden. Einmal im Jahr, meistens im Frühjahr, werden an einzelnen Orten durch Beauftragte der Bundesanstalt Sammelpfahrungen von Jahrmarktsspielen durchgeführt und die daran interessierten Verbände vorher rechtzeitig benachrichtigt, damit sie ihre Mitglieder auf diese Prüfungsmöglichkeit aufmerksam machen können. Für diejenigen, die diesen Termin versäumen, besteht die Möglichkeit, in der Bundesanstalt ihr Gerät vorzuführen und abnehmen zu lassen. Zum Unterschied von den Spielgeräten, die in geschlossenen Räumen aufgestellt werden, wird hier jedes einzelne Gerät abgenommen.

Die Prüfung erstreckt sich auf folgende Punkte: Das Gerät muß betriebssicher und stabil aufgebaut sein. Sich drehende Teile müssen ausgewuchtet in Lagern laufen. Die einzelnen Gewinn- und Verlustfelder müssen gleiche Größe haben, was mit einer Schublehre leicht nachgeprüft werden kann. Spieleinrichtungen, die von der Lage abhängig sind, müssen eine Dosenlibelle aufweisen, mit deren Hilfe der Spieler die richtige Einstellung jederzeit nachprüfen kann. Bei Drehrädern und ähnlichen Einrichtungen wird eine Mindestgröße von 600 mm im Durchmesser verlangt. Diese Bedingung ist notwendig, damit der Spielablauf auch von entfernt stehenden Spielern einwandfrei verfolgt werden kann.

Bei elektrischen Spieleinrichtungen muß die Auswahl der elektrischen Schaltelemente so getroffen sein, daß ein Versagen des Spiels oder eine Änderung des Spielcharakters ausgeschlossen ist. Es ist daher eine wohl überlegte Auswahl der Transformatoren, Motoren usw. zu treffen, die sich nach der Art der Spiele und der Größe der angetriebenen Teile richten muß. So ist es beispielsweise nicht angängig, für langsam sich abspielende Vorgänge schnelllaufende Motoren zu verwenden, wenn nicht die erforderliche Übersetzung (Getriebe) benutzt wird. Nach Ausschalten der Antriebskraft muß die Auslaufzeit lediglich von der Schwungkraft abhängen und so lang sein, daß der ganze Spielvorgang sich mindestens 2- bis 3mal wiederholt. Durch eine zweckmäßige Anordnung der spannungsführenden Teile muß ein weitgehender Schutz gegen Gefahren geboten werden. Hierfür sind die Vorschriften des Verbandes Deutscher Elektrotechniker (VDE) zu beachten.

Bei Verwendung von Kontaktkränzen ist es erforderlich, daß die Kontakte auf Isolierstoff angeordnet sind, und zwar so, daß die einzelnen Kontaktfelder schräg (gezähnt) stehen. Auf diese Weise wird verhindert, daß sog. Brenner auftreten, d. h. zwei Felder gleichzeitig aufleuchten. Die Kontakte sollen aus Bronze bestehen. Die Verwendung von Eisen als Kontaktwerkstoff ist wegen zu großer Kontaktunsicherheit ungeeignet. Sie gibt zu Betriebsstörungen Anlaß.

Diese kleine Auswahl soll zeigen, wie vielfältig die Prüfung bei Jahrmarktsspielgeräten ist. Im Gegensatz zu den Automaten wird hier beim Einzelspiel verlangt, daß das Verhältnis der gewonnenen zu den verlorenen Spielen nicht ungünstiger als 1 : 3 ist. Eine Mindestspieldauer wird nicht gefordert. Der Einsatz darf 0,30 DM nicht übersteigen. Von der Bundesanstalt werden meistens 3 Spielpläne im Zulassungsschein festgelegt, wobei als Einsatz 0,10 DM, 0,20 DM und 0,30 DM zugrunde liegen. Welcher Spielplan im Einzelfalle anzuwenden ist, bestimmt die Ortspolizeibehörde. Der Einkaufswert des Hauptgewinnes darf 10,— DM nicht überschreiten. Zum Unterschied von den Automaten gibt es bei Jahrmarktsspielgeräten Einzel- und Serienspiele.

Bei einem Serienspiel spielen mehrere Teilnehmer gegeneinander, wobei derjenige Teilnehmer Sieger ist, der das höchste Spielergebnis erzielt hat. Der Unternehmer stellt bei dieser Spielart sein Gerät nur zur Verfügung und erhält dafür einen Teil des Einsatzes als Entgelt.

Bei einem Einzelspiel spielt der Teilnehmer gegen den Unternehmer.

Ein Serienspiel ist z. B. der 5-Kartenbinker, in dem 5 Teilnehmer gegeneinander spielen. Jeder setzt auf eine Karte z. B. 0,10 DM, so daß der Gesamteinsatz 0,50 DM beträgt. Die Karte, die gewinnt, leuchtet auf und der Spieler, der auf sie gesetzt hat, erhält als Gewinn 60 v. H. vom Gesamteinsatz aller Spieler, das ist ein Gegenstand im Einkaufswert von 0,30 DM. So ist das Gewinnverhältnis beim Serienspiel.

Ein Einzelspiel ist z. B. ein Tischrad mit 280 Feldern, von denen 70 Gewinnfelder sind. Der Spieler zahlt seinen Einsatz von z. B. 0,10 DM. Das Rad wird gedreht und je nachdem, wo es stehen bleibt, hat der Spieler gewonnen oder verloren. Hierbei errechnet sich der Gewinn folgendermaßen: Auf 280 Felder können je 0,10 DM gesetzt werden, das sind $280 \times 0,10 \text{ DM} = 28,- \text{ DM}$. Davon müssen 60 v. H., also 16,80 DM, als Gewinn ausgegeben werden. Diese 16,80 DM verteilen sich auf 70 Gewinne, darunter 1 Hauptgewinn, 8 mittlere Gewinne und 61 kleine Gewinne. Die Höhe der einzelnen Gewinne ist dem Schausteller überlassen. Er muß aber seinen Gewinnplan zur Genehmigung bei der Ortspolizeibehörde vorlegen. Die Prüfung eines solchen Gerätes muß besonders genau sein, weil sich schon geringe Änderungen in der Einrichtung, die der Spieler normalerweise gar nicht beobachten kann, zu seinen Ungunsten auswirken können.

Auch hier wird nach Abschluß der Prüfung ein Zulassungsschein und ein Zulassungszeichen für das Gerät ausgestellt. Diese sind inhaltlich ähnlich aufgebaut wie die für Geräte, die in geschlossenen Räumen aufgestellt werden sollen. Die Grundfarbe des Metallzulassungszeichens ist blau. Es hat die Größe von 45 mm \times 90 mm (Abb. 9).

Abb. 9
Zulassungszeichen für Spielgeräte

PTB	Zugelassen in der Bundesrepublik Deutschland und in Berlin zur Aufstellung auf Volksbelustigungen von vorübergehender Dauer	
	Nr.:	56343
Spielgerät:		Casablanca
Antragsteller:		Huwald Emde
		Düsseldorf
Gültig bis:		30. 4. 55

Grundfarbe: blau

Nach den mit diesen Geräten auf Jahrmärkten gemachten Erfahrungen werden sie auf 2 Jahre zugelassen. Dann müssen sie, wenn sie weiterbenutzt werden sollen, erneut vorgeführt werden. Auch bei diesen Geräten muß die ortspolizeiliche Genehmigung eingeholt werden, wenn das Gerät aufgestellt werden soll.

Überwachung

Damit wäre das Prüfungs- und Zulassungsverfahren durch die Bundesanstalt abgeschlossen. Die Überwachung der zugelassenen und aufgestellten Geräte ist nicht Aufgabe der Bundesanstalt, sondern der Polizei. Aber auch bei der Überwachung der Geräte wird die Bundesanstalt noch häufig zu Rate gezogen. Nämlich dann, wenn bei den aufgestellten Geräten Fehler und Abweichungen festgestellt werden. Nach § 6 Ziffer 1 der Durchführungsverordnung ist der Aufsteller von Spielgeräten verpflichtet, diese unverzüglich aus dem Verkehr zu ziehen, wenn sie mit den im Zulassungsschein angegebenen Merkmalen nicht mehr übereinstimmen. Es gibt aber Fälle, in denen die Polizei fehlerhafte Geräte beschlagnahmen muß und die Bundesanstalt zur Nachprüfung und gutachtlichen Äußerung heranzieht.

Ergibt sich hierbei, daß nicht der Aufsteller, sondern der Hersteller des Gerätes die Änderung vorgenommen hat, so kann die Bundesanstalt die Zulassung für die ganze Bauart zurückziehen, auch wenn einzelne Geräte dabei sind, die der Beschreibung im Zulassungsschein entsprechen.

Es kann aber auch geschehen, daß sich später, trotz genauester Prüfung, im praktischen Spielbetrieb Mängel oder Fehler herausstellen. Daraus werden Erfahrungen gewonnen für künftige Zulassungen, vielleicht sogar für Änderungen oder Erweiterungen der Zulassungsrichtlinien, wenn sich ganz neue Erkenntnisse ergeben sollten.

Automatenwesen und Jugendschutz

Hans Seidel†, Hauptgeschäftsführer der Aktion Jugendschutz, Bundesarbeitsstelle, Hamm i. Westf.

Sich mit dieser Frage beschäftigen, heißt voraussetzen, daß es eine Jugendgefährdung durch Automaten gibt. Worin sollte diese bestehen? Auf welchen Wirkungen sollte sie beruhen?

Für die Betrachtung scheinen folgende zusammenfassenden Überlegungen von Bedeutung:

1. Einige Eigentümlichkeiten des Automatenwesens,
2. der Umfang des Automatenangebots,
3. die Wirkungen der Automaten auf die Jugend unter Berücksichtigung einiger charakteristischer Züge im Bilde der jungen Generation.

In der Folge soll nicht nur von Spielautomaten — wenn auch hauptsächlich davon —, sondern auch von zwei weiteren Gruppen, den Tabakautomaten und den Schutzmittelautomaten, die Rede sein, da auch von diesen beiden Jugendgefährdungen ausgehen können.

1. Wenn auch die Warenautomaten durchaus keine Erfindung der Neuzeit sind, so hat doch erst die moderne industrielle Erzeugung, vor allen Dingen die Serienfabrikation, ihnen zu ihrer jetzigen Bedeutung verholfen. Aber dadurch wäre die riesige Ausbreitung des Automatenwesens nicht ausreichend zu erklären. Das Entscheidende ist, daß der Automat — der Name ist übrigens auch für selbständig arbeitende Produktionsmaschinen üblich — bestimmten seelischen Entwicklungen und Haltungen in unserer Zeit stark entgegenkommt. Der Prozeß der Vermassung wird durch zwei Grunderscheinungen charakterisiert:

die Entpersönlichung und
die Kontaktarmut.

Ein wesentlicher Teil aller Zusammenhänge, die Gegenstand der Zeitkritik sind, lassen sich auf diese zwei Faktoren zurückführen.

Sieht man sich zunächst einmal die Warenautomaten an, so erkennt man leicht, daß es gerade diese beiden Merkmale sind, die die Beziehung zwischen Mensch und Automaten charakterisieren. Der Automat verwandelt das Kaufgeschäft, das im wirtschaftlich-sozialen Leben auch heute noch für die Beziehungen unter den Menschen eine wesentliche Funktion hat, in einen unpersönlichen, technischen Akt. Der Verkäufer als Partner entfällt, an seine Stelle tritt die Maschine. Die persönliche Beziehung wird durch einen technischen Vorgang ersetzt, der eine ganz merkwürdig egoistische Note hat. Dieses Verhältnis des Menschen zum Automaten ist geradezu ein Symbol für seine Vereinzelung.

Es sei bemerkt, daß die psychologischen Wirkungen der Automaten den Verkäufer, wenn auch in einer anderen Form, aber doch in nicht geringerem Umfange, ebenso treffen wie den Käufer. Wirtschaftlich gesehen ist das Automatengeschäft ein typisch kapitalintensives und damit für bestimmte Kreise besonders begehrtes Anlagegeschäft. Der Automat ist der perfekte Roboter, der seinem Besitzer zwar mit verhältnismäßig hohem Kapital-, aber geringstem kaufmännischem Einsatz eine gute Rente verspricht. Dies gilt selbst dort noch, wo der Automat nur eine zusätzliche Verkaufseinrichtung darstellt.

Komplizierter noch ist die Situation bei den Spielautomaten. Der Zug der Zeit zur Spiel- und Wertsucht ist bekannt. Worauf beruht er? Nicht allein auf dem weitverbreiteten Drang, mühelos Geld zu verdienen oder gar reich zu werden, so erklärlich diese Haltung in einer Zeit, in der die Überzeugung von der Rentabilität des soliden Gelderwerbs ins Wanken geraten ist, auch sein mag. Die wesentliche Ursache ist auch hier wieder in der Struktur des heutigen Menschen zu suchen. Es ist die Flucht vor dem Unbehagen in der Kultur, vor der inneren Leere, vor der Spannungslosigkeit

des Daseins in einen unverbindlichen, erregenden Konflikt, der zudem noch eine Glückchance enthält. Spielwetten sind nicht nur bei uns und nicht erst seit heute zu einem Erlebenssurrogat größten Stiles geworden. Die Koppelung von Gewinn mit Lusterzeugung rückt, psychologisch gesehen, die Spielwette in die Nähe der Prostitution. Wer Gelegenheit hat, Spieler bei ihrer Tätigkeit zu beobachten, wird zugeben, daß dieses Verhalten sehr leicht süchtige Züge annehmen kann.

Die klassischen Gründe gegen die Spielwetten seien hier nur erwähnt; es sind solche moralischer, wirtschaftlicher und sozialer Art. Soweit sie für die Jugend von Bedeutung sind, werden sie noch erörtert werden.

2. Über die Ausbreitung der verschiedenen Automaten stehen mir genaue Zahlen nicht zur Verfügung. Sie fehlen völlig bei den Warenautomaten für Zigaretten und Schutzmittel, sie schwanken bei den Spielapparaten zwischen 40 000 und 100 000 im Bundesgebiet. Es wird auch auf dem Lande bald keine Schankwirtschaft mehr geben, die keinen Spielapparat hat.

Wesentlich erscheint folgendes:

- a) Die Automaten haben sich in den letzten Jahren auch in Deutschland in immer schnellerem Tempo verbreitet; diese Entwicklung ist noch nicht abgeschlossen,
- b) das Angebot von und durch Automaten ist so stark geworden, daß die Automaten praktisch allgegenwärtig sind. Diese Ubiquität der Automaten bedeutet, daß nicht nur einzelne Teile, sondern daß die ganze Jugend in ihren Bannkreis geraten ist.

Zwar gibt es aus leicht verständlichen Gründen keine Statistiken über den Anteil jugendlicher Automatenbenutzer. Viele Einzelbeobachtungen zeigen jedoch eindeutig, daß zumindest die Zigaretten- und Spielautomaten einen wesentlichen Teil ihrer Kunden unter den Jugendlichen haben.

3. Grundsätzlich treffen alle eingangs erörterten Wirkungen der Automaten auch auf die Jugend, und das sogar in verstärkter Form, zu.

Kinder und viele Jugendliche haben oft eine Scheu, dem Verkäufer einer Ware gegenüberzutreten oder in ein Ladengeschäft zu gehen — darauf beruht zum Teil die Wirkung der Bestimmungen des Gesetzes über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften! Dies gilt in erhöhtem Maße für Artikel, die mehr oder weniger das Stigma des Verbotenen tragen, wie Tabakwaren und Schutzmittel. Es ist bekannt, daß die Mädchen ganzer Berufsschulklassen Schutzmittel bei sich tragen. Diese wurden zweifellos nicht in sanitären oder Friseur-Geschäften erstanden. Die Anonymität des Automateinkaufs kommt der jugendlichen Haltung entgegen.

In einem bestimmten Alter hat der junge Mensch einen betonten Hang zur Geheimnistuerei, ja eine Lust, den Erwachsenen und seine Gebote und Verbote zu hintergehen; der Automat ist ihm dabei ein willkommener Helfer. Er vermittelt ihm auch das Gefühl, sich genau so wie ein Erwachsener verhalten zu können.

Nicht unwesentlich an dem Hang der Jugend zum Automaten ist die Lust an der technischen Funktion, die unserer gesamten Jugend eigen ist. Der technische Ablauf interessiert heute mehr als die menschliche Beziehung, besonders dann, wenn individuelle Geschicklichkeit bei der Bedienung verlangt wird. Hierauf beruht zum Teil die Beliebtheit der Geschicklichkeitsspiele.

Es gibt eine Automatenkriminalität des Jugendlichen: Einbrüche in Tabakautomaten, um Zigaretten oder Geld zu erlangen, Betrug durch Einwerfen von Falschgeld oder technische Manipulationen, strafbare Handlungen, um sich Geld für die Bedienung von Spielautomaten zu verschaffen oder um erlittene Geldverluste zu decken.

Im übrigen aber hat jede Automatenart ihr besonderes Odium der Jugendgefährdung.

Zigarettenautomaten

Es sei als bekannt vorausgesetzt, daß der Tabakgenuß für den Jugendlichen weit schädlicher ist als für den Erwachsenen. Die Einzelheiten der Schadenswirkungen sollen hier nicht erörtert werden. Sie beruhen auf der größeren Giftempfindlichkeit des im Wachstum befindlichen Organismus. Zudem führt ständiges, exzessives Zigarettenrauchen in der Jugend leicht zur Genußverfallenheit und Willensschwäche. Jugendliche Raucher machen meist einen schlaffen, frühreifen Eindruck.

Das Gesetz zum Schutze der Jugend hat sich dieser Auffassung angeschlossen und untersagt den unter 16jährigen das Rauchen in der Öffentlichkeit.

Die Tabakgefahren für die Jugend sind ein modernes Problem, das anscheinend noch an Bedeutung gewinnt. Bei einer Umfrage, die durch Prof. Dr. Lickint, Dresden, vor dem letzten Kriege unter mehr als 1000 Schülern und Schülerinnen mehrerer Oberschulen und Berufsschulen gehalten wurde, stellte sich heraus, daß von den 15jährigen Schülern etwa 15% und von den 17jährigen ca. 39% regelmäßig rauchten. Nach Feststellungen, die ein Kölner Arzt — Dr. Kaiser — im Jahre 1951, also nur 15 Jahre später, an zahlreichen Schülern großstädtischer Berufsschulen machte, rauchten von den 15jährigen bereits 30% und von den 17jährigen annähernd 60% Zigaretten (täglich und gelegentlich). 34% der 17jährigen rauchen bereits 5 bis 6 Zigaretten täglich.

Damit liegt der Durchschnitt der 17- bis 18jährigen ungefähr auf der gleichen Linie des Verbrauchs wie der Durchschnitt der erwachsenen männlichen zigarettenrauchenden Bevölkerung.

Die Tabakwarenautomaten geben selbst Kindern Gelegenheit, sich Zigaretten zu verschaffen und bedeuten daher eine nicht unbeträchtliche, unter den heutigen Verhältnissen besonders bedenkliche Jugendgefährdung. Die Zusammenhänge zwischen starkem Tabakgenuß und Jugendverwahrlosung hat Lingenhoff nachgewiesen. In Jugendgefängnissen sind 85% aller Insassen starke Raucher.

Schutzmittelautomaten

Zeitverhältnisse und Wandlungen in den biologischen Verhältnissen der Jugend selbst haben die sexuelle Frage für die junge Generation besonders dringlich werden lassen. Durch die Erscheinung der Acceleration ist der Eintritt der sexuellen Reifung rund zwei Jahre vorverlegt; demgegenüber ist der vorläufige Abschluß der charakterlichen Reifung um etwa den gleichen Zeitraum hinausgeschoben. Dadurch ist die Pubertätsspanne mit ihren sexuell-sittlichen Gefahren beträchtlich verlängert.

Diese besonders schwierige innere Situation der Jugend trifft mit einer Umwelt zusammen, die gleichsam erotisch durchtränkt ist — denken wir nur an die Reklame, die Zeitschriftenpresse oder den Film. Die Verführung zu frühzeitigen sexuellen Beziehungen ist jedenfalls so groß wie kaum jemals zuvor.

Wenngleich das Sexualwissen der Jugend noch immer gering ist, so sind doch Erfahrungen dieser Art stark verbreitet und die Anwendung von Schutzmitteln ist allgemein bekannt. Ihre Ausbreitung ist gerade unter der Jugend eine Frage des Angebots, das wohl in den meisten Fällen aus den Schutzmittelautomaten gedeckt wird.

Der Verkauf von Schutzmitteln geschieht bekanntermaßen entweder in solchen Automaten, die nur diesen Artikel enthalten oder in Warenautomaten mit verschiedenartigem Inhalt, wie sie häufig, besonders nach Ladenschluß, also in den Abend- und Nachtstunden, bei Drogerien aufgestellt werden. Von interessierter Seite wird immer wieder vorgebracht, daß Schutzmittelautomaten im vorbeugenden Sinne der Volksgesundheit dienen, sie seien daher zu fördern, um eine weitere Ausbreitung der Geschlechtskrankheiten zu verhindern. Dem stehen schwerwiegende Äußerungen von Fachleuten entgegen.

Die Landesarbeitsgemeinschaft zur Bekämpfung der Geschlechtskrankheiten in Nordrhein-Westfalen hat sich mit dieser Frage eingehend beschäftigt. Bei einer Rundfrage lehnten von 32 städtischen Gesundheitsämtern 23 die Aufstellung von Automaten als unnötig und unzumutbar ab. In einer Mitgliederversammlung, an der sowohl Ärzte als auch Sozialerzieher und Sozialethiker beteiligt waren, sprach man sich zu 95% gegen die öffentliche Aufstellung solcher Automaten aus. Die dazu gefaßte EntschlieÙung beruhte auf folgenden Einzelerwägungen:

1. Die in den öffentlich aufgestellten Automaten angebotenen Schutzmittel werden vorzugsweise zur Verhütung der Empfängnis angewandt.
2. Soweit diese Schutzmittel zur Verhütung venerischer Infektionen gebraucht werden, sind sie nur in einem beschränkten Umfange geeignet, diesen Zweck zu erfüllen. Ein vollkommener Schutz wird durch sie nicht gewährt.
3. Ein Verbot der Aufstellung solcher Automaten würde daher ein nennenswertes Anwachsen der Geschlechtskrankheiten nicht zur Folge haben. Hingegen würden Anreiz und Verlockung zum Geschlechtsverkehr sowie zur Empfängnisverhütung, wie sie infolge der leichten Zugänglichkeit zu solchen Schutzmitteln über derartige Automaten hervorgerufen werden, verringert.
4. Die Aufstellung solcher Automaten wird heute aus rein geschäftlichen Beweggründen beantragt. Derartige Anträge geschäftlich interessierter Kreise werden von den für die Bekämpfung der Geschlechtskrankheiten verantwortlichen Stellen in der Regel abgelehnt.

5. Diese Ablehnung ist in erster Linie aus Gründen der öffentlichen Sittlichkeit geboten. Auch vom Standpunkt der Volksgesundheit bestehen keine Bedenken gegen die Ablehnung.

Für den Jugendschutz ist besonders das unter Ziff. 3 Satz 2 vorgebrachte Ablehnungsargument wesentlich. Gerade bei Jugendlichen steht der Gedanke der Verhütung weitaus im Vordergrund. Es ist wohl unstrittig, daß die Automaten die versteckte Prostitution und den außerehelichen Geschlechtsverkehr fördern und daß jedenfalls beim Erwerb dieses Artikels das Motiv des Schutzes gegen Infektion weit zurücktritt. Diese Automaten sind daher als eine beträchtliche Jugendgefährdung anzusehen und vom Standpunkt des Jugendschutzes aus abzulehnen.

Spielautomaten

Der junge Mensch unserer Tage zeigt einige Wesenszüge, die ihn leicht zum willfährigen Objekt des Spiel- und Wettbetriebs machen. Eine produktive Ausfüllung seiner Freizeit liegt ihm nicht. Weit lieber bedient er sich dazu des industrialisierten Vergnügungsbetriebes. Die durch die Spielautomaten ausgelösten Spannungen bilden gerade für den Jugendlichen in der Pubertät und Nachpubertät mit seinem Sensationshunger ein starkes Anziehungsmoment. Im Durchschnitt ist der Jugendliche auch stark realistisch eingestellt und wie die meisten Erwachsenen Anbeter des Lebensstandards; er sucht wie diese den mühelosen Erwerb.

Vom erzieherischen Standpunkt sind die Spielautomaten für die Jugend besonders gefährlich, weil dieser Erwerb bei Spielwetten im Gegensatz zu allen anderen Erfahrungen mit einer Lustkomponente verbunden ist. Besondere Fragen werden durch die Spielhallen, d. h. durch die Häufung von Spielautomaten in öffentlich zugänglichen Räumen, aufgeworfen. Besonders in Großstädten bilden die Besucher dieser Spielhallen, die sich zum größten Teil aus Jugendlichen zwischen Achtzehn und Anfang Zwanzig zusammensetzen, einen ganz besonderen Typ. Hier herrschen die sog. Halbstarcken vor, die nicht selten in so großer Anzahl auftreten, daß sich Störungen der öffentlichen Ordnung ergeben. Dieser Drang vieler, mitunter mehr oder weniger verwahrloster Jugendlicher zu den Spielhallen ist der Bandenbildung verwandt, sicherlich gefördert durch schlechte Wohnverhältnisse und mangelnde gute, sinnvolle Freizeitmöglichkeiten.

Von allen Automaten bilden die Spielautomaten die stärkste Jugendgefährdung, die sich gelegentlich sogar auf Kinder erstreckt, die in Gastwirtschaften aufgestellte Apparate benutzen und sich dadurch frühzeitig an das Glücksspiel gewöhnen.

Soviel über die Gefährdung der Jugend durch Automaten. Die dagegen anwendbaren Jugendschutzmöglichkeiten sind leider gering und keinesfalls ausreichend.

Was die Aufstellung von Warenautomaten überhaupt angeht, so hat das Landgericht Detmold erst kürzlich entschieden (Urteil vom 10. 6. 1952), daß der Straßeneigentümer bei Geschäften, bei denen die Aufstellung von Verkaufsautomaten üblich ist, die Aufstellung ungefragt und unentgeltlich dulden muß, soweit dies dem Straßenverkehr nicht hinderlich sei, denn die Aufstellung der Automaten entspreche der neuzeitlichen Entwicklung des geschäftlichen Verkehrs.

Nach dem neuen Tabaksteuergesetz ist die Abgabe von Tabakwaren in Automaten nur erlaubt, wenn die Automaten im räumlichen Zusammenhang mit der offenen Verkaufsstelle eines Tabakwaren-Kleinhandlers aufgestellt sind. Nach einem Erlaß des Bundesfinanzministeriums vom 23. 10. 1953 (III C — V, 1516 — 11/53) ist sie jedoch auch in Gastwirtschaften im Rahmen des Zubehörhandels erlaubt, wenn sich die Automaten in Schankräumen befinden und der Verkauf daraus im Namen und auf Rechnung des Gaststätteninhabers erfolgt. Bei den in Gaststätten aufgestellten Tabakwarenautomaten dürften allerdings die Bestimmungen des § 16 (1) 2 des Gaststättengesetzes vom 28. April 1930 Geltung haben, wonach von Jugendlichen unter 16 Jahren Tabakwaren zu eigenem Gebrauch nicht entnommen werden dürfen, wenn der Erziehungsberechtigte nicht dabei ist. Wie die Einhaltung dieser Bestimmungen überwacht werden soll, ist allerdings unerfindlich.

Gesetzliche Möglichkeiten, die Aufstellung von Schutzmittelautomaten zu verhindern, gibt es nicht. Der § 184 Nr. 3 a StGB verbietet die öffentliche Anpreisung, Ankündigung oder Ausstellung derartiger Mittel nur, wenn sie in einer Sitte und Anstand verletzenden Weise erfolgt. Weder die Polizeiverordnung über die Werbung auf dem Gebiete des Heilmittelwesens vom 29. 9. 1941 (RGBl. I S. 587) noch der § 21 des Gesetzes zur Bekämpfung von Geschlechtskrankheiten vom 23. 7. 1953 (BGBl. I S. 700) sind anwendbar.

Da solche Automaten vielfach auf öffentlichem Gelände (z. B. in Toilettenräumen) aufgestellt werden, ist es Sache der zuständigen Behörden als Verpächter, Anträge auf Aufstellung abzulehnen, wie es z. B. die Bundesbahn getan hat, indem sie abgelaufene Pachtverträge nicht mehr erneuerte. Es ist dringend anzuraten, daß auch die Kommunalverwaltungen sich diesem Vorgehen anschließen.

Es sind Sonderfälle denkbar, in denen sich aus der Art und Weise der Aufstellung eines Automaten mit Schutzmitteln eine erhöhte Jugendgefährdung ergibt, wenn z. B. eine Drogerie, wie es vorgekommen ist, einen Automaten, der auch Schutzmittel enthält, unmittelbar an dem Ausgang einer Berufsschule aufstellt, so daß täglich Hunderte von Jugendlichen zwangsläufig daran vorbeikommen mußten. Wenngleich es sich hier tatsächlich um eine massive Jugendgefährdung handelt, dürfte mit dem § 1 Ziff. 2 des Gesetzes zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit so lange nichts auszurichten sein, als die Verpflichtung der Polizei zur Gefahrenbeseitigung nicht als selbständige Rechtsgrundlage anzusehen ist, da gesetzliche Grundlagen anderer Art nicht vorliegen.

Für die Aufstellung von Spielautomaten gilt zunächst der § 33 d der Gewerbeordnung, wonach die Genehmigung der Ortspolizeibehörde notwendig ist. Maßgebend für die Durchführung dieser Bestimmungen sind die Änderungsverordnungen vom 13. 8. 1953 und vom 27. 4. 1954 (BGBl. I S. 112). Sie bringen zwar gewisse Einschränkungen nach Höhe des Einsatzes und Gewinnes und stellen besondere Anforderungen an die Zuverlässigkeit der Aufsteller oder der Gewerbetreibenden, in deren Räumen die Aufstellung der Automaten erfolgt, dürften aber kaum als Hemmschuh für eine Ausbreitung des Unwesens der Spielautomaten wirken.

Zwei Bestimmungen dieser Verordnungen dienen dem Jugendschutz. So ist einer der Gründe, aus denen die Aufstellung eines zugelassenen Gerätes versagt werden darf, »wenn der Aufstellungsplatz für ein Spielgerät, insbesondere im Hinblick auf den Schutz Jugendlicher, ungeeignet erscheint; ungeeignet für die Aufstellung von Spielgeräten, bei denen Geld oder Wertmarken verabfolgt werden, sind Jahrmärkte, Schützenfeste oder ähnliche gelegentlich unter freiem Himmel stattfindende Veranstaltungen von vorübergehender Dauer sowie Örtlichkeiten, die vornehmlich von Jugendlichen besucht werden, wie Sportplätze, Badeanstalten, Sport- und Jugendheime, einschließlich der dort betriebenen Gaststätten«.

Ferner kann bei Erteilung der Genehmigung an die örtlichen Aufsteller die Auflage gemacht werden, daß solche Personen vom Spiel auszuschließen sind, die das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben.

In Hessen ist auf Grund dieser Bestimmungen eine nachahmenswerte Regelung getroffen worden:

1. Neuanträge werden besonders streng geprüft und in der Regel abgelehnt,
2. die Zahl der aufzustellenden Apparate wird beschränkt; auf drei Geschicklichkeitsapparate darf nur ein Glücksspielautomat kommen,
3. es wird eine Sperrstunde eingeführt (23 Uhr),
4. erfolgt eine besonders strenge Überwachung der Betriebe durch die Polizei,
5. werden Störungen der öffentlichen Sicherheit und Ordnung festgestellt, so erfolgt Schließung.

Nach § 7 des Gesetzes zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit darf Jugendlichen unter 16 Jahren der Zutritt zu öffentlichen Spielhallen und die Benutzung von Glücksspielautomaten und -apparaten nicht gestattet werden. Diese Einschränkungen erstrecken sich aber nicht auf die weit mehr verbreiteten »Geschicklichkeits«-Spielautomaten, von denen hier die Rede ist. Auch kann man nicht umhin, festzustellen, daß sich die Aufstellung von Spielautomaten in Gastwirtschaften für viele Jugendliche als Verführung zum Gaststättenbesuch auswirkt. Der Schutz der 16- bis 18jährigen fehlt praktisch vollkommen.

Die Anwendung der Zulassungsbestimmungen für Spielautomaten ist uneinheitlich und unbefriedigend. Der Innenminister von Nordrhein-Westfalen hat in einem Erlaß die weitere Ausbreitung der Spielautomaten als durchaus unerwünscht bezeichnet. Einige Städte lassen alle Neuanträge auf Einrichtung von Spielhallen — ohne sie zu beanstanden — durchgehen; andere lehnen alle Neukonzessionierungen grundsätzlich ab.

In Berlin hatte der Polizeipräsident die Aufstellung von mehr als zwei Spielautomaten in einem Raum verboten, da Störungen der öffentlichen Ordnung zu befürchten seien. Solche Störungen sind in Einzelfällen wirklich vorgekommen und haben zu beträchtlichen Reaktionen in der Öffentlichkeit geführt. Das Oberverwaltungsgericht hat das Verbot als ungesetzlich aufgehoben. Es lehnt

sowohl die Möglichkeit einer Störung der öffentlichen Ordnung als auch die mit dem Spielhallenbetrieb verbundenen kulturellen und sozialen Gefahren, z. B. die Förderung der Spielleidenschaft und die Gefahr materieller Verluste, ab. Das Spiel und die Apparate selbst seien geprüft und staatlich sanktioniert. Diese Urteilsbegründung klingt stark unrealistisch, ist unbefriedigend und leicht zu widerlegen. Es bleibt abzuwarten, welche Folgen, zunächst für Berlin, sich daraus ergeben werden.

Das Urteil widerspricht nicht nur den polizeilichen Erfahrungen mit Spielhallen, sondern auch der Ankündigung des Bundesinnenministers, der im Dezember 1954 in einer Fragestunde erklärte, daß in einer neuen Gesetzesvorschrift Spielhallen mit mehreren Apparaten verboten werden sollten mit der wörtlichen Begründung: Massierung beeinträchtigt die öffentliche Ordnung. Die CDU-CSU-Fraktion im Bundestag beabsichtigt, einen Gesetzentwurf gegen die Spielautomaten einzureichen. Die Schaffung klarer einheitlicher Vorschriften ist dringend erforderlich.

Sollte es gelingen, durch eine entsprechende Neufassung des § 1 des Jugendschutzgesetzes — sie wird von vielen Seiten immer energischer gefordert, um der Polizei endlich wirksame Zugriffs- und damit Abhilfemöglichkeiten zu geben — eine selbständige Rechtsgrundlage für die Gefahrenbeseitigung zu schaffen, dann könnte überall dort gegen Automaten eingeschritten werden, wo sich ihre Aufstellung als grobe Jugendgefährdung erweist.

Vielleicht entschließt man sich auch, den Spielhallenparagrafen des Gesetzes zum Schutze der Jugend in der Öffentlichkeit auch auf die Spielhallenautomaten auszudehnen, die sich außerhalb von Spielsälen und -hallen befinden und keinen Glücksspielcharakter haben, obgleich eine solche Vorschrift naturgemäß besonders schwer zu überwachen sein wird.

Eine weitere Jugendschutzforderung ist die Heraufsetzung des Schutzalters nach § 7.

Bis es dahin kommt, werden uns Gesetze wenig helfen können. Gelingt es, vom Jugendschutz und vom neuen Reichsjugendwohlfahrtsgesetz her tätige Jugendschutz-Ausschüsse und -Arbeitsgemeinschaften ins Leben zu rufen, dann werden von ihnen, mit dem Gewicht der öffentlichen Meinung, Auswüchse oft abgestellt oder verhindert werden können, ohne daß es eines behördlichen Eingreifens bedarf.

Die Entwicklung der Jahrmarktsspiele und der mechanisch betriebenen Spielautomaten

Dr. P. L o b , Physikalisch-Technische Bundesanstalt

Die Geschichte des Jahrmarktes ist die Geschichte des ambulanten Handels, des ambulanten Schau-
stellers und des ambulanten Spielunternehmens. Die Mannigfaltigkeit eines Jahrmarktes und des
Spielwesens ist nur aus der geschichtlichen Entwicklung zu verstehen. Den Jahrmarkt kann man
auf ungefähr 1000 Jahre zurückführen, als an einzelne Städte und Flecken das Marktrecht verliehen
wurde. Dies bedeutete, daß die Städte das Recht erhielten, Märkte abzuhalten und die in den Städten
erzeugten Waren auf dem offenen Markt an die Landbevölkerung zu verkaufen. Umgekehrt erhielt
die Landbevölkerung der Umgebung das Recht, ihre Erzeugnisse an die Städter zu verkaufen, wobei
Käufer und Verkäufer den besonderen Schutz des Landesherrn für die Dauer des Marktes genossen.
Außer den festen Märkten fanden aber auch Märkte bei besonderen Anlässen statt. Es ist leicht einzu-
sehen, daß ein Markt um so beliebter war, je mehr Verkäufer und Käufer sich aus einem derartigen
Anlaß zusammenfanden. Besondere Anlässe für Märkte waren beispielsweise Reichstage, Königswahl,
Einweihung von Domen und Klöstern, aber auch andere religiöse Feste, soweit sie außerhalb der
Zeit der Feldbestellung lagen. In Bild und Schrift bekannt ist der Reichstag zu Mainz. Anlässlich
dieser Begebenheit müssen aus ganz Deutschland, aber auch aus Italien, Händler und Schaulustige
zusammengeströmt sein, so daß die Umgebung von Mainz einem großen Lager glich. Der hier
abgehaltene Markt zeigte Verkaufsstände, große Zelte für Übernachtungen, aber auch Bier- und
Vergnügungszelte für Tanzspiele, ritterliche Kämpfe und andere Volksbelustigungen mit Gauklern
und Schauspielern.

Vor mehr als 300 Jahren, als die Fürsten selbständiger wurden, fanden alljährlich in den einzelnen
Städten Märkte anlässlich der Anwesenheit des Landesfürsten statt. Diese Märkte dienten gleich-
zeitig als Heerschau. Da die Landesfürsten, vor allem in Mitteldeutschland, in vielen Fällen ihre
Truppen lediglich aus Förstern und Forstgehilfen, ihre Truppenreserven aus ihren übrigen Landes-
kindern zusammenstellten, wurden diese Heerschauen mit Wettschießen verbunden, wobei der
Landesfürst die Preise stiftete. Aus derartigen Festen haben sich die heutigen Schützenfeste
entwickelt, bei denen an Stelle der ritterlichen Spiele die Schießkunst des einzelnen Bürgers vor-
geführt und gewertet wird.

Mit der Verselbständigung der Städte traten immer mehr die Innungen hervor. Ihre Bedeutung
verlor sich verhältnismäßig schnell, so daß ihr Einfluß in der Verwaltung der Städte bereits vor
200 Jahren verschwunden war. Um den Wert des Handwerks für Stadt und Land immer wieder zu
dokumentieren, wurden Innungsfeste veranstaltet, d. h. bei religiösen Veranstaltungen fanden in
der Regel Umzüge der Innungen statt, wobei hervorragende Innungsmitglieder ihre Kunst in mehr
oder weniger »athletischen« Übungen zeigten.

Das Spielwesen hat sich sowohl aus den ritterlichen Spielen, den Schützen- und Innungsfesten, als
auch aus den Vorstellungen der Gaukler entwickelt. Waren aber früher die Stände die Veranstalter,
so ging die Veranstaltung von Spielen mehr und mehr in die Hände der Gaukler über. Da diese
dem sog. vierten Stande, den Unehrliehen, angehörten, bekam das Spielen um einen Gewinn
einen schlechten Ruf. Es sei noch erwähnt, daß anlässlich der großen Messen, z. B. der Leipziger
und der Frankfurter Messe, Spielveranstaltungen nicht geduldet wurden. Erst nach dem ersten Weltkrieg
findet man auch auf der Leipziger Messe, auf der sog. Kleinmesse, Spieleinrichtungen und andere
Volksbelustigungen.

Wenn man die heutigen Spiele betrachtet, so lassen sich die allermeisten Spiele und Spieleinrich-
tungen, soweit sie Geschicklichkeitsspiele sind, auf die Spiele der Ritter, der Schützen und Innungen
zurückführen. Die Glücksspiele sind im wesentlichen wohl dadurch zustande gekommen, daß auch

die Menschen, die den Geschicklichkeitsspielen und ihren Anforderungen nicht gewachsen waren, sich mit jedermann, unabhängig von seiner Geschicklichkeit, messen wollten. Die Spiele wurden damit volkstümlicher und für den Unternehmer rentabler.

In dieser Darstellung soll nun auf die bekanntesten Spiele und ihre Herkunft hingewiesen werden. Das beliebteste Ritterspiel, das bald von den Bürgern übernommen wurde, war das Ringstechen. Aufgabe des Spielers war es, mit einer Lanze einen auf einem Faden aufgehängten Ring so zu treffen, daß der Ring auf der Lanze hängen blieb. Die Ritter benutzten ihre eigenen Pferde, bei den Bürgern wurden die Pferde verliehen. Die Preise wurden meist von den Städten ausgesetzt. Für die Veranstaltung eines Spieles wurden von der Stadt Gebühren, vielfach Platzgebühren, erhoben. Das Ringstechen wurde in späterer Zeit in umgekehrter Form gespielt. Es wurde nicht mehr die Lanze durch einen Ring gestochen, sondern ein Ring wurde auf Messer oder Dolche geworfen. Der Gewinner erhielt einen Preis, später unmittelbar den Dolch oder das Messer. Diese Spieleinrichtung ist noch heute als Messerwerfen bekannt. Wenn dem Spieler durch Schrägstellen des Messers nur eine geringe Geschicklichkeitschance geboten wird, so wird aus dem Geschicklichkeitsspiel ein Glücksspiel.

Das sog. Flaschenangeln, bei dem ein auf einer Angel aufgehängter Ring um einen Flaschenhals gelegt werden muß, sowie das Ringwerfen »Hoppla-Hopp« sind ebenfalls aus dem Ringstechen zu erklären.

Aus dem Wettschießen ist die Schießbude entstanden. Aus dem Siegeszeichen des Schützen, dem »Tannenbruch«, wurde die Ansteckblume.

Bei winterlichen Veranstaltungen war in Bayern das Eisschießen beliebt. Bei diesem Spiel wurde ein Kegel, der auf seiner Unterfläche eine Eisenplatte trug, über das Eis in ein markiertes Feld geschleudert. Das Zielfeld war vielfach in 6 Felder unterteilt, die Trennlinie der beiden Mittelfelder galt als Ziel, jedoch wurden auch die Seitenfelder bewertet. Aus diesem Spiel entwickelte sich das Groschenwerfen und Plattenwerfen. Bei dem Groschenwerfen ist ein mit einer hochstehenden Leiste begrenztes Spielbrett in eine Anzahl Felder (oft bis zu 200 Felder) eingeteilt. Der Groschen wird auf dieses Spielfeld geworfen. Das Mittelfeld gibt den Höchstgewinn und besonders markierte andere Felder kleine Gewinne. Das Groschenwerfen hat später die Einschränkung erhalten, daß der Groschen immer genau auf einem Feld liegen muß und nicht die Begrenzungsstriche der einzelnen Felder berühren darf. Alle Felder sind Gewinnfelder.

Bei dieser Anordnung ist das Verhältnis von Gewinn zu Verlust einfach zu berechnen. Da es nicht möglich ist, einen Groschen mit Geschicklichkeit exakt auf ein Feld zu werfen, ist dieses Spiel ein Glücksspiel.

Beim Plattenwerfen ist das Spielbrett in größere Felder unterteilt. Oft wird ein Tisch mit einem auf Stoff aufgemalten Feld als Spielfeld benutzt. Die Platte muß, ohne die Abgrenzungsränder zu berühren, in eines der Felder hineingeworfen werden, wenn ein Gewinn erzielt werden soll.

Die Schlächter- oder Metzgerinnungen zeigten gern die Kraft ihrer Gesellen und Meister im Spalten eines Holzklotzes. Als Kraftakte entstanden der sog. »Lukas«, die Kanone, Nagelei und ähnliche Kraftmesser.

Die Gaukler zeigten gern ihre Geschicklichkeit im sog. Hutwerfen, d. h. Hüte wurden auf in die Erde gesteckte Pflöcke geworfen. Dieses Hutwerfen findet sich auch heute noch auf den Jahrmärkten. Teils wird ein Hut auf bewegte Stangen geworfen, teils muß ein Hut, der auf einer bewegten Stange oder auf einer Figur sitzt, mit einem Ball abgeworfen werden.

Die Herkunft des Glücksrades ist nicht bekannt. Es taucht auf den Jahrmärkten erst um das Jahr 1870 auf.

Um das Jahr 1790 wird in Deutschland die Lotterie bekannt. Ihr Propagandist war der renommierte Casanova. Ursprünglich war die Lotterie so eingerichtet, daß von dem Lotterieveranstalter eine Anzahl von Losen verkauft wurde und unabhängig von der Zahl der Teilnehmer ein oder mehrere Geldpreise ausgesetzt wurden. Der Veranstalter verkündete die Ziehung auf einen bestimmten Tag. Er spielte mit den nicht verkauften Losen an der Lotterie selbst mit. Aus dieser Lotterie hat sich die Klassenlotterie entwickelt, bei der die Lose während der Ziehung der einzelnen Klassen bis zur letzten noch verkauft werden. Auch hier spielt der Veranstalter — der Staat — mit, gibt aber als Gewinn auch von seinen Losen (Freilose) ab. Die Zahl der Gewinne und auch die Höhe der Gewinne liegen bei jeder Lotterie fest. Bei den sog. Wohlfahrtslotterien ist es nicht so einfach, die Gewinne und das Gewinnverhältnis zu ermitteln. Leider muß gesagt werden, daß die Wohlfahrtslotterien gegenüber den Jahrmarktsspielen für den Spieler außerordentlich ungünstig eingerichtet sind. Hoch gerechnet kommen kaum mehr als 25% der Einzahlungen zur Gewinnausschüttung. Es kommt auch kaum mehr als der gleiche Prozentsatz dem Wohlfahrtszweck zugute.

Die Lose einer Lotterie, die verkauft werden, bilden zusammen eine Serie. Aus der Lotterie haben sich auf den Jahrmärkten die Serienspiele entwickelt. Der Spielablauf ist folgender: Die Serie einer Lotterie oder Ausspielung wird verkauft. Die gewinnende Zahl wird mit einem Drehrad oder einer anderen Einrichtung ermittelt. Anstatt der Zahlen findet man häufig auch Städtenamen, Personennamen oder auch Doppelnamen.

Eine besondere Art der Verlosung oder Ausspielung ist die sog. Tombola, die in den letzten Jahren zu erheblichen Beanstandungen Anlaß gegeben hat. Bei der Tombola wird der Gewinner nicht nach dem Verkauf der Lose ermittelt, sondern jedesmal, wenn ein einzelnes Los verkauft wird. Es besteht also nur für den ersten Käufer ein feststehendes Verhältnis von Gewinn zu Verlust und die Möglichkeit, jeden Gewinn zu erzielen. Alle späteren Käufer können nicht mehr feststellen, welche Gewinne in dem sog. Lostopf noch enthalten und mit welcher Chance sie an der Tombola beteiligt sind. Bei dem Verkauf der Lose ist es für den Verkäufer immer schwierig, die letzten Lose an den Mann zu bringen. Meist gibt sich der Losverkäufer daher den Anschein, als ob der Hauptgewinn noch nicht gefallen sei. Häufig werden sogar die schlecht verkäuflichen letzten Lose anderen Lostöpfen zugefügt, so daß die Chance noch unübersichtlicher wird.

Eine besondere Bedeutung für das Spielwesen hat das Würfelspiel, weil seine Möglichkeiten für mechanische und nicht mechanische Spieleinrichtungen ausgenutzt werden. Ursprünglich wurden zum Würfeln Knochen benutzt. Mehrere Knochen wurden in der Hand geschüttelt und auf den Tisch fallen gelassen, wobei die Lage der Knochen für den Gewinn maßgebend war. Als Knochen wurden Gänseknochen verwendet. Hieraus ist vielleicht zu erklären, weswegen die Gans noch heute als Glückstier gilt. Die Knochen wurden abgelöst von Walzen, die mit Zahlen oder Zeichen beschriftet waren. Erst sehr spät wurde der Kubus eingeführt, der vom Spiel her die Bezeichnung Würfel erhalten hat. Der heutige Würfel hat 6 facettierte Flächen, wobei immer zwei gegenüberliegende Flächen zusammen die Augenzahl 7 ergeben. Es liegen sich also gegenüber 1 — 6, 2 — 5 und 3 — 4. Das Würfelspiel kann auf folgende Weise betrieben werden:

1. Zwei Personen würfeln um die höchste Augenzahl.
2. Eine Person würfelt und gewinnt nach einem Spielplan, z. B. die Zahlen von 1 bis 3 gehören dem Würfler, die Zahlen von 4 bis 6 dem Spielpartner. Alle Zahlen des Würfels sind gleich begünstigt und das bei jedem Spiel. Das bedeutet, daß bei einer sehr großen Anzahl von Spielen alle Zahlen gleich häufig fallen müssen. Wenn bei einer großen Anzahl von Würfeln eine Zahl bisher nicht gefallen ist, so wird die Wahrscheinlichkeit, daß diese Zahl fällt, nicht größer. Bei gleichen Chancen für Spieler und Unternehmer muß der Einsatz und der Gewinn gleichen Wert haben.
3. Das Spiel kann mit mehreren Würfeln betrieben werden, wobei eine bestimmte im Gewinnplan festgelegte Augenzahl gewinnt. Während mit einem Würfel die Zahlen von 1 bis 6, also 6 verschiedene Würfe, möglich sind, erhält man mit 2 Würfeln für die Zahlen von 2 bis 12 nicht mehr 11, sondern 36 verschiedene Würfe. So ergibt sich die Zahl 2 aus dem Wurf 1+1, die Zahl 3 jedoch aus dem Wurf 1+2 und 2+1; die Zahl 4 aus dem Wurf 1+3, 3+1 und 2+2; die Zahl 5 aus dem Wurf 1+4, 4+1, 2+3, 3+2 und so fort. Am ungünstigsten ist die Zahl 7, die auf 6 verschiedene Weisen erreicht werden kann. Mit 3 Würfeln sind 216 verschiedene Möglichkeiten gegeben, die sich auf nur 15 verschiedene Ergebnisse verteilen. So gibt es für 11 Augen 27, für die Zahlen 3 und 18 jedoch nur je eine Möglichkeit einer Zusammensetzung. Bei der Berechnung von Gewinn und Gewinnchance sind alle Möglichkeiten zu berücksichtigen, d. h. bei einem Spiel mit 3 Würfeln beträgt die Gesamteinnahme (—,10 DM Einsatz) $10 \times 216 = 21,60$ DM. Bei mindestens 60 v. H. Gewinnauszahlung müssen daher mindestens 12,96 DM ausgegeben werden. Der Einkaufswert aller auf die einzelnen gewinnenden Zahlen auszugebenden Gewinne muß 12,96 DM betragen. Wird der Gewinn nach der Häufigkeit der Gewinnzahlen berechnet, so ergibt sich, wenn die Zahlen 3, 4, 5, 6, 15, 16, 17, 18 gewinnen sollen, folgender Berechnungsplan.

	Einsatz —,10 DM	
	Gewinne zus. 60% von 21,60 = 12,96 DM	
	Gewinn zu Verlust: 1 : 4,4	
Es gewinnen	Häufigkeit	Gewinn bei 8 Gewinnzahlen
3 und 18	je 1mal	3,24 : 2 = 1,62 DM
4 und 17	je 3mal	3,24 : 6 = —,55 DM
5 und 16	je 6mal	3,24 : 12 = —,27 DM
6 und 15	je 10mal	3,24 : 10 = —,16 DM.

Das Würfeln mit mehr als 3 Würfeln führt zur Unübersichtlichkeit schon deswegen, weil die Zahl der Möglichkeiten sehr groß ist und die Häufigkeit einer Gewinnzahl vom Spieler und auch von der Aufsicht nicht mehr erkannt wird. Ist die Zahl der Möglichkeiten groß, so sind die Gewinne bei nur kleiner Häufigkeit einer Gewinnzahl ebenfalls sehr groß.

Das Tischtenniswurfballspiel entspricht einem Würfeln mit 8 Würfeln. Hier gibt es insgesamt 1 679 616 Möglichkeiten. Stellt man einen Gewinnplan unter den gleichen Bedingungen auf, so müßte der Unternehmer beim Erreichen der Zahl 8 nicht weniger als 94 478,40 DM auszahlen. Der Betrieb derartiger Spieleinrichtungen wurde in Mecklenburg in früherer Zeit den Invaliden gestattet. Er führte zu einer beträchtlichen Aufbesserung der Renten. Meist standen sich diese Invaliden weitaus besser als jeder andere Spielunternehmer, auch ohne daß irgendwelche Betrugsmanöver angewendet wurden.

Das Würfelspiel ist als ein sog. Einzelspiel anzusehen. Bei einer sehr großen Anzahl von Spielen treten alle Würfe gleich häufig auf. Damit bilden alle möglichen Würfe zusammen in gewissem Sinne auch eine Serie. Nach einer einzelnen Serie werden Gewinn und Chance berechnet. Ein Einzelspiel entsteht aus einem Serienspiel, wenn eine große Anzahl von Serien nebeneinander ausgespielt wird.

Es gibt also zwei Arten von Spielen:

1. Bei einem Serienspiel wird eine feststehende Serie von Losen verkauft und abgespielt. Erst nach dem Abspielen wird eine zweite, wieder feststehende Serie von Losen verkauft und abgespielt. Beim Serienspiel erhält der Unternehmer einen festen Prozentsatz von jedem Lospreis.
2. Beim Einzelspiel wird eine große Anzahl von Serien nebeneinander abgespielt. Der Unternehmer kann hier niemals bei einer bestimmten Anzahl von Spielen mit einer dieser Spielzahl entsprechenden Einnahme rechnen.

Die Serienspiele eignen sich ganz besonders zum Ausspielen von Waren. Deshalb hat sich in vielen Fällen der ambulante Handel des Spieles bemächtigt, um auf diese Weise seine Waren zu verkaufen. Man kann ein solches Spiel — wie es häufig geschieht — jedoch nicht als »Schnellverkauf« bezeichnen, sondern es müßte im Gegenteil »Langsamverkauf« heißen, weil immer eine große Anzahl von Spielern erforderlich ist, um den betreffenden Gegenstand über den Weg des Spieles zu erwerben. Schnellverkauf ist immer nur der direkte Verkauf: Hier Geld, hier Ware.

Mit fortschreitender Technik sind auch die Spielarten technisiert worden. Vor allen Dingen sind es die Blinker auf den Jahrmärkten, die entweder nach dem Prinzip der Serienspiele oder nach dem Prinzip des Einzelspieles gebaut sind. So ist ein 10-Blinker, also ein Blinker für 10 Personen, gewissermaßen ein Würfel (Walzenwürfel) mit 10 Zahlen. Ein Blinker mit 144 Namen ergibt das Spiel mit 2 Würfeln von je 12 Namen.

Auf dem Jahrmarkt gab es noch eine besondere Volksbelustigung, das sog. Panorama. Dieses bestand vielfach aus einem Zelt, in dem irgendeine Stadt oder eine Landschaft aufgebaut war. In dieser Landschaft bewegten sich Personen, Fahrzeuge usw. Für sein Eintrittsgeld konnte der Besucher als Unterhaltung die Bewegung der Figuren in dem Panorama beobachten. Aus diesem Panorama ist ein großer Teil unserer heutigen Unterhaltungsspiele entstanden, in denen sich ursprünglich Figuren bewegten. Heute lösen Kugeln Lichteffekte, Gongs usw. aus.

Leider ist das Bild des heutigen Jahrmarktes gegenüber dem vor vielleicht 30 bis 40 Jahren stark verändert. Während früher aus der Entwicklung heraus Verkaufsstände, Volksbelustigungen, wie Lachkabinett, Panoptikum, Panorama usw., und nur sehr wenige Spielunternehmen zu sehen waren, sind heute an Stelle der Verkaufsstände, bis auf Zuckerbäckereien und Würstchenbuden, fast nur noch Spielunternehmen zu finden. Aus den Spielbudenbesitzern sind ambulante Händler geworden, die ihre Ware mittels einer Spieleinrichtung vertreiben. Bei nur wenig Einzelspielen, bei denen der Unternehmer — wie ausgeführt — mitspielt, sind Serienspiele weitgehend verbreitet. Der am Spiel selbst nicht mehr interessierte Unternehmer zeigt seinem Spielgerät gegenüber vielfach eine gleichgültige Haltung. Er erhält prozentual seinen Anteil und es ist ihm gleich, wem er den Gewinn aushändigt.

Hier mußte nun die Kontrolle einsetzen. Die Prüfung und Zulassung eines Spielgerätes soll in erster Linie festlegen, daß allen Spielern bei jedem Spiel die gleichen Chancen geboten werden und ferner, daß der Spieler im allgemeinen seiner Chance entsprechend einen Gewinn erhält. Es ist in der Regel schwer, die Chance eines Spielers zu beurteilen, und nur in wenigen Fällen werden, besonders

bei Einzelspielen, die aufsichtführenden Beamten in der Lage sein, diese Chance zu ermitteln. Es ist deshalb schwierig, durch das Spiel selbst die Chance festzustellen, weil die Zahl der erforderlichen Spiele unter Umständen sehr groß sein kann. Das Tischtenniswurfballspiel kann mit allen Möglichkeiten in einem Menschenleben kaum einmal durchgespielt werden. Auf dieser Erkenntnis beruhen die Allgemeinen Verwaltungsvorschriften IV Abs. 15, weil bei vielen Spielen mit der unübersichtlichen Chance auch eine Benachteiligung der Spieler verbunden ist.

In der Praxis hat es sich gezeigt, daß gerade die nicht mechanischen Spiele von den einzelnen Aufsichtsorganen sehr verschieden beurteilt werden. Grundsätzlich ist zu sagen, daß man ein Spiel nicht ohne weiteres als unbedenklich oder als bedenklich bezeichnen kann. Es kommt darauf an, wie das Spiel betrieben wird. Jedes unbedenkliche Spiel kann zu einem bedenklichen werden, je nachdem, wie Spiel- und Gewinnplan eingerichtet sind. So ist z. B. Knobeln um ein Glas Bier sicherlich unbedenklich, Knobeln um 50-Markscheine dagegen ebenso sicher bedenklich.

Viele Spieleinrichtungen unterscheiden sich oft nur durch Kleinigkeiten oder durch den Namen. So treten als Abart vom Bulspiel das Kegelspiel und das Turmspiel auf. Eine Liste der unbedenklichen Spiele muß daher außer dem Namen der Spieleinrichtung die genaue Spielweise unter Angabe fester Daten enthalten, damit die Aufsichtsbehörde dieses unbedenkliche Spiel leicht kontrollieren kann. Eine Liste der bedenklichen Spiele dürfte nicht erforderlich sein, weil schon kleine Abänderungen der Spielweise die Aufsichtsbehörde in Schwierigkeiten bringen. Man sollte vielmehr die Liste der unbedenklichen Spiele fortlaufend ergänzen. Wichtig ist es, daß sich die Sachbearbeiter der Landeskriminalämter zusammenfinden, ihre Erfahrungen austauschen und gemeinsam festlegen, unter welchen Bedingungen die Aufsichtsbehörde die Aufstellungsgenehmigung unbedenklich erteilen kann.

Von den mechanisch betriebenen Spielen, die in geschlossenen Räumen aufgestellt werden, waren ursprünglich nur die Geschicklichkeitsspiele erlaubt. Im allgemeinen waren es Balancespiele, wie z. B. die Spiele Balance, Rastelli und Ohawa, bei denen ein Zehnpfennigstück auf einer beweglichen Schiene oder auf einer Seite eines drehbaren Keiles balanciert werden mußte. Später versuchte man Spiele aufzustellen, bei denen es auf die Geschicklichkeit des Auges ankam. Es sei an das Spielgerät Viktoria der Firma Mundlos erinnert, bei dem eine Kugel mit 7 festangebrachten Kugeln verglichen werden sollte. Bei jedem Spiel erschien eine andere Kugel zum Vergleich. Während der Spieler sich im Falle der Balancierspiele nach verhältnismäßig kurzer Zeit so einspielen konnte, daß der Automat leergespielt wurde, war im zweiten Falle die Sicherheit infolge der Ermüdung des Auges nur bis zu einem gewissen Grade zu steigern. Bei weiteren Spielen nahm die Fähigkeit der Unterscheidung wieder ab. Spiele, die mit der Ermüdung des Beobachters arbeiten, verlangen vom Hersteller hohes Wissen über die Fähigkeiten der Spieler und den Grad der Ermüdung. Ein Spielgerät, das diesen Voraussetzungen entsprach, ist in der Praxis nur ein einziges Mal in Erscheinung getreten. In der Regel werden die Geschicklichkeitsspiele, wenn sich mehrere geübte Spieler betätigt haben, zu einem Glücksspiel umgeändert.

Heute sind die meisten Spieleinrichtungen — es sind in Deutschland bereits über 100 000 Spielgeräte aufgestellt — Glücksspiele. Sie beruhen auf dem Prinzip des Würfelspiels. Die sog. Walzen- oder Scheibengeräte entsprechen in ihrer Spielweise den Walzenwürfeln mit je 10 Zahlen bei 3 bis zu 10 Würfeln. Einige Spiele sind vom Ballwerfen oder von den Unterhaltungsspielen abgeleitet; sie sind aber ziemlich bedeutungslos.

Die Prüftätigkeit für derartige Spiele muß sich darauf erstrecken, daß auch hier den Spielern, da es sich um Einzelspiele handelt, bei jedem Spiel alle Chancen geboten werden, daß alle Spieler die gleichen Chancen haben und die festgelegten gesetzlichen Bestimmungen eingehalten werden.

Da dem Aufsteller bei diesen Spielen eine gewisse Rentabilität gewährleistet wird, besteht für ihn kein Bedürfnis, an dem Spiel- oder Gewinnplan etwas zu ändern. In der Regel sind in den Gaststätten verschiedene Spielgeräte aufgestellt. Das Spielgerät, das die meisten Gewinne abwirft, wird am meisten gespielt. Infolgedessen liegen in der Regel die Gewinnquoten nicht bei 60 v. H., sondern weit höher (bis zu 85 v. H.). Der Spielunternehmer verdient mit der Frequenz des Spieles. Er ist deshalb daran interessiert, daß die Spieleinrichtung möglichst häufig benutzt wird und auch benutzt werden kann. Aus diesem Grunde gibt er viele kleine Gewinne aus, weil er weiß, daß die kleinen Gewinne in den Automaten zurückwandern, während die großen Gewinne vom Spieler in die Tasche gesteckt werden. Die Spielzeit von 15 Sekunden begrenzt aber die Häufigkeit des Spieles. Für die Einhaltung dieser Spieldauer ist die Überwachungskontrolle besonders erforderlich. In den meisten Strafsachen ist die Verkürzung der Spieldauer und nicht die Änderung des Gewinnplanes von Bedeutung.

Die erschreckend große Zahl der zur Zeit aufgestellten Spielgeräte ist m. E. eine Übergangserscheinung. Nachdem infolge des Fehlens von Spielgeräten anfänglich jeder glaubte, durch Aufstellung von Automaten leicht sein Geld verdienen zu können, zeigt es sich jetzt schon, daß der Anreiz zum Spiel an Automaten merklich nachläßt und die Einnahmen für den Aufsteller von Monat zu Monat geringer werden. Mancher Aufsteller ist froh, wenn er seine Geräte — selbst mit Verlust — verkaufen kann.

Wie im Jahre 1933 wird sich ein Großteil der Wirte von den geräuschvollen Automaten, die ihnen die Stammgäste verärgern, wieder trennen. Die auftretenden Reparaturen werden die Wirte als Nichtfachleute zwingen, selbst keine neuen Spielgeräte zu kaufen. Es ist daher damit zu rechnen, daß sich in drei bis vier Jahren ein normales Automatenwesen mit einer weit geringeren Zahl aufgestellter Automaten in der Bundesrepublik eingespielt haben wird.

Rechtliche Voraussetzungen für die Aufstellung mechanisch betriebener Spielgeräte

Regierungsdirektor Dr. R o t h e r, Bundeswirtschaftsministerium Bonn

Wer gewerbsmäßig auf öffentlichen Wegen, Straßen, Plätzen oder an anderen öffentlichen Orten mechanisch betriebene Spiele und Spieleinrichtungen aufstellen will, die die Möglichkeit eines Gewinnes bieten, bedarf dazu der Genehmigung der Ortspolizeibehörde (§ 33 d Abs. 1 GewO.). Der Gewinn kann nach näherer Bestimmung in den Durchführungsverordnungen in Geld, Waren oder anderen geldwerten Sachen oder Leistungen bestehen. Spiele und Spieleinrichtungen sind im Sinne dieser Vorschrift als mechanisch betrieben anzusehen, wenn der Spielablauf sich ganz oder teilweise in Bahnen bewegt, die von vornherein festgelegt sind, jedoch bei Beginn des Spieles noch ungewiß ist, in welchen der möglichen Bahnen und mit welchem Ergebnis das Spiel ablaufen wird.

Diese Definition ist keine gesetzliche. Sie taucht zum ersten Mal im Runderlaß des RMdI vom 30. 6. 1941 betr. die Veranstaltung von Jahrmarktspielen auf, ist in die Allgemeinen Verwaltungsvorschriften für die Veranstaltung von Spielen auf Jahrmärkten, Schützenfesten usw. übernommen worden und hat schon seit längerer Zeit allgemeine Anerkennung gefunden. Zusätzlich zu der genannten Definition mag noch gesagt werden, daß ein mechanisch betriebenes Spielgerät ein solches ist, das — wenn auch in geringem Umfange — irgendeine Mechanik zeigt. Es muß eine Apparatur gegeben sein, die — von dem betreffenden Spieler ausgelöst — sich selbst überlassen nach bestimmten physikalischen Gesetzen abläuft. Einwirkungsmöglichkeiten des Spielers sind hier ohne Bedeutung. Am besten kann man sie an ein paar Beispielen erläutern. Das aus früherer Zeit bekannte Bajazzo-Gerät dürfte der Prototyp eines mechanisch betriebenen Spielgerätes sein. Durch den Stoß, den die Kugel erhält, wird ein Mechanismus ausgelöst, der je nach Stärke des Anstoßes über Gewinn oder Verlust entscheidet. Bei den neueren elektrisch angetriebenen Geräten bedarf der mechanische Charakter keines besonderen Nachweises. Schwieriger wird die Frage sein, wenn die technisch-mechanische Apparatur in ihrer Bedeutung zurücktritt, vor allem, wenn sie ganz einfach, ja primitiv wird. So z. B. beim Glücksrad. Doch auch hier ist das mechanische Element immer noch entscheidend. Das Rad erhält einen Impuls, es dreht sich, und die Dauer der Drehung hängt — abgesehen von der erteilten Beschleunigung — von der Art des Achslagers oder auch von sonstigen Umständen ab, die zur technischen Apparatur des Gerätes gehören. Aus diesem Grunde dürften auch die Roulette-Spiele wie »La roulette petite« und ähnliche Spiele zu den mechanisch betriebenen im Sinne von § 33 d GewO. gehören. Nicht zu den mechanischen Spielen gehören dagegen z. B. die Würfelspiele. Hier fehlt jede mechanische Apparatur.

Soviel über den Begriff des mechanisch betriebenen Spieles. Die gewerbsmäßige Aufstellung eines solchen Spieles bedarf der ortspolizeilichen Genehmigung. Wenn im nachfolgenden von dieser Genehmigung der Ortspolizeibehörden gesprochen wird, so sind damit die Behörden gemeint, die nach 1945 die Funktionen der früheren Ortspolizeibehörde übernommen haben. Meist werden es die Gewerbe- oder die Ordnungsämter sein.

Der Gesetzgeber sagt nicht, von welchen Bedingungen die Aufstellungsgenehmigung abhängig gemacht werden kann oder abhängig gemacht werden muß. Dies ist Sache des Reichswirtschaftsministers (jetzt Bundeswirtschaftsministers), der

»im Einvernehmen mit dem Reichs- (bzw. Bundes-)Innenminister die zur Durchführung erforderlichen Rechts- und Verwaltungsvorschriften zu erlassen hat.«

Diese Ermächtigung des Abs. 2 des § 33 d GewO. wird durch drei weitere Ermächtigungen ergänzt:

1. die Ermächtigung an den Reichswirtschaftsminister, im Einvernehmen mit dem Reichsminister des Innern »auch Bestimmungen ergänzenden Inhalts« zu erlassen; insbesondere soll er befugt sein »zu bestimmen, welche Arten mechanisch betriebener Spiele und Spieleinrichtungen die Ortspolizeibehörde nach Abs. 1 genehmigen kann.«

2. die Ermächtigung an den Reichswirtschaftsminister, »im Einvernehmen mit dem Reichsminister des Innern diese Befugnis auch auf eine andere Stelle« zu übertragen.
3. die Ermächtigung an den Reichswirtschaftsminister, zu »bestimmen, daß in einzelnen Orten auch die gewerbsmäßige Veranstaltung anderer, eine Gewinnmöglichkeit bietender Spiele auf öffentlichen Wegen, Straßen und Plätzen oder an anderen öffentlichen Orten der Genehmigung der Ortspolizeibehörde bedarf.«

Auf Grund dieser Ermächtigungen hat der damalige Reichswirtschaftsminister im Jahre 1934 eine Durchführungsverordnung erlassen, die später mehrfach geändert worden ist und deren Tendenz auch keineswegs immer in dieselbe Richtung ging.

Ehe nun im einzelnen auf den Inhalt der Durchführungsverordnung (DVO) eingegangen werden soll, ist kurz zu der Frage Stellung zu nehmen, ob und inwieweit etwa die in letzter Zeit gegen die DVO geäußerten grundgesetzlichen Bedenken berechtigt sein können. Solche Bedenken könnten sich darauf gründen, daß die Ermächtigungen des § 33 d Abs. 2 GewO. entweder von Anfang an rechtsungültig waren oder daß die DVO — soweit sie nach Inkrafttreten des Grundgesetzes abgeändert worden ist — im Hinblick auf Artikel 80 Abs. 1 GG einer ausreichend bestimmten Ermächtigung entbehrt. Im Rahmen dieser Ausführungen kann jedoch die sehr umfangreiche Rechtsprechung und Literatur zur Frage des Fortgeltens alter Ermächtigungen zum Erlaß von Verordnungen nicht behandelt werden. Hier ist nur dies festzuhalten:

Im Jahre 1934 lag es sicherlich im Rahmen der Ermächtigung des § 33 d Abs. 2 GewO., die Voraussetzungen zu bestimmen, unter denen die Ortspolizeibehörde die Genehmigung erteilen durfte. Der Reichswirtschaftsminister konnte also folgendes tun:

1. Er konnte die Frage entscheiden, welche und welche Arten von Spielgeräten aufgestellt werden durften. Damit ist auch eine Vorschaltung bestimmter Prüfverfahren gerechtfertigt.
2. Er konnte persönliche Voraussetzungen festlegen, denen der Aufsteller zu entsprechen hat.
3. Er konnte die Plätze näher bezeichnen, die für die Aufstellung der Geräte allein in Frage kommen, und er konnte auch für gewisse Plätze die Aufstellung von Spielgeräten verbieten.
4. Er konnte im übrigen technische Fragen der Zulassung und der Aufstellung der Geräte regeln. Dies schließt die Frage der Dauer der Zulassung, des Widerrufs der Zulassung durch die damalige Physikalisch-Technische Reichsanstalt (PTR) und der Geltungsdauer der Aufstellungsgenehmigung mit ein.

Alle Durchführungsverordnungen des Reichswirtschaftsministers, aber auch die des Bundeswirtschaftsministers, halten sich in diesen Grenzen.

Zunächst sind die alten reichsrechtlichen Verordnungen rechtens gewesen. Dies wäre höchstens dann zweifelhaft, wenn der Gesetzgeber — im Wege der Durchführungsverordnung — praktisch zu einem Verbot der Aufstellung von Spielgeräten gelangt wäre. Dies ist jedoch nicht der Fall. Auch die das Spielgerätewesen sehr einschränkende Verordnung von 1935 ließ die Ausspielung von Waren ungehindert zu. Diese Regelung hielt sich im Rahmen des § 33 d GewO.; denn dort ist über die Natur des Gewinnes nichts gesagt. Der Reichswirtschaftsminister war also durchaus befugt, in geschlossenen Räumen die Aufstellung von Geldspielgeräten zu verbieten und nur solche Geräte zuzulassen, bei denen im Gewinnfall ausschließlich Waren verabfolgt werden. Die alten reichsrechtlichen Verordnungen hielten sich im Rahmen der damals geltenden Rechtsgrundsätze. Sie sind mithin keineswegs etwa von Anfang an nichtig gewesen.

Nun zu der Frage, ob die Durchführungsverordnungen des Bundeswirtschaftsministers aus den Jahren 1951 und 1953 deshalb ganz oder teilweise ungültig sind, weil sie sich entweder auf erloschene Ermächtigungen stützen oder weil ihnen das Grundgesetz entgegensteht. Es kann vielleicht entgegengehalten werden, daß die Ermächtigungen des § 33 d Abs. 2 GewO. in ihrem Inhalt zu unbestimmt seien und aus diesem Grunde mit Art. 80 GG nicht vereinbart werden könnten. Diese Frage ist nicht einfach zu beantworten. Es gibt besonders im Bereich der Steuergesetze Ermächtigungen, die lediglich von dem »Erlaß von Durchführungsvorschriften« sprechen. Man kann dieses verfassungsrechtliche Problem nicht nach einem bestimmten Schema beurteilen. Es kann sein, daß sich die nach Art. 80 GG notwendige Begrenzung aus der Rechtsmaterie selbst ergibt, deren Regelung Gegenstand der Durchführungsverordnung ist. Es ist also nicht immer und ohne Ausnahme notwendig, daß in der ermächtigenden Vorschrift Inhalt, Zweck und Ausmaß der Durchführungsverordnung wortwörtlich angegeben wird. Aber diese komplizierte Rechtsfrage braucht im vorliegenden Fall nicht entschieden zu werden. Denn es handelt sich hier nicht um eine neue, sondern um eine alte — eine reichsrechtliche — Ermächtigung.

Nach einer Entscheidung des Bundesverfassungsgerichts hängt der Fortbestand der Ermächtigung in einer Rechtsvorschrift aus der Zeit vor dem ersten Zusammentritt des Bundestages nicht davon ab, daß die Ermächtigung sich im Rahmen des Art. 80 Abs. 1 Satz 2 GG hält. Somit wird insoweit auch der Fortbestand der Ermächtigungen in § 33 Abs. 2 GewO. nicht dadurch beeinträchtigt, daß — vielleicht — ein Teil dieser Ermächtigungen den Anforderungen des Art. 80 Abs. 1 Satz 2 GG nicht entspricht.

Es ist weiter zu prüfen, ob sich aus Art. 129 Abs. 3 GG Bedenken ergeben könnten; denn diese Vorschrift betrifft gerade die Rechtsgültigkeit alter Ermächtigungen. Im Absatz 3 des genannten Artikels heißt es:

»Soweit Rechtsvorschriften im Sinne der Absätze 1 und 2 zu ihrer Änderung oder Ergänzung oder zum Erlaß von Rechtsvorschriften an Stelle von Gesetzen ermächtigen, sind diese Ermächtigungen erloschen.«.

Die Auslegung dieser Bestimmung ist in der Rechtsprechung und in der Literatur sehr umstritten. Es würde nun zu weit führen, im Rahmen dieser Erörterung dieses zu den schwierigsten Rechtsfragen des Grundgesetzes gehörende Problem abzuhandeln. Die Ermächtigung des § 33 d Abs. 2 GewO. zum Erlaß von Durchführungsvorschriften wird meiner Ansicht nach durch Art. 129 Abs. 3 GG nicht berührt. Bei der Durchführung eines Gesetzes kann weder eine Änderung noch eine Ergänzung der ermächtigenden Vorschrift in Frage kommen. Auch die Ermächtigung, Bestimmungen ergänzenden Inhalts zu erlassen, dürfte noch gültig sein, da mit diesen »ergänzenden Vorschriften« die vom Gesetzgeber getroffene Regelung nicht der Sache oder dem Umfang nach erweitert werden soll. Sie halten sich absolut im Rahmen dessen, was der Gesetzgeber selbst gewollt hat. Damit ist sowohl die Bestimmung der Arten mechanisch betriebener Spielgeräte als auch die Einschaltung des Zulassungsverfahrens vor der Physikalisch-Technischen Reichsanstalt (PTR) bzw. der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt (PTB) gedeckt. Nur eine Ermächtigung des § 33 d Abs. 2 GewO. dürfte nach Art. 129 Abs. 3 erloschen sein, und zwar die, wonach der Reichswirtschaftsminister befugt ist, auch andere — also nicht mechanische Spiele — in die Erlaubnispflicht einzubeziehen. Dies wird man berücksichtigen müssen, wenn man etwa dem Gedanken näher treten wollte, bestimmte Kartenspiele, bei denen der Glücksspielcharakter zweifelhaft ist, von der Erlaubnispflicht nach § 33 d GewO. abhängig zu machen.

Bei der Schwierigkeit der sich aus Art. 129 Abs. 3 ergebenden Fragen wäre es aber von Wert, zu prüfen, welche Rechtsfolgen sich ergeben könnten, wenn über die hier vertretene Auffassung hinaus weitere Ermächtigungen des § 33 d Abs. 2 GewO. ungültig geworden sein sollten. Diese Frage ist sehr leicht und schnell zu beantworten. Mit dem Erlöschen dieser oder jener Ermächtigung des § 33 d GewO. wird die jetzt geltende Durchführungsverordnung in keinem Teil hinfällig, denn der spätere Wegfall einer ermächtigenden Vorschrift auf Grund des Art. 129 Abs. 3 GG berührt nicht den rechtlichen Bestand der bereits vorhandenen Durchführungsvorschrift. Das etwaige Erlöschen einer Ermächtigung würde also nur die Bedeutung haben, daß auf sie kein neues Recht gestützt werden darf.

Das neue Recht, das hier in Frage kommen könnte, sind die Durchführungsverordnungen vom 27. 7. 1951 und 13. 8. 1953. Alle in den genannten Verordnungen geregelten Materien sind durch weiterbestehende Ermächtigungen gedeckt. Insoweit bestehen bezüglich der Verordnung von 1951 keine Zweifel. Sie beschränkt sich auf gewisse organisatorische, verwaltungsrechtliche und technische Fragen, die sich aus der gegenüber der Zeit vor 1945 veränderten staatsrechtlichen Situation ergeben. Die Verordnung enthält nichts, was als Ergänzung oder Änderung des bisherigen Rechts aufgefaßt werden könnte.

Die Änderungsverordnung vom 13. 8. 1953 — von ihr müssen wir heute ausgehen — brachte als wesentlichste Maßnahme die Wiedereinführung des Geldspieles bei Spielgeräten, die in geschlossenen Räumen aufgestellt werden. Damit wurde — im großen und ganzen gesehen — der Rechtszustand wiederhergestellt, wie er bis zum Erlaß der Verordnung vom 22. 5. 1935 bestand. Es liegt auf der Hand, daß in dieser Maßnahme keine Überschreitung des Ermächtigungsspielraumes gesehen werden kann. Die jüngst in einem Spielhallenprozeß ergangene Entscheidung des Oberverwaltungsgerichts Berlin hat dies ausdrücklich bestätigt und die Zulassung von Geldspielgeräten durch die Verordnung vom 13. 8. 1953 für rechtsgültig erklärt. Der übrige Inhalt der genannten Verordnung ist gegenüber der Zulassung des Geldspieles zweitrangig. Diese Bestimmungen betreffen die Staffelung der Gebühren, Anbringung von Zulassungszeichen, Spielregeln und Gewinnplan am Spielgerät, technische Merkmale der Spielgeräte, oder sie stellen lediglich Rechtsverhältnisse klar, um den Überwachungsorganen ihre Tätigkeit zu erleichtern (Außer-Verkehr-Bringen von Spielgeräten, Zurück-

nahme der Aufstellungsgenehmigung, Unterbindung der Aufstellung vorschriftswidriger Spielgeräte), oder sie haben die Neufassung von Vorschriften zum Gegenstand, um dem durch das Grundgesetz geschaffenen Rechtszustand Rechnung zu tragen (Beschränkung der Widerrufsmöglichkeit der Zulassung eines Mustergeräts, Neufassung der Versagungsgründe in § 10 im Hinblick auf Art. 12 GG) Bezüglich dieser sämtlichen Vorschriften kann es wohl kaum zweifelhaft sein, daß sie nur der Durchführung des § 33 d Abs. 1 GewO. dienen. Durch sie werden kein neues Zulassungsverfahren und keine neuen Beschränkungen für die Genehmigungsbehörden geschaffen, sondern das vor 1945 wirksam begründete Zulassungsverfahren lediglich in einigen, vorwiegend technischen Punkten modifiziert.

In jüngster Zeit ist die Verordnung vom 13. 8. 1953 hinsichtlich der Dauer der Zulassung und der zeitlichen Geltung der Aufstellungsgenehmigung angegriffen worden. Es ist nichts Ungewöhnliches, daß gewerberechtliche Erlaubnisse zeitlich begrenzt werden können. Es sei nur an die zeitliche Begrenzung der Geltungsdauer der verschiedenen gewerblichen Ausweispapiere erinnert. Im übrigen war immer schon vorgesehen, die Aufstellungsgenehmigung nur für eine bestimmte Zeit zu erteilen, ohne daß hiergegen verfassungsrechtliche Bedenken erhoben wurden. Die gesetzliche Grundlage hierfür bildet der § 10 Abs. 5 DVO, wonach die Aufstellungsgenehmigung unter bestimmten Beschränkungen erteilt werden kann. Hierzu gehören auch Befristungen der Aufstellung.

Aber auch gegen die zeitliche Beschränkung der Zulassung durch die PTB können keine Bedenken erhoben werden. Sie beruhen auf § 4 Abs. 2 der DVO und haben das Interesse des Spielers im Auge. Die Notwendigkeit einer Befristung ergibt sich nämlich daraus, daß die Spielgeräte einer starken Beanspruchung ausgesetzt sind. Nach Ablauf einer gewissen Zeit besteht infolgedessen keine Gewähr dafür, daß die Apparatur noch völlig intakt ist und die Geräte noch den im Zulassungsschein bezeichneten Merkmalen entsprechen. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit, sie nach Ablauf dieser Zeit aus dem Verkehr zu ziehen. Hierbei ist zuzugeben, daß das einzelne Gerät noch durchaus einwandfrei sein kann, weil es weniger beansprucht worden ist. Im Hinblick darauf, daß die Zulassung nicht für einzelne Geräte, sondern für die Bauart erteilt wird, ist es jedoch nicht zu umgehen, bei der Festsetzung der Zulassungsfrist alle Geräte einer Bauart gleichmäßig zu behandeln. Jede andere Regelung wäre praktisch undurchführbar. Nur auf diese Weise ist mit einiger Sicherheit gewährleistet, daß solche Geräte aufgestellt werden, die betriebssicher und für den Spieler nicht mit der Gefahr der Übervorteilung verbunden sind.

Auch kann in der Festsetzung von Fristen für die Zulassung und für die Aufstellung eines Spielgerätes keine Verletzung des Grundrechtes der Berufsfreiheit (Art. 12 GG) gesehen werden. Es handelt sich hier um eine nach Art. 12 Abs. 1 Satz 2 GG zulässige Regelung der Berufsausübung. Man muß sich im übrigen bei der Behandlung dieser Frage darüber im klaren sein, daß das Aufstellen der modernen Spielgeräte, die durchweg Glücksspielgeräte sind, grundsätzlich eine nach §§ 284 ff. StGB verbotene und unter Strafe gestellte Handlung ist und daß es dem Gesetzgeber, wenn er dieses Verbot unter Ausnutzung des Vorbehalts in § 284 StGB ausnahmsweise für bestimmte Spielgeräte lockert, auch möglich sein muß, für die Durchführung des Spieles im öffentlichen Interesse gewisse sachlich gerechtfertigte Beschränkungen vorzusehen. Wäre ihm dies nicht möglich, müßte er auf jede Lockerung des strafrechtlichen Verbots verzichten.

Als Ergebnis ist festzustellen, daß gegen keine Bestimmung der Durchführungsverordnung zum § 33 d GewO. irgendwelche verfassungsrechtliche Bedenken bestehen.

Ich will nun im einzelnen auf den Inhalt der Durchführungsverordnung eingehen, womit ich zu dem Teil der Ausführungen gelange, der die Praktiker mehr interessieren wird als die vorangegangenen rechtlichen Erörterungen.

Der Bundeswirtschaftsminister hat in der im April 1954 neu bekanntgemachten Durchführungsverordnung zum § 33 d GewO. an dem schon durch die Verordnung aus dem Jahre 1934 eingeführten doppelten Prüfungsverfahren festgehalten, d. h. dem polizeilichen Erlaubnisverfahren ist nach wie vor das Zulassungsverfahren der PTB vorgeschaltet. Die Ortspolizeibehörde darf die Aufstellung nur solcher Geräte genehmigen, deren Bauart von der PTB zugelassen ist.

Das Zulassungsverfahren

1. Das Zulassungsverfahren bei der PTB bezieht sich auf die technische Apparatur des Spielgerätes (einschließlich der Ausstattung) und hat lediglich zum Ziele, festzustellen, ob das Spielgerät im Hinblick auf seine Bauart und seine technische Ausführung unbedenklich zugelassen werden kann. Die PTB prüft in den in Braunschweig, Berlin und München eingerichteten Spielgerätelaboratorien

jedes Mustergerät genau und sorgfältig durch und stellt — abgesehen von der technischen Zuverlässigkeit der Apparatur — fest, ob die in den Zulassungsrichtlinien des BMWi festgelegten Zulassungsbedingungen von dem Mustergerät eingehalten werden. Zu der Entwicklung dieser Zulassungsbedingungen ist folgendes zu bemerken: Ursprünglich, d. h. vor der Einschaltung des Zulassungsverfahrens vor der damaligen PTR, hatte die Ortspolizeibehörde über die Aufstellung eines Spielgerätes allein zu entscheiden. Sie war dabei regelmäßig zur Prüfung der Frage gezwungen, ob es sich um ein Glücksspiel oder um ein Geschicklichkeitsspiel handelte. Im ersten Fall hatte sie die Genehmigung zur Aufstellung zu versagen (§§ 284 ff. StGB).

In der Verwaltungspraxis kam es, was nicht zu verwundern war, ständig zu sich widersprechenden Entscheidungen. Die Rechtsunsicherheit wurde unerträglich und die Entwicklung drängte auf die nach Lage der Sache einzig vernünftige Lösung hin, den Ortspolizeibehörden die Entscheidung über den Charakter des einzelnen Spielgerätes abzunehmen und sie einer sachverständigen Stelle zu übertragen. Da es sich bei der Prüfung der Frage, ob Glück oder Geschicklichkeit bei einem Spielgerät ausschlaggebend ist, wesentlich um technische und mathematische Fragen handelt, wurden diese Prüfungsaufgaben der damaligen PTR übertragen. Damit war eine einheitliche Zulassungspraxis für das ganze damalige Reichsgebiet sichergestellt. Materiell änderte sich im übrigen nichts. Auch die PTR ließ im Einvernehmen mit dem damaligen RMDI nur solche Mustergeräte zu, bei denen Gewinn oder Verlust überwiegend von der Geschicklichkeit des Spielers abhing. In der Praxis zeigte es sich jedoch, daß die Unterscheidung zwischen Glücksspiel- und Geschicklichkeitsspielgeräten zwar nach streng wissenschaftlichen Gesichtspunkten möglich war, daß hiermit aber keineswegs den Wünschen des Publikums, das an einem leicht spielbaren, mit angemessenen Gewinnchancen aufgestellten Gerät spielen will, gedient war. Insbesondere konnte festgestellt werden, daß an den Geschicklichkeits-Spielgeräten die »Meisterspieler« gewannen, während der normale »Gelegenheitsspieler« immer leer ausging. Letzteres führte dazu, daß die Meisterspieler von Apparat zu Apparat gingen und die Einsätze der nicht kundigen Spieler für sich vereinnahmten. Dieser unerwünschten und unbefriedigenden Entwicklung des Spielgeräterechts wurde durch die grundsätzliche Reform aus dem Jahre 1951 Einhalt geboten. In § 13 Abs. 1 der Verordnung zur Durchführung des § 33 d GewO. vom 21. Juli 1951 wird der BMWi ermächtigt, im Einvernehmen mit dem BMI Richtlinien für die Zulassung von Spielgeräten zu erlassen, die die PTB ihrer Zulassungspraxis zugrunde zu legen hat. Nach diesen Richtlinien, die als bindende Weisung für die PTB anzusehen sind, kommt es im Gegensatz zu der früheren Zulassungspraxis nicht mehr darauf an, ob der Erfolg von der Geschicklichkeit des Spielers oder vom Zufall abhängt. Entscheidend ist vielmehr, ob das Spielgerät für den Spieler bedenklich oder unbedenklich ist, ob es den Spieler zu hohen Verlusten in verhältnismäßig geringer Zeit verleiten kann. Ferner soll das Spielgerät in erster Linie der Unterhaltung des Spielers dienen. Er soll sich nicht so sehr des Gewinnes wegen, sondern zu seiner Unterhaltung, zu seinem Vergnügen an einem Spielgerät betätigen. Um alles dies zu erreichen, ist in den obengenannten Richtlinien, die das BMWi am 19. August 1953 neu gefaßt hat, folgendes bestimmt:

- a) Der Spielablauf muß mindestens 15 Sekunden dauern.
- b) Der Spieleinsatz darf 0,10 DM nicht überschreiten.
- c) Das Spielgerät muß bei einer Spieldauer von weniger als 30 Sekunden (dies trifft bei der weit überwiegenden Mehrzahl aller Spielgeräte zu) mindestens 60 v. H. der Einsätze als Gewinn wieder ausgeben.
- d) Der Höchstgewinn darf das Zehnfache des Einsatzes nicht überschreiten.
- e) Der Erwartungswert des Gewinnes muß bei jedem Spiel der gleiche sein.
- f) Bei Spielgeräten, bei denen die durchschnittliche Spieldauer weniger als 30 Sekunden beträgt, darf das Verhältnis der Anzahl der gewonnenen Spiele zur Anzahl der verlorenen Spiele nicht kleiner sein als 1 : 4.
- g) Während des Spielablaufes muß dem Spieler durch das Spielgerät eine Unterhaltung geboten werden. Insbesondere ist eine echte Einwirkungsmöglichkeit auf das Spiel als Unterhaltung anzusehen; hierbei kann die bloße Erwartung nicht als Unterhaltung angesehen werden.
- h) Die Spielgeräte sollen grundsätzlich nur für die Dauer von drei Jahren zugelassen werden, da erfahrungsgemäß nach einer mehr als dreijährigen Benutzung das Gerät nicht mehr betriebsicher, insbesondere die Einhaltung der Spieldauer nicht mehr gewährleistet ist.

2. Die vorstehenden Vorschriften sind die wichtigsten im Interesse des Spielers getroffenen Schutzmaßnahmen. Für Spielgeräte mit einer durchschnittlichen Dauer von mindestens 30 Sekunden

kann das Gewinnverhältnis ein anderes sein. Auf eine Erörterung dieser Sondervorschrift dürfte jedoch im Rahmen dieser Abhandlung verzichtet werden können. Bemerkenswert ist, daß auch die Spielgeräte-Industrie, die durch die vorgenannten Zulassungsbedingungen in ihrer Fabrikation doch erheblich gehemmt wird, mit diesen Beschränkungen einverstanden ist, nicht zuletzt deshalb, weil eine ungehemmte und unkontrollierte Zulassung von Spielgeräten alsbald zu einem absoluten Verbot führen würde. Es sei nur am Rande vermerkt, daß die PTB neben den vorgenannten Voraussetzungen auch noch die Zuverlässigkeit der technischen Apparatur eines Spielgerätes zu prüfen hat. Zu erwähnen ist noch, daß die spielwichtigen Teile des Spielgerätes derart gebaut und gesichert sein müssen, daß eine Veränderung der Spielapparatur mit einfachen Mitteln (von Hand, mittels einfacher Werkzeuge) nicht vorgenommen werden kann.

3. Wird von der PTB auf Grund eines zur Prüfung vorgeführten Mustergerätes eine bestimmte Bauart zugelassen, so erhält der Antragsteller über die Zulassung einen Zulassungsschein, der eine Beschreibung des Gerätes enthält. Dem Zulassungsschein ist eine Zeichnung beigelegt, aus der in Verbindung mit der Beschreibung des Gerätes der Spielvorgang ersichtlich ist. Weiterhin sind aus dem Zulassungsschein die Spielregeln, der Gewinnplan, die Mindestdauer des Spielablaufes sowie die Dauer der Zulassung zu ersehen. Der Fabrikant hat nun die Möglichkeit, Spielgeräte in beliebiger Zahl anzufertigen oder anfertigen zu lassen. Die »Nachbaugeräte« müssen vollständig dem der PTB vorgeführten Mustergerät entsprechen. Die Bezugnahme auf eine bestimmte zugelassene Bauart ergibt sich aus dem Zulassungszeichen der PTB, das an jedem Spielgerät angebracht werden muß. Zulassungsschein und Zulassungszeichen müssen die gleiche fortlaufende Zulassungsnummer tragen, wodurch das Unterschieben eines Spielgerätes verhindert werden soll, dessen Bauart von der PTB nicht zugelassen ist. Das Zulassungszeichen ist ein Schild $4,5 \times 9$ cm aus Metall oder Kunststoff. Es wird — um dem Polizeibeamten die Überwachung zu erleichtern — entsprechend dem unterschiedlichen Verwendungszweck mit drei Grundfarben ausgegeben, und zwar

- a) mit der Grundfarbe braun
für Spielgeräte, die im Gewinnfalle Geld auswerfen und zur Aufstellung in geschlossenen Räumen zugelassen sind;
- b) mit der Grundfarbe schwarz
für Spielgeräte, die im Gewinnfalle Waren oder Warenbezugsmarken abgeben und die zur Aufstellung in geschlossenen Räumen zugelassen sind;
- c) mit der Grundfarbe blau
für Spielgeräte, bei denen im Gewinnfalle Waren oder Warenbezugsmarken verabfolgt werden und deren Aufstellung auf Jahrmärkten, Volksfesten oder sonstigen unter freiem Himmel stattfindenden Veranstaltungen zulässig ist.

Damit ist der wesentliche Inhalt der Durchführungsverordnung zum § 33 d GewO. erschöpft. Zu bemerken ist noch, daß die PTB an Hand des vorgeführten Mustergerätes nur die betreffende Bauart prüft. Eine Prüfung der Nachbaugeräte erfolgt nicht. Dies würde einen Verwaltungsaufwand erfordern, der nicht zu rechtfertigen wäre. Hier muß daher die Kontrolle der Polizeiorgane einsetzen, und damit kommen wir zu dem Genehmigungsverfahren.

Das Genehmigungsverfahren

1. Das Genehmigungsverfahren bei der Ortspolizei, das die Aufstellung eines mechanisch betriebenen Spielgerätes mit Gewinnmöglichkeit an den in § 33 d GewO. genannten Orten betrifft, ist eines der üblichen in der Gewerbeordnung oder in gewerberechtlichen Nebengesetzen vielfach vorkommenden gewerbepolizeilichen Erlaubnisverfahren. Der Umstand, daß in § 33 d GewO. von einer »Genehmigung« und nicht von einer »Erlaubnis« gesprochen wird, hat keine besondere Bedeutung; beides besagt dasselbe. Es handelt sich also um ein Verbot mit Erlaubnisvorbehalt. Die rechtliche Grundlage für das Genehmigungsverfahren bilden die §§ 1, 10 bis 12 der Verordnung zur Durchführung des § 33 d der GewO. i. d. Fass. vom 27. April 1954 (BGBl. I Seite 112 und MBl. d. BMWi S. 168). Im einzelnen wird im Genehmigungsverfahren folgendes zu prüfen sein:

- a) Es muß sich um ein Gerät handeln, dessen Bauart von der PTB zugelassen ist. Die Tatsache der Zulassung ergibt sich aus dem Zulassungsschein und dem Zulassungszeichen, die beide die gleiche Zulassungsnummer haben müssen.
- b) Das Spielgerät soll an einem der in § 33 d GewO. genannten öffentlichen Orte aufgestellt werden. Als »öffentlich« ist jeder Ort anzusehen, zu dem jedermann entgeltlich oder unentgeltlich Zutritt hat. Hierher gehören Gastwirtschaften, Kinos, Schaubuden, Bahnhöfe, Sport-

plätze, Rummelplätze, Ausstellungen, Vergnügungsparks usw. Nach § 1 Abs. 3 der DVO ist die gewerbsmäßige Aufstellung eines Spielgerätes auch dann genehmigungspflichtig, wenn es in Vereinen oder geschlossenen Gesellschaften, in denen regelmäßig gespielt wird, aufgestellt werden soll.

- c) Antragsteller wird in der Regel ein sog. »Aufsteller« sein. Es sind meist Gewerbetreibende, die Spielgeräte von den Spielgeräteherstellern erwerben und diese in den Restaurants, Kantinen oder anderen Gastwirtschaften gegen Zahlung eines Pachtzinses an den Gaststätteninhaber aufstellen. »Aufsteller« in diesem Sinne kann aber auch der Gastwirt sein, der das Spielgerät unmittelbar vom Hersteller oder auf andere Weise erworben hat. Alsdann trifft ihn die Genehmigungspflicht.
- d) Die Aufstellung des Spielgerätes muß in Ausübung eines Gewerbes erfolgen. Diese Voraussetzung ist erfüllt, wenn die Aufstellung fortgesetzt zum Zwecke der Gewinnerzielung vorgenommen wird. Wie der Gewinn verwendet werden soll, ob er groß oder klein ist, ob es sich um eine Haupt- oder Nebenbeschäftigung handelt, ist unerheblich.

Von besonderer Bedeutung ist die Frage, in welchen Fällen die Ortspolizeibehörde die Aufstellungsgenehmigung versagen darf. Die Versagungsgründe ergeben sich aus § 10 DVO. Sie sind dort erschöpfend aufgezählt. Kann die Versagung auf diese Bestimmung nicht gestützt werden, so muß die Genehmigung erteilt werden. Die Versagungsgründe sind persönlicher und unpersönlicher Art.

2. Aus in der Person des Antragstellers liegenden Gründen darf die Aufstellungsgenehmigung nur versagt werden, wenn Tatsachen vorliegen, aus denen sich ergibt, daß der Aufsteller oder auch der Gewerbetreibende, in dessen Räumen das Gerät aufgestellt werden soll, die für die Aufstellung von Spielgeräten erforderliche Zuverlässigkeit nicht besitzt. Die Genehmigung muß versagt werden, wenn der Aufsteller wegen bestimmter, in der Verordnung (§ 10 Abs. 2) genannter Delikte (verbotenes Glücksspiel, Diebstahl, Unterschlagung, Betrug oder einer sonstigen aus Eigennutz begangenen strafbaren Handlung oder wegen Verstoßes gegen § 146 Abs. 1 Nr. 5 GewO.) in den letzten fünf Jahren rechtskräftig verurteilt worden ist. Bei nur einmaliger Verurteilung können mit Zustimmung der höheren Verwaltungsbehörde Ausnahmen zugelassen werden, wenn auf eine Geldstrafe von nicht mehr als 100 DM erkannt worden ist. Die Ortspolizeibehörde wird daher regelmäßig an Hand des Strafregistrauszuges prüfen müssen, ob und welche Vorstrafen vorliegen. Diese im § 10 Abs. 2 der DVO getroffene Regelung könnte, soweit es sich um Muß-Versagungsgründe handelt, auf den ersten Blick etwas hart erscheinen. Man wird jedoch berücksichtigen müssen, daß die Veranstaltung von Glücksspielen an sich verboten ist (§§ 284 ff. StGB). Wenn der Gesetzgeber in bestimmtem Umfang die Veranstaltung von Glücksspielen gestattet, so wird man ihm auf der anderen Seite nicht verwehren können, bei denjenigen Personen, die sich in diesem Gewerbe betätigen wollen, besondere Anforderungen an Vertrauenswürdigkeit zu stellen.

3. Von in der Praxis entscheidender Bedeutung sind jedoch diejenigen Fälle, in denen zu prüfen ist, ob ein Versagungsgrund unpersönlicher Art gegeben ist. Die DVO unterscheidet hierbei zwischen Spielgeräten, bei denen im Gewinnfalle Geld verabfolgt wird, und solchen, bei denen als Gewinn Waren ausgegeben werden. Bei den sog. Geldspielgeräten stellt der Gesetzgeber strengere Anforderungen als bei den anderen Spielgeräten. Ihre Aufstellung auf Jahrmärkten, Schützenfesten und ähnlichen, unter freiem Himmel stattfindenden Veranstaltungen von vorübergehender Dauer, ferner auf Sportplätzen, in Badeanstalten, Sport- und Jugendheimen, einschließlich der dort betriebenen Gaststätten, ist unerwünscht; entsprechende Anträge müssen daher abgelehnt werden. Aus dieser Regelung ergibt sich aber, daß Spielgeräte, bei denen im Gewinnfall Waren verabfolgt werden, auf Jahrmärkten, Schützenfesten usw. aufgestellt werden können. Die Aufstellung solcher Geräte auf Veranstaltungen der genannten Art war schon immer üblich und hat bisher zu keinen besonderen Beanstandungen geführt. Zu den Jahrmarktsspielen rechnen insbesondere die Drehräder und Blinker.

4. Wichtig und in letzter Zeit durch die Rechtsprechung der Berliner Verwaltungsgerichte umstritten ist der Versagungsgrund des § 10 Abs. 1 Nr. 3 der DVO, wonach die Aufstellung eines Spielgerätes dann nicht genehmigt werden kann, wenn hierdurch eine Beeinträchtigung der öffentlichen Ordnung zu befürchten ist, insbesondere im Hinblick auf die örtliche Lage oder die Zahl von bereits aufgestellten Spielgeräten. Diese Vorschrift, die an die Stelle der früheren Bedürfnisprüfung getreten ist, will besagen, daß Spielgeräte dort nicht aufgestellt werden sollen, wo sie — vom Standpunkt der öffentlichen Ordnung aus betrachtet — nichts zu suchen haben. Der Begriff der öffentlichen Ordnung, der wohl dem öffentlichen Interesse gleichzusetzen ist, darf hier nicht zu eng ausgelegt werden. Die »öffentliche Ordnung« umfaßt alle geschriebenen und ungeschriebenen Gesetze, ohne deren Beachtung ein geordnetes Zusammenleben der Menschen nicht denkbar ist. Mit

diesem Prinzip ist daher nicht vereinbar, wenn in einem Raum Geldspielgeräte massiert aufgestellt werden. Die Zulassung dieser Geräte soll in erster Linie der Unterhaltung, nicht so sehr der Betätigung des Spieltriebes dienen. Die Massierung von Geldspielgeräten fördert aber zweifellos den Spieltrieb. Die Aufstellung von mehr als zwei oder drei Geräten wird daher vielfach grundsätzlich als bedenklich bezeichnet. Unter diesem Gesichtspunkt ist es verständlich, wenn die Errichtung von Spielhallen, in denen Geldspielgeräte aufgestellt werden sollen, von der weit überwiegenden Zahl der Ortspolizeibehörden abgelehnt wird. Es mag in diesem Zusammenhang darauf hingewiesen sein, daß seinerzeit gerade in Berlin die plötzliche Eröffnung einer Anzahl von Spielhallen zu sehr unerquicklichen Zuständen geführt hat. Die Befürchtung, daß sich solche Vorfälle wieder ereignen, liegt durchaus nahe. Im übrigen sei in diesem Zusammenhang noch erwähnt, daß § 10 Abs. 1 Nr. 3 der DVO nicht den materiellen Inhalt des § 14 PrPVG wiederholen will. Dies wäre überflüssig gewesen. Die Vorschrift des § 10 Abs. 1 Nr. 3 der DVO will ganz bewußt der Ortspolizeibehörde gestatten, einen Antrag auf Genehmigung schon dann abzulehnen, wenn eine abstrakte Gefahr zu »befürchten« ist. Es genügt, wenn nach den Erfahrungen des täglichen Lebens mit dem Eintritt der Störung gerechnet werden kann. Es würde daher für die Verwaltung ein schweres Hemmnis sein, wenn sie in der Anwendung ihres pflichtgemäßen Ermessens durch eine allzu enge Auslegung des § 10 der DVO beschränkt würde.

5. Die Ortspolizeibehörde kann einem Mißbrauch der Aufstellungsgenehmigung auch dadurch vorbeugen, daß sie die Genehmigung unter Auflagen erteilt. Welche Auflagen notwendig sind, steht im Ermessen der Ortspolizeibehörde; sie müssen sich nur sachlich rechtfertigen lassen. Als Beispiel einer Auflage ist im § 10 Abs. 3 der DVO der Ausschluß solcher Personen vom Spiel genannt, die das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben. Daraus und aus § 10 Abs. 1 Nr. 2 der DVO ist zu ersehen, daß der Gesetzgeber in erster Linie den Schutz Jugendlicher im Auge hat, weil diese erfahrungsgemäß der Spieleidenschaft leicht verfallen. Darüber hinaus können auch andere Beschränkungen zum Gegenstand einer Auflage gemacht werden, so z. B. die Verpflichtung für den Gastwirt, das Spielgerät in der Gastwirtschaft so aufzustellen, daß jederzeit zu kontrollieren ist, wer sich an dem Gerät betätigt. Auch kann eine zeitliche Beschränkung der Benutzung des Spielgerätes verlangt werden. Kommt der Aufsteller einer solchen Auflage nicht nach, so kann die Aufstellungsgenehmigung zurückgenommen werden. Läßt z. B. der Aufsteller trotz gegenteiliger Auflage zu, daß sich Jugendliche unter 18 Jahren an dem Spielgerät betätigen, so ist dies ein Verhalten, das die Versagung der Genehmigung gerechtfertigt hätte (§ 10 Abs. 4 Nr. 2). Von der Rücknahme der Genehmigung abgesehen, kann die Durchführung einer Auflage auch im Wege des Verwaltungszwanges erzwungen werden.

6. Die Überwachungstätigkeit der Vollzugspolizei ist durch die Neugestaltung des Spielgeräterechts wesentlich erleichtert worden. Der Überwachungsbeamte wird folgende Gesichtspunkte berücksichtigen müssen:

- a) Jedes mechanisch betriebene Spielgerät, das an einem öffentlichen Ort aufgestellt ist, muß ein Zulassungszeichen der PTB tragen. Aus diesem Zeichen ist zu ersehen, für welche Zeit das Gerät zugelassen ist.
- b) Handelt es sich um ein Gerät, das als Gewinn Geld verabfolgt, so muß die Grundfarbe des Zulassungszeichens braun sein; werden im Gewinnfall Waren verabfolgt, so ist die Grundfarbe schwarz. Gibt ein Gerät mit schwarzem Zulassungszeichen im Gewinnfalle Geld aus, so liegt ein Mißbrauch vor. Das Gerät entspricht nicht den Vorschriften.
- c) Der Zulassungsschein muß in Abschrift entweder von dem Aufsteller oder von einer von ihm beauftragten Person (Gastwirt) bereit gehalten werden. Die Angaben im Zulassungsschein, insbesondere die Zulassungsnummer, müssen sich mit den Angaben auf den Zulassungszeichen und den übrigen am Spielgerät angebrachten Angaben (Gewinnplan) decken.
- d) Die Spieldauer des Spielgerätes muß mindestens 15 Sekunden betragen. Die Spieldauer rechnet von dem Augenblick ab, in dem der Mechanismus des Spielgerätes in Bewegung gesetzt wird; sie endet, wenn das Spiel beendet ist.
- e) Der Spieleinsatz darf höchstens 0,10 DM, der Höchstgewinn höchstens 1,00 DM betragen.
- f) Das Spielgerät muß den im Zulassungsschein bezeichneten Merkmalen entsprechen.
- g) Die Aufstellung der Spielgeräte an dem in Frage kommenden Ort muß von der Ortspolizeibehörde genehmigt sein.

Wird bei einer Kontrolle festgestellt, daß ein Spielgerät in der einen oder anderen Beziehung den Vorschriften nicht entspricht, oder daß die Genehmigung zur Aufstellung nicht erteilt ist, so gibt es verschiedene Eingriffsmöglichkeiten. Es kann die weitere Benutzung des Spielgerätes unmöglich gemacht werden und es kann ferner die Genehmigung zurückgenommen werden. Die Vollzugspolizei

kann im ersten Fall unter Anwendung der üblichen polizeilichen Zwangsmittel vorgehen und unter Umständen das Spielgerät auf Kosten des verantwortlichen Aufstellers entfernen lassen. Ein solches Vorgehen wird sich aber erst dann empfehlen, wenn der Aufsteller die Aufforderung, das den Vorschriften nicht entsprechende Gerät zu entfernen, unbeachtet gelassen hat.

Unabhängig von der Rücknahme der Genehmigung, der »Blockierung« oder Entfernung des zu beanstandenden Gerätes kann aber auch ein Strafverfahren gegen den Aufsteller gemäß § 146 Abs. 1 Nr. 5 GewO. eingeleitet werden.

Die Praxis der letzten Monate hat gezeigt, daß vielfach Spielgeräte in Betrieb sind, die den Angaben im Zulassungsschein nicht entsprechen, die insbesondere eine kürzere Laufzeit als 15 Sekunden haben oder deren Zulassungszeit schon längst abgelaufen ist. So kann man immer noch in kleineren Gaststätten die alten Fingerschlag- oder sonstige Kurzspielgeräte (Toto, Totomat, Treff, Derby, Favorit u. ä.) antreffen. Die Zulassungszeit dieser Spielgeräte ist schon seit langer Zeit abgelaufen. Ein energischeres Vorgehen als bisher erscheint daher durchaus angebracht. Es würde eine offenbare Benachteiligung der gutwilligen, sich nach den Vorschriften richtenden Aufsteller darstellen, wenn die Außenseiter, die sich schon immer auf die Langmut und die Geduld der Behörden verlassen haben, ihr Gewerbe weiter ungehindert betreiben könnten.

7. Zum Schluß soll noch auf die Aufstellung von mechanisch betriebenen Spielgeräten auf Jahrmärkten, Volksfesten und ähnlichen Veranstaltungen eingegangen werden. Wie bereits oben erwähnt, dürfen Spielgeräte, die im Gewinnfalle Geld verabfolgen oder bei denen der Veranstalter im Gewinnfalle Geld verabfolgt, auf den genannten Veranstaltungen aus Gründen des Jugendschutzes überhaupt nicht aufgestellt werden. Auf Jahrmärkten sind nur solche Spielgeräte zuzulassen, bei denen im Gewinnfalle Waren verabfolgt werden. Die Ausspielung von Waren gehörte immer schon zu den Jahrmarktsvergnügungen; an diesem Brauch ist daher nichts geändert worden. Zu den zulassungspflichtigen Jahrmarktsspielen gehören die Blinker und die Drehräder; diese Geräte kommen in den verschiedensten Formen auf den Markt. Ein Schausteller, der mit einem solchen Gerät von Jahrmarkt zu Jahrmarkt zieht, benötigt hierzu — abgesehen vom Wandergewerbeschein — in jedem Einzelfall eine Aufstellungsgenehmigung nach § 33 d GewO. in Verbindung mit § 10 der DVO und ferner eine Erlaubnis nach § 60 a GewO., die zweckmäßigerweise zusammen mit der Aufstellungsgenehmigung erteilt werden sollte. Wird gegen eine der genannten Vorschriften verstoßen, so kann ein Vergehen nach § 146 Abs. 1 Nr. 5 GewO. und eine Übertretung nach § 60 a in Verbindung mit § 148 Abs. 1 Nr. 7 b GewO. vorliegen.

Die Erfahrungen bei der Bekämpfung des Glücks- und Falschspiels in Berlin

(Vorschlag zur Neufassung des § 284 StGB).

Regierungsrat Oesterheld, Landeskriminalamt Berlin

Ein Bericht über Erfahrungen im heutigen Berlin — auf welchem Gebiet es auch immer sei — erweckt wohl meist die Erwartung, Verhältnisse einer besonderen Färbung kennenzulernen, wie sie die eigenartige politische und ökonomische Situation dieser Stadt hervorbringt. In der kriminalpolizeilichen Materie des Glücksspiels und verwandter Disziplinen muß eine solche Erwartung enttäuscht werden. Berlin hat auf diesem Gebiet kaum etwas zu bieten, das spezifisch und aus diesem Grunde interessant wäre. Die Erscheinungsformen des Glücks- und Falschspiels sind hier die gleichen wie in anderen Großstädten des Bundesgebietes. Eine Berechtigung, Berliner Erfahrungen vorzutragen, ist vielleicht dennoch gegeben, einmal weil an diesem Orte in besonders großem Umfange Gelegenheit geboten war, Erfahrungen zu sammeln. Das gilt vornehmlich für die Erscheinungen des gewerblichen Spielwesens. Es hat auf diesem Gebiete in den letzten Jahren keine nennenswerte Neuerscheinung gegeben, die nicht mindestens ein breites Versuchsfeld auch in Berlin begründet hätte. Als weiterer Grund mag angenommen werden, daß die Berliner Polizeiverwaltung — wie auch einige Großstadtpolizeien des Bundesgebietes — der Auseinandersetzung mit diesen Erscheinungen in keiner Weise ausgewichen ist. Es hat hier ein zäher Kampf stattgefunden, bei dem jede Seite die andere Schritt für Schritt bis an die Grenzen ihrer Möglichkeiten herangedrängt hat. Die uns gesetzten Grenzen sind dabei sichtbar geworden, und wir mußten erfahren: unsere Mittel von gestern reichen nicht aus, der Lage von heute befriedigend zu steuern.

Glücksspiel und Falschspiel wachsen auf dem gleichen Boden. Es ist das Spiel als Gegenstück des wertschaffenden Wirkens des Menschen zur Erhaltung und Gestaltung seines Daseins. Glücksspiel und Falschspiel zu einem Thema einer polizeilichen Betrachtung zusammengekoppelt, sind dennoch nur ein Zufallspaar. Betätigung und Bekämpfung beider liegen auf sehr verschiedenen Ebenen. Gemeinsam ist ihnen die Schwierigkeit, auf diesen Gebieten zu echten Erfolgen zu kommen. Beim Falschspiel liegen diese Schwierigkeiten in der Ermittlung bzw. in der Beweisführung, während die rechtliche Beurteilung völlig unproblematisch ist. Falschspiel ist strafrechtlich Betrug. Beim Glücksspiel, besonders bei dem gefährlichen gewerblichen Glücksspiel, liegen die Dinge umgekehrt. Die Schwierigkeit liegt in der Wertung, und zwar sowohl in der rechtlichen als auch in der technischen Wertung.

Wenden wir uns zunächst dem Falschspiel zu. Die Erfahrungsausbeute des letzten halben Jahrzehnts ist in Berlin mager. In sieben Fällen wurden Bauernfänger des sog. Kümmelblättchen-Spiels überführt. Tatort waren Gastwirtschaften unterster Kategorie. Die Anwendung präparierter Spielwürfel war in vier Fällen nachweisbar. Die Täter waren gewerbliche Veranstalter auf jahrmarktähnlichen Rummelplätzen. Wegen betrügerischen Kartenspiels konnten ebenfalls nur wenige Täter mit Erfolg strafrechtlich zur Verantwortung gezogen werden. In der überwiegenden Zahl wurden Manipulationen bei Preisskatveranstaltungen angewendet. In gewerblichen Spielunternehmen wurde in elf Fällen Falschspiel festgestellt. In drei dieser Fälle handelt es sich um Mischtricks, im übrigen um sog. »Funken«. Eine betrügerische Beeinflussung mechanischer Spiele war nur in einem einzigen Falle feststellbar, in dem ein Gastwirt Veränderungen an der Bremsvorrichtung eines Rotamint-Automaten vorgenommen hatte. Diese niedrigen Zahlen können jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß besonders auf dem Gebiete des Kartenfalschspiels eine latente Kriminalität von erheblichem Umfange vorhanden ist.

Als taktisches Mittel gegen das Kartenfalschspiel bewährte sich eine fleißige Karteiarbeit, die alle Verdachtsfälle erfaßt. Die Perseveranz des Verbrechers tritt auf diesem Gebiet in geradezu klassischer Form in Erscheinung. Befriedigende Erfahrungen bei der Bekämpfung des Falschspiels bei Preis-

skatveranstaltungen ergab die regelmäßige Überprüfung aller Ergebnislisten. Die veranstaltenden Gastwirte waren durchweg bereit, der Polizei dieses Material zur Verfügung zu stellen. An Hand dieser Listen war es möglich, Falschspielerkolonnen wenn schon nicht zur Bestrafung zu bringen, so doch wenigstens so weit auszumachen, daß geeignete Vorkehrungen gegen ihr Wirken möglich wurden.

Im ganzen bietet der Sektor des Falschgeldspiels in den vergangenen Jahren sowohl nach Art als nach Umfang das gewohnte, seit Jahrzehnten bekannte Bild. Die unvergleichlich bedeutenderen Ereignisse liegen auf dem Gebiet des gewerblichen Glücksspiels. Das erhellt schon allein aus der Tatsache, daß seit dem Aufkommen der sog. Spielklubs etwa um die Jahreswende 1950/51 bisher mit unterschiedlicher Lebensdauer 127 gewerbliche Spielklubs in Berlin eröffnet worden sind. Während der Einzug des als Geschicklichkeitsspiel getarnten Glücksspiels in Berlin vom Bundesgebiet her erfolgte, ergibt sich eigenartigerweise für die sog. Kugelballspiele, auf die später eingegangen werden soll, der umgekehrte Weg.

Das gewerbliche Glücksspiel gewann in Berlin, begünstigt durch die Rechtsprechung der Verwaltungs- und Strafgerichte, eine große Verbreitung. Unternehmer der Vergnügungsbranche, besonders Gastwirte, benutzten das Spiel als neuen Zugartikel für ihre mehr oder minder lukrativen Unternehmungen. In erster Linie entstanden die neuen Spielklubs in den Vergnügungszentren um den Bahnhof Zoo herum und auf dem Kurfürstendamm; die ausgesprochenen Arbeiterbezirke wurden aber als Standorte auch nicht verschmäht. Je nach der anzusprechenden Bevölkerung wurden die Klubs ausgestattet: kasinomäßig elegant im Westen; anspruchslos, ja armselig primitiv im Norden und Osten der Stadt. In den Klubs der letzten Art wurden teils noch besondere Tische aufgestellt, an denen das Spiel zu dem minder wertvollen Ostgeld betrieben wurde. Auch bei dem zur Zeit noch in Berlin gespielten Ramso-Spiel können solche Einrichtungen beobachtet werden. Der Spielbetrieb läuft in einigen Unternehmen täglich durchgehend bis zu 24 Stunden. Die Einsätze betragen in den Spiellokalen mit geringerem Niveau 1,— bis 2,— DM — ein Betrag, der vielfach noch von mehreren Personen zusammengelegt zum Einsatz gebracht wird. Das Spiel geht dort mit insgesamt 15,— bis 20,— DM ab. Die sog. Klubs tragen Namen wie »Monte Carlo«, »Carlton«, »Derby« usw. und zeigen damit an, daß sie sich mindestens für Werbezwecke etwas davon versprechen, wenn sie ihr Unternehmen beim Publikum als Glücksspiel einführen.

Auch der Besucherkreis ist je nach der Stadtgegend recht unterschiedlich. Während sich das Publikum in Charlottenburg im wesentlichen aus Geschäftsleuten, Ausländern und Angehörigen ausgesprochen bürgerlicher Berufe zusammensetzt, wobei selbst Kränzchen älterer Damen nicht fehlen, besteht der Spielerkreis in den anderen Bezirken fast ausschließlich aus Arbeitern, mehr noch aus Arbeitslosen, Rentenempfängern usw. Es mag sein, daß in den sog. besseren Spielklubs einzelne Spieler die Möglichkeit, durch Gewinne ihr Vermögen zu verbessern, nur neben der Befriedigung ihres Spieltriebes in Betracht ziehen, in den Spiellokalen des kleinen Mannes beherrscht jedenfalls die Jagd nach dem Gewinn völlig das Bild. Es braucht nicht besonders erwähnt zu werden, daß es ein echtes Spielbedürfnis gibt, das als Gegenpol der Arbeit eine gewisse Existenzberechtigung beanspruchen kann. Es muß jedoch Aufgabe der zuständigen staatlichen Institutionen sein, die Befriedigung dieses Bedürfnisses in einem ungefährlichen Rahmen zu halten. Gerade in einer Zeit, in der durch die Massenerscheinungen des Totos und Lottos die Glücksspielleidenschaft weitester Bevölkerungskreise in erheblichem Maße geweckt wird, ist diese Aufgabe nicht leicht zu nehmen.

Selbstverständlich hat auch in Berlin das Auftreten gewerbsmäßiger Spielunternehmer die öffentliche Meinung zu einer Stellungnahme herausgefordert. Die Presse hat sich dabei fast durchgängig gegen die Bekämpfungsmaßnahmen der Polizei und für die Beibehaltung der Spielbetriebe eingesetzt, mindestens aber nicht das Meinungsklima geschaffen, das dem Vorgehen der Polizei auf allen Ebenen, wo es zu vertreten war, von vornherein ein bereites Verständnis gesichert hätte. Die politischen Parteien nehmen in Berlin entsprechend ihrer Grundkonzeption eine verschiedene Stellung zum öffentlichen gewerblichen Spiel ein. Während die einen es aus ethischen Erwägungen heraus ablehnen, meinen die anderen, daß es der Entscheidung des einzelnen überlassen bleiben müsse, an einem Glücksspiel teilzunehmen oder nicht. Einerseits befürworteten sie in der Diskussion über die Errichtung einer Spielbank in Berlin ein öffentliches Spielkasino mit Monopolstellung, andererseits hielten sie jede Einschränkung in bezug auf die Freiheit des Unternehmertums für unzulässig. Eine Partei hat besonders auf die Gefahren hingewiesen, die für einen großen Teil der arbeitenden Bevölkerung entstehen können, wenn ihr weiter eine so bequeme und verführerische Möglichkeit geboten wird, ihren Arbeitsverdienst ganz oder teilweise sinnlos zu verschwenden.

Die Berliner Spielunternehmungen führen durchweg die Bezeichnung »Klub«. Diese Bezeichnung ist irreführend. Unter einem »Klub« versteht man im allgemeinen einen Personenkreis, der miteinander bekannt ist und sich regelmäßig zur Pflege bestimmter Interessen zusammenfindet und zusammengeschlossen hat. Die Spielklubs in Berlin sind keine Klubs in diesem herkömmlichen Sinne, sondern Spielveranstaltungen, die jedermann zugänglich sind. Die nominellen Besitzer der Spielkasinos sind meist nur vorgeschobene Strohmänner mit straffreier Vergangenheit, während die eigentlichen Hintermänner vielfach mangels dieser Eigenschaft oder aber als Geldgeber anonym zu bleiben wünschen. In einem Falle war bis zum Januar dieses Jahres Geschäftsführer eines Spielkasinos der erste Vorsitzende eines berüchtigten Unterweltvereins, der neben Zuhältern und anderen dunklen Existenzen eine beträchtliche Zahl von Spielunternehmern und Kasinopersonal als Mitglieder aufzuweisen hatte. Auch unter den nicht ordentlichen Mitgliedern dieser Vereinigung befanden sich neben Gastwirten und Inhabern von Vergnügungsstätten Angehörige der gewerblichen Spielbranche.

In Berlin besteht auch eine eigene Organisation der Spielklubunternehmer, der sog. »Fachverband der Berliner Spielkasinoinhaber«. Wie weit die Belange und Befugnisse dieses Verbandes reichen, konnte bisher nicht völlig geklärt werden. Eine Zeitlang stand der Berliner Verband in einem scharfen Gegensatz zu dem Westdeutschen Verband der Spielunternehmer, der unter der Leitung von Stahl steht. Weiterhin existiert in Berlin die sog. »Royal-Spielbetriebs-GmbH.«, die sich bemüht, das Royal-Ballspiel auch in den Städten Westdeutschlands einzuführen.

Nach der Schilderung der tatsächlichen Verhältnisse sollen die rechtliche Lage und die damit verknüpfte Geschichte des Spielunwesens in Berlin dargestellt werden, wie sie sich unter ständiger Gegenwehr der Berliner Polizei entwickelt haben.

Der Spielunternehmer Geiger, Angehöriger der Westdeutschen Unternehmergruppe Stahl, beantragte im Mai 1950 beim Bezirksamt Berlin-Kreuzberg die Gewerbeerlaubnis für den Betrieb des Kasinospiels. Das Bezirksamt Berlin-Kreuzberg und als Beschwerdeinstanz auch der damalige Magistrat von Berlin versagten aus grundsätzlichen Erwägungen zunächst die Gewerbezulassung für ein derartiges Unternehmen. Schon im Juni des gleichen Jahres hob aber das Stadtverwaltungsgericht Berlin-Kreuzberg im Verwaltungsstreitverfahren die Versagung der Gewerbegenehmigung auf. Ebenso entschied im Berufungsverfahren das Bezirksverwaltungsgericht für den amerikanischen Sektor in Berlin in Zehlendorf mit Urteil vom 3. 11. 1950 zugunsten des Antragstellers und wies die vom Magistrat eingelegte Berufung zurück. Das Urteil dürfte allgemein bekannt sein. Es hat eine Bresche geschlagen. Die Verwaltung war in diesem Rechtsstreit der Auffassung, das Kasinospiel sei genehmigungspflichtiges Glücksspiel, während die Verwaltungsgerichte den Standpunkt vertraten, das Kasinospiel sei dem Ecarté ähnlich und müsse daher unter Berücksichtigung der Entscheidung des ehemaligen Preußischen Oberverwaltungsgerichts vom 30. 5. 1929 als Geschicklichkeitsspiel gewertet werden. Der Geschicklichkeitscharakter sei nach Ansicht des Gerichtes darin zu finden, daß es der Ponte möglich sei, eine Beratung durchzuführen und daß der Hauptspieler an das Abstimmungsergebnis der Ponte gebunden sei. Im übrigen sei das Propos nicht geeignet, dem Kasinospiel den Charakter eines Geschicklichkeitsspiels zu nehmen, da alle Beteiligten gerade hierdurch in erheblichem Umfange Gelegenheit hätten, die Karten kennenzulernen.

Als Folge dieses Urteils schossen in allen Stadtteilen die Spielklubs förmlich aus dem Boden. Bei kriminalpolizeilichen Überprüfungen wurden wiederholt Verstöße gegen die offiziell deklarierten Spielregeln festgestellt. Im einzelnen konnten folgende Beobachtungen gemacht werden:

1. Den Mitspielern der Bank und der Ponte war es nicht möglich, auf das Ausspielen, das weitere Spiel und das Proponieren Einfluß zu nehmen, weil sie infolge ungeeigneter Spielräumlichkeiten überhaupt keine ausreichende Einsicht in die Karten des Hauptspielers nehmen konnten bzw. das auch gar nicht wollten.
2. Die Karten wurden nicht einzeln über den Tisch gespielt, sondern offen hingelegt.
3. Der Coup wurde nicht klargemacht, d. h. die Sätze waren nicht gegeneinander abgestimmt oder das Kartengeld war nicht bezahlt.
4. Der Hauptspieler faltete die Karten sofort zusammen.

Die Kriminalpolizei hat auf Grund derartiger Spielregelverstöße Strafanzeigen sowohl gegen Unternehmer als auch gegen Mitspieler erstattet. Die Staatsanwaltschaft sah jedoch aus subjektiven Gründen in diesen Fällen von der Klageerhebung ab.

Im September 1952 hat die Kriminalpolizei unter Heranziehung von 60 Kriminalbeamten in mehreren aufeinanderfolgenden Nächten wiederum Kontrollen in den Spielkasinos vorgenommen. Hierbei wurden ebenfalls und in beweisgeeigneter Weise zahlreiche Spielregelverstöße der oben-

genannten Art festgestellt. Diese Feststellungen boten die Grundlage für eine strafprozessuale Sicherstellung des verwendeten Spielgerätes und zur Schließung von drei Spielklubs. Der Strafrichter erklärte die sichergestellten Gegenstände für beschlagnahmt.

Der zeitlichen Entwicklung vorgreifend, mag um des Zusammenhanges willen bereits an dieser Stelle der weitere Verlauf dieser Strafverfahren kurz geschildert werden: in der ersten Instanz wurden die Angeklagten vom Schöffengericht zu Geldstrafen zwischen 10,— und 300,— DM verurteilt; in dem späteren Rechtsmittelverfahren wurden sie von der Großen Strafkammer des Landgerichts und auch schließlich vom Kammergericht (Urteil vom 7. 4. 1954) freigesprochen. Das Kammergericht vertrat die Auffassung, daß unabhängig von der Frage, ob das Kasinospiel Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel sei, es sich in dem hier zu beurteilenden Falle jedenfalls um kein verbotenes Glücksspiel im Sinne des § 284 StGB handeln könne, weil die Spielregeln die Billigung des Senators für Wirtschaft und Ernährung sowie des Polizeipräsidenten gefunden hätten. In dieser Billigung sei eine behördliche Genehmigung des Spiels im Sinne des § 284 StGB zu erblicken. Wenn nun auch, so meint das Kammergericht, durch einzelne Außerachtlassungen der Spielregeln der von der behördlichen Erlaubnis gedeckte Bereich verlassen werde und in diesen Fällen eine behördliche Zustimmung zu dem tatsächlich veranstalteten Spiel nicht vorläge, so würde doch das veranstaltete Spiel nur dann zum unerlaubten Glücksspiel werden, wenn die Mehrheit sämtlicher Spieler sich in gleicher Weise verhalten hätte. Maßgebend sei der allgemeine Charakter des Spieles, der nur einheitlich beurteilt werden könne. Ein Spiel könne nicht für den einen Teilnehmer verbotenes Glücksspiel und für den anderen Geschicklichkeitsspiel oder behördlich erlaubtes Spiel sein.

Wenn man noch mit Vorbehalt auf Grund des damals forensisch festgestellten Sachverhalts den Rechtsausführungen des Kammergerichts insoweit folgen kann, als sie den einheitlichen Charakter der Spielveranstaltung betreffen, so unterliegt m. E. seine Auffassung, die Gewerbezulassung und die Kenntnisnahme der Behörde von den eingereichten Spielregeln seien als behördliche Genehmigung im Sinne des § 284 StGB aufzufassen, sehr starken Bedenken. Die Gewerbezulassung ist nämlich nicht für ein Glücksspiel erteilt worden, sondern gerade unter der Voraussetzung, daß das zu veranstaltende Spiel kein Glücksspiel sei.

Nachdem die Kriminalpolizei durch ihr Einschreiten im September 1952 zu erkennen gegeben hatte, daß sie das in den Spielkasinos praktizierte Spiel für strafbares Glücksspiel halte und der Strafrichter, indem er die aus diesem Anlaß vorgenommenen Beschlagnahmungen bestätigte, dieser Auffassung offensichtlich beigetreten war, sah sich die Abteilung IV des Polizeipräsidentiums in ihrer verwaltungspolizeilichen Zuständigkeit im Oktober des Jahres veranlaßt, auf Grund der §§ 14, 40, 41 PVG zur Verhinderung strafbarer Handlungen allen Berliner Spielklubunternehmern die Fortsetzung des Spiels zu untersagen. Wegen überwiegenden öffentlichen Interesses war diese Untersagungsverfügung gleichzeitig mit der Aufhebung des Suspensiveffekts etwaiger Rechtsmitteleinlegungen ausgestattet. Die Unternehmer haben gegen diese Verfügung Klage beim Verwaltungsgericht Berlin erhoben, mit dem Erfolg, daß die Verfügung aufgehoben wurde. Auch die Aufhebung des Suspensiveffekts wurde durch dieses Urteil, das am 7. 11. 1952 erging, für beseitigt erklärt. Die Entscheidung gründete sich im wesentlichen auf die gleichen Gesichtspunkte wie die frühere Entscheidung des Bezirksverwaltungsgerichts im amerikanischen Sektor. Gegen dieses Urteil wurde noch im Jahre 1952 Berufung eingelegt, über die aber das zuständige Oberverwaltungsgericht bisher keine Entscheidung getroffen hat. Das Verfahren wurde ausgesetzt bis zum Vorliegen einer Entscheidung des Bundesverwaltungsgerichts in der damals bereits anhängigen Verwaltungsstreitsache Lutz gegen Freie und Hansestadt Hamburg. In dieser Verwaltungsstreitsache stand die gleiche Grundsatzentscheidung an, ob Kasinospiel Glücksspiel oder Geschicklichkeitsspiel sei. Das Urteil ist bekanntlich vor wenigen Wochen ergangen. Das Bundesverwaltungsgericht hat in dem Verkündungstermin mit aller Deutlichkeit zum Ausdruck gebracht, daß das Kasinospiel objektiv Glücksspiel sei, unabhängig davon, ob gewisse Geschicklichkeitsmomente bei diesem Spiel vorlägen. Auf einzelne Geschicklichkeitsmomente komme es im Hinblick auf die überwiegende Zahl der Zufallsmomente nicht an. Diese letzteren ergäben sich insbesondere aus der geringen Zahl der ausgegebenen Karten, aus dem einseitigen Ausspielenmüssen und der Untätigkeit der Hinterhand.

Auch im Hinblick auf diese neue Lage verdient es festgehalten zu werden, daß es in Berlin jedenfalls innerhalb von mehr als zweieinhalb Jahren nicht möglich war, gerichtlich klären zu lassen, ob das Kasinospiel Glücksspiel ist oder nicht.

Wenden wir uns wieder den Ereignissen des Jahres 1952 zu, so war in Berlin durch die Entscheidung des Verwaltungsgerichts vom 7. November eine Situation geschaffen, in der die weitere Bekämpfung des Glücksspiels auf dem Wege des Polizeirechts für unabsehbare Zeit unmöglich geworden war. Die

Polizei gab sich damit nicht zufrieden. Auf's neue versuchte sie, dem unerträglichen Zustande mit den Mitteln des Strafprozesses beizukommen. Dabei wurden taktisch neue Wege eingeschlagen. Während früher versucht worden war, den Glücksspielcharakter des hier betriebenen Kasinospiels durch den Nachweis von Spielregelverstößen zu belegen, versuchte die Kriminalpolizei nunmehr, den Beweis zu führen, daß das gewerbliche Kasinospiel auch bei Beachtung der deklarierten Spielregeln nach den ihm innewohnenden natürlichen Gesetzen zwangsläufig praktisch zum Glücksspiel werden muß und in Berlin effektiv dazu geworden war.

Durch eine umfangreiche, von lang dauernden Sondereinsätzen der Kriminalpolizei getragene Aktion wurden in den Monaten von Januar bis März 1953 etwa 27 000 Spiele beobachtet und registriert. Dabei ergab sich, daß in ungefähr 65 bis 70% der Spiele von der Möglichkeit des Proponierens kein Gebrauch gemacht wurde. Es war damit dargelegt, daß die überwiegende Zahl der Spielteilnehmer infolge der Kenntnis von nur ganz wenigen Karten das Spiel als Glücksspiel betrieb.

Bevor aus dieser Einsicht Folgerungen gezogen wurden, wurde die ermittelte Sachlage in Verbindung mit einem Rechtsgutachten des Leiters der Berliner Kriminalpolizei dem Generalstaatsanwalt beim Landgericht unterbreitet, der sich der Ansicht der Kriminalpolizei, daß es sich bei dem Kasinospiel in der nunmehr festgestellten tatsächlichen Spielweise um ein Glücksspiel im Sinne des § 284 StGB handele, ausdrücklich anschloß.

Es bedarf hier keiner näheren Ausführungen darüber, daß die erklärte Überzeugung der zuständigen Staatsanwaltschaft von der Strafbarkeit eines bestimmten Verhaltens der Berliner Kriminalpolizei verbindlich die Aufgabe stellte, gegen dieses Verhalten einzuschreiten. Da aber in Betracht gezogen werden mußte, daß sich die Spielveranstalter auch gegenüber diesem Sachverhalt, sei es auf Unkenntnis der gegebenen Tatsachen, sei es auf einen entschuldbaren Irrtum hinsichtlich ihrer strafrechtlichen Bewertung, berufen konnten — letzteres besonders wegen der bis dahin vorliegenden gegenteiligen Verwaltungsrechtsprechung —, wurde den einzelnen Veranstaltern eine schriftliche Mitteilung über die neue Beurteilung der Verhältnisse zugestellt. Mit ausdrücklicher Billigung der Staatsanwaltschaft wurde ihnen gleichzeitig eröffnet, daß sie mit strafprozessualen Maßnahmen zu rechnen haben würden, wenn sie den Spielbetrieb nach Ablauf einer bestimmten kurzen Frist, in der sie sich selbst von der Richtigkeit der kriminalpolizeilichen Feststellungen überzeugen möchten, fortsetzen würden.

Von den seinerzeit bestehenden 36 Spielklubs stellten auf Grund dieses Vorgehens etwa die Hälfte ihren Betrieb mit Ablauf der gesetzten Frist aus eigener Entschließung ein. Die übrigen führten das Spiel in veränderter Form weiter, indem sie, um dem Vorwurf des mangelnden Proponierens zu entgehen, in eigenmächtiger Abänderung der bei der Gewerbezulassung eingereichten Spielregeln nunmehr das Zwangspropos einführten. Da das Kasinospiel mit Zwangspropos nach der herrschenden Ansicht der Sachverständigen erst recht zum Glücksspiel wird und die Spielunternehmer für diese neue Spielart nicht einmal eine Gewerbe genehmigung hatten, schritt die Kriminalpolizei unverzüglich gegen sie ein. In der Nacht zum 19. 3. 1953, das war knapp nach Ablauf der gesetzten Frist, wurden in diesen Betrieben sämtliche Spielgeräte beschlagnahmt — eine Maßnahme, die praktisch der Stilllegung dieser Betriebe gleichkam. Die von der Kriminalpolizei, d. h. von Hilfsbeamten der Staatsanwaltschaft, ausgesprochene Beschlagnahme wurde sowohl vom Amtsrichter als auch im Beschwerdeverfahren vom Landgericht bestätigt. Dennoch blieb den durch dieses Einschreiten eingeleiteten Strafverfahren gegen die Unternehmer letztlich der Erfolg einer Verurteilung versagt. In einigen Fällen erkannten die Gerichte auf Freispruch mangels Beweises, in anderen stellte die Staatsanwaltschaft aus gleichem Grunde das Verfahren ein. In diesem Zusammenhang spielte es u. a. eine Rolle, daß ein Vertreter der Staatsanwaltschaft in der kritischen Zeit vor der Beschlagnahmeaktion dem Bevollmächtigten der Spielunternehmer gegenüber erklärt hatte, die Staatsanwaltschaft werde ihre Ansicht, daß das z. Z. in Berlin realisierte Kasinospiel Glücksspiel sei, bei Einführung des Zwangspropos nicht aufrechterhalten.

Der Vollständigkeit halber sei noch erwähnt, daß das Verwaltungsgericht Berlin durch eine Entscheidung, die ohne vorherige mündliche Verhandlung erging, die Mitteilung der Polizei an die Spielklubbesitzer über die tatsächlichen Verhältnisse des von ihnen veranstalteten Spieles und die daraus abzuleitenden Folgen für einen Verwaltungsakt erklärte und diesen aufhob. Es ist hier nicht der Raum, sich mit dieser Entscheidung verwaltungsrechtlich auseinanderzusetzen.

Trotz der Desavouierung durch die Verwaltungsgerichtsbarkeit und trotz der Erfolglosigkeit der angestrengten Strafverfahren setzte die kriminalpolizeiliche Maßnahme vom 19. 3. 1953 der Geschichte des Kasinospiels in Berlin praktisch ein Ende. Nach einem gewissen Intervall trat nunmehr das sog. R a m s o -Spiel auf den Plan.

Unter der Bezeichnung »Ramso« hatte der Vorsitzende der Westdeutschen Spielvereinigung — Stahl — im Herbst 1952 bestimmte Kartenspielregeln zum Musterschutz angemeldet. Stahl erklärte der Berliner Kriminalpolizei, daß er nur eine einzige Lizenz des musterrechtlich geschützten Ramso-Spieles zur Ausübung in zwei Spielklubs nach Berlin vergeben würde. Die beschränkte Zahl und die Exklusivität dieser Klubs sollte dazu beitragen, auf dem Gebiete des Spielwesens in Berlin erträgliche Verhältnisse zu schaffen. Stahl stellte in Aussicht, gegen etwaige von ihm nicht lizenzierte Benutzer des Ramso-Spiels mit den Mitteln der zivilen Gerichtsbarkeit vorzugehen. Bei der Erteilung der Gewerbe genehmigung des Ramso-Spiels wurden von dem zuständigen Bezirksamt auf Veranlassung der Polizei folgende Auflagen erteilt:

1. Die Ponte hat bei der Beratung und bei den notwendigen Abstimmungen mitzuwirken.
2. Die große Öffentlichkeit ist durch ausreichend strenge Klubbestimmungen vom Spiel fernzuhalten. Bloße Scheinformalitäten werden nicht als Wahrung des Klubcharakters anerkannt.

Ungeachtet der Musterrechte des Stahls griffen bald mehrere Berliner Spielunternehmer das Ramso-Spiel auf. Ein von Stahl hiergegen angestrebter Prozeß endete, soweit hier bekannt ist, mit einem Vergleich des Inhalts, daß die Spielunternehmer sich verpflichteten, die bei dem Betriebe des Ramso-Spiels gebrauchten Kartenspiele von der Westdeutschen Spielvereinigung, d. h. praktisch von Stahl, zu erwerben.

Das Ramso-Spiel, das ebenfalls nur ein abgeändertes Ecarté oder Kasinospiel darstellt, bemüht sich, gewisse Schwierigkeitsmomente in das Spiel zu bringen und damit den Eindruck oder auch den Charakter eines Geschicklichkeitsspieles zu erzeugen. Besonders zwei Momente sind in diesem Zusammenhang hervorzuheben: einmal der Umstand, daß der Spieler eine bedeutend größere Anzahl von Karten als beim Kasinospiel kennenlernt, zum anderen, daß die Spieldauer eine wesentlich längere als beim Kasinospiel ist. Die längere Spieldauer ist gewiß der Reizwirkung des Spiels nicht förderlich. Für den Unternehmer wirkt sie sich darüber hinaus als eine Umsatzbremse und damit als Gewinneinbuße aus. Hier mögen u. a. die Gründe für die leicht fallende Konjunktur des Spielwesens liegen, die in letzter Zeit in Berlin festzustellen ist.

Die Bilanz des kriminalpolizeilichen Vorgehens auf dem Gebiete des Spielwesens in Berlin sieht folgendermaßen aus: Bei Einsetzen der Maßnahmen vom 19. 3. 1953 bestanden in Berlin 36 Spielunternehmungen für Kartenspiele. Nach der Lahmlegung dieser Betriebe entstanden nach und nach 22 neue Kartenspielunternehmungen, in denen Ramso gespielt wird. Die Zahl dieser Betriebe ist z. Z. auf 18 zurückgegangen.

Seit Herbst 1953 sind, von einigen unbedeutenden Versuchen in früherer Zeit abgesehen, erstmalig gewerbliche Kugelballspiele von roulette-ähnlichem Charakter in Berlin in Erscheinung getreten. Es handelt sich dabei um folgende Sonderformen: das sog. Royalballspiel, das Majesticballspiel, das Roxyballspiel und das Savoyballspiel. Auf die technische Konstruktion wie auf die Spielregeln dieser Spiele kann hier nicht näher eingegangen werden. Im Grunde handelt es sich bei allen diesen Spielen um verschiedene Abwandlungen des allgemein bekannten Prinzips der unter Schwerkraftwirkung abrollenden Kugel.

Die Einführung des Royalballspieles, das zunächst längere Zeit das einzige Spiel dieser Art in Berlin blieb, wurde durch ein Gutachten der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt ermöglicht, in dem das Spiel als Geschicklichkeitsspiel anerkannt wurde. Nachdem dieses Gutachten von dem Präsidenten der Bundesanstalt aufgehoben worden war, erklärte die Anstalt in einem weiteren Gutachten, daß dieses Ballspiel als mechanisch betriebenes Spiel anzusehen sei. Die Abteilung IV des Polizeipräsidiums Berlin als zuständige Polizeiverwaltungsdienststelle hat unter Berufung auf dieses Gutachten den Veranstaltern gegenüber die Auffassung geltend gemacht, daß das Royalballspiel als mechanisch betriebenes Spiel der Zulassung durch die Bundesanstalt bedürfe. Der Veranstalter erhob nunmehr Feststellungsklage im Verwaltungsstreitverfahren mit dem Ziele, das Ballspiel als ein nicht mechanisch betriebenes Spiel feststellen zu lassen. Das Verwaltungsgericht Berlin hat dieser Klage stattgegeben. Zu der Frage, ob es sich bei diesem Kugelspiel um ein Glücksspiel oder ein Geschicklichkeitsspiel handle, nahm das Gericht jedoch nicht Stellung. Das Gericht führte aus: für die Frage, ob eine Spiel-einrichtung als mechanisch betrieben angesehen werden könne, sei der Sprachgebrauch und die Verkehrsauffassung maßgebend. Auf die wissenschaftlich-technische Auslegung des Begriffes komme es nicht an. Einfache Geräte erfüllten den rechtlichen Begriff der mechanisch betriebenen Spieleinrichtung nicht. Es müsse vielmehr schon ein komplizierterer Mechanismus vorliegen, wenn der Begriff, den der durchschnittliche Staatsbürger mit der Bezeichnung »mechanisch betrieben« verbinde, erfüllt sein solle. Der Gesetzgeber habe nur solche Spieleinrichtungen der Prüfung durch die Physikalisch-Technische Bundesanstalt unterwerfen wollen, die für den normalen Beobachter schwer zu über-

schaufen seien und deren Beurteilung technische Fachkenntnis voraussetze. Nach Ansicht des Gerichtes sei es auch nicht vertretbar, den Begriff »Mechanismus« aus dem Grunde weit auszulegen, um eine möglichst große Anzahl von Spieleinrichtungen der Zulassungspflicht zu unterwerfen.

Mit diesem Urteil wurde einem verwaltungspolizeilichen Vorgehen gegen die Ballspiel-Unternehmungen weitgehend die Handhabe entzogen. Da das Urteil aber nicht die Frage entschieden hatte, ob es sich bei den Ballspielen um ein Geschicklichkeitsspiel handele, blieb der strafprozessuale Weg zunächst offen. Die Kriminalpolizei hat ihn beschritten, indem sie gegen sämtliche Unternehmer der Kugelballspiele Strafanzeige gem. § 284 StGB erstattete.

Der Leiter der Berliner Kriminalpolizei hat dem Glücksspieldezernat hierzu eine Direktive erteilt, die im Hinblick darauf, daß die Ballspiele vielleicht auch in Kürze in Westdeutschland Bedeutung erlangen werden, hier wiedergegeben werden soll.

1. Es mag dahin stehen, ob die veranstalteten rouletteähnlichen Spiele nach einem objektiven Befund Glücksspiel im Sinne eines absoluten Glücksspiels oder Glücksspiel in concreto sind. Die gutachtliche Beurteilung dieser Frage ist, soweit nicht bereits geschehen, Sachverständigen zu überlassen.
2. Selbst wenn die rouletteähnlichen Spiele nach einem objektiven Befund nur relative Glücksspiele sind, die nach Art ihrer Beschaffenheit und Einrichtung als Geschicklichkeitsspiele gehandhabt werden können, verfügen im Durchschnitt die Spieler, denen die Spiele eröffnet sind und die an ihnen teilnehmen, nicht über die zur Überwindung des Zufalls erforderliche Geschicklichkeit. Hierdurch werden die von den beschuldigten Unternehmern veranstalteten rouletteähnlichen Spiele Glücksspiel in concreto. Die individuelle Geschicklichkeitsfeststellung ist in bezug auf den einzelnen beteiligten Spieler kaum forensisch verwertbar zu ermitteln. Die Richtigkeit dieser Auffassung ergibt sich aus folgenden Überlegungen:

a) Die Beteiligung der Unternehmer beim Ecarté und ähnlichen Kartenspielen bestand bzw. besteht in der Bereitstellung von Spieleinrichtungen; die Unternehmer erhielten bzw. erhalten als Gegenleistung einen bestimmten Hundertsatz des Spielkapitals. Die Unternehmer beim Ecarté usw. sind demgemäß am eigentlichen Spiel nicht unmittelbar beteiligt. Das Spiel beim Ecarté usw. bleibt mithin ein Zweikampf von Spielerparteien, bei dem die Unternehmer bei Einhaltung der Spielregeln nicht einmal sekundieren dürfen. Demgemäß kann beim Ecarté und ähnlichen Spielen unter Umständen noch die Fiktion aufrecht erhalten werden, daß die geschicktere Partei jeweils erfolgreich sein könne.

Im Gegensatz hierzu erscheinen die Unternehmer von rouletteähnlichen Spielen selbst als Bankhalter gegen die eigentlichen Spieler.

b) Die Gewinnchance des Unternehmers bei rouletteähnlichen Spielen besteht mithin darin, daß — den Geschicklichkeitscharakter des Spieles nach seinem objektiven Befund unterstellt — die Mehrzahl der Spieler — ausgedrückt in der Höhe ihrer unterschiedlichen Einsätze — nicht über die Geschicklichkeit verfügt, welche erforderlich ist, um den — unterstellten — Geschicklichkeitseffekt der rouletteähnlichen Spiele auszunutzen. Wäre also im Durchschnitt derjenige Spieler, dem die Spiele eröffnet sind und der sich an den Spielen beteiligt, mit einer Geschicklichkeit ausgerüstet, die mit den Geschicklichkeitsmöglichkeiten der Spiele korrespondierte, würden die Unternehmer wirtschaftlich im besten Falle ohne Gewinn und Verlust, im ungünstigsten und wahrscheinlichsten Falle aber mit Verlust abschneiden. Daß dies nicht der Fall ist, ergibt sich aus dem längeren wirtschaftlichen Bestehen der Unternehmungen. Daß die Unternehmer das Spiel auch in bezug auf die in dieser Verfügung mitgeteilten Merkmale subjektiv als Glücksspiel betrachten, ergibt sich daraus, daß sie ihre Unternehmungen in Erwerbsabsicht, d. h. mit der Kalkulation eröffnet haben, die Veranstaltungen wären für sie gewinnabwerfend.

Besonders drastisch dürfte der Beweis für die Richtigkeit meiner Auffassung da erbracht sein, wo Unternehmer solchen Spielern die Fortsetzung der Spielbeteiligung unmöglich gemacht haben, die sich so viel Geschicklichkeit in der Spielbeherrschung angeeignet haben, daß sie in der Mehrzahl der Fälle gewonnen haben. Vorkommnisse dieser Art unterstützen nur die Richtigkeit meiner Auffassung; auch ohne sie sind nach meiner Auffassung die Voraussetzungen des verbotenen Glücksspiels gegeben.

Der Ausgang der unter diesen Gesichtspunkten angestrengten Strafverfahren bleibt abzuwarten.

Wenn wir heute in Berlin und im Bundesgebiet vor einem Spielunwesen solchen Ausmaßes stehen, so mag aus der Entwicklung der geschilderten Verhältnisse in Berlin entnommen werden,

wo die Hauptursachen für diesen Zustand zu suchen sind. Es ist neben der Unzulänglichkeit der einschlägigen Rechtsvorschriften vor allem eine extremistische Rechtsstaatlichkeit, die, wie der Präsident des Bundesverwaltungsgerichts bei seiner Amtseinführung mit Recht hervorhob, auf dem besten Wege ist, die Exekutive lahmzulegen und unseren Rechtsstaat in einen Rechtswegestaat zu verwandeln.

Bevor ich auf die aus dieser Lage zu ziehenden Folgerungen eingehe, sollen noch einige andere Erscheinungsformen des Spielwesens in Berlin kurz gestreift werden.

In nicht unbeträchtlicher Zahl sind in den vergangenen Jahren in Berlin Ausspielungen und Lotterien veranstaltet worden, um auf diesem Wege Kapital für die verschiedensten gemeinnützigen Zwecke zu beschaffen. Alle diese Spielmöglichkeiten regen den Spieltrieb der Bevölkerung in einem sehr unerwünschten Umfange an. Einige dieser Veranstaltungen gaben noch dazu den Boden ab für eine besondere Kriminalität, die sich in der Steuerung der Hauptgewinne, der Durchsuchung von Losbriefen nach Gewinnen usw. verwirklichte.

Von den Spielautomaten, die im Rahmen des § 33 d der Gewerbeordnung auf Antrag zugelassen werden können, gibt es in Berlin zur Zeit ca. 7000. Sie verteilen sich auf fast sämtliche Gaststätten Berlins. Nach § 10 Abs. 1 Ziffer 3 der Durchführungsverordnung zur Aufstellung mechanisch betriebener Spieleinrichtungen vom 27. 4. 1954 kann die Zahl der aufzustellenden Geräte beschränkt werden. In Durchführung dieser Verordnung hat die Polizeiverwaltung in Berlin die Zulassung auf höchstens zwei Geräte für einen Raum durch eine generelle Anweisung beschränkt. Auch hier hat die Verwaltungsgerichtsbarkeit die einschränkende Maßnahme der Verwaltung nicht gebilligt, sondern im Gegensatz auch zur Auffassung des Bundesinnenministeriums entschieden, daß nur eine konkrete Gefahr im jeweiligen Einzelfall die Aufstellung mehrerer Glücksspielautomaten unzulässig erscheinen lassen könne.

Auch auf diesem Gebiet wurden die Einrichtungen des Spielwesens selbst wieder zur Quelle einer neuen Straffälligkeit, die in verschiedenartigen Manipulationen an den Automaten immer erheblicher in Erscheinung tritt. Auch wurden Blanko-Zulassungsscheine festgestellt, von denen zur Zeit noch nicht feststeht, auf welchem illegalen Wege sie in den Besitz der Interessenten gekommen sind.

Nicht nur die geschilderten Verhältnisse in Berlin, sondern m. E. auch die gleichgelagerten Zustände in der Bundesrepublik beweisen allzu deutlich, daß die derzeitige Rechtsordnung und ihre Handhabung keine ausreichenden Mittel für eine erfolgreiche Bekämpfung des ungesunden Spielwesens darstellen.

Werfen wir zunächst einen Blick auf das geltende Recht. Ihrem Inhalte nach ist die Vorschrift des § 284 StGB keine Norm kriminellen Unrechts wie die übrigen Deliktsbegriffe des Strafgesetzbuches, sondern eine Vorschrift auf dem Gebiete des Ordnungsstrafrechts und damit im materiellen Sinne Polizeirecht. Mit der Vorschrift des § 284 StGB sollte, wie das Reichsgericht in einer Entscheidung im 65. Bande ausgeführt hat, die wirtschaftliche Ausbeutung der natürlichen Spielleidenschaft durch obrigkeitliche Kontrolle und Zügelung verhindert werden. Zur Abgrenzung des ausbeutenden gegenüber dem nur unterhaltenden Spiele wurde der Begriff des Glücksspiels benutzt. Seine Definition hat der Gesetzgeber der Rechtsprechung überlassen. Diese hat den Begriff des Glücksspiels rein formal-logisch aus seinem Gegensatz — dem Geschicklichkeitspiel — heraus entwickelt. Als Geschicklichkeitsspiele erkannte die Rechtsprechung solche Spiele an, bei denen der Durchschnitt der Spieler es durch die Art der Spieleinrichtung und die Spielregeln in der Hand hat, durch körperliche oder geistige Geschicklichkeit das Spiel zu lenken und seinen Ausgang mit hoher Wahrscheinlichkeit zu beeinflussen. Entsprechend sind beim Geschicklichkeitspiel also folgende Bedingungen zu fordern:

1. objektiv: Spieleinrichtungen und Spielregeln müssen so beschaffen sein, daß der Spiel-
ausgang in der Mehrzahl der Fälle durch Geschicklichkeit bestimmt werden kann;
2. subjektiv: der Durchschnitt der Spieler, denen das Spiel zur Benutzung eröffnet ist, muß
über das Maß von Geschicklichkeit verfügen, welches zur Überwindung der dem Spiele inne-
wohnenden Zufallsmomente erforderlich ist.

In einer Reihe von Fällen, in denen Spiele auf ihren Geschicklichkeits- bzw. Glücksspielcharakter zu untersuchen sind, wird man in der Lage sein, festzustellen, daß Spiele schon nach ihrem objektiven Befund unter allen Umständen Glücksspiele sind. Man spricht dann von »absoluten Glücksspielen« oder, wie das Reichsgericht es ausdrückt, von »Glücksspielen in abstracto«. Ist »Glücksspiel in abstracto« festgestellt, so ist für eine Prüfung der subjektiven Merkmale kein Platz mehr. Im

anderen Falle sind auch die subjektiven Merkmale zu untersuchen. Ein Geschicklichkeitsspiel ist also nur dann anzunehmen, wenn bei der objektiven Prüfung festgestellt worden ist, daß nach der Beschaffenheit und dem Ablauf des Spiels geistige oder manuelle Geschicklichkeit in der Mehrzahl der Fälle den Zufall überwinden können und die Spieler über die hierzu erforderliche Geschicklichkeit verfügen.

Die dogmatische Behandlung der Materie durch die Rechtsprechung ist verhältnismäßig klar. Weniger klar, zumindest außerordentlich schwierig, ist die Subsumtion einzelner Sachverhalte unter diese Begriffsmerkmale. Mit einiger Zuverlässigkeit mögen die objektiven Merkmale mechanischer Spieleinrichtungen begutachtet werden. Ungleich schwieriger ist jedoch die Prüfung der objektiven Merkmale bei Kartenspielen. Die Prüfung der subjektiven Merkmale ist nahezu in allen Fällen ungeheuer schwierig.

Wie die Gerichtsverfahren seit dem verstärkten Auftreten der Spielunternehmer deutlich gezeigt haben, hat diese Begriffsbestimmung nicht ausgereicht, um rechtlich klare Verhältnisse zu schaffen. Nicht nur die Gerichte verschiedener Gerichtsbarkeiten, wie die Verwaltungsgerichte und die Strafgerichte, sind zu unterschiedlichen Auffassungen über ein und dasselbe Spiel gekommen, sondern auch die Gerichte der gleichen Gerichtsbarkeit haben die widersprechendsten Entscheidungen gefällt. Durch solche Widersprüche leidet die Staatsautorität, während die Spielunternehmer einen nicht zu unterschätzenden Auftrieb erlangen und diese Rechtsunsicherheit ausnutzen. Haben sie es doch bei dieser Lage in der Hand, durch einige kleine Änderungen der Spielregeln die Exekutive in einen Instanzenkrieg zu verwickeln, der ihr jedes wirksame Handeln auf Jahre hinaus unmöglich macht. Es ist übrigens bemerkenswert, daß das Zivilrecht auf dem Gebiete des Spieles eine ähnliche Rechtsnot nicht kennt, sondern sich einfache Formen schaffen konnte, die den gesunden Bedürfnissen durchaus entsprechen. Die durch die Verwendung des Glücksspielbegriffes geschaffene Kalamität wird noch größer dadurch, daß nicht nur die Juristen sich nicht über die Frage einigen können, ob Glücksspiel oder Geschicklichkeitsspiel vorliegt, sondern auch die Vertreter der Naturwissenschaft hier uneinheitlicher Meinung sind, wie es die Äußerungen der verschiedenen Dienststellen der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt in der letzten Zeit erkennen lassen.

Eine künftige Regelung sollte m. E. auf die Gegenüberstellung Glücksspiel und Geschicklichkeitsspiel, die sich für die zu verfolgenden Zwecke als so ungeeignet wie möglich erwiesen hat, verzichten. Statt dessen sollte das Strafgesetz sich auf die Gründe zurückbesinnen, die allein auch die Strafwürdigkeit des Spiels tragen können, nämlich die besondere Gefährlichkeit, die jede bequeme Betätigung des Spielbetriebes unter Einsatz von Vermögenswerten mit sich bringt. Wie aus den Motiven zur Neufassung des § 284 StGB im Jahre 1919 bereits zu erkennen ist, sollten Spiele bei vermögensgefährdender Tendenz für breiteste Bevölkerungskreise unter Strafe gestellt werden. Maßgebend war für die Einführung der derzeitigen Fassung bereits der Gefährdungstatbestand. Ob ein Spiel Glücksspiel oder Geschicklichkeitsspiel ist, das hat — wie die neueren Formen des gewerblichen Spiels deutlich erweisen — für seinen Gefährlichkeitsgrad kaum noch die Bedeutung eines Indizes.

Bei einer Neufassung der Vorschrift müßte daher jedes nicht besonders zugelassene öffentliche oder gewerbliche Spiel unter Strafe gestellt werden, wenn es die Gefahr mit sich bringt, einen nicht nur unbedeutenden Vermögensverlust herbeizuführen. Die Frage der Vermögensgefährdung könnte unter Umständen schon an Hand der objektiv feststellbaren Einsätze geklärt werden, wobei sowohl die mögliche Höhe des Einzeleinsatzes als auch die mögliche Häufung von Einzeleinsätzen in kürzeren Zeiträumen zu berücksichtigen wäre.

Eine neue Strafvorschrift könnte etwa lauten:

»Wer ohne behördliche Erlaubnis öffentlich ein Spiel veranstaltet, das eine Vermögensgefährdung (oder: »eine erhebliche Vermögensgefährdung«) herbeizuführen geeignet ist, wird bestraft.«

Entsprechend der derzeitigen Fassung des § 285 StGB würde bei gewerblicher Veranstaltung eines derartigen Spiels eine Strafverschärfung zu wünschen sein.

Ich bin mir bewußt, daß auch der Begriff der »Vermögensgefährdung« insofern keine ideale Lösung darstellt, als je nach dem Personenkreis, dem das Spiel dargeboten wird, relative Maßstäbe Platz greifen müssen. Besonders bei dem öffentlich veranstalteten Spiel tritt der Mangel des Merkmals der Vermögensgefährdung in Erscheinung, da ein öffentliches Spiel begrifflich jedermann zugänglich ist und daher keine Möglichkeit läßt, relative Maßstäbe zu berücksichtigen, es sei denn, die

Ausrichtung auf den wirtschaftlich Schwächsten. Dies würde allerdings das Ende des gewerblichen Spiels überhaupt bedeuten, da die Aussicht auf einen leichten und hohen Unternehmergewinn bedeutungslos werden dürfte.

Im übrigen soll bei diesem Vorschlag nicht verkannt werden, daß er, wie jede Regelung, die letztlich auf die Anwendung von Rechtsbegriffen angewiesen ist, die Gefahr eines Instanzenmißbrauchs nicht bannen kann, wenn auch der Begriff der Vermögensgefährdung der Rechtsprechung rechtlich und tatsächlich geläufiger sein dürfte als der besonders im Tatsächlichen so schwer faßbare Begriff des Glücksspiels.

Zur Verminderung dieser Schwierigkeiten wäre noch eine weitere Modifikation denkbar. Die bisherige Unterscheidung zwischen Glücks- und Geschicklichkeitsspiel wird beibehalten. Spiele, die nach der bisherigen Rechtsprechung allgemein als Glücksspiel charakterisiert worden sind, fallen ohne weiteres unter die Vorschrift des § 284 StGB. Für die Feststellung des Spielcharakters bei neu einzuführenden Spielen ist nicht das Gericht, sondern eine Bundesstelle zuständig, ähnlich wie es auf dem Gebiet der jugendgefährdenden Schriften bereits der Fall ist. Die Bundesstelle, die sich nicht nur aus Verwaltungsbeamten, sondern auch aus Vertretern des Spielwesens zusammensetzen sollte, mag in einem im einzelnen noch auszugestaltenden Verfahren entscheiden, ob das in Betracht kommende Spiel ein Glücksspiel oder ein Geschicklichkeitsspiel darstellt.

Es ist selbstverständlich, daß nach den Grundprinzipien unserer Rechtsordnung auch diese Entscheidung einer Bundesstelle der Nachprüfung im Verwaltungsstreitverfahren unterliegen würde. Das wäre aber verhältnismäßig unschädlich, wenn der Verwaltungsklage in diesem Falle die aufschiebende Wirkung vorenthalten würde. Eine derartige Regelung wäre dem Verwaltungsrecht nicht neu und dürfte m. E. auch nicht in Widerspruch zu rechtsstaatlichen Grundsätzen stehen. Hiernach würde sich annäherungsweise folgende künftige Strafvorschrift ergeben:

- (1) »Wer ohne behördliche Erlaubnis öffentlich ein Glücksspiel veranstaltet oder hält oder die Einrichtung hierzu bereitstellt, wird bestraft.
- (2) Auch derjenige macht sich strafbar, der ein Spiel unter den Voraussetzungen des Absatzes (1) betreibt, das von der Bundesstelle als Glücksspiel bezeichnet worden ist.
Die Anfechtung der Entscheidung der Bundesstelle durch Klage im Verwaltungsstreitverfahren ist hierbei ohne Bedeutung.«

Im Vergleich zum bisherigen Rechtsstand hätte diese Regelung voraussichtlich folgende Vorteile: die Entscheidung der Bundesstelle dürfte innerhalb kürzester Zeit ergehen können. Durch Wegfall der aufschiebenden Wirkung von Rechtsmitteln dürften klare Verhältnisse für die Praxis und ein wirksames Eingreifen für die Verwaltung gewährleistet sein. Die Entscheidung der Bundesstelle würde maßgebend für das gesamte Bundesgebiet sein und ein lokales Ausweichen der Unternehmer unmöglich machen.

Lotterie und Toto — Fußballtoto

Kriminalkommissar z. Wv. R e i c h e, Wiesbaden

Der Fußballtoto ist heute zu einer Einrichtung geworden, die sowohl aus dem öffentlichen als auch aus dem privaten Leben kaum noch weggedacht werden kann. Als Wirtschaftsfaktor wirkt sich der Totobetrieb auf viele Zweige der Wirtschaft und des Verkehrs aus. Vom Baugewerbe bis zur Papierindustrie, vom Speditionsgewerbe, von der Post bis zum freischaffenden Künstlertum — um nur einiges herauszugreifen — sind diese wirtschaftlichen Auswirkungen spürbar. Es müßte einer besonderen Untersuchung vorbehalten bleiben, welchen volkswirtschaftlichen Wert die Geld- und Bedarfsverlagerung durch die an- und abströmenden Totogelder besitzt. Hierbei darf nicht übersehen werden, daß es sich um eine absolut freiwillige Geldumschichtung handelt, die nicht durch behördliche Dekrete, Steuerdiktate oder unter dem Druck mächtiger Organisationen erzwungen ist. War der Fußballsport schon früher ein bedeutender Wirtschaftsfaktor, so ist diese Bedeutung mit dem Fußballtoto noch erheblich gestiegen. Im Rahmen dieses Vortrages wird es nicht möglich sein, alles das zu erörtern, was am Fußballtoto interessant und wissenswert ist. Aus diesem Grunde soll nur das Wesentliche herausgestellt werden, das vor allem auch den Kriminalisten interessiert.

Der deutsche Fußballtoto ist eine Erscheinung der Nachkriegszeit. Da auch der deutsche Sport durch den Zusammenbruch alles verloren hatte, was zu seiner Ausübung erforderlich war, hatten zuerst führende Kreise des Sportes den Gedanken aufgegriffen, durch Veranstaltung von Fußballwetten dem Sport die Mittel zu schaffen und zur Verfügung zu stellen, die notwendig waren, um eine Sportausübung zu ermöglichen, Sportstätten wieder aufzubauen oder neu zu errichten, Vereine mit notwendigen Geldmitteln zu versehen, Schulen mit Sportgerät auszustatten usw. Doch auch der Staat griff den Totogedanken auf, da er hierin nicht nur die Möglichkeit sah, außerhalb des Steueraufkommens Mittel für Zwecke der Leibesertüchtigung zu gewinnen, sondern auch zusätzliche Einnahmen. Unterliegt doch jedes Sport-Toto-Unternehmen den Vorschriften des Renn-, Wett- und Lotteriegesetzes und hat hiernach erhebliche Steuersätze an den Fiskus abzuführen (16²/₃% des Wetturnsatzes). Im Ausland hatte die Fußballwette — außer den schon seit 1921 bestehenden englischen »Football-Pools«, die rein private Erwerbsbetriebe sind — in Schweden (1934), in der Schweiz (1938) und in Finnland (1940) Anklang gefunden und zur Gründung von staatlichen oder staatlich kontrollierten Gesellschaften geführt.

Alle diese Gründungen unterschieden sich von den privaten englischen Finanzunternehmen durch die Gemeinnützigkeit ihrer Ziele und Zwecke. Nicht ohne Grund nennt sich der Schweizer Toto schlicht und klar »Gemeinnützige Gesellschaft zur Förderung der Leibesübungen in der Schweiz«. Ebenso sollten in den nordischen Ländern, in Italien und in Österreich der Sportaufbau und die gesamte Sporttätigkeit »ökonomisch unterstützt« werden. So äußert sich u. a. der Direktor der Aktiengesellschaft Tipjänst, C. A. Ledin, Stockholm, zu dieser Aufgabe wie folgt: »Die Grundidee, die bei der Gründung der schwedischen Gesellschaft zum Ausdruck kam, daß das Wettinteresse in gesunde Bahnen gelenkt und in vernünftigen Grenzen gehalten werden soll, ist und bleibt maßgebend für die Tätigkeit der Gesellschaft. Es ist wichtig, daß die Sportwette nicht zu etwas anderem gemacht wird, als sie unserer Ansicht nach sein soll, nämlich ein hübscher Zeitvertreib. Mit dieser Beschränkung erfüllen die Sportwetten am besten ihren Zweck, eine Voraussetzung dafür zu schaffen, daß u. a. der großen ideellen Jugendbewegung unserer Zeit, dem Sport und dem Leben in der freien Natur, wirtschaftliche Förderung zuteil werden kann.«

In dieser guten europäischen Gesellschaft, in diesem guten Geiste sind auch alle deutschen Fußballtoto-Unternehmen entstanden. Alle sind sie in ihren Zwecken gemeinnützig; private Unternehmensgewinne sind ausgeschaltet. So wurden nach und nach in allen Bundesländern Sport-Toto-Gesellschaften zur Durchführung von Fußballwetten ins Leben gerufen, wobei staatliche Gesellschaften in Bayern, Württemberg-Baden und in Hessen gegründet wurden, während als private

Wirtschaftsunternehmen, deren Träger vorwiegend die Sportverbände sind, die Gesellschaften in Rheinland-Pfalz, Nordrhein-Westfalen, Bremen, Hamburg, Niedersachsen, Schleswig-Holstein und in Berlin geschaffen wurden. Aus Zweckmäßigkeitsgründen wurden im Laufe der Zeit Interessengemeinschaften der einzelnen Gesellschaften geschlossen, die zur Bildung des Nord-Süd-Blocks mit den Gesellschaften: Bayern, Hamburg, Bremen, Berlin, Schleswig-Holstein und Niedersachsen und des West-Süd-Blocks mit den Gesellschaften: Nordrhein-Westfalen, Württemberg-Baden, Rheinland-Pfalz und Hessen führten. Diese beiden Interessengemeinschaften haben ihrerseits Vereinbarungen über die Durchführung von Fußballwetten getroffen, um Auswüchse des Sportwettbetriebes, der wegen seines Glücksspielcharakters nicht unerheblichen Anfeindungen ausgesetzt ist, vor allem auch hinsichtlich der Werbung auszuschließen. Jeder dieser beiden Blocks bringt einen eigenen Wettschein heraus, der den Abschluß von Fußballwetten unter Verwendung bestimmter Spielpaarungen nur im Rahmen der Bereiche der Gesellschaften, sei es des Nord-Süd-Blocks oder des West-Süd-Blocks, ermöglicht.

Die Fußballwette, wie sie schlechthin genannt wird, ist — rechtlich gesehen — keine Wette, sondern ein Spiel im Sinne des § 762 BGB. Zwar ist der Unterschied zwischen Wette und Spiel umstritten. Das Reichsgericht hat aber in einer grundlegenden Entscheidung bereits im Jahre 1882 die Unterscheidung von Spiel und Wette auf den Beweggrund abgestellt, wonach Motiv der Wette der Meinungsstreit sei und die Lust, die Richtigkeit einer aufgestellten Behauptung bestätigt zu sehen, während Beweggrund und Ziel des Spiels hingegen die Unterhaltung oder Erlangung eines in Aussicht stehenden Gewinnes sei, gleichgültig, ob der Ausgang des Spiels ganz oder teilweise vom Zufall abhängt. Es ist hiernach so, daß der Wetter, weil sich die Wettbehauptung regelmäßig auf Vergangenes oder Gegenwärtiges bezieht (sie kann sich natürlich auch auf Zukünftiges beziehen), grundsätzlich keinen Einfluß auf den Ausgang der Wette hat, während beim Spiel oder bei der Lotterie die Teilnahme an der Gewinnaussicht von einer Leistung des Spielers abhängig gemacht sein kann. Nach herrschender Meinung liegt ein Lotterievertrag vor, wenn sich jemand für eigene Rechnung einem andern gegenüber schuldrechtlich verpflichtet, nach einem festgesetzten Plan beim Eintritt eines ungewissen, wesentlich vom Zufall abhängigen Ereignisses, dem anderen einen bestimmten Geldgewinn zu gewähren, während der andere unbedingt einen Geldbetrag für den Einsatz zu zahlen hat. Diese Begriffsmerkmale einer Lotterie sind beim Fußballtoto gegeben. Es steht außer Zweifel, daß die Teilnehmer beim Fußballtoto einen Einsatz leisten und daß der Veranstalter des Fußballtotos sich verpflichtet, an jeden Teilnehmer einen Gewinn zu zahlen, der den Ausgang einer bestimmten Anzahl von Fußballspielen richtig voraussagt. Der Wettvertrag beim Fußballtoto ist also nach herrschender Meinung Spiel, und zwar in Form des Lotterievertrages. Zu erwähnen bleibt hier, daß das Ereignis, von dessen Eintritt der Veranstalter von Fußballwetten die Gewinngewährung abhängig macht, zwar wesentlich vom Zufall abhängt, jedoch in einem gewissen Umfange auch vom Spieler insoweit selbst bestimmt werden kann, als er sportliche Kenntnisse und Erfahrungen, bei Systemwetten auch gewisse mathematische Erkenntnisse bei der Bestimmung seiner Voraussagen verwertet. Hieraus folgt, daß der Fußballtoto kein reines Glücksspiel, sondern bis zu einem gewissen, wenn auch geringen Grade, eine Art Geschicklichkeitsspiel darstellt.

Die Feststellung, daß es sich bei dem sog. »Fußballwettvertrag« rechtlich um einen Lotterievertrag handelt, ist für Strafverfolgungsbehörden wichtig im Hinblick auf §§ 284 ff StGB, falls Fußballwetten, d. h. rechtlich gesehen also öffentliche Lotterien, ohne obrigkeitliche Erlaubnis veranstaltet werden sollten. Die Strafbarkeit eines solchen Verhaltens würde sich nach § 286 StGB bestimmen. Im übrigen sind diese Fälle bereits in den Strafbestimmungen der Gesetze über die Zulassung von Fußballwetten in den einzelnen Ländern geregelt. Da die Prüfung dieser rein rechtlichen Fragen jedoch grundsätzlich Aufgabe anderer Stellen ist, soll hier nicht weiter darauf eingegangen und im folgenden der Fußballtoto in der Praxis behandelt werden. Es soll auch weiterhin von der Fußballwette gesprochen werden, weil sich diese Bezeichnung eingebürgert hat. Der Schein, mit dessen Hilfe diese Veranstaltungen durchgeführt werden, wird allgemein als Wettschein bezeichnet.

Der Wettschein enthält eine Anzahl von Fußballspiel-Paarungen, deren Ausgang vom Wettteilnehmer vorausgesagt und auf dem Wettschein entsprechend eingezeichnet werden soll. Zur Verwendung gelangen hierbei die Zahlen 1, 2 und 0, wobei die Ziffer »1« grundsätzlich für den Fall in der Tipreihe verzeichnet wird, daß der Wetter den Sieg des auf dem Wettschein unter der Rubrik »Club 1« aufgeführten Vereins voraussagen will. Die Ziffer »2« dagegen ist dann als Tipzeichen einzusetzen, wenn nach Auffassung des Wetters der unter »Club 2« angeführte Verein den Sieg davontragen dürfte; die Ziffer »0« ist zu verwenden, wenn der Wetter den unentschiedenen Ausgang eines Spieles annimmt. Sofern Fußballspiele nicht an einem neutralen Ort, d. h. weder in dem Heimatort des

einen noch des anderen Vereins stattfinden, sind die auf dem Wettschein unter »Club 1« stehenden Vereine die Heimvereine und die unter »Club 2« bezeichneten Vereine die Gastvereine. Will nun ein Wettteilnehmer z. B. in dem Spiel Spielvereinigung Fürth (Club 1) gegen 1. Fußballclub Nürnberg (Club 2) die Spielvereinigung Fürth als Sieger voraussagen, dann trägt er bei dieser Spielpaarung auf dem Wettschein die Zahl »1« ein. Nimmt er an, daß bei einem Spiel Schalke 04 (Club 1) gegen Offenbacher Kickers (Club 2) die Offenbacher Kickers gewinnen dürften, dann trägt er bei dieser Spielpaarung die Ziffer »2« ein. Hält er bei einem Spiel Fußballsportverein Frankfurt/M. gegen Hamburger Sportverein die Chancen beider Vereine für gleich, so trägt er hier auf dem Wettschein eine »0« ein.

Der Wettteilnehmer muß eine bestimmte Anzahl von Spielergebnissen der aufgeführten Spielpaarungen richtig voraussagen, um einen Gewinnanspruch zu erlangen. Da es zu weit führen würde, auf die Wettbestimmungen aller deutschen Toto-Gesellschaften im einzelnen einzugehen, sollen als Beispiel die Wettbestimmungen der Staatlichen Sportwetten GmbH Hessen, kurz »Hessen-Toto«, angeführt werden, um das eine oder andere zu erläutern. Die Wettbestimmungen aller deutschen Toto-Gesellschaften stimmen in den wesentlichsten Punkten überein, so daß das hier für den Hessen-Toto Gesagte mit geringen Abweichungen auch für die Verhältnisse bei den anderen Toto-Gesellschaften zutrifft.

Der Wettteilnehmer hat einen ordnungsgemäß ausgefüllten Wettschein unter gleichzeitiger Entrichtung des Wetteinsatzes und einer Bearbeitungsgebühr rechtzeitig bei einer Annahmestelle abzugeben. Der in Hessen eingeführte Wettschein besteht aus drei Abschnitten, den Teilen A, B und C, von denen die Teile B und C als Urkunden über den Abschluß einer Fußballwette gelten und allein als die für die Gewinnberechtigung maßgebenden Belege anzusehen sind. Der Teil A verbleibt in den Händen des Wettteilnehmers und ist nach der bisher erfolgten Rechtsprechung nicht als Urkunde anzusehen, sondern lediglich als Kontrolldokument, auf Grund dessen der Wetter in der Lage sein soll, nach bereits durchgeführten Fußballspielen festzustellen, ob er gewonnen oder verloren hat. Der Wettschein wird bei der Annahme durch die Annahmestelle mit einer dreiteiligen Kontrollmarke beklebt, deren Einzelteile gleichfalls mit den Buchstaben A, B und C und einer sechsstelligen Ziffer versehen sind. Teil A der Kontrollmarke wird auf den Teil A des Wettscheins, Teil B auf den Teil B des Wettscheins und Teil C auf den Wettscheinabschnitt C geklebt. Die Kontrollnummer ist auf allen 3 Kontrollmarkenteilen dieselbe, so daß also jeder Wettscheinteil mit einem Kontrollmarkenteil unter Verwendung derselben Ziffer versehen ist und auch bei Trennung der einzelnen Wettscheinteile in Verbindung mit den anderen Wettscheinteilen unter Kontrolle gehalten werden kann. Ferner erhält jeder Wettscheinteil bei der Annahmestelle einen Stempelabdruck mit einem Kurzzeichen der in Frage kommenden Annahmestelle. So bedeutet z. B. ein Stempelabdruck WB 1/42, daß dieser Wettschein bei der Annahmestelle 42 des Abrechnungsbezirkes 1 der Hauptstelle Wiesbaden angenommen wurde oder der Wettschein mit dem Aufdruck KS 3/36, daß dieser Wettschein bei der Annahmestelle 36 des 3. Abrechnungsbezirkes der Hauptstelle Kassel entgegengenommen wurde. Die Annahmestelle bewahrt die noch zusammenhängenden Teile B und C jedes bei ihr abgegebenen Wettscheins bis zum Abrechnungstage vor dem jeweiligen Wettbewerb sorgsam auf. Am Abrechnungstage selbst werden alle bis zu diesem Tage angenommenen Wettscheinteile zusammen mit einer ins einzelne gehenden Abrechnung über Kontrollmarken und Wetteinsatz der übergeordneten Hauptstelle zugeleitet, die ihrerseits durch besonders beauftragte Personen die abgegebenen Wettscheinteile an Hand der Abrechnung entgegennimmt und überprüft. Um eine genaue Erfassung und Kontrolle des Wetteinsatzes im Verhältnis zu den eingetragenen Tipreihen zu gewährleisten, werden die Wettscheinteile mit einem Paginierstempel paginiert, und zwar in der Weise, daß für je 2 Tipreihen oder 1,— DM Wetteinsatz eine Paginiernummer aufgedrückt wird. Im Anschluß hieran werden die bis zu diesem Zeitpunkt noch zusammenhängenden Teile B und C durch Schneiden voneinander getrennt und getrennt banderoliert, so daß nun Wettscheinpäckchen mit den C-Teilen einerseits und B-Teilen andererseits genau nach der Nummernfolge der Kontrollmarken-Nummern annahmestellenweise gebündelt entstehen und verpackt werden können. Mit größter Sorgfalt muß hierbei verfahren werden, da es zur ordnungsgemäßen Durchführung des gesamten Sportwettbetriebes jederzeit möglich sein muß, an Hand eines vom Wettteilnehmer vorgelegten A-Teils, der ja auch Kontrollmarke und Kurzzeichen der Annahmestelle trägt, die dazugehörigen Wettscheinteile B und C binnen Minuten aufzufinden. Die in dieser Weise getrennt verpackten und banderolierten Wettscheinpäckchen werden nach Abrechnungsbezirken und darüber hinaus hauptstellenweise in Kartons mit den auf die Wettscheinteile abgestimmten Ausmaßen verpackt und an die Zentrale in Wiesbaden weitergeleitet. Der Transport erfolgt durch Personenkraftfahrzeuge unter Aufsicht von Angestellten der Gesellschaft, und zwar in der Form, daß die

Kartons mit den B-Scheinen einer Hauptstelle in einem Pkw und die Kartons mit den C-Scheinen in einem zweiten Pkw befördert werden, um bei einem eventuellen Verlust infolge eines Unfalls nicht die Abwicklung des gesamten Wettbewerbes in Frage zu stellen, da beim Fehlen beider Wertscheinteile die Durchführung des Wettbewerbes nicht mehr möglich wäre. Die Wertscheinkartons mit den Teilen B und C werden von besonders hiermit beauftragten Angestellten der Gesellschaft bei der Zentrale in Wiesbaden in Empfang genommen. Die Kartons mit den B-Scheinen werden unter Aufsicht eines Notars und in Gegenwart eines Polizeibeamten in Stahlchränken in einem besonderen Tresor-Raum doppelt verschlossen und die Schränke plombiert. Über diesen Vorgang erstellt der Notar eine notarielle Urkunde. Darüber hinaus wird ein Protokoll, das vom Polizeibeamten, dem Notar und dem Angestellten der Gesellschaft unterzeichnet wird, gefertigt. Die Kartons mit den C-Scheinen werden gleichfalls in einem besonderen Raum unter Verschluss gehalten und am Sonntagabend nach Abschluß der Fußballspiele, die auf dem Wertschein verzeichnet sind, und nach Feststellung der richtigen Tipreihe ausgewertet. Die Auswertung erfolgt wiederum unter Aufsicht anderer Angestellter der Gesellschaft, durch ständig nebenbeschäftigte Hilfskräfte, die beim Hessen-Toto in Arbeitsschichten von etwa je 160 Personen arbeiten. Die Auswertung erfolgt mit Hilfe von Schablonen, auf denen die richtigen Tipreihen in derselben Größe aufgedruckt sind wie die Tipreihen auf dem Wertschein, und zwar so, daß der einzelne Auswerter diese Schablone auf dem Wertscheinteil Tipreihe für Tipreihe anlegt und mit den dort eingetragenen Tipzeichen vergleicht, um hiernach die Anzahl richtiger bzw. falscher Voraussagen festzustellen.

Nach den Wettbestimmungen des Hessen-Totos können die Wettteilnehmer in zwei Wettarten ihre Voraussagen abgeben, und zwar nach der sog. Zwölfer- oder nach der Zehnerwette. In der erstgenannten Wettart ist Gewinner im 1. Rang, wer 12 Ergebnisse richtig vorausgesagt hat, Gewinner im 2. Rang, wer 11, Gewinner im 3. Rang, wer 10 richtige Ergebnisse erzielt hat. Bei der Zehnerwette ist entsprechend dem Vorhergesagten Gewinner im 1. Rang, wer 10, im 2. Rang, wer 9 und im 3. Rang, wer 8 Fußballergebnisse richtig getippt hat.

Über die Auswertung in diesem Rahmen mehr zu sagen, würde zu weit führen, da es sich hier um ein besonderes Arbeitssystem handelt, das bei geringstem Zeit- und Arbeitsaufwand die Feststellung des Gewinnes zu treffen hat und so viele Einzelvorgänge aufweist, daß das Wesentliche hier nur angedeutet werden kann. Die Wertscheine, auf denen die für einen Gewinnanspruch in dem einen oder anderen Rang erforderliche Anzahl richtiger Voraussagen festgestellt wurde, werden aus den Wertscheinpäckchen ausgesondert und in besondere Banderolen eingelegt und listenmäßig erfaßt. Aus der Anzahl der Gewinner in den einzelnen Rängen im Verhältnis zu der Höhe der Gewinnausschüttungssumme ergibt sich nun die Höhe der an die Gewinner auszuzahlenden Gewinne. Hier sei kurz auf die Art der Gewinnausschüttung eingegangen. Von dem gesamten Wettumsatz gelangen auf Grund gesetzlicher Vorschrift 50% zur Ausschüttung an die Gewinner. Die Gewinne werden je nach der Zahl der richtigen Voraussagen in 3 gleichen Rängen verteilt, und zwar getrennt nach dem Wettumsatz für die 12er-Wette und dem für die 10er-Wette. An einem Beispiel erläutert heißt dies folgendes:

Beträgt der gesamte Wettumsatz 1 000 000,— DM, und zwar 600 000,— DM für die 12er- und 400 000,— DM für die 10er-Wette, so werden 300 000,— DM für die 12er- und 200 000,— DM für die 10er-Wette als Gewinn ausgeschüttet. Da die Gewinnausschüttung sowohl für die 12er- als auch für die 10er-Wette in je 3 Rängen erfolgt, bedeutet dies, daß bei der 12er-Wette je Rang $300\,000,- \text{ DM} : 3 = 100\,000,- \text{ DM}$ bzw. für die 10er-Wette $200\,000,- \text{ DM} \text{ je Rang} = \text{rd. } 66\,000,- \text{ DM}$ ausgeschüttet werden. Sollte nur ein Wettteilnehmer 12 richtige Voraussagen erzielt haben, dann würde ihm der 1. Rang der 12er-Wette mit dem vollen Betrag von 100 000,— DM zufallen. Hätten jedoch 10 Wettteilnehmer je 12 richtige Ergebnisse erreicht, dann würde der Betrag von 100 000,— DM an diese 10 Wettteilnehmer zu gleichen Teilen, also je 10 000,— DM, ausgezahlt werden. Dasselbe gilt für die Berechnung der Rangquoten des 1. Ranges der 10er-Wette und des 2. und 3. Ranges beider Wettarten.

Dies ist in kurzen Worten das, was über die Fußballwette, wie sie sich dem einzelnen Wettteilnehmer darstellt, zu sagen ist. Was interessiert nun den Kriminalisten und die Strafverfolgungsbehörden überhaupt im Zusammenhang mit dem Sportwettbetrieb?

Die Auswahl der in Frage kommenden Straftaten ist nicht groß, wobei allerdings die Einzelfälle nicht uninteressant sind. Im Vordergrund stehen zunächst die Delikte nach §§ 263 ff StGB. Wettteilnehmer, denen das Glück bei ihrer seitherigen Beteiligung an den Wettbewerben des Fußballtotos nicht hold war, versuchen ein »Corriger la fortune«, indem sie im Zusammenhang mit einem ordnungsgemäßen oder nur vorgetäuschten Wettabschluß auf betrügerische Weise einen Gewinn-

anspruch zu erlangen suchen. Nach den gesammelten Erfahrungen ist es auf Grund der Fassung der amtlichen Wettbestimmungen bisher immer nur beim Versuch geblieben. Manchmal sind die Handlungen solcher Wettteilnehmer auch nur bis zum Stadium strafloser Vorbereitungshandlungen gediehen. Interessant dürfte die Feststellung sein, daß zahlreiche Fälle der hier in Frage stehenden Art von durchaus honorigen, zumindest honorig erscheinenden Personen begangen wurden, die offensichtlich ihr Verhalten als nicht strafbar und geradezu als eine Art Sport, wenn auch mit unredlichem Charakter, betrachteten. Sie sind mit den Menschen zu vergleichen, die sich nach Abschluß einer Straßenbahn- oder Autobusfahrt im Bekanntenkreise geradezu rühmen, die Fahrt ohne Entrichtung des Fahrpreises beendet zu haben, oder mit denen, die beim Fahrkartenkauf oder bei der Kontrolle im Eisenbahnzug ihr bereits 10jähriges Kind altersmäßig so deklarieren, daß es auf der Fahrt für die Hälfte des Preises mitgenommen werden kann; sie sind mit dem Steuersünder verwandt, der es als seine vornehmste Aufgabe ansieht, durch geschickte Machenschaften um die Zahlung der Steuer an den Fiskus »herumzukommen«. Nur so kann man es sich erklären, daß Menschen, die sich in ihrem Beruf und in ihrem privaten Dasein nachweislich nie etwas haben zuschulden kommen lassen, nun auf einmal in Verbindung mit der Fußballwette eine Handlung begehen, die sie mit dem Strafgesetz in Konflikt bringt.

Es hat sich bisher im Arbeitsbereich des »Hessen-Totos« erst in zwei oder drei Fällen ergeben, daß einschlägig vorbestrafte Personen als Täter für Delikte wie z. B. Wettbetrugsversuch beim Fußballtoto in Erscheinung traten; Berufsverbrecher sind als Täter noch nicht bekanntgeworden. Eine Beschränkung des Täterkreises auf bestimmte Personen oder Berufsgruppen ist nicht möglich, da die Täter wegen der umfassenden Beteiligung am Fußballtoto allen Kreisen angehören bzw. angehören können. Wie bereits bemerkt, kommen als Straftaten in erster Linie Betrugsversuche in Betracht. Es ist nun nicht so, daß der Täter von vornherein mit der Absicht, sich durch irgendwelche Machenschaften einen rechtswidrigen Vermögensvorteil zu verschaffen, an sein Vorhaben herangeht. In zahlreichen Fällen sind nach unseren Feststellungen der verbrecherische Vorsatz und die Absicht im Sinne des § 263 StGB erst nachträglich, d. h. nach einem ordnungsgemäßen Wettabschluß, bei dem Täter aufgetreten.

Im folgenden sollen einige Beispiele zitiert werden, die auf Grund der Mannigfaltigkeit des täglichen Lebens und der zahlreichen Möglichkeiten aus der jeweiligen Situation heraus bei einiger Phantasie beliebig erweitert werden können. So kommt eines Tages ein Wetter, der schon öfters getippt und noch niemals etwas gewonnen hat, zu der Annahmestelle, legt seinen Wertschein zur Annahme vor und zahlt seinen Wetteinsatz ein. Der Annahmestelleninhaber behandelt diesen Wertschein ordnungsgemäß, wie bereits beschrieben, indem er die Kontrollmarkenteile aufklebt und das Kurzzeichen seiner Annahmestelle aufdrückt. Er trennt den A-Teil an der Perforierungslinie und will ihn gerade dem Wettteilnehmer zurückgeben, als dieser noch vom Annahmestelleninhaber, der zusammen mit seiner Annahmestelle einen Zeitungskiosk betreut, eine Illustrierte verlangt. Der Annahmestelleninhaber legt die Illustrierte dem Wettteilnehmer hin, der diese zusammen mit dem B- und C-Schein des Wertscheins, die der Annahmestelleninhaber noch nicht vereinnahmt hat, versehentlich wieder an sich nimmt. Er bezahlt die Illustrierte und verläßt den Kiosk. Der Annahmestelleninhaber, der anschließend weitere Kunden bedient, achtet nicht darauf, daß er den B- und C-Teil nicht in seine Schublade gelegt hat und vergißt im Drange der Geschäfte diesen Vorgang. Der Wettteilnehmer steckt seinen A-Schein, die Illustrierte und die versehentlich mitgenommenen B- und C-Teile in seine Aktentasche und stellt erst später — vielleicht gar erst am Sonntag nach den Fußballspielen — fest, daß er nicht nur im Besitze des A-Teils, sondern auch der dazugehörigen Teile B und C ist. Vielleicht kommt ihm auch jetzt noch kein unredlicher Gedanke. Möglicherweise schimpft er nur, daß ihm der Annahmestelleninhaber durch seine Nachlässigkeit die Wette »vermasselt« habe, bis ihm oder einem seiner Freunde, die mit ihm am Lautsprecher sitzen, der Gedanke kommt, »hier ließe sich etwas machen«. Nun werden auf dem A-Teil des Wertscheins Tippreihen zu den bereits vorhandenen nachgetragen, darunter natürlich eine Tippreihe, die mindestens 11 oder gar 12 richtige Ergebnisse aufweist. B- und C-Teil werden als kompromittierend schleunigst verbrannt oder auf andere Weise vernichtet. Der Weg ist damit aber noch nicht frei für einen Gewinnanspruch, denn die Wettbestimmungen weisen ausdrücklich darauf hin, daß ohne die Teile B und C ein Gewinnanspruch nicht anerkannt werden kann. Man glaubt, in dem A-Teil mit der Kontrollmarke und dem Stempel der Annahmestelle einen Beleg in der Hand zu haben, mit dessen Hilfe man unwiderlegbar dartun könne, eine Wette mit der gewinnbringenden Tippreihe abgeschlossen zu haben. Am Montag oder Dienstag erscheint dann ein solcher Wetter bei der Zentrale der Gesellschaft oder er ruft vorher dort an und meldet sich als glücklicher Gewinner im 2. oder 1. Rang. Natürlich geschieht dies nur, wenn es sich um einen wirklich namhaften Gewinn handelt. Der A-Schein wird sodann bei der Zentrale

vorgelegt und der Gewinnanspruch formell angemeldet. Der Wetter muß sich jetzt sagen lassen, daß die Kontrollmarke bereits vor dem Wettbewerb als in Verlust geraten gemeldet und für ungültig erklärt worden sei. Ihm sind natürlich die Vorsichts- und Sicherungsmaßnahmen der Gesellschaft für derartige Fälle nicht bekannt. Er beharrt aber auf seinem Gewinnanspruch, bleibt unbelehrbar und aus der straflosen Vorbereitungshandlung, als die eine Anfrage wegen eines eventuellen Gewinnes vielleicht noch hätte angesehen werden können, wird ein Versuch im Sinne des Betrugstatbestandes.

Dies war ein Fall nach dem Satz »Gelegenheit macht Diebe«, abgewandelt auf einen versuchten Toto-Wettbetrug. Es bleibt jedem überlassen, eine Unzahl ähnlicher Fälle unter Ausnutzung ähnlicher Situationen zu bilden, und er wird damit eine große Anzahl von Toto-Wettbetrugsversuchen, wie sie tatsächlich vorgekommen sind, erfassen.

Wenn nun ein Wetter von vornherein mit einer unredlichen Absicht an einen Wettabschluß heran- geht, dann kann sich das Verfahren ungefähr so abspielen:

Der Wetter, der den Betrieb einer Annahmestelle in den vorangegangenen Wettbewerben zu den Hauptgeschäftszeiten genau beobachtet hatte, legt bei starkem Geschäftsbetrieb 2 oder 3 ordnungsgemäß ausgefüllte Wettscheine vor, unterläßt es jedoch, auf einem Wettschein seine Anschrift einzutragen. Der Annahmestelleninhaber versieht — ohne zu ahnen, daß ihm eine Falle gestellt werden soll — die Wettscheine ordnungsgemäß mit Kontrollmarke und Stempel. Wenn er jedoch die A-Teile von den anderen Wettscheinteilen trennen will, bittet ihn der Wetter, doch schnell nachzusehen, ob er auch auf die Rückseite der Wettscheine seine Anschrift gesetzt habe. Natürlich wird das Fehlen der Anschrift auf dem einen Wettschein festgestellt und in der besten Absicht, Kundendienst zu leisten, gibt der Annahmestelleninhaber den Wettschein mit allen 3 Teilen — ordnungsgemäß für den Wettabschluß vorbereitet — dem Wetter zurück, der sich, andere Kunden inzwischen vorlassend, an einen Nebentisch oder irgendwie in den Hintergrund begibt, um angeblich die Anschrift nachzutragen. Der Annahmestelleninhaber vergißt den Vorfall, und der unredliche Wetter verläßt mit einem vollständigen Wettschein, der bereits Kontrollmarke und Stempel trägt, die Annahmestelle. B- und C-Teile werden auch hier prompt vernichtet. Am Sonntagabend, nach Vorliegen der richtigen Tipreihe, wird u. a. auch eine vollständige Gewinn-Tipreihe auf dem A-Teil nachgetragen und dann Freunden und Bekannten glückstrahlend erzählt, man habe einen Gewinn im 1. oder 2. Rang erzielt. Und wieder läuft es ab wie in dem vorher geschilderten Fall.

Ein anderer Wetter — meist spielt sich ein Fall wie der folgende bei kleinen Annahmestellen auf dem flachen Lande ab — hat beobachtet, daß ein Annahmestelleninhaber, der zugleich ein Zigarren- geschäft, einen Papierwarenladen oder eine Gastwirtschaft betreibt, die eine oder andere Ware irgendwo im letzten Winkel seines Ladens gelagert hat. Er veranlaßt den nichts ahnenden Annahmestelleninhaber, ihm doch von dieser Ware etwas zu verkaufen. Während dieser sich bemüht, aus einem vom Standort des Wetters weit entfernten oder unübersichtlichen Platz die Ware heranzuholen, stiehlt der Wetter aus der Schublade des nicht allzuweiten Ladentisches eine Kontrollmarke von der dort aufbewahrten Rolle und setzt mit dem gleichfalls in der Schublade liegenden Annahmestellen-Stempel die notwendigen Aufdrucke auf einen bereitgehaltenen Wettschein. Der Annahmestelleninhaber hat nichts bemerkt und wundert sich am Abrechnungstage, daß ihm bei der Überprüfung des Kontrollmarkenbestandes in Verbindung mit den von ihm angenommenen Wettscheinteilen eine Kontrollmarke fehlt. Er meldet vorschriftsmäßig sofort fernmündlich voraus den Verlust an die Zentrale, erklärt durch den vorgeschriebenen Aushang die verlorengegangene Kontrollmarke für ungültig, und der betrügerische Wetter muß bei seiner Vorsprache oder fernmündlichen Anfrage bei der Zentrale erfahren, daß er nicht als Gewinner anerkannt werden kann, weil ein Wettschein mit der vom Wetter angegebenen Kontrollmarkennummer im Wettbewerb nicht berücksichtigt werden konnte. Man könnte die Reihe dieser Betrugsversuche beliebig fortsetzen.

So einfach dem erfahrenen Kriminalbeamten diese Fälle aus der Rückschau erscheinen mögen, so viele Schwierigkeiten bieten sie bei der Überführung des Täters, bei dem es sich fast immer um einen Einzelgänger handeln wird, der glaubt, nur bestreiten zu müssen, um nicht überführt werden zu können. Und hier wird es offenkundig, warum der Kriminalbeamte von heute auch etwas mehr vom Totobetrieb wissen muß als nur, daß man dabei einen Wettschein auszufüllen hat, auf den man gewinnen oder nicht gewinnen kann. Die amtlichen Wettbestimmungen und die Geschäftsanweisungen der Gesellschaft sind nach den ersten Anfängen und Erfahrungen von Fachleuten so abgefaßt und die Sicherungsmaßnahmen so ausgefeilt worden, daß es in jedem Falle zweckmäßig erscheint, den Kriminalbeamten mit dem Totobetrieb bis ins einzelne vertraut zu machen, um ihn in die Lage zu versetzen, Täter der hier in Betracht kommenden Art überführen zu können. Der Beamte muß in

großen Zügen den Ablauf des Geschehens bei Abwicklung eines Fußballtoto-Wettbewerbes kennen, vom Entstehen eines Wettscheins mit den verschiedenen Spielpaarungen bis zur Gewinnauszahlung. Ein Beispiel soll dies kurz erläutern:

Ein Wetter legt am Montag nach einem Wettbewerb einen A-Schein vor, auf dem in einer, und zwar der vierten Tipreihe der Zwölferwette, 13 richtige Ergebnisse eingezeichnet sind. Gerade an diesem Sonntag waren außerordentliche Überraschungen hinsichtlich der Spielausgänge zu verzeichnen. Die in Frage stehende Annahmestelle hatte bereits am Sonnabend vor dem Wettbewerb fernmündlich und schriftlich den Verlust einer Kontrollmarke gemeldet. Der vom Wetter vorgelegte A-Teil trug ausgerechnet das A-Teilchen der Kontrollmarke, die vom Annahmestelleninhaber als abhanden gekommen gemeldet worden war. Bei seinem ersten Besuch in der Zentrale der Gesellschaft erklärte der Wetter hartnäckig, daß er am Freitag vor dem Wettbewerb bei dieser Annahmestelle einen Wettschein abgegeben habe und daß er auf seinem Gewinnanspruch bestehe. Als er nun im Verlaufe der Unterhaltung gefragt wurde, wie er es denn fertiggebracht habe, ein so seltenes Ergebnis von 13 richtigen Voraussagen bei der großen Anzahl von Überraschungen an diesem Spielsonntag zu erzielen, berief er sich auf seine genaue Kenntnis der Spieler der verschiedenen Vereine, u. a. besonders eines Vereins, der ganz überraschend und gegen jede Voraussicht verloren hatte. Der Wetter behauptete, bei der Einzeichnung seines Tips für dieses Spiel die Verletzung eines als Stütze der Mannschaft geltenden Spielers wesentlich mit in Betracht gezogen zu haben, um auf Niederlage dieses Vereins zu tippen. Nun war bekannt, daß die Verletzung dieses Spielers erst am Sonnabend in der Presse bekanntgegeben worden war. Es war aber auch festgestellt worden, daß die Kontrollmarke, die einerseits von der Annahmestelle als verloren gemeldet worden war und andererseits mit ihrem A-Teilchen auf dem vorgelegten A-Schein klebte, bereits am Mittwoch vor dem Wettbewerb verbraucht worden sein mußte. Denn die Kontrollmarken mit den Nummern unmittelbar vor und unmittelbar nach der Nummer des abhanden gekommenen Wettscheines waren bereits am Mittwoch auf anderen Wettscheinen verklebt worden. Die Wetteilnehmer, die im Besitze von Wettscheinen mit diesen Nachbarnummern waren, konnten von uns nach der Anschrift auf den C-Teilen dieser Wettscheine auch ausfindig gemacht werden. Es ergab sich also hier die erste wesentliche Lücke in der Darstellung des betrügerischen Wetters, von der aus der ganze Fall erfolgreich aufgerollt und geklärt werden konnte.

Dieser Fall wurde erwähnt, um darzutun, wie eine gewisse Kenntnis der Zusammenhänge beim Fußballtoto geeignet ist, dem Sachbearbeiter und im weiteren Verfolg dem Kriminalbeamten die Überführung des Täters zu ermöglichen. Es würde zu weit führen, alle Eventualitäten aufzuzeigen. Aus diesen Ausführungen sollte nur ersichtlich werden, daß es sich bei der Bearbeitung des Toto-Wettbetrugs zwar nicht um besonders schwierige Fälle für einen erfahrenen Kriminalbeamten handelt, daß jedoch Sachkenntnis auf dem Gebiete des Fußballtotos vorausgesetzt werden muß, um erfolgreiche Arbeit zu leisten.

Auch außerhalb des eigentlichen Sportwettbetriebes wird der von einem unredlichen Wetteilnehmer abgeänderte A-Teil eines Wettscheins gelegentlich für betrügerische Machenschaften benutzt. So ergänzte ein Wetteilnehmer bei Wettbewerben mit hohen Quoten den A-Teil durch Tipreihen, unter denen sich auch eine die Voraussetzungen für den 1. oder 2. Rang erfüllende Tipreihe befand, um bei Freunden und Geschäftsleuten Geld zu erschwindeln mit dem Hinweis auf den zu erwartenden Totogewinn, der bisher nur noch nicht von der Gesellschaft ausgezahlt, aber in den nächsten Tagen zu erwarten sei.

Leider ist es im Rahmen dieser Arbeitstagung nicht möglich, auf ein Spezialgebiet des Fußballtotos näher einzugehen, auf die sog. System- und Permutationswetten. Wenn auch der Anteil des Umsatzes für diese Wetten — gemessen am Gesamtwettumsatz — überaus gering ist, so haben dennoch die Verkäufer von Wettsystemen der verschiedensten Art durch unzählige, z. T. stark ins Auge fallende Inserate die Aufmerksamkeit des wettlustigen Publikums auf sich gelenkt. So werden in Sportzeitungen und auch in der Tagespresse immer wieder Wettsysteme angepriesen, deren Anwendung auch bei verhältnismäßig geringem Wetteinsatz einen fast todsicheren Toto-Tip gewährleisten soll. Vielfach wird auch bei diesen Anzeigen betont, daß es sich hier um Erfindungen handele, deren Ergebnisse dem Wetteilnehmer beim Abschluß von Wetten dieser Art zugute gebracht werden sollen. Abgesehen davon, daß es sich hier keinesfalls um Erfindungen handelt, sondern lediglich um die Anwendung mathematischer Zahlenreihen, die bereits seit Jahrhunderten bekannt sind, wird durch die Art der Anpreisung vielfach gegen die Vorschriften des unlauteren Wettbewerbsgesetzes verstoßen. Es wird also auch für die Kriminalpolizei, die in ihren Reihen

einen mit dem Toto-Sachgebiet vertrauten Beamten hat, wichtig sein, derartige Anzeigen in der Presse zu verfolgen, da sicherlich in einer Vielzahl von Fällen Verstöße der hier angedeuteten Art vorliegen dürften.

Straftaten, die im Zusammenhang mit dem Sportwettbewerb von Angestellten einer Toto-Gesellschaft begangen werden bzw. begangen werden können, sind zahlenmäßig sehr gering.

Zum besseren Verständnis der bisherigen Ausführungen soll noch kurz die Organisation einer Toto-Gesellschaft, und zwar in diesem Falle des Hessen-Totos, dargestellt werden, die sich nicht wesentlich von der Organisation anderer Gesellschaften unterscheidet.

Die Gesellschaft hat ihren Sitz in Wiesbaden und wird von der Direktion geleitet. Der Direktion untersteht die Verwaltungszentrale mit den Fachabteilungen, die nach dem Grundsatz der Spezialisierung eingerichtet und besetzt sind und alle anfallenden Arbeiten verwaltungsmäßiger Art erledigen.

Die Verwaltungszentrale gliedert sich in

1. Organisation,
2. Technische Abteilung,
3. Buchhaltung,
4. Kasse,
5. Reklamation,
6. Revision,
7. Personalabteilung,
8. Statistik,
9. Rechtsabteilung,
10. Auswertungsabteilung,
11. Registratur.

Zur unmittelbaren Durchführung des Sportwettenbetriebes hat die Gesellschaft in Hessen 7 Hauptstellen errichtet, und zwar in

Frankfurt/M.,
Offenbach/M.,
Darmstadt,
Wiesbaden,
Bad Nauheim,
Fulda,
Kassel.

Der Bereich jeder Hauptstelle umfaßt Annahmestellen, deren Zahl und Umfang durch die Größe des Hauptstellenbereiches, die Bevölkerungsdichte, Bevölkerungsstruktur, wirtschaftliche Lage usw. bestimmt werden. Diese Annahmestellen werden auf Vorschlag der Hauptstelle von der Direktion errichtet. Die Hauptstellen haben im Rahmen ihres Geschäftsauftrages die Aufsicht über alle Annahmestellen ihres Bezirkes. Zur Durchführung ihrer Aufgaben können die Hauptstellen Abrechnungsbezirke mit verantwortlichen Abrechnern einrichten.

Soweit der äußere Rahmen. Ein wichtiges Glied in dieser Kette ist die Annahmestelle, weil sie den Wettschein auf das laufende Band, das zur Gesellschaft führt, zu bringen hat. Der Hessen-Toto unterhält insgesamt etwa 1750 Annahmestellen, die über das ganze Land Hessen verteilt sind. Wenn auch bei der Auswahl der Annahmestelleninhaber mit größter Sorgfalt verfahren wird, so ist bei der großen Zahl dennoch nicht ganz zu vermeiden, daß in Einzelfällen Unregelmäßigkeiten vorkommen, die nicht nur die Gesellschaft, sondern auch Strafverfolgungsbehörden zum Einschreiten zwingen. Die wenigen Fälle, die bisher Anlaß zu einem solchen Vorgehen gaben, betrafen Unterschlagungen von Wetteinsatz. Von finanzieller Tragweite waren diese Fälle nicht. Schreibungswandte Wetteteilnehmer hatten z. B. ihren Annahmestelleninhaber auf dem flachen Lande gebeten, für ihn einen Wettschein auszufüllen, weil sie keine Zeit oder zu wenig Erfahrung hätten. Der Annahmestelleninhaber füllte auch wunschgemäß Wetteinsätze für die jeweils durchgeführten Wettbewerbe aus, gab jedoch dem Wetteteilnehmer den A-Schein nicht sofort, sondern erst am Montag oder Dienstag nach dem Wettbewerb zum Nachweis des Wettabschlusses wieder zurück,

wobei er allerdings auf den B- und C-Teilen, die an die Gesellschaft in Wiesbaden weitergeleitet wurden, weniger Tipreihen ausgefüllt hatte als auf dem A-Teil des Wetteilnehmers. Nach den Eintragungen auf den Teilen B und C brauchte er in diesen Fällen beispielsweise an die Gesellschaft für 4 Tipreihen lediglich 2,— DM abzuführen. Dem Wetteilnehmer stellte er aber 8 Tipreihen, die er jedoch nur auf dem A-Teil eingetragen hatte, in Rechnung, während er den Differenzbetrag für sich vereinnahmte. Diese Fälle sind allerdings so selten und von so geringer Bedeutung, daß sie hier nur beiläufig erwähnt werden sollen.

In den übergeordneten Hauptstellen oder bei der Zentrale sind im Verlaufe von 6 Jahren, d. h. seit Bestehen des Hessen-Totos, keine strafbaren Handlungen begangen worden. Es ist auch nicht bekanntgeworden, daß bei den den Hauptstellen in Hessen gleichzusetzenden Haupt- und Bezirksstellen anderer Toto-Gesellschaften oder den Verwaltungszentralen dieser Toto-Gesellschaften strafbare Handlungen irgendwelcher Art vorgekommen sind, womit allerdings nicht gesagt sein soll, daß sie nicht vorkommen könnten. Dann sind sie aber wie Straftaten zu beurteilen, die auch bei einem Bankunternehmen, bei einer Versicherungsgesellschaft oder bei einem anderen wirtschaftlichen Unternehmen im Bereich des Möglichen liegen. In diesem Zusammenhang sei darauf hingewiesen, daß der gesamte Geschäftsbetrieb der Verwaltungszentrale mit allen ihren Abteilungen und seinen Ausstrahlungen auf die Außenorganisation alljährlich von einer Revisionsgesellschaft eingehend geprüft wird, die im Auftrage des Rechnungshofes tätig wird. Darüber hinaus sind laufend zwei mit besonderen Vollmachten versehene Innenrevisoren damit befaßt, alle Vorgänge im Rahmen der Abwicklung der Fußball-Toto-Wettbewerbe entweder total oder stichprobenweise zu überprüfen, um nicht nur evtl. Unregelmäßigkeiten festzustellen und auszumerzen, sondern auch auf die Schließung noch vorhandener Lücken durch entsprechende Verwaltungsmaßnahmen hinzuwirken. Weiterhin ist von Wichtigkeit, daß die Tätigkeit der Geschäftsführung durch einen Aufsichtsrat unter Kontrolle gehalten wird, der sich aus Vertretern des Finanzministeriums, des Innenministeriums und des Kultusministeriums sowie der Sportverbände zusammensetzt. Im Rahmen des Möglichen ist daher alles getan, um die ordnungsmäßige Durchführung des Sportwettbetriebes in jeder Hinsicht zu gewährleisten.

Aus der Erkenntnis, daß im Falle irgendwelcher Unregelmäßigkeiten bei der Veranstaltung von Fußballwetten nur ein mit Spezialkenntnissen ausgestatteter Beamter in der Lage ist, Ermittlungen mit Aussicht auf Erfolg durchzuführen, hat der Hessen-Toto bereits vor Jahren Verbindung mit dem Hessischen Landeskriminalamt aufgenommen und erwirkt, daß ein tüchtiger Beamter für die Bearbeitung von Straftaten im Rahmen des Fußballtotos in Hessen zur Verfügung gehalten wird und jederzeit sofort zur Bearbeitung solcher Fälle herangezogen werden kann. Diesem von der Behörde ausgesuchten Beamten wurde jede Unterstützung gegeben, sich über alle Einzelheiten des Sportwettbetriebes in den Abteilungen der Verwaltung zu unterrichten und darüber hinaus auch bei der Außenorganisation die nötigen Informationen einzuholen. Es wurde dem Beamten Einblick in alle geschäftlichen Vorgänge gewährt, soweit sie nur irgendwie mit seiner Aufgabe in Verbindung zu bringen waren. Diese Maßnahme hat sich im Laufe der Jahre hervorragend bewährt. Trotz verschiedener Anregungen ist es uns bisher leider nicht gelungen, auch die Staatsanwaltschaft und die Richter zu bewegen, sich mit dem ihnen z. T. vollkommen fremden Gebiet des Fußballtotos näher zu befassen. In einer großen Zahl von Verfahren, sei es in der Hauptverhandlung, sei es bei den vorbereitenden Ermittlungen, mußte festgestellt werden, daß Staatsanwälten und Richtern nicht immer bekannt ist, was ein Wettschein des Fußballtotos überhaupt darstellt oder wie er im Rahmen des jeweils in Frage stehenden Falles zu bewerten ist. Es wäre zu begrüßen, wenn diese kurzen Ausführungen über den Fußballtoto dazu beitragen würden, auf einem etwas abgelegenen, doch nicht unwichtigen Gebiet der Bekämpfung von Rechtsbrechern aufklärend zu wirken.

Der Schwindel mit Abschirmgeräten gegen Erdstrahlen

Ing. Dr. phil. H. Gradmann, Bundeskriminalamt Wiesbaden

Seit Jahren werden in zunehmendem Maße sonderbare Geräte zu teuren Preisen angepriesen und verkauft, deren »Erfinder« dem Publikum in pseudowissenschaftlichen Prospekten und Veröffentlichungen in Zeitschriften klarzumachen versuchen, daß ihre als Erdstrahlenschutzgeräte oder als Erdstrahlenschutzgeräte bezeichnete Ware gegen allerlei Krankheiten und Beschwerden nützlich sei. In den Prospekten werden bekannte Tatsachen, die nichts mit den Geräten zu tun haben, mit unbewiesenen Behauptungen vermengt. Die Apparate-Fabrikanten sind entweder Wünschelrutengänger oder sie stehen mit diesen in Verbindung. Zur Beurteilung der sog. Entstrahlungsgeräte ist es daher zunächst wichtig, sich ein Bild über das Wünschelrutengehen zu machen.

Mit dem Problem der Wünschelrute haben sich insbesondere in den letzten Jahrzehnten viele beschäftigt, die mit dem Ernst und dem Verantwortungsbewußtsein echter Wissenschaftler Klärung suchen. Als Ergebnis dieser Bemühungen ist u. a. zu vermerken, was Prof. Brüche in seinem ausführlichen Referat kürzlich schrieb: »Das Gebiet um die Wünschelrute erscheint überhaupt nicht der Wissenschaft zugehörig; es ist nicht »wissenschaftsfähig.«¹⁾ Rechenberg schreibt: »Das einwandfrei existierende Phänomen der Wünschelrute soll nicht geschmälert oder herabgesetzt werden. Fest steht, daß verschiedene Menschen ab und zu die Fähigkeit besitzen, beim Überschreiten von unterirdischen Wasseradern eine Rute, die sie mit einem bestimmten Griff halten, zum Ausschlag zu bringen; der Ausschlag kann so stark sein, daß Verletzungen an der Hand vorkommen. Dies ist nicht auf eine äußere Kraft zurückzuführen, sondern die fest angespannten Muskeln des Rutengängers bewirken die Bewegung.«²⁾

Wo eine Rute ausschlägt, ist aber nicht immer Wasser, und andererseits schlägt die Rute auch über starken Wasseradern nicht aus. Die Direktorenkonferenz der Geologischen Landesämter hat im Jahre 1950 erklärt, daß die Wünschelrute ungeeignet sei, zum Aufsuchen von Bodenschätzen einschließlich Wasser eingesetzt zu werden. Tatsächlich wurde im Laufe der Zeit viel Geld vergeudet für Grabungen und Bohrungen, unternommen auf Grund der Angaben von Wünschelrutengängern. Die unsichere Kunst des Wünschelrutengehens ist eine Kunst, die manche Menschen mehr, andere weniger oder gar nicht beherrschen. Auch ist ein und derselbe Mensch nicht immer gleich gut disponiert. Wenngleich äußere Kräfte auf den Wünschelrutenausschlag nicht einwirken, so ist es keineswegs gerechtfertigt, den Schluß zu ziehen, »daß äußere Ursachen für sein Entstehen vollständig und mit Sicherheit abzulehnen sind.«³⁾

Will man der Sache auf den Grund gehen, so muß man das in dieser Beziehung unsichere Anzeigergerät »Mensch« ausschalten und durch objektive Messungen nachzuweisen versuchen, ob dort, wo der Rutengänger reagiert, physikalische Realitäten vorliegen.

Wissenschaftler haben entsprechende Versuche unternommen und z. T. übereinstimmende, z. T. widersprechende Ergebnisse erhalten. Es wurden Messungen des Magnetfeldes der Erde über Reizstreifen vorgenommen, Messungen der Bodenleitfähigkeit u. a. An diesen Reizstreifen sollen z. B. sehr geringe Abweichungen des erdmagnetischen Feldes sowie Abweichungen der elektrischen Leitfähigkeit des Bodens von dem Durchschnittswert der Umgebung auftreten. Es ist allerdings nicht einzusehen, wie derartige als Ursache für eine Reaktion des Rutengängers wirken kann. Wir leben dauernd in dem sehr schwachen magnetischen Kraftfeld der Erde. Da der menschliche Körper aus elektrisch gut leitfähigen Substanzen besteht, werden bei Bewegungen des Körpers immer, allerdings homöopathisch geringe, elektrische Ströme entstehen. Ist nun eine gewisse Stelle des sehr schwachen

¹⁾ Bericht über Wünschelrute, geopathische Reize und Entstrahlungsgeräte (*Naturwissenschaftliche Rundschau* Heft 9 und 11/1954).

²⁾ Über die Wünschelrute (*Universitas* Zeitschrift für Wissenschaft, Kunst und Literatur, Juli 1951).

³⁾ O. Prokop in »Stimmen der Zeit« (Oktober 1954).

Magnetfeldes um einige Promille schwächer oder stärker, so ist nicht verständlich, wieso diese geringfügige Änderung eine Reaktion auslösen kann. Ein direkter Einfluß der Abweichung der Bodenleitfähigkeit auf den wandelnden Menschen ist auch nicht erklärlich.

Angeblich soll sich eine Empfindlichkeit des Wüschelrutengängers auf Kurzwellenstrahlung herausgestellt haben, und zwar nicht nur in der Nähe der heute in Betrieb befindlichen starken Sender, sondern auch im Umkreis von Versuchssendern von etwa 1 Watt Strahlungsleistung, die für solche Untersuchungen eingesetzt wurden. Kurzwellenstrahlung soll sich auf den Rutengänger dahingehend auswirken, daß auch über Reizstreifen kein Ausschlag mehr zustande kommt.

Es ist zu erwarten, daß weitere Untersuchungen, die von berufener Seite im Gange sind, es ermöglichen werden, das Wüschelrutenproblem — wenn nicht zu lösen — so doch vielleicht etwas aufzuhellen. Würden diese Fragen nicht durch die Existenz der eingangs erwähnten Geräte für viele kranke Menschen von Bedeutung sein, so wäre es nicht nötig, die Öffentlichkeit mit dem Problem zu behelligen. Die Radiästheten bezeichnen die Reizstreifen auch als »pathogene«, d. h. krank machende Streifen. Diese Zonen sollen vor allem für die auf ihnen lebenden Menschen erhöhte Krebsgefahr bedeuten; auch sonst sollen sich die von diesen »pathogenen« Zonen ausgehenden Erdstrahlen nachteilig für die Gesundheit von Mensch und Tier auswirken. So wird z. B. behauptet, Menschen könnten nicht schlafen, Haustiere würden weniger ertragsreich, Hausmauern würden feucht, die Akustik von Sälen und Kirchen werde durch die Nebelbildung beeinträchtigt; der über Reizstreifen hergestellte Käse bekäme einen unangenehmen Geschmack usw.

Es ist allgemein bekannt, daß die Erde und das Luftmeer, auf dessen Grund wir leben, auf mannigfache Weise auf den Menschen wirken. Das Klima übt örtlich gebundenen, das Wetter zeitlich veränderlichen Einfluß aus. Dann leben wir im Schwerfeld der Erde, im elektrischen Feld der Erde, im Magnetfeld der Erde, im Bereich kosmischer Strahlungen und in den Strahlungsfeldern ungezählter Rundfunksender verschiedener Wellenlängen, deren Strahlungsintensität nicht nur vom Sender aus dauernd veränderlich, sondern auch von Ort zu Ort verschieden ist, da mit wachsendem Abstand die Intensität abnimmt.

Wir kennen heute noch nicht alles, was auf den Menschen von außen einwirkt. In der Wissenschaft kommt es aber nicht auf Möglichkeiten, sondern immer auf Tatsachen an, die nachgewiesen werden müssen. Diejenigen, die bisher Unbekanntes behaupten, haben daher auch den wissenschaftlichen Beweis zu führen. Es ist nicht Aufgabe der Wissenschaft, Behauptungen zu widerlegen. In dieser Beziehung lassen die Verfechter der Hypothesen über die Erdstrahlen viel zu wünschen übrig. Die Anforderungen an Exaktheit der Experimente und an die mit Statistiken zu führenden Beweise werden vielfach als Schikane abgelehnt.

In seinem vor dem Krieg in vielen Auflagen erschienenen Buch »Geopsyche« hat Prof. Hellpach die Ergebnisse der Forschung über die Wirkungen der Umwelt auf Seele und Körper wiedergegeben. In der letzten Auflage 1939 erwähnt er bereits die sog. Erdstrahlen als Phantasiegebilde.

Die Radiästheten würden den Menschen mit ihren unbewiesenen Behauptungen über die pathogenen Zonen nicht bange machen, wenn sie nicht gleichzeitig angeben würden, in der Lage zu sein, Abhilfe schaffen zu können. Wie sieht es nun mit der sog. Abhilfe gegen die Wirkungen der Erdstrahlen aus?

Es wird eine Unzahl sehr verschiedener Geräte angepriesen und verkauft, denen man die Bezeichnung Erdstrahlabschirmgeräte oder Entstrahlungsgeräte gibt und die man außerdem mit klangvollen Namen versieht.

Unter Strahlung versteht man die Aussendung von Energie, sei es durch wellenförmige Ausbreitung oder durch Aussendung von Materieteilchen. Die »Strahlen« sind die Fortpflanzungsrichtungen.

Was heißt nun »Abschirmen«? Mittels eines Sonnenschirmes kann man sich gegen die Sonnenstrahlen abschirmen, mittels eines Regenschirmes gegen die fallenden Regentropfen, mittels einer Panzerplatte gegen Geschosse. Ein brauchbarer Schirm hat die Eigenschaft, das Abzuwehrende entweder zu verschlucken oder zu reflektieren, was vom Standpunkt der Abschirmung gleichwertig ist. Will man sich also gegen Strahlungsquellen schützen, so legt man etwas zwischen diese und die Stelle, die frei von Strahlung sein soll. Will man ganz sicher gehen, daß nicht Strahlen von anderen Seiten auftreffen, die z. B. durch Reflektion an umgebenden Gegenständen entstehen können, so umgibt man die zu schützenden Stellen am besten von allen Seiten mit einer Abschirmhülle. Voraussetzung für die Planung einer guten Abschirmung ist, daß man die Eigenschaften der Strahlung kennt. Die fertige Abschirmung kann man schließlich messend darauf prüfen, wie weit sie die

Forderung erfüllt. Will man gegen elektrische, elektromagnetische oder Teilchen-Strahlung abschirmen, so benutzt man Metallflächen oder evtl. Drahtnetze, deren Maschenweite durch die Wellenlänge der abzuschirmenden Strahlung oder die Größe der Partikel bestimmt ist. Man muß nicht immer die Stelle, die frei von Strahlung sein soll, abschirmen; man kann auch so vorgehen, daß man die Strahlungsquelle abschirmt. So verhindert man z. B. Radiostörungen während des Betriebes von gewissen elektromedizinischen Geräten, indem man die Patienten und das die Umgebung störende Behandlungsgerät in einen Käfig bringt. Um die Wirkung magnetischer Felder herabzusetzen, braucht man Gehäuse aus Eisen, Nickel oder Kobalt. Vollständige Abschirmung gegen magnetische Felder ist jedoch nicht möglich. Gegen Röntgenstrahlen schirmt man durch Bleiplatten oder stark bleihaltige Materialien ab, gegen die stark durchdringende Höhenstrahlung sowie gegen die bei Atomumwandlungen auftretenden Strahlungen (radioaktive Substanzen; Atommeiler) braucht man beträchtliche Schichtdicken.

So sieht wirkliche Abschirmung aus. Gegen die bekannten Arten von Strahlungen kann man sich also auf die geschilderten Arten abschirmen. Man würde damit vielleicht sogar noch unbekanntes Schädliches oder auch Nützliches abhalten. Erst wenn man die Eigenschaften bisher unbekannter Strahlung erkannt hat, könnte man etwas Wirksames dagegen unternehmen. Im Prinzip müßte diese Abschirmung aber der oben beschriebenen gleichgeartet sein.

Die sonderbaren Abschirmgeräte werden nun nicht nur als solche bezeichnet, sondern ebenso als Entstrahlungsgeräte. Entstrahlen ist ein Wort, das bisher in der Wissenschaft nicht gebräuchlich war. Man soll darunter verstehen: frei von Strahlung machen. Abgesehen davon, daß man dies mit der eben erörterten Abschirmung bewerkstelligen kann, gibt es auch noch die Möglichkeit, dem Strahlungsfeld an den gewünschten Stellen mittels einer auf die Wellenlänge genau abgestimmten Antenne Energie zu entziehen. Die Reichweite solcher Entstrahlung ist aber im allgemeinen nicht sehr groß.

Dann wäre es noch möglich, an gewissen Stellen des Raumes durch Interferenz eine Schwächung des Strahlungsfeldes zu erreichen. Interferenz entsteht, wenn man zwei Sender gleicher Schwingungszahl hat. Man erzielt hierdurch an gewissen Stellen Verminderung der Energie bis zur Auslöschung der Strahlung; dafür ergeben sich an anderen Stellen des Raumes Intensitätserhöhungen gegenüber dem Zustand, der bei einem einzigen Sender vorhanden wäre. Um durch Interferenz Entstrahlung und nicht etwa eine Erhöhung der Strahlungsstärke zu erreichen, muß man also den Störer sehr genau kennen und einen sehr präzise arbeitenden Entstörsender konstruieren. Diese Art von Entstrahlung kommt aber nur dann in Frage, wenn man es mit reinen Wellen und nicht etwa mit Wellengemischen zu tun hat.

Wie sind nun die sog. Abschirm- oder Entstrahlungsgeräte aufgebaut? Die im Laufe der Zeit von mir untersuchten Geräte enthielten in verschieden geformten Behältern, zumeist aus Preßstoff oder Holz, die verschiedenartigsten eingebauten Gegenstände, so kleine Magnete, dicht verschlossene Fläschchen mit Chemikalien, Bohnerwachs, Bettfedern, isolierte und nicht isolierte Drähte, Spulen, Kondensatoren, Widerstände, Schalter und vieles andere mehr.

Auch der unter dem Namen »Phylax« bekannte Entstrahlungsapparat enthält eine solche sinnlose Zusammenstellung von Elementen der Hochfrequenztechnik. Diese — von einem Fachmann mit anderen Teilen sinnvoll zusammengeschaltet — könnten bestenfalls einfache Radioempfänger ergeben. Hinzu kommt noch, daß im »Phylax« Spulen, Kondensator und Widerstand kurzgeschlossen sind. Diese Schaltelemente sind daher kaum wirkungsvoll. Sogar einen Schalter hat das Gerät; da aber auch dieser kurzgeschlossen ist, ist es gleichgültig, ob er auf »Ein« oder »Aus« steht. Sinnlos ist die Anleitung des Herstellers, das Gerät alle 14 Tage zu erden. Die Kästchen sind gewöhnlich fest verschlossen. Ein Blitzzeichen soll davon abhalten, es zu öffnen.

Offensichtlich kommt keinem dieser Geräte der Charakter eines Abschirmgerätes gegen Strahlungen aus der Erde zu; nicht im Sinne des Erfinders eingesetzt, könnten sie allerdings als behelfsmäßige Abschirmung gegen Sonne, Regen und Steinwürfe wirksam sein, was der Vollständigkeit halber angeführt sei. Als Entstrahler sind sie völlig unwirksam, da sie weder einen Energieentzug noch Interferenz bewirken können. Sie sind ihrem Aufbau gemäß in keiner Weise geeignet, in der näheren oder weiteren Umgebung die elektrischen, magnetischen und elektromagnetischen Felder oder etwa aus dem Boden oder aus dem Kosmos kommende Teilchenstrahlung nachweisbar zu verringern oder gar auszulöschen; sie sind keine Mittel gegen die bisher bekannten Strahlungen.

Sie sollen jedoch nach Angabe der Hersteller gegen Erdstrahlen schützen. Was Erdstrahlen oder pathogene Zonen eigentlich sind, ist aber nicht geklärt. Die Existenz dieser schädlichen Ursachen wird dadurch »bewiesen«, daß die Rute eines Wünschelrutengängers an gewissen Stellen ausschlägt, und die Wirkung der sonderbaren Geräte wird dadurch »bewiesen«, daß die Rute des Wünschelrutengängers bei Vorhandensein von Entstrahlungsgeräten an pathogenen Stellen nicht mehr reagiert. Insbesondere sollen solche Geräte, die man als verpatzte Radioapparate bezeichnen könnte, diese Wirkung haben; sie sollen entkrampfend wirken. Da diese Wirkung kaum zu glauben ist, wird sie damit zu erklären versucht, daß diese Gebilde angeblich Kurzwellen-Impulse in homöopathisch geringer Intensität aussenden, angeregt durch die wirklich vorhandenen, aber äußerst geringen zeitlichen Veränderungen des magnetischen Erdfeldes. Das wäre übrigens auch bei jedem richtigen Radioapparat der Fall, der im allgemeinen eine Fülle von wohldurchdachten Schwingungskreisen besitzt. Man müßte selbst von nicht eingeschalteten, ja sogar defekten Radioempfängern dieselbe Wirkung erwarten und könnte sich die Anschaffung eines besonderen und überdies so teuren Entstrahlungsgerätes ersparen. Wenn nun einige aus der großen Zahl von Entstrahlungsgeräten tatsächlich eine Wirkung haben würden, so wären es nach Angabe der ersten Radiästheten die radioapparatartigen, und zwar sollen diese dadurch wirken, daß das so unsichere Gerät »Mensch« mit der Rute in der Hand nun gar nicht mehr funktioniert. Damit wird eigentlich zugegeben, daß die Geräte keineswegs die Ursache beseitigen. Das einzige, was uns die Radiästheten bisher zur Verfügung stellen konnten, um die pathogenen Zonen anzuzeigen, nämlich das unsichere Anzeigegerät »Mensch«, wird durch diese Geräte gestört, also unbrauchbar gemacht.

Zusammenfassend ist zu sagen, daß nach dem heutigen Stand der Wissenschaft die von den Erzeugern behauptete Wirkung der Entstrahlungsgeräte, nämlich krankmachende Stellen der Erdoberfläche zu neutralisieren, nicht erwartet werden kann. Dies ist keineswegs damit zu widerlegen, daß solche Geräte den »Erfindern« sogar durch Patent oder Gebrauchsmuster geschützt worden sind. Die »Erfinder« der Geräte sind nicht in der Lage, zu erklären, warum diese Geräte gerade so und nicht anders aufgebaut sind. Das ist auch nicht verwunderlich, wenn man die Prospekte liest, mit denen diese Geräte angepriesen werden. Man ersieht daraus, daß die »Erfinder« weder die physikalischen Ursachen kennen, die sie beseitigen wollen, noch die Funktionen ihrer eigenen Gebilde. »Wissenschaftliche Vorarbeit« und »Entwicklungsarbeit« kann man den Herstellern dieser Apparate daher keineswegs zubilligen. Jede Preisforderung, die den im allgemeinen geringen Materialwert der Bestandteile wesentlich überschreitet, ist somit ungerechtfertigt.

Seelisch bedingte Leiden können bekanntlich allein durch den Glauben an die Wirkung eines Mittels zeitweilig gebessert werden, so daß es nicht erstaunlich ist, wenn die Erzeuger von Entstrahlungsgeräten echte Dankschreiben als Beweise für die Qualität ihrer Erzeugnisse vorzeigen. Aber so manche, die bei rechtzeitiger Hilfe durch Ärzte noch geheilt werden könnten, kommen nach zweckloser »Anwendung« solcher zu Wucherpreisen erworbenen Entstrahlungsgeräte zu spät zum Arzt, um noch Rettung zu finden.

Ergebnisse und Probleme der Parapsychologie und ihre Bedeutung für Polizei und Rechtsordnung

Prof. H. B e n d e r, Freiburg i. Br.

Es ist eine alte und viel umstrittene Frage, ob es menschliche Fähigkeiten gibt, die Eindrücke von Vorgängen vermitteln, von denen man auf normale Weise — durch die Sinnesorgane oder durch rationale Überlegung — keine Kenntnis haben kann. In der Umgangssprache faßt man diese fraglichen Phänomene mit dem Wort »Hellsehen« zusammen. Für viele ist es ein Stichwort für eine »dunkle Sache«: sie denken an Betrüger und Scharlatane, die »Hellsehen« vortäuschen und die Leichtgläubigkeit der Menschen ausnützen, oder an Varietékünstler, die sich mit diesem Zauberwort einen magischen Hintergrund für ihre taschenspielerischen Kunststücke geben. Manche haben auch die Gegenspieler solcher Leute kennengelernt: Trickvirtuosen, die sich als »Hellseher« ausgeben und ein großes Publikum anziehen, um ihm nach ihren Darbietungen zu erklären, daß es hereingefallen ist und leichtgläubig für bare Münze nahm, was nur geschickte Vorspiegelung war. Die Vorführungen dieser Trickkünstler mit dem drastischen Effekt der enttäuschenden und beschämenden Entlarvung ist eine heilsame kalte Dusche für die Leichtgläubigen und kann dazu beitragen, die Gefahren der Ausbeutung durch »Okkultbetrüger« zu bekämpfen und die Suggestibilität der meisten Menschen eindrucksvoll zu demonstrieren. Einige dieser Trickkünstler, die aus der Bekämpfung des okkulten Schwindels einen Lebensberuf gemacht haben, pflegen nun das Kind mit dem Bade auszuschütten und dehnen ihren professionellen Eifer darauf aus, schon die Möglichkeit von Phänomenen zu leugnen, die die gewohnten »natürlichen« Vorgänge zu durchbrechen scheinen. Sie bezeichnen die Parapsychologie, die Wissenschaft, die sich mit den sog. »okkulten« Erscheinungen beschäftigt, als ein Hirngespinnst und ihre Anhänger als Opfer von Täuschungen. Das suggestible Publikum, dessen Leichtgläubigkeit diese Gegenspieler der Scharlatane so drastisch nachweisen, nimmt in derselben Haltung die Erklärung entgegen, daß es »Hellsehen« und andere behauptete okkulte Phänomene nicht gibt und gar nicht geben kann. Man kann gewiß der Ansicht sein, daß eine solche »negative Kritik des Aberglaubens« das breite Publikum am besten vor Irreführung und phantastischen Erwartungen schützt und daß es Sache der fachwissenschaftlichen Auseinandersetzung bleiben sollte, sich über die Existenz oder Nichtexistenz der fraglichen Erscheinungen und Fähigkeiten zu streiten. Dieses Argument klingt zunächst bestechend und scheint, vom Gesichtspunkt der Schadensverhütung aus betrachtet, einiges für sich zu haben. Doch läßt es sich nicht aufrechterhalten. Sehr viele Menschen haben persönliche Erlebnisse ungewöhnlicher Art: Vorahnungen, Träume, die sich auf Menschen oder Ereignisse beziehen und ein Wissen zu vermitteln scheinen, das »übersinnlicher« Art ist, visionäre Erlebnisse, das »Zweite Gesicht« und anderes mehr. Gewiß kann es sich um Täuschungen oder Fehldeutungen handeln, aber das Problem solcher ungewöhnlichen Vorkommnisse und Bewirkungen ist im Volke in einem Maße lebendig, das gewöhnlich sehr unterschätzt wird. Das Material, das wir im Freiburger Institut für Grenzgebiete der Psychologie und Psychohygiene in den letzten Jahren aus allen Schichten der Bevölkerung erhalten haben, legt davon Zeugnis ab. Viele Menschen zögern, sich über diese Dinge auszusprechen, da sie fürchten, scheinbar angesehen zu werden. Was ihnen die Trickkünstler vorführen, hat mit diesem Erleben gar nichts zu tun. Sie wollen eine andere Form der Aufklärung, die in das Wesen dieser Erscheinungen hineinführt, seien sie nun Täuschungen oder Tatsachen. Ihre Anfälligkeit, von den »okkulten« Fähigkeiten praktische Hilfe — etwa durch eine »hellseherische« Beratung — zu erhoffen, wird durch die Entlarvungsdemonstrationen nicht kuriert. Nur ein Wissen über das Wesen der fraglichen Phänomene kann vor Irrtümern und Gefahren schützen. Natürlich ist es überaus wichtig, in einem solchen größeren Zusammenhang einer »positiven Kritik des Aberglaubens« auch die vielen fragwürdigen Machenschaften vor Augen zu führen, die im Dunstkreis des Okkulten wuchern und eine ernste Gefahr darstellen. Denn es besteht kein Zweifel, daß mit dem

Hang zum Wunderbaren und der damit verschwisterten Leichtgläubigkeit ein maßloser Unfug getrieben wird. In diesem Sinne halte ich die aufklärende Arbeit von Trick-Sachverständigen, wie sie etwa Herr Kriminalkommissar a. D. Pelz ausübt, für sehr nützlich. Aber es genügt nicht, der betrügerischen Seite des okkulten Januskopfes die Maske herunterzureißen, man muß auch die andere, manchmal noch gefährlichere Tatsachenseite kennen, um den sozialen, polizeilichen und forensischen Problemen gewachsen zu sein, die das weite Gebiet des Okkultismus stellen.

Es hat nahezu ein halbes Jahrhundert gedauert, bis die wissenschaftliche Erforschung des »Okkulten« akademisches Bürgerrecht erworben hatte. Die Parapsychologie ist aus der Tätigkeit der in den achtziger Jahren gegründeten englischen und amerikanischen Gesellschaften für psychische Forschung (Psychical Research) und aus der Arbeit zahlreicher einzelner Forscher in allen Ländern erwachsen. An der Universität Groningen wurden 1920 von Heymans und Brugmans die ersten positiven telepathischen Experimente ausgeführt. Zehn Jahre später, zur gleichen Zeit etwa als ich im Bonner Psychologischen Institut mit parapsychologischen Versuchen begann, wurde auf Anregung des bekannten anglo-amerikanischen Psychologen William McDougall ein parapsychologisches Institut an der amerikanischen Duke-Universität ins Leben gerufen, dessen Leiter, Prof. J. B. Rhine, durch seine quantitativ-statistischen Experimente entscheidend dazu beigetragen hat, daß die Naturwissenschaftler die parapsychologischen Ergebnisse zu diskutieren begannen. Andere Forschungsstätten wandten sich der parapsychologischen Arbeit zu; 1953 wurde ein Institut an der Reichsuniversität Utrecht gegründet und mit einem Lehrstuhl verbunden, den Prof. W. H. C. Tenhaeff innehat.

Aus drei Quellen der Erfahrung schöpft die parapsychologische Forschung: aus quantitativ-statistischen Experimenten mit beliebigen Versuchspersonen, aus der Sammlung und kritischen Sichtung spontaner Erlebnisse und aus Experimenten mit besonders begabten Personen, sog. »Medien« oder Sensitiven. Das Wort Medium heißt »Mittler« und stammt aus der Begriffswelt des Spiritismus, der nicht mit Okkultismus und Parapsychologie verwechselt werden darf. Der Spiritismus, der Millionen Anhänger in allen Ländern zählt, glaubt an eine Verbindung mit Verstorbenen mit Hilfe von Medien, die auf diese Weise ihr »übernatürliches« Wissen mitgeteilt bekommen sollen. Der spiritistischen Erklärungshypothese steht die »animistische« (von anima: Seele) entgegen, die — gestützt durch die unvoreingenommene Forschung — Fähigkeiten lebender Menschen für ausreichend hält, um einen Zugang zu den fraglichen Phänomenen zu finden.

Die Parapsychologie untersucht zwei große Fragenkreise: erstens das Problem einer Wahrnehmung außerhalb der uns bekannten Sinnesorgane, gewöhnlich als »außersinnliche Wahrnehmung« abgekürzt und zweitens die Frage einer direkten psychischen Wirkung auf materielle Vorgänge, die sog. Psychokinese. Die im allgemeinen Sprachgebrauch als »Hellsehen« bezeichneten Erscheinungen, mit denen wir es hier in der Hauptsache zu tun haben, werden von der parapsychologischen Methodik in drei Formen aufgespalten: man unterscheidet Telepathie, Hellsehen im engeren Sinne und Hellsehen in die Zukunft (Prophetie oder besser Praekognition).

Quantitativ-statistische Experimente

Machen wir uns die Bedeutung dieser drei Formen der behaupteten außersinnlichen Wahrnehmung an Versuchssituationen aus dem Bereich der quantitativ-statistischen Experimente klar: Rhine und viele andere Forschergruppen verwenden dafür ein stets gleichbleibendes Versuchsmaterial: Karten mit fünf Zeichen (Kreuz, Kreis, Rechteck, Stern und Wellenlinie). Es wird jeweils in einem Versuchsgang mit 25 (fünf mal fünf) solcher Zeichen experimentiert. Bei längeren Serien ist die zufällige Treffererwartung fünf richtige Aussagen. Bei einer halben Million Versuche hat der Mathematiker Greenwood die tatsächliche Richtigkeit dieser theoretischen Zufallserwartung bestätigt. Nun kann man statistisch festlegen, wann eine Abweichung von der zufälligen Treffererwartung »signifikant« wird, d. h. für eine außersinnliche Wahrnehmungsfunktion spricht, wenn alle Möglichkeiten der normalen Wahrnehmung ausgeschaltet sind.

Am einfachsten ist die Versuchssituation für das Hellsehen im Sinne der parapsychologischen Definition: man versteht unter Hellsehen die Wahrnehmung eines niemanden bekannten Sachverhaltes außerhalb der gewöhnlichen Sinneswege. Es ist für die Beurteilung der praktischen Leistungen der »Hellseher« wichtig, sich mit dieser Begriffsbestimmung vertraut zu machen und das Hellsehen von der Telepathie, die gleich behandelt werden soll, zu unterscheiden. Um »Hellsehen« mit dem Kartenverfahren zu prüfen, läßt man ein Päckchen automatisch mischen und bietet die Karten einzeln oder zusammen, ohne sie aufzudecken, hinter einem Schirm und in weiterer Entfernung der Versuchsperson dar. Diese trägt in ein Protokoll die Zeichen ein, die sie zu erfassen glaubt oder die sie einfach errät.

Wird Telepathie geprüft, dürfen die Karten materiell nicht verwendet werden, um »Hellsehen« auszuschließen. Unter Telepathie versteht man die Übertragung eines psychischen Inhalts (Gedanken, Gefühle, Empfindungen, innere Bilder) von einem Menschen auf einen anderen außerhalb der Sinneswege. Ein »Agent« genannter Experimentator stellt sich nach einem Schlüssel, der Gleichförmigkeiten ausschaltet, die zu übertragenden Zeichen vor, ein »Perzipient« (Empfänger) versucht, sie über kleinere oder größere Entfernungen aufzunehmen.

Bei der Auswertung der Ergebnisse wird die Zufallserwartung mit den tatsächlichen Treffern verglichen und berechnet, mit welcher Wahrscheinlichkeit ein eventueller Trefferüberhang (oder ein Minus an Treffern) nicht zufällig ist. Rhine stellte fest, daß bei jedem fünften Probanden Hellsehen und Telepathie in Spuren nachweisbar seien. Bei beiden Formen der außersinnlichen Wahrnehmung wurden annähernd dieselben Ergebnisse erzielt, Schwankungen sowie die Beeinflussung durch Pharmaka zeigen ähnliche Werte. Die Resultate waren entscheidend abhängig von seelischen Faktoren, von der Einstellung, der Stimmung, der Erwartung und bei der Telepathie auch von der menschlichen Beziehung der Partner. Eine führende Vereinigung amerikanischer Statistiker bezeichnete 1937 die Ergebnisse Rhines als mathematisch einwandfrei mit dem Zusatz: »Wenn die Forschungen Rhines sachlich angegriffen werden sollen, so muß dieser Angriff vom Nichtmathematischen ausgehen.«

Während Telepathie und Hellsehen in der Parapsychologie als unbezweifelbar erwiesene Tatsachen gelten, wird das Beweismaterial für die dritte Form der außersinnlichen Wahrnehmung, das Hellsehen in die Zukunft, noch als ergänzungsbedürftig angesehen. Rhine hält seine Versuche für statistisch gesichert: Versuchspersonen konnten mit Trefferzahlen, die weniger hoch als bei Telepathie und Hellsehen, aber nach seiner Meinung statistisch signifikant über Zufall sind, angeben, wie Karten liegen werden, die mehrere Tage nach der Aussage maschinell gemischt und nach einem unbeeinflussbaren Schlüssel — der Differenz der Maximal- und Minimaltemperaturen des Vortages — abgehoben werden. Praekognition definiert man als das Vorauswissen eines zukünftigen Vorgangs, von dem in der Gegenwart keine zureichenden Gründe bekannt sind, die ihn herbeiführen können.

Der letzte Schritt Rhines war die Anerkennung der psychischen Wirkung auf materielle Vorgänge, die Psychokinese. Freifallende Würfel konnten nach Ohm durch die seelische Einstellung der Versuchspersonen so beeinflusst werden, daß gewünschte Punktzahlen öfters erschienen als der Zufall es erwarten ließ. Ähnliche Ergebnisse wurden u. a. von dem Physiker McConnel (Pittsburgh) erzielt. Sie bedürfen noch weiterer Nachprüfung.

Als Ergebnis einer 25jährigen Forschung betrachten Rhine und die mit ihm arbeitenden Gruppen die verschiedenen bisher untersuchten paranormalen Phänomene als Äußerung einer einheitlichen, angeblich außerhalb der Raum-, Zeit- und Massebeziehungen wirkenden seelischen Funktion, die abgekürzt als »Psi-Funktion« bezeichnet wird. Sowohl die erkennende Funktionsäußerung der Formen der außersinnlichen Wahrnehmung als auch die motorische, die Psychokinese, sollen nicht-physikalischer Natur sein.

Von den Gegnern der Parapsychologie, darunter auch von Wilhelm Gubisch, wird gegen die Beweiskraft dieser statistischen Experimente geltend gemacht, daß der Zufall die merkwürdigsten Sprünge machen kann und — ähnlich wie bei den öfters auftretenden längeren Serien gleicher Farben im Roulettespiel — sinnvolle Zusammenhänge vortäuschen könne. Dieser Einwand und andere Angriffe gegen die Stichhaltigkeit der angewandten Wahrscheinlichkeitsrechnung sind der Parapsychologie nicht unbekannt und wurden auf dem internationalen Kongreß für Parapsychologie in Utrecht 1953 eingehend diskutiert. Der Londoner Mathematiker Prof. Soal hat an Hand seiner eigenen Versuche auf dem Gebiet der Telepathie und der Praekognition mit den hochbegabten Sensitiven Mr. Shackleton und Mrs. Stewart zwingend gezeigt, daß seine Resultate (unter denen sich Wahrscheinlichkeiten gegen Zufall von $1:10^{40}$) befinden, nicht zufällig sein können. Leider sucht man in den polemischen Angriffen der Gegner vergebens die wichtigsten Veröffentlichungen, zu denen das Buch von Soal and Bateman »Modern Experiments in Telepathy«, London 1954, zu zählen ist. Dort sind alle Einwände gegen die Beweiskraft der Wahrscheinlichkeitsrechnung bei parapsychischen Experimenten einschließlich der Kritik ungenügender Versuche von einem mathematischen Fachmann erschöpfend behandelt. Es sollte dem Skeptiker zu denken geben, daß auch sehr qualifizierte Außenseiter der Parapsychologie, wie etwa der Züricher Physiker und Nobelpreisträger W. Pauli, sich positiv äußern und auf Grund eingehender Sachkenntnis zum Urteil kommen: »Dieses Grenzgebiet hat bereits vielfach Interesse bei Physikern gefunden, vielfach aber auch Ablehnung. Einige sprechen von experimentellen oder mathematischen Fehlern, andere

sagen vorsichtiger, daß sie sich »dabei nicht wohl fühlen«. Zum ersten ist zu sagen, daß sich bei den mit Vorsicht ausgeführten Experimenten meines Wissens Fehler nicht wirklich haben nachweisen lassen. Zum zweiten ist darauf hinzuweisen, daß erkenntnistheoretische a priori-Gründe nicht ausreichen dürften, um die Existenz von ESP (extra-sensory perception = außersinnliche Wahrnehmung) von vornherein abzulehnen (»Naturwissenschaftliche und erkenntnistheoretische Aspekte der Ideen vom Unbewußten« in: *Dialectica*, Internationale Zeitschrift für Philosophie der Erkenntnis, Vol. 8, Nr. 4, 1954). Ähnlich haben sich zahlreiche führende Naturwissenschaftler geäußert, eine Tatsache, die einem Gerichtsmediziner entgangen sein dürfte, der in einem Sachverständigengutachten äußerte: »Nur wenn man das naturwissenschaftliche Weltbild umzuwerfen bereit ist, kann man parapsychologische Fähigkeiten zugeben«, wozu das Gericht in der Urteilsbegründung bemerkte, es stehe nicht fest, daß es keine Telepathie gäbe; das jeweils herrschende naturwissenschaftliche Weltbild habe nach kulturgeschichtlichen Erfahrungen umstürzende Wandlungen durchgemacht.

Spontane Erlebnisse

Die zweite Erfahrungsquelle, die spontanen Erlebnisse, haben eine geringere Beweiskraft als experimentelle Untersuchungen. Die Sammlung und kritische Sichtung von Berichten sind aber eine unentbehrliche Ergänzung der Laboratoriumsversuche. Wir sind ganz und gar auf den wohlbeobachteten und beglaubigten Einzelfall angewiesen, um die statistisch nicht erfassbare individuelle Natur der Psi-Phänomene, ihre Einbettung in lebendige Zusammenhänge, die Situationen, in denen sie ins Spiel kommen, kennenzulernen. Das Ziel ist, ähnliche, lebensnahe Situationen auch experimentell in den Griff zu bekommen und aus einer Analyse der vielen Formen spontanen paranormalen Erlebens Hinweise auf Fragestellungen zu bekommen, die methodisch untersucht werden können. Es ist sicher, daß spontane telepathische oder hellseherische Erlebnisse durch Zustände herabgesetzten Bewußtseins wie Unaufmerksamkeit, Ermüdung, Schlaf, Hypnose und Trance begünstigt werden. Vor allem äußert sich dies im Traum. Die meisten spontanen Erlebnisse, die der Kritik standhalten und nicht als Erinnerungstäuschungen oder falsche Interpretationen lediglich Paranormales vorspiegeln, sind telepathischer Natur und beziehen sich auf nahestehende Menschen. Meist übertragen sich Vorgänge, die einen bedrohlichen Charakter haben. Unglück, Trennung, Krankheit, Gefahr für Leib und Leben, Verlust von Eigentum sind Motive, die weitaus häufiger zum Anlaß paranormaler Eindrücke werden als freudige oder gleichgültige. In Krisenzeiten, vor allem im Krieg, werden Erlebnisse dieser Art besonders oft berichtet. Eine verlässliche Dokumentation ist schwierig. Die besten Fälle sind solche, bei denen eine schriftliche Aufzeichnung über das Erlebnis — Traum, Ahnung, Vision — gemacht oder sein Inhalt glaubwürdigen Zeugen erzählt wurde, so daß objektive Unterlagen für die Erfüllung vorhanden sind. Einige Beispiele sollen die Art dieser Erlebnisse verdeutlichen.

Eine Studentin berichtete mir einen Traum: sie sah sich mit einem Bekannten, über dessen Aufenthaltsort sie nicht Bescheid wußte, eine Anhöhe hinaufgehen. Der junge Mann trug einen Trainingsanzug und eine Schutzbrille. Mühsam schleppte er eine Art Koffer oder Kiste. Er sagte: »Wenn ich nur die Kiste über den Berg bringe.« Dann sah die Träumerin ihn mit zerbrochener Brille in einer bewaldeten Mulde. Sie fürchtete, daß er sich die Augen verletzt haben könnte. Die Erinnerung an den Traum verfolgte die Studentin, so daß sie dem Bekannten an seine Heimatadresse schrieb und ihm ihr Erlebnis mitteilte. Einige Zeit darauf kam der junge Mann aus einem Segelfliegerlager angereist, um ihr zu berichten, daß er am Tage vor ihrem Traume vergebens versucht hatte, mit einem Segelflugzeug eine Anhöhe zu überfliegen. Der Aufwind reichte nicht aus und er hatte ständig den Gedanken: »Wenn ich nur die Kiste über den Berg bringe.« Es kam zu einer Bruchlandung in einem bewaldeten kleinen Tal. Er fürchtete um seine Augen.

Hier ist offenbar in der bildhaft-konkreten Sprache des Traumes ein telepathisch übertragener Gedanke dargestellt worden, ohne daß die Träumerin den Sinn verstand. Die anderen, mit dem Ereignis übereinstimmenden Traumelemente sind Wiedergabe von optischen Eindrücken und Empfindungen des Segelfliegers. Beispiele gut beglaubigter Fälle ließen sich häufen. Doch es genügt, in diesem Zusammenhange darauf hinzuweisen, daß in der parapsychologischen Forschung zur Zeit die spontanen Phänomene statistisch untersucht werden und z. B. gefragt wird, welche Erscheinungsformen bei solchen spontanen Erlebnissen hauptsächlich vorkommen (z. B. Traum, Vision, Ahnung), weiter in welcher Verteilung symbolische Einkleidungen und realistische Darstellungen beobachtet werden und wieviel Prozent der Berichterstatte mit ihrem Erlebnis vor der Verifikation die Überzeugung eines paranormalen Inhaltes hatten.

Während telepathische Erlebnisse dieser Art weitgehende Anerkennung gefunden haben, sind prophetische Erlebnisse trotz der Häufigkeit der Berichte immer noch sehr umstritten. Es gibt zahlreiche Fehlerquellen, die ein »Überspringen der Zeit« vortäuschen können. Man hat einen Traum, irgendwann tritt ein Ereignis ein, das eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Traumerlebnis hat. Dies genügt, um rückwirkend die Erinnerung zu verfälschen. Träume von bevorstehenden Erkrankungen, die sich erfüllen, sind als »Organträume« ganz normal zu erklären. Sog. »Leibreize«, die vom Bewußtsein nicht beachtet werden, können von der der Innenwelt zugekehrten träumenden Psyche in Bildern dargestellt werden. Oft erklärt sich ein angeblich prophetischer Traum aus den natürlichen Erwartungen der Menschen. Eine Sonderform ist die Erfüllungserwartung, die sich zum Erfüllungszwang steigern kann.

Der Komponist Robert Schumann schrieb einmal seiner Braut, er habe sich in einem furchtbaren Traum in ein tiefes Wasser gestürzt und vorher seinen Ring hineingeworfen. 15 Jahre später sprang er in einem Anfall geistiger Umnachtung in den Rhein und warf vorher seinen Ehering in die Fluten. Auch hier darf man nicht von einem prophetischen Wahrtraum sprechen.

Trotz aller Fehlerquellen scheint mir aber an der Existenz echter prophetischer Erlebnisse kaum mehr ein Zweifel möglich zu sein, so sehr sich unsere gewohnten Anschauungen dagegen sträuben mögen.

Eine Berichterstatterin, die seit ihrer Mädchenzeit ein Traumtagebuch führt, da sie schon damals festgestellt hatte, daß Träume sich erfüllten, zeigte mir einen Eintrag aus dem Jahre 1935. Sie hörte träumend einen Ruf, als ob er irgendwo auf einer Platte abliefe. »Nieder mit Hitler, nieder mit Hitler!« Dabei saß sie bei einer Flasche Wein mit ihrem Vater auf der Veranda ihres Hauses. Er trank ihr zu und sagte: »Ich verstehe mich mit Deinem Mann ausgezeichnet.« Dies war 7 Jahre vor ihrer Hochzeit. Sie fand daher den Traum besonders auffallend. Neun Jahre später, am 20. Juli 1944, dem Tage des mißlungenen Anschlages der Widerstandsbewegung, saß sie mit ihrem Vater und ihrem Mann in genau derselben Situation bei einer Flasche Wein zusammen. Ihr Vater hatte ihren Mann bisher immer abgelehnt. Zum ersten Male verstand er sich mit ihm in dem gemeinsamen Wunsche, es möge jetzt etwas Endgültiges passiert sein. Die Berichterstatterin wußte, was in der nächsten Minute geschehen würde. Schon hob ihr Vater das Glas, trank ihr zu und sagte die neun Jahre vorher geträumten Worte.

Eine Umfrage über paranormale Kriegserlebnisse, die das Freiburger Institut zur Zeit veranstaltet, brachte eine Fülle von Berichten. Etwa zwei Drittel des Materials bezieht sich auf Wahrträume, die von den Berichtstattern als prophetische erlebt wurden. Das Kollektivschicksal des Krieges scheint in Bruchstücken hin und wieder ungewollt in Beziehung auf individuelle Erlebnisse seine Schatten vorausgeworfen zu haben. Mein holländischer Kollege, Prof. W. H. C. Tenhaeff, hat in seinem Buch »Oorloogsvorspellingen« (Kriegspropheteiungen) einige gut dokumentierte Fälle veröffentlicht, die vor ihrer Erfüllung niedergelegt worden sind und sich im Zuge von Kriegsereignissen in Holland, von denen die Berichtstatter betroffen wurden, bestätigten. Während bei den guten Fällen dieser Art das Vorliegen echter Praekognition kaum »wegerklärt« werden kann, halten die orakelartigen allgemeinen Prophezeiungen für politisches Geschehen der Kritik nicht stand. Das Erstaunliche an diesen Prognosen ist nicht die Zahl der Treffer, sondern die Bereitschaft des Publikums, sie trotz allen augenscheinlichen Fehlschlägen immer wieder gläubig entgegenzunehmen.

Die Untersuchung der spontanen Erlebnisse hat in den letzten Jahren wieder eine größere Bedeutung erlangt. Während sie in den Anfängen der Forschung das Hauptbeweismaterial für die Existenz paranormaler Phänomene liefern sollten, ist die Erforschung dieser Vorkommnisse jetzt davon entlastet, bei jedem einzelnen Fall die Frage stellen zu müssen, ob es solche Dinge überhaupt gibt oder ob es sie nicht gibt. Der Existenznachweis für die paranormalen Fähigkeiten ist auf experimentellem Wege erbracht worden. An den spontanen Erlebnissen werden heute neue Forschungsgesichtspunkte: Bedeutung der Situation, der sozialen Beziehung zwischen den Erlebnispartnern, der Weisen des Bewußtwerdens der hauptsächlichlichen Erscheinungsformen u. a. m. ermittelt. Für die Polizei ist es wichtig, die Häufigkeit solcher spontanen Erlebnisse zu kennen, um ihre Rolle bei der Einstellung der Bevölkerung zum Problem des »Okkulten« würdigen zu können.

Experimente mit Sensitiven

Die dritte Erfahrungsquelle der parapsychologischen Forschung sind experimentelle Untersuchungen an begabten Sensitiven. Es ist auffällig, daß Medien mit den Rhineschen Kartenversuchen oft keine markanten Ergebnisse erzielen. Sie geben den Grund selbst an: es fehlt die Spannung, die ihre Fähigkeiten ins Spiel bringt. Die geometrischen Symbole, die in den statistischen Karten-

versuchen als Zielobjekte dienen, haben keinen affektiven Wert und provozieren die Psi-Fähigkeiten der auf lebendige Situationen eingestellten und eingeübten Sensitiven nicht. Man kann daher den Rhineschen Kartenversuch leider nicht als quantitativen Test für paranormale Begabung verwenden. Die Psi-Fähigkeiten können nicht kommandiert werden, sie sind vorwiegend Funktionen des Unbewußten und scheinen sich in stärkerer Ausprägung vor allem in einem affektiv spannungsreichen Feld zu entfalten. Im qualitativen Experiment versucht man, eine solche Feldsituation herzustellen, wobei man den Eigenheiten und Vorlieben der Medien Rechnung tragen kann. Mit solchen Verfahren prüft man auch die Leistungen der gewerbmäßigen »Hellseher«. Man läßt etwa an Hand eines Gegenstandes — eines »Beziehungsobjektes« — Aussagen über den Besitzer, seine Persönlichkeit und Erlebnisse oder über Vorkommnisse, die den Gegenstand selbst betreffen, machen. Die meisten »Hellseher« verwenden einen solchen Beziehungsgegenstand. Sie meinen, dadurch mit dem Tatbestand, den sie paranormal erfassen sollen, besser in Kontakt kommen zu können. Die eigentliche Rolle des Gegenstandes ist ungeklärt. Es handelt sich sicher nicht um einen selbständigen, von anderen paranormalen Phänomenen wesensmäßig verschiedenen Vorgang, sondern gewöhnlich um Telepathie, hin und wieder vielleicht auch um Hellsehen. Von vielen Okkultisten wurde früher die sog. »Imprägnationstheorie« vertreten. Hierunter wird die naive Auffassung verstanden, daß dem materiellen Objekt »feinstoffliche« Spuren anhaften und daß diese »Prägung« vom Sensitiven aufgenommen würde. Man nennt das Verfahren »Psychometrie« (Seelenmessung). Ein unglückliches Wort, denn gemessen wird hier gar nichts. In den meisten Fällen scheint die Verwendung des psychometrischen Gegenstandes lediglich die Bedeutung einer subjektiven Unterstützung zu haben. Es mag sein, daß für manche Fälle eine Hypothese fruchtbar ist, wie sie z. B. Prof. Tenhaeff in Anlehnung an bekannte parapsychologische Theorien in dem »überpersönlichen Gedächtnis« entwickelte. »Wenn ich eine Muschel betrachte, die ich als Erinnerungsstück von einer Seereise auf meinem Schreibtisch aufgestellt habe, regt dieser Anblick eine Fülle von Erinnerungen an, die auf dem Wege der Assoziation auch die Vorbereitungen und Motive der Reise umfassen können. Meine Einfälle werden durch den Gegenstand ausgelöst, sie sind intensiver und lebhafter als wenn ich ohne das Erinnerungsstück an die Reise denke. Man kann sich vorstellen, daß ein Sensitiver durch die Muschel als Induktor in einem unräumlichen »Seelenfeld« mit meinen Erinnerungen und vielleicht auch denen anderer Menschen, die mit dieser Reise verbunden sind, in Kontakt kommt, gleich als gäbe es eine Art überindividueller psychischer Totalität, in der alles Seelische miteinander verknüpft ist.« In dieser Hypothese ist die Psychometrie als eine besondere Form der Auslösung paranormaler Fähigkeiten aufgefaßt, die in Analogie zu normalen Erinnerungsvorgängen verstanden wird.

Wer allerdings die Tatsachen für ungesichert hält, wird eine solche Hypothese für eine müßige Spekulation ansehen, die den »Aberglauben« in ein philosophisches Gewand kleidet. An den Tatsachen kann aber nicht gezweifelt werden, so unterschiedlich der Wert der experimentellen Befunde sein mag. Schwierigkeiten bereitet die Bewertung der sog. »freien medialen Aussagen«. Es muß der Nachweis erbracht werden, daß zutreffende Aussagen nicht zufällig sind, daß sie nicht kombinatorisch erschlossen werden konnten oder als Klischee-Aussagen immer irgendwie stimmen. W. Gubisch versucht sehr geschickt, aus einer Kenntnis des immer Wiederkehrenden durch solche Aussagen »Hellsehen« vorzutäuschen, was ein gläubiges Publikum auch bereitwillig für bare Münze nimmt. Aber das Problem ist damit ganz gewiß nicht erschöpft, wie sich jeder Unvoreingenommene durch ein Studium der ernsthaften Literatur überzeugen kann.

Wir lassen bei solchen Versuchen die mit einem Objekt verknüpften Tatbestände von dem Besitzer des »Induktors« vor dem Experiment ausführlich fixieren. Der Versuch wird in zwei Etappen durchgeführt: in Abwesenheit des Besitzers und ohne daß ein Versuchsteilnehmer den Vorgang kennt und dann in Anwesenheit des Probanden, so daß die Voraussetzungen für »Anwesenheitstelepathie« gegeben sind. Führt man das Experiment mit z. B. 5 Probanden durch, so kann man die Aussagen des Sensitiven von urteilsfähigen Drittpersonen zu den vorher festgelegten Schilderungen zuordnen lassen, wobei die Aussagen aufgegliedert werden. Dieses Verfahren gestattet eine quantitative Bewertung, kann aber dadurch durchkreuzt oder unvollständig werden, daß das »Medium« nicht festgelegte Vorgänge erfaßt, die dann auf anderen Wegen auf ihre Stichhaltigkeit geprüft werden müssen. In einem Versuch dieser Art löste ein Ehering in beiden Versuchsetappen eine Flut von Bildern aus: Szenen aus einem Roman, aus dem das Modell für den besonders gestalteten Ring stammte, vergangene Erlebnisse des Eigentümers des Ringes und solche seiner Frau, detaillierte Beschreibungen von angeblichen Folterungsvorgängen, bei denen — für das Medium unbegreiflich — genau beschriebene Ordensschwwestern beteiligt waren und in die ein »Schrumpfkopf« hineinspielte: unverstandene Fragmente aus den dramatischen Vorbereitungen einer schweren Geburt und eine Schilderung des stark entstellten Kindes. In dem Bilderstrom

tauchten auch Eindrücke auf, die der Ehemann während des besorgten Wartens auf den Ausgang der Entbindung empfangen hatte — Fabeltiere, die ihm in einem Buch, das er zur Ablenkung las, mit entsprechenden Abbildungen aufgefallen waren. Wie ein Träumender konnte der Sensitive die Bedeutung der Bilder zum großen Teil nicht erfassen, auch verbanden sich, wie im Traum, Bilder verschiedenster Ereignisse und Erinnerungen zu einer neuen Einheit, die von Bruchstücken realer Ereignisse für das Medium nicht zu unterscheiden waren. Bei anderen Sensitiven fand sich die traumhafte Verarbeitung der paranormalen Eindrücke weniger ausgeprägt, keiner konnte jedoch die Herkunft seiner Bilder angeben und etwa zwischen telepathisch abgezapften Inhalten und Phantasieproduktionen oder zwischen symbolischen Bildern und wirklichkeitsentsprechenden unterscheiden. Man sollte daher eigentlich den Ausdruck »außersinnliche Wahrnehmung« vermeiden, da sich diese Art Eindrücke erheblich von der normalen Wahrnehmung unterscheiden. Sie vermitteln dem sensitiven Menschen kein eigentliches Wissen, keine Einsicht, kein Begreifen. Meist sind sie diffus und fragmentarisch. Der Sensitive kann seine »Wahrnehmung« nicht scharf auf ein Objekt richten und es erfassen wollen. Er wird von Eindrücken passiv überflutet, ohne ein Realitätsurteil abgeben zu können.

Viele gewerbsmäßige »Hellseher« lassen sich Daten von Erlebnissen nennen, um zur Einleitung eines Kontaktes eine Probe ihrer Fähigkeit, unbekannte Sachverhalte zu schildern, zu demonstrieren. Solche Aussagen sind im positiven Falle nichts anderes als das gewöhnliche telepathische Abzapfen — wenn die Möglichkeiten der Kombinationen, des »Angelns« durch die Beobachtung kleiner Zustimmungs- oder Ablehnungszeichen usw. ausgeschaltet sind. Es gibt bei diesem Abzapfen erstaunliche Leistungen. Meist sind aber die Angaben von einer charakteristischen Unschärfe, die zum Wesen der paranormalen Funktion gehört und ihre Anwendung — um schon an dieser Stelle darauf hinzuweisen — sehr fragwürdig macht. Ein mittelmäßiges Ergebnis unter vielen soll diese Verschwommenheit verdeutlichen: einem Sensitiven wurde ein Datum genannt, das sich auf eine kirchliche Trauung bezog, die vormittags an einem sonnigen, warmen Tage in einer belebten Straße stattfand. Die Ehe wurde bald wieder geschieden.

Der Sensitive sagte (Abschrift von Tonband): »Vormittag, sehr belebte Straße, auf, ab, auf, ab. Was ich dort erfasse, hängt nicht mit einem Unglück, sondern mit etwas zusammen, was für mehrere Menschen, für ihr Wohl und Wehe ausschlaggebend ist. Es kommen Leute, es ist ein gutes Zeichen, es ist sonnig, und trotzdem führt es zu einer Katastrophe. Es muß sich dabei um die Ehe oder bezüglich der Ehe gehandelt haben.«

Bei der telepathischen Abzapfung werden begrifflich formulierte Gedanken — hier etwa: es ist der Tag meiner Trauung, die da oder dort stattgefunden hat und zu diesen oder jenen Folgen führte — meist nicht erfaßt. Die telepathischen Eindrücke beziehen sich vielmehr auf Atmosphärisches, auf Bewegungscharaktere, Stimmungen. Filmartige innere Bilder zeigen dem Sensitiven eine belebte Straße, er hört Stimmen und Hupen, es wird ihm warm, er empfindet einen Gefühlskonflikt zwischen »guten Zeichen« und »Katastrophe«. Schließlich hat er ein konkretes Bedeutungsgefühl: »es muß sich um die Ehe oder bezüglich der Ehe gehandelt haben.«

Die Ergebnisse solcher Versuche sind von zahlreichen, größtenteils unbekanntem Bedingungen abhängig. Die wechselnde Disposition des Mediums spielt eine Rolle, die Einstellung der Beobachter scheint nicht gleichgültig zu sein. Sicher ist, daß die Ergiebigkeit telephatischer Experimente von der sozialen Beziehung zwischen dem Telepathen als »Empfänger« und dem Partner als bewußtem oder unbewußtem »Sender« abhängt. Affektstarke, labile Menschen mit einem aktiven Unbewußten — dem eigentlichen Ort der parapsychischen Funktionen — werden wesentlich leichter »angezapft« als kontaktschwache. Hier ist ein weites Feld für Experimente: es gilt, diese Art der Wechselwirkung in ihren begünstigenden und hemmenden Formen mit Hilfe psychodiagnostischer Testmethoden zu erfassen. Man darf jedoch nicht fordern, paranormale Funktionen müßten, wenn sie existieren, mit einem Sensitiven überall und immer nachweisbar sein. Solche Experimente sind nicht, wie etwa naturwissenschaftliche Versuche, jederzeit wiederholbar, da die Bedingungen nur ungenügend bekannt sind und die Funktionen selbst nicht willkürlich gesteuert werden können. Der Willkür zugänglich ist nur die Einstellung des Mediums, Eindrücke zu erhalten. Ob sie wirklich zustande kommen, liegt jenseits des Lenkungsbewußtseins.

Es gibt selten Sensitive, mit denen es sich lohnt, qualitative Experimente zu dem umstrittenen Problem der Vorschau (Praekognition) anzustellen. Zu ihnen gehört Gerhard Croiset, ein holländischer Heilbehandler, der sich zu solchen Versuchen seit Jahren Prof. Tenhaeff und durch dessen Vermittlung auch mir zur Verfügung gestellt hat. Er unternimmt es vorauszusagen, wer bei einer zukünftigen Veranstaltung auf bestimmten, durch das Los gewählten Stühlen sitzen wird: das sog.

Platz-Experiment. Croiset beschreibt die äußere Erscheinung der Zielpersonen und schildert Erlebnisse aus ihrer Vergangenheit, die zu ihrer Identifikation dienen können. Die methodische Schwierigkeit dieser Experimente besteht vor allem in dem Nachweis, daß die Aussagen für bestimmte Personen spezifisch sind und sich nicht auf beliebige anwenden lassen. In den neueren Versuchen dieser Art macht Croiset seine Voraussagen auf Tonband, und zwar meist im Parapsychologischen Institut der Universität Utrecht. Es wird dann an einem anderen Ort (bei den letzten Experimenten war es in der Universität München) durch ein Zufallsverfahren eine Gruppe von (20—50) Personen zusammengestellt; jedem einzelnen Teilnehmer werden sämtliche Aussagen Croisets — gewöhnlich für drei oder vier Zielpersonen — zur Stellungnahme vorgelegt. Die Aussagen erhalten, je nach dem Grade ihrer Spezifität, eine Gewichtungszahl zwischen 1 und 5, die Teilnehmer geben neben ihrer ausführlichen Stellungnahme zu jeder Aussage eine »Zustimmungsziffer« (0 = völlig unzutreffend, bis 4 = in allen Einzelheiten zutreffend). Aus dem Produkt von Gewichtungszahl und Zustimmungsziffer werden Punktwerte ermittelt, die addiert für jeden einzelnen Versuch eine Rangordnung von einer Höchstzahl bis zu einem untersten Wert ergeben. Ragt die Höchstzahl erheblich über den Durchschnitt heraus, besteht die Vermutung, daß der betreffende Teilnehmer die von Croiset beschriebene Zielperson ist. In einem anderen Verfahren kann man ohne vorherige Abschätzung der Gewichtungszahlen (die reine Ermessenswerte sind) durch die statistische Ermittlung der relativen Häufigkeit der Zustimmung zu den einzelnen Aussagen innerhalb der Versuchsgruppe zu einer Rangordnung und mathematischen Bestimmung der Wahrscheinlichkeit kommen, daß eine hervorragende Höchstzahl nicht zufällig ist. Bestätigt wird im positiven Falle die vorher vermutete Zielperson durch die Auslosung der Plätze. Kommt sie auf den von Croiset angegebenen Stuhl zu sitzen, kann ein solcher Treffer weiter auf den Grad der Wahrscheinlichkeit untersucht werden, um den Zufall auszuschalten.

Am besten scheint Croiset bei diesem Experiment Menschen zu erfassen, deren Gefühlserlebnisse eine Verwandtschaft zu seinen eigenen haben. Wie alle Sensitiven kann auch Croiset nicht unterscheiden, ob seine Bilder realistischen oder symbolischen Charakter haben, ob sie sich auf Vergangenes oder — ganz selten — auf Zukünftiges beziehen, ob sie paranormal oder Phantasie sind. In einem im Juni 1955 in München angestellten Versuch gab er für einen Probanden als Hauptmerkmal an: bestimmte, als zutreffend erkannte Verhaltenszüge, ein kürzlich geführtes Gespräch über Marie-Antoinette, die Absicht, wegen bestimmter Herzschmerzen zum Arzt zu gehen, eine Unterhaltung mit einem Kriegsversehrten vor dem Haus des Probanden unter einer Laterne, Heimatgefühle beim Anblick von Bergwerksbetrieben, die Absicht, nach Griechenland zu reisen und das Wort »Velocitas«, das Croiset wiedergab, ohne damit einen Sinn zu verbinden. Alle diese Angaben und einige andere wurden von dem Probanden in einem Prozentsatz und in einer Wertigkeit bejaht, die weit über dem Durchschnitt der Zustimmungen lag. Zu dem Wort »Velocitas« bemerkte der Teilnehmer: »der Begriff der Geschwindigkeit sei zur Zeit der zentrale Begriff, um den er sich im Zusammenhang mit der Relativitätstheorie, über die er ein Buch schreibe, bemühe«. In einem anderen Experiment hatte Croiset als wesentliches Merkmal für einen zukünftigen Platzinhaber herausgestellt, dieser habe eine Melone gegessen und dabei sein ganzes Gesicht verschmiert. Er habe ein Bild gesehen, auf dem jemand mit beiden Händen eine Melone vor das Gesicht halte. Der Inhaber des fraglichen Platzes brachte acht Tage später eine Karikatur, die ihm eine Bekannte gerade gezeigt hatte. Diese hatte eine Zeichnung »Mmmm, Melon« aus einer amerikanischen Zeitung ausgeschnitten, die eine riesige Melonenschnitte, von zwei Händen gehalten und mit einem Haarschopf darüber, darstellte.

Die Ergebnisse der Platz-Experimente haben Prof. Tenhaeff, anderen und mir die Gewißheit gegeben, daß Croiset die fragliche Leistung tatsächlich paranormal zustandebringt. Er scheint auf dem Wege der Praekognition vorwegzunehmen, wer Wochen später auf einem Platz sitzen wird und dadurch mit dieser Zielperson im Augenblick seiner Aussage in einen telepathischen Kontakt zu kommen. Was Croiset über die Zielperson aussagt, könnte auch ein Telepath aussagen, wenn die Zielperson schon bestimmt wäre. Für Croiset aber liegt die Bestimmung noch in der Zukunft.

Die von Croiset offenbar gezeigte praekognitive Fähigkeit entfaltet sich in beabsichtigtem Einsatz nur in der gewissermaßen »spielerischen« Situation des Platzexperimentes. Nach meinen Erfahrungen kann er ebensowenig wie andere Sensitive mit einiger Sicherheit voraussagen, was einem Menschen passieren wird, von gelegentlichen Treffern abgesehen, die sich in spontanen Aussagen einstellen und die nicht routinemäßig gewollt sind. Bei dem Versuch, nach dem Modell des Platz-Experimentes einen praktisch bedeutsamen Vorgang vorauszusagen, erzielte er kein positives Ergebnis. Er sollte Anfang Juni 1953 voraussagen, wer nach der Wahl des zweiten Bundestages und Bildung des Kabinetts beim ersten Zusammentreffen der neuen Minister auf bestimmten Plätzen der Ministerbank sitzen würde. Für Platz Nr. 1, den Sitz des Bundeskanzlers, machte er eine Voraussage, die auf einen von der SPD gestellten Kanzler schließen ließ und in einigen detaillierten Angaben auf

den verstorbenen Berliner Oberbürgermeister Ernst Reuter zutreffen konnte. Einer der Zeugen, der sich besonders für den Versuch interessierte, wünschte Reuter als Bundeskanzler. Es kann sein, daß Croiset ihm diesen Wunsch telepathisch abgezapft hat. Die ausgesagten Details waren ihm mit Sicherheit nicht bekannt. Ich erwähne dieses Beispiel, um die Täuschungsmöglichkeiten immer wieder zu veranschaulichen, die gerade aus der Existenz der paranormalen Fähigkeiten entstehen können. Wer von positiven Platz-Experimenten beeindruckt einer solchen Voraussage eine große Chance gegeben hätte, wäre zu falschen Erwartungen verführt worden.

Mit diesem kurzen Überblick über die Ergebnisse und Fragestellungen der Parapsychologie wurde nicht die Absicht verfolgt, Beweismaterial auszubreiten und darzulegen, welche Arbeiten aus der Fülle des Vorhandenen in der parapsychologischen Forschung als die einwandfrei gesicherten gelten. Es kam darauf an, Gesichtspunkte zu vermitteln, die in großen Umrissen andeuten, wie die Problemlage ist. Es wäre vielleicht eindrucksvoll gewesen, die Namen vieler bedeutender Forscher zu nennen, die sich neben ihrem Fachgebiet aktiv mit Parapsychologie befaßt haben oder aber die Pro- und Contra-Stimmen gegeneinander auszuwägen und die Einstellung zu charakterisieren, die den Urteilen zugrunde liegt. Es ist eigentümlich, wie sehr die parapsychischen Phänomene, die im Affektiven wurzeln, die Affekte erregen und Haltungen hervorrufen, die auf der einen Seite als »Okkultgläubigkeit«, auf der anderen Seite als »Antiokkultgläubigkeit« zu charakterisieren sind. Gegen die Urteile helfen nur kritisch gehandhabte wissenschaftliche Methoden, deren Anwendung auf diesem Forschungsgebiet allerdings besondere Schwierigkeiten bereitet.

Zur Beurteilung der »Hellseher«

Als Symptom einer entsicherten Zeit hat im Nachkriegsdeutschland die Inanspruchnahme von »Hellsehern« zu Beratungszwecken durch die Bevölkerung zugenommen. Lange war es vor allem die Sorge um Vermißte, die die Hoffnung erweckte, durch hellseherische Auskünfte Gewißheit über das Schicksal von Angehörigen zu bekommen. Aber auch in vielen anderen Fragen — Persönliches, Berufliches, Geschäftliches, Krankheit usw. — wird Rat und Hilfe von »Hellsehern« erwartet, wobei vor allem Zukunftspropheteiungen gewünscht werden. Man kann von einer Sucht nach Voraussagen aller Art sprechen. Doch gab es das gewerbsmäßige Hellsehen zu jeder Zeit, sei es in der Form primitiven Wahrsagens oder anspruchsvoller medialer Beratung, auch in der Einkleidung der Kartomantie oder des Pendelns und als »mediale Diagnose« bei Laienbehandlern. Von einem Schutzbedürfnis des Publikums ausgehend, ist in den Strafgesetzbüchern vieler Länder das »Wahrsagen« im Rahmen des Betruges als ergänzender Tatbestand aufgenommen worden. So bedroht der französische Code pénal von 1810 im Artikel 479 das Wahrsagen, Zeichen- oder Traumdeuten, wenn es gewerbsmäßig betrieben wird, mit Übertretungsstrafe. An Stelle der Übertretung liegt Betrug vor, wenn der Wahrsager »betrügerische Künste« anwendet, »die den Eindruck einer imaginären Fähigkeit erwecken, um sich Geld oder Werte zu verschaffen«. Ähnliche Bestimmungen enthalten die Strafgesetzbücher von Dänemark, Finnland, Spanien, um nur einige zu nennen. Das deutsche Strafgesetzbuch hat keine Strafbestimmung gegen das Wahrsagen als ergänzenden Tatbestand im Rahmen des Betruges geschaffen, da der Gesetzgeber offenbar den § 263 — Betrug — für schwere Fälle für ausreichend hielt und leichtere der partikularrechtlichen Behandlung durch die polizeiliche oder gewerbliche Überwachung überließ. Instrument der polizeilichen Behandlung ist der viel diskutierte »Gaukeleiparagraph«, der in den Polizeistrafgesetzbüchern einiger deutscher Länder enthalten ist. So wird nach Artikel 54 des Bayerischen Polizeistrafgesetzbuches, das seit 1871 in Kraft ist, jeder bestraft, der »gegen Lohn oder zur Erreichung eines sonstigen Vorteils sich mit angeblichen Zaubereien oder Geisterbeschwörung, mit Wahrsagen, Kartenlegen, Schatzgraben, Zeichen- oder Traumdeutung oder anderen dergleichen Gaukeleien abgibt«, und zwar mit einer Geldstrafe und nach der entsprechenden badischen Bestimmung auch mit Haft bis zu 14 Tagen.

Über den Begriff des Wahrsagens, das im Mittelpunkt der Strafbestimmungen gegen die gauklerischen Betätigungen steht, ist von Kriminologen viel diskutiert worden. Die vorgeschlagenen Begriffsbestimmungen enthalten als Kern, daß unter »Wahrsagen« Angaben in bezug auf Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verstanden werden, die das »natürliche Erkenntnisvermögen« übersteigen, gleich auf welche Weise sie gemacht werden.

Der Gaukeleiparagraph unterstellt, daß es Fähigkeiten, die das »natürliche Erkenntnisvermögen« übersteigen, nicht gibt. In den letzten Jahrzehnten ist es öfters vorgekommen, daß »Hellseher«, die unter der Anklage der Gaukelei oder des Betruges vor Gericht kamen, sich auf die parapsychologischen Forschungsergebnisse berufen und eine Nachprüfung ihrer Fähigkeiten fordern. In dem bekannten Leitmeritzer Betrugsprozeß gegen den berüchtigten »Hellseher« Erik Jan Hanussen, der Medium und Scharlatan zugleich war, ließ das Gericht in Anbetracht der sich

völlig widersprechenden Sachverständigen-Gutachten in foro Experimente ausführen. Hanussen wurde freigesprochen und schlug aus diesem Freispruch später weidlich Kapital. In der Urteilsbegründung heißt es: »Übrigens glaubt der Gerichtshof bei aller Vorsicht aussprechen zu dürfen, daß er der Meinung zuneige, daß der Angeklagte über gewisse rätselhafte Geisteskräfte verfüge, da ihre Wirkung von zahlreichen glaubwürdigen Zeugen bestätigt erscheint.« An anderer Stelle wird über die rechtliche Bedeutung der Unsicherheit hellseherischer Angaben gesagt: »Wenn ein Mensch zum Hellseher kommt, kann er unmöglich mit voller Sicherheit hundertprozentige Wahrheit erwarten. Er darf sich nicht beschweren, wenn er eine wertlose Antwort erhält. Sein Verhältnis zum Hellseher erinnert an die Glücksverträge wie die Lotterie und dergleichen« (vgl. R. Wissiak: Der Leitmeritzer Hellseherprozeß Hanussen. Leipzig 1928). Karl Bader macht in seiner »Soziologie der deutschen Nachkriegskriminalität« auf den Freispruch eines siebenmal vorbestraften Mannes aufmerksam, der ungeheuren Zulauf aus allen Teilen Bayerns wegen seiner Hellsehkunst hatte, da die Hauptverhandlung »so verblüffende, mit den bisher bekannten Naturkräften kaum noch zu erklärende Zeugnisse für die Sehergabe des Angeklagten erbracht habe, daß dieser nicht als Gaukler bezeichnet werden könne.«

Diese Beispiele wurden gewählt, um auf ein Problem hinzuweisen, das besonders wichtig erscheint. Beide Entscheidungen lauteten auf Freispruch, weil die Gerichte eine mediale Begabung der Angeklagten für sehr wahrscheinlich hielten. In beiden Fällen war aber die berufliche Tätigkeit der Angeklagten als »Hellseher«, vom Standpunkt des Schutzes des Publikums aus betrachtet, sicherlich unerwünscht. Hanussen war eine sehr zweifelhafte Persönlichkeit und der vorbestrafte bayerische Hellseher dürfte wohl kaum die moralische Qualifikation gehabt haben, mit seiner Hellseherei als Berater aufzutreten. Die geltenden Strafbestimmungen gestatten es nur, derartige Betätigungen unter dem Gesichtspunkt der »Vermögensschädigung« zu behandeln. Der Ratsuchende empfängt die Leistung, für die er bezahlt. Das sind mehr oder weniger zutreffende mediale Informationen, die von Phantasie-Aussagen nicht zu trennen sind. Betrug liegt nicht vor, es sei denn, der »Hellseher« verspräche hundertprozentige Richtigkeit. Das Vermögen ist nicht geschädigt, wohl aber ist die Gefahr einer ideellen Schädigung sehr groß.

Das Bild der berufstätigen Hellseher ist sehr vielfältig. Statistische Unterlagen sind schwer zu beschaffen, doch läßt sich bei längerem Umgang mit der Frage des Wahrsagens und der medialen Beratung ein Eindruck gewinnen. Sicher gibt es Betrüger, die Hellsehen mit dem Vorsatz vorspiegeln, einen Irrtum zu erregen. Die Beweisführung hat es keineswegs leicht, die Täuschungsabsicht nachzuweisen, da geschickt vorgebrachte Klischee-Aussagen von einem glaubensbereiten Publikum als überraschende Treffer bezeichnet werden, wobei aus der Aussage gewöhnlich nur das herausgehört wird, was sich den tatsächlichen Verhältnissen irgendwie angleichen läßt. Häufiger treten Hellseher auf, die die subjektive Überzeugung haben, über außergewöhnliche Fähigkeiten zu verfügen. Sie können trotzdem zugleich Scharlatane sein, die sich aller möglichen Täuschungsmittel bedienen, um den Klienten mit anscheinend eindrucksvollen Leistungen zufriedenzustellen. So stellt eine bestenfalls schwach telepathisch begabte Beraterin, die sich als Graphologin und Astrologin ausgibt, von den Besprechungen mit ihren Klienten Bandaufnahmen her, die sie sich später in schriftlich verwerteten »Gutachten« teuer bezahlen läßt. Die Gruppe der ehrlichen Hellseher umfaßt alle möglichen Personen, so z. B. sektiererische Schwärmer, die oft zugleich Lebensreformer und Yoga-Anhänger sind und sich bemühen, Gutes zu tun, weiter von ihren Fähigkeiten subjektiv Überzeugte, die sich aus Geltungsbedürfnis betätigen und daher ein besonderes Maß von Kritiklosigkeit gegenüber ihren Mißerfolgen haben, dann überzeugte Spiritisten, die ihre Eingebungen Geistern zuschreiben, Laienbehandler, die mediale Diagnosen stellen und Lebensberater, die aus einem echten Gefühl der Berufung tätig sind und gegenüber der Reichweite ihrer Begabung eine mehr oder minder kritische Haltung einnehmen. Bei psychologisch feinfühligem und gebildeten, verantwortungsbewußten Beratern dieser Art tritt der Anspruch, Medium zu sein, hinter dem klärenden Gespräch zurück.

Es ist für die Ordnungsbehörden und die Rechtsprechung außerordentlich schwierig, den komplexen Problemen, die das vielfältige soziologische Bild des »Wahrsagers« bzw. des berufsmäßigen »Hellsehens« betreffen, gerecht zu werden. Von »Negativisten« wird gegenwärtig wieder die Meinung verbreitet, die parapsychologische Forschung stelle mit der Bekanntgabe ihrer positiven Ergebnisse einen Freibrief für volksschädliche Betätigungen auf dem Gebiete des Okkulten aus. Diese Behauptung ist irreführend. Das Gegenteil ist richtig. Wer mit dem Wesen der parapsychischen Phänomene vertraut ist, vermag den Gefahren des praktischen Umganges mit Personen, die okkulte Fähigkeiten behaupten, wesentlich besser zu begegnen als die Menschen, die durch eine radikale »Wegerklärung« um eine Auseinandersetzung mit diesen Problemen gebracht werden und im entscheidenden Moment

doch noch »umkippen«. Die Entwicklung zeigt deutlich, daß der jahrhundertelange Verdrängungsprozeß gegenüber dem Okkulten, der mit der Zeit der Aufklärung begonnen hat, nun seinem Ende entgegensieht. Die alles Positive prinzipiell leugnenden Skeptiker stehen — so bestechend und ernstzunehmend ihre Argumente in Teilfragen sein mögen — in bezug auf die Grundfrage der Existenz parapsychischer Phänomene auf verlorenem Posten. Insbesondere ist ein Zweifel an der Realität der Telepathie nicht mehr zu vertreten. Die Übertragung psychischer Vorgänge von einem Menschen auf einen anderen außerhalb der bekannten Sinneswege ist der relativ häufigste paranormale Vorgang, der in der Praxis des »Hellsehens« gefährliche Täuschungsmöglichkeiten in sich birgt.

Eine Konsultation beim »ehrlichen Hellseher« spielt sich gewöhnlich in der Form ab, daß ein solcher Berater, den wir als telepathisch begabt annehmen, mit einer Schilderung der Lebenssituation seines Klienten beginnt. Unterstützt durch Ausdrucks- und Verhaltensbeobachtung, aber über deren Reichweite hinaus, schildert er — mehr oder weniger prägnant — die Umgebung, in der der Klient lebt, seine Freunde und Feinde, vielleicht auch Begebenheiten aus dem Lebenslauf und anderes mehr, was den Ratsuchenden um so stärker beeindruckt, als er an diese Vorgänge vielleicht gar nicht gedacht hatte. Gewöhnlich mischt sich Richtiges mit Falschem und gewiß haben viele Menschen aus ihrem Glauben an den Hellseher eine gesteigerte Zustimmungsbereitschaft. Ist der Sensitive gut disponiert und hat er einen starken Kontakt, kann er manchmal Erstaunliches sagen, was sicher nicht zufällig oder kombiniert ist. Auch der kritische Kunde wird durch solche Aussagen tief beeindruckt. Die Folge ist eine Glaubensbereitschaft für alle Angaben des »Hellsehers« auf Fragen, die nicht mehr durch telepathisches Abzapfen aus dem Bewußten oder Unbewußten des Klienten beantwortet werden können. Dieser stellt nun die Fragen, auf die es ihm eigentlich ankommt. Wo ist mein vermißter Sohn, wer hat meinen Schmuck gestohlen, wer betrügt mich und — vor allem — was habe ich von der Zukunft zu erwarten. Sehr häufig werden Auskünfte über geschäftliche Unternehmungen gewünscht. Die auf solche Fragen erwarteten hellgesehenen Informationen können nicht unmittelbar durch »Anwesenheitstelepathie« aus dem Klienten abgezapft werden. Eine paranormale Erfassung solcher Sachverhalte würde Ferntelepathie, Hellsehen (im engeren Sinne der Parapsychologie) und Prophetie voraussetzen, für die die Erfolgchancen sehr gering sind. Häufig konnte ich beobachten, daß die vom Hellseher gutgläubig als Prophetie angebotenen Informationen die Wünsche, Erwartungen und Befürchtungen des Klienten spiegelten, also telepathische Abzapfungen waren, die der Sensitive, dem ja keine Unterscheidungsfähigkeit für Wesen, Qualität und Ursprung seiner Aussagen gegeben ist, nicht als psychische Projektionen seines Klienten erkannte. Vielfach waren sie reine Phantasien, in seltenen Fällen allerdings auch merkwürdige Treffer. Auf allen Formen der Pseudoprophetie kann sich ein Erfüllungszwang aufbauen, der bewußt oder unbewußt zu verwirklichen bestrebt ist, was prophezeit wurde. Dies kann sich bei ermutigenden Angaben positiv, bei entmutigenden aber auch sehr negativ auswirken. Allgemein kann man sagen, daß das Bedürfnis nach Voraussagen aller Art eine Bedrohung der Freiheit des Menschen von innen her ist. Für alle Aussagen, die mit dem Anspruch gemacht werden, paranormal zu sein, gilt prinzipiell, daß sie bestenfalls dem »Finden dienen« können und von dem normalen Erkenntnisvermögen kontrolliert werden müssen, bevor ihnen ein Wert zuerkannt werden darf.

Ob sich parapsychische Fähigkeiten zum Wohle von Ratsuchenden anwenden lassen, hängt von der moralischen Qualifikation und Selbstkritik der medialen Berater ab. Sie sollten über die Grenzen und Unzuverlässigkeit ihrer Fähigkeiten Bescheid wissen, aber die Erfahrung zeigt, daß die unbewußt wirkenden Psi-Funktionen schwer zum Gegenstand der Selbstkritik gemacht werden können, ohne in ihrer Spontanität gestört zu werden. Hellseher sollten die Verantwortung und Schulung von Seelenärzten haben, aber es ist bekannt, daß parapsychische Begabungen häufig an labile Persönlichkeitsstrukturen geknüpft sind, die ihre Fähigkeiten gerade ihrem Mangel an Gleichgewicht verdanken. Wie eine befriedigende, den Schutz des Publikums angemessen berücksichtigende Regelung durch die Ordnungsbehörden erreicht werden kann, ist eine offene Frage. Man kann Prüfungen zur Auflage machen, die nicht nur die Frage einer parapsychischen Begabung, sondern die Qualifikation, vorsichtig damit umzugehen und die Fähigkeit, psychologisch richtig zu beraten, zum Gegenstand haben müßten. Man kann die Auflage machen, daß der Klient durch das Unterschreiben eines Reverses auf die Unzuverlässigkeit »hellseherischer« Angaben ausdrücklich hingewiesen wird. Das sind Idealforderungen, die durch das Publikum zum Teil selbst wieder wirkungslos gemacht werden. Denn das Publikum will ja in der Masse an den Hellseher glauben. Man verlangt deshalb von ihm, daß er die hochgespannten Erwartungen, die man an sein Prestige knüpft, erfüllt. Im Hinblick auf die »Okkultgläubigkeit« vieler Menschen stimme ich völlig mit den Feststellungen von Gubisch überein, der es ausgezeichnet versteht, in seinen Experimentalvorträgen eine suggestive Atmosphäre zu erzeugen,

in der diese Glaubensbereitschaft deutlich nachgewiesen wird. Frei erfundene Aussagen werden nach seinen Angaben zu etwa 75 % als zutreffend bezeichnet. Dies mag durchaus richtig sein. Was Gubisch mit den überraschenden »Treffern« seiner Pseudohellseherei eindrucksvoll demonstriert, ist die auf mannigfaltigen Selbsttäuschungen beruhende Zustimmungsbereitschaft vieler Menschen zu angeblich hellseherischen Aussagen. Welche Rolle dabei der Zufall spielt, den Gubisch neben den subjektiven Täuschungsquellen als mitbestimmenden Faktor anführt, bleibt offen. Die Häufigkeit von Zufallstreffern muß, um wissenschaftlich diskutiert werden zu können, in einer suggestionsfreien Weise untersucht werden, bei der auch jede Möglichkeit einer irgendwie gearteten Auswahl ausgeschaltet ist, etwa derart, daß durch ein Losverfahren Aussagen ausgewählt und auf Personen angewandt werden, die ebenfalls durch das Los aus einer Versuchsgruppe bestimmt werden. Bei der Beschreibung der Versuche mit Croiset wurde eine solche Methodik erwähnt. Umgekehrt ist anzustreben, Experimente mit Aussagen, die auf echtes Hellsehen geprüft werden, so anzustellen, daß die Versuchspersonen nicht erfahren, daß es sich um solche handelt.

Gubisch hält die parapsychologische Forschung für sehr naiv, wenn er immer wieder erklärt, sie berücksichtige die von ihm demonstrierten Täuschungsquellen nicht. Parapsychologie ist für ihn identisch mit »Okkultgläubigkeit« und auf diese These stimmt er seine volksaufklärenden Vorträge ab. Man könnte in einer solchen ausschließlich negativen Kritik des Aberglaubens eine die Diskussion anregende Meinungsäußerung sehen, wenn das Publikum darauf mit einem kritischen Abwägen des Für und Wider reagieren würde. Aber Gubisch zeigt ja selbst mit unbestreitbarer Meisterschaft, daß der Glaube an den Hellseher Selbsttäuschungen von unerwarteter Tragweite zur Folge hat. Kein Wunder, daß sich dieser Glaube auf den sich selbst entlarvenden Anti-Hellseher überträgt und es nun für die meisten Teilnehmer solcher Veranstaltungen eine ausgemachte Sache ist, daß es keine parapsychischen Erscheinungen gibt. Ich glaube genügend dargetan zu haben, daß man durch eine radikale Leugnung weder den sozialhygienischen, noch den polizeilichen, noch den rechtlichen Fragen sachgemäß gerecht werden kann, die der Bereich des »Okkulten« in seinem Zwielficht zwischen Täuschung und Tatsache stellt.

Nachweisbarer Okkultbetrug

Kriminalkommissar a. D., Regierungsinspektor Pelz,

Sachverständiger, Berlin

Als letztes Thema dieser Arbeitstagung sollen die Praktiken und Tricks der Okkultbetrüger im Frack behandelt werden. Es sind bedeutsame und auch für einen Nichtkenner der Verhältnisse einleuchtende Gründe, welche die Wahl dieses Themas bestimmt haben.

In unserem aufgeklärten zwanzigsten Jahrhundert feiert seit dem Zusammenbruch von 1945, wie immer in Zeiten nach Naturkatastrophen und verlorenen Kriegen, eine »geistige Seuche« wahre Triumphe. Und diese »Seuche« ist der Okkultismus, jener mittelalterliche Irrglaube von der Existenz übernatürlicher Kräfte der menschlichen Seele.

Diese »Mißgeburt des menschlichen Geistes«, wie man den Aberglauben auch nennt, beschränkt sich nicht auf die in allen Bevölkerungskreisen weitverbreitete Ansicht oder gar Überzeugung, daß uns einzelne Zeitgenossen vermöge okkultur Fähigkeiten und unter Anwendung der verschiedensten Methoden Aufschluß über die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft geben könnten, daß also jene angeblich von Gott begnadeten Menschen Hellseher und Propheten sind. Nein, jene sinnverwirrenden Anschauungen schließen auch den Glauben an die magischen Kräfte angeblicher Telepathen, Zauberer, Wunderdoktoren, Pendlers, Wünschelrutengänger und sogar den Glauben an Hexen und Hexenbeschwörer ein, von denen gerade die Zeitungen der jüngsten Zeit — im Zusammenhang mit stattgefundenen »Hexenprozessen« — berichtet haben.

Aber damit ist okkultes Denken und Fühlen noch nicht genügend umrissen. Die sich immer mehr und mehr verbreitende Wundersucht führt zu der ebenfalls vernunftwidrigen Ansicht, daß in Fällen sog. Spukerscheinungen Geister ihre Hände im Spiel gehabt haben könnten oder daß Tassen, Teller und sonstige Dinge nicht bewußt durch Menschenhände, sondern durch seelische Phänomene in Bewegung gesetzt würden, die in einzelnen Menschen unbewußt auftreten sollen.

Man kann sich sehr gut vorstellen, wie die Versuche zur Aufklärung von Spukfällen verlaufen müssen — die allermeisten Fälle sind unaufgeklärt geblieben —, wenn die Untersucher an die Existenz von Geistern oder an seelische Spukphänomene glauben. Hierüber ließe sich vieles sagen. In diesem Zusammenhang sei nur auf folgendes hingewiesen:

In meinem vor kurzer Zeit erschienenen dritten Büchlein »Hellseher, Medien und Gespenster« (Verlag Hohe Warte — Pähl, Kreis Weilheim, Obb.) habe ich in einem besonderen Abschnitt »Ich sprach mit einem Geist!« einen von mir im letzten Krieg aufgeklärten Spukfall und die zur Anwendung gebrachte Taktik ausführlich geschildert. Sie hat zwar keine allgemeine Gültigkeit, soll aber vor Augen führen, daß nur dann Aussicht auf eine erfolgreiche Aufklärungsarbeit besteht, wenn man die Überzeugung hat, daß es auch beim Spuk mit ganz natürlichen Dingen zugeht und es sich bei den Spukzeugern zumeist um Menschen handelt, die aus den verschiedensten Motiven heraus einen zünftigen Spuk bewußt und mit voller Überlegung in Szene setzen. Mit anderen Worten gesagt: An den Tatort irgendeines Spukgeschehens gehört nicht der Okkultist, sondern der möglichst speziell geschulte und mit der Psyche der Spukerzeuger — es handelt sich zumeist um Jugendliche — vertraute Kriminalist.

Eine weitere Form abergläubischen Denkens soll wenigstens kurz erwähnt werden:

Es ist der Aberglaube der Kraftfahrer, die in ihren Kraftwagen an den Windschutzscheiben bestimmte Maskottchen — Mickymaus-, Schornsteinfeger-, Teddybärenfiguren und anderes Kinderspielzeug — anbringen. In fast jedem dritten Auto findet man solche »Glücksbringer«. Was soll das, fragt man sich. Nun, soweit das Mitführen solcher Hampelmännchen aus Stoff und Watte einer Art Sitte und Gewohnheit entspricht, könnte man von einer harmlosen Modetorheit sprechen. Dort

aber, wo der am Steuer sitzende Mann — oft sind es auch Vertreterinnen des schönen Geschlechts — allen Ernstes an das Glück glaubt, das ihm ein aufgehängtes Glücksschweinchen bringen soll, muß ihm gesagt werden: »Mein lieber Freund, Du bist auf dem besten Wege, nicht einen geheimen Pakt mit Deinem Glück, sondern einen sehr gefährlichen Pakt mit dem Tode zu schließen. Denn in Deinem so unschuldig aussehenden Maskottchen sitzt der Teufel. Von ihm geht eine gefahrbringende Suggestion aus. Sie kann Deine Aufmerksamkeit einschläfern und Deine Augen ermüden. Du unterliegst einer gefährlichen Selbsttäuschung, die sich in Deinem Unterbewußtsein auswirkt und gar zu schnell in Deinen und in den Tod Deiner Mitmenschen führen kann.« Im übrigen wäre es interessant zu erfahren, in wieviel Kraftwagen sich solche angeblichen Glücksbringer befanden, als ihre Besitzer Verkehrsunfälle verschuldeten. Leider gibt es keine Statistik hierüber. Zu wünschen wäre dies aber sehr. Vielleicht würde man dann aufschlußreiche Studien machen können, deren Ergebnis und die daraufhin durchzuführenden Aufklärungsaktionen zur Herabsetzung der Verkehrsunfallziffern — man bedenke, daß seit 1945 50 000 Verkehrstote zu beklagen sind — beitragen könnten.

Damit dürften die verschiedensten Formen des Aberglaubens und der Umfang der grassierenden Wundersucht kurz skizziert sein. Es soll noch ausdrücklich festgestellt werden, daß alle Fakultäten der offiziellen Wissenschaften kein einziges der behaupteten oder vermuteten Phänomene, insbesondere Hellsehen, Telepathie, Prophetie und Psychokinese — auch Telekinese (das Fortbewegen toter Gegenstände ausschließlich durch geistige oder seelische Kräfte) genannt — als erwiesen ansehen, sondern solche Auffassungen auf menschliche Irrtümer und auf fehlerhafte Untersuchungsmethoden zurückführen. Dieser Meinung schließe ich mich auf Grund meiner 30jährigen Forschertätigkeit voll und ganz an. Demgegenüber hält die Parapsychologie Telepathie und Hellsehen für erwiesen und die Prophetie für wahrscheinlich. Die Veröffentlichungen über die Richtigkeit der parapsychologischen Auffassung — z. B. über die angeblichen hellseherischen und telepathischen Fähigkeiten des Holländers Gerard Croiset — halten einer ernsthaften Nachprüfung nicht stand. Nach meinen Erfahrungen läßt sich jede einzelne Angabe Croisets und ihr Zustandekommen auf ganz natürliche Weise erklären.

Nun aber zum eigentlichen Thema:

Zu dem Heer der Verfechter und Ausbeuter jener Irrlehren, von denen wir vorhin sprachen, gehören in erster Linie diejenigen Zeitgenossen, die fast ständig umherreisen und in aller Öffentlichkeit angeblich okkulte Phänomene vorführen.

Wir alle kennen solche »Hellseher« und »Telepathen« aus eigenem Erleben und erinnern uns an das, was sie zunächst auf belebten Straßen und Plätzen einer staunenden Menschenmenge vor Augen führen. Als »der Mann mit den Röntgenaugen« oder als »der Mann mit dem Antennenhirn« oder als »der größte Telepath Europas« setzen sich solche Experimentatoren mit verbundenen Augen an das Steuer eines offenen Kraftwagens und steuern ihn »nur durch die Telepathie gelenkt« durch die Straßen der Städte, in denen sie dann am Abend zumeist vor ausverkauften Sälen auftreten und weitere »Beweise ihrer okkulten Kräfte« zu erbringen behaupten. Oder sie suchen und finden — ebenfalls mit verbundenen Augen und wie immer unter »der strengsten Kontrolle einer zusammengestellten Überwachungskommission« — eine irgendwo versteckte Streichholzschachtel oder andere versteckte Gegenstände.

Diese klugen Leute stellen nicht nur die allgemein vorhandene Sensationslust, sondern auch — und daran denken sie besonders — den Aberglauben und die mit ihm zusammenhängende Unaufgeklärtheit und Leichtgläubigkeit in ihre Rechnung und kommen dabei durchaus auf ihre Kosten, vor allem dann, wenn sie noch hinterher oft tagelang »Sprechstunden« abhalten, um ihren geköderten Kunden nun auch dort das Geld aus der Tasche zu ziehen.

Die vielen Zeugen jener »phantastischen Experimente«, von denen ich nur wenige Beispiele brachte, lassen sich von dem Gebotenen meist im Sinne des Experimentators überzeugen. »Wie ist das möglich?« »Der Mann muß doch wirklich einen sechsten Sinn haben!« So denken leider, leider viele Menschen aus ihrem Hang zum Mystischen heraus und weil sie von dem, was sich in Wirklichkeit in den Hirnen jener Scharlatane abspielt, nichts oder nur sehr wenig wissen.

Denn wer weiß schon, daß jene angeblichen Wundermenschen trotz verbundenen Augen alles das sehen können, was unbedingt gesehen werden muß? Wem ist schon bekannt, daß jeder »Hellseher« mit verbundenen Augen unauffällig besser sehen kann als unauffällig mit nicht verbundenen? Und wieviel Menschen sind darüber informiert, daß solche »Telepathen« lediglich über die lehr- und erlernbare, ganz natürliche Fähigkeit verfügen, die feinen, mit bloßen Augen nicht erkennbaren Reflexe des Muskel- und Nervensystems bei einem Menschen zu erfühlen, der eine zu lösende Aufgabe kennt und mit dem der »Hellseher« direkt oder indirekt körperlich verbunden ist, z. B.

um sich zu orientieren, ob er geradeaus zu gehen, nach rechts oder links abzubiegen oder stehen zu bleiben hat? Wer ist schon orientiert, daß der sich so geheimnisvoll gebende Mann sich im übrigen auf sein oft durch lange Übung und Erfahrung gut ausgeprägtes Kombinations- und Beobachtungsvermögen verläßt? Und wer merkt schon, daß der »Telepath« dann später auf der Bühne nicht die geringsten okkulten Kräfte entwickelt, die ohnehin kein Mensch haben kann?

Das allein ist Veranlassung genug, um uns mit den Praktiken und Tricks der Okkultbetrüger im Frack etwas näher zu befassen. Zunächst wollen wir uns aber noch mit einem anderen Holländer beschäftigen, der in jüngster Zeit zur Förderung okkultgläubigen Denkens wesentlich beigetragen hat.

Es handelt sich bei diesem jungen Manne um den in Amsterdam wohnhaften »Indonesischen Mentalisten Chandu«, dem es sogar gelang, im Kölner Fernsehfunk aufzutreten. Man stelle sich folgende Situation vor, die sich vor den gleißenden Jupiterlampen und der unbestechlichen Fernsehkamera abspielte:

Herr Chandu ging außergewöhnlich gründlich, ja geradezu pedantisch vor. Das war er seiner kühn aufgestellten Behauptung schuldig, nicht etwa mit seinen Augen, sondern ausgerechnet mit seinen Händen sehen zu können. Nicht lesen können wollte er mit seinen Händen, wie das bekanntlich Blinde tun: er wollte mit seinen Händen sehen können!

Nun ging es los: Herr Chandu verklebte sich zunächst einmal seine Augen mit einer Art Knetmasse. Dann verband er sie mit zwei Binden, einer schwarzen und einer weißen von erheblicher Länge. Damit noch nicht genug, griff er schließlich noch nach einem bereitgelegten gewöhnlichen Küchenhandtuch, das er sich um sein Haupt band. Selbst die im Fernsehstudio anwesenden Skeptiker waren jetzt überzeugt, daß Herr Chandu keine Täuschungsmanöver beabsichtigte. Und dennoch Aber davon später.

Von den Experimenten, die Chandu zeigte, soll nur eines wiedergegeben werden. Man übergab dem Experimentator eine gefälschte 20-DM-Note. Chandu betastete sie mit seinen »rätselhaften Händen« und sagte dann etwa:

»Ein Geldschein . . . ja, es ist eine Banknote . . . Sie ist von grüner Farbe . . . Was ist denn das? . . . Ja, stimmt! Der Schein ist falsch . . . ja, ganz bestimmt, es ist ein gefälschter Geldschein . . . Einen Moment bitte . . . ich glaube auch seine Nummer erkennen zu können . . .«

Und dann nannte er eine mehrstellige Zahl. Und was stellte sich heraus? Alles, aber auch restlos alles, stimmte. Selbst die Nummer des Falsifikates hatte Chandu richtig angegeben. Wie war das möglich? Nun, ganz einfach: Trotz allen noch so gründlich durchgeführten Sicherungsmaßnahmen — sie dienten lediglich zur Verschleierung des Tricks — hatte Chandu alles mit natürlichen Augen sehen können. Zu diesem Zwecke hatte er es geschickt und unbeobachtet verstanden, sich unterhalb der Augen, entlang der »Nasengassen«, kleine Sehschlitze zu schaffen.

Wenn Chandu von einem Sachkundigen und Eingeweihten kontrolliert worden wäre, wäre er höflich, aber bestimmt aufgefordert worden, sich die Hände auf dem Rücken festbinden zu lassen, und zwar so, daß er sie hinten noch sehr gut hätte gebrauchen können. Die Zeugen dieser »sensationalen Fernsehsendung« würden dann mit Sicherheit erlebt haben, daß sich Chandu auf jeden Fall geweigert haben würde, unter solchen Bedingungen aufzutreten. Jeder »Hellseher« oder »Telepath« kann eben nur nach eigenen Bedingungen arbeiten und muß immer dann versagen, wenn ihm Kenner okkulter Täuschungspraktiken Vorschriften machen. Dies ist ein bedeutsamer Grundsatz, an dem wir festhalten müssen.

Nach seinem Kölner Gastspiel hatte Chandu durch sensationell aufgemachte Presseberichte bekanntgegeben, daß er demjenigen eine Belohnung von 1000,— Mark zahlen wolle, dem es gelinge, ihm einen einzigen Trick nachzuweisen. Ich schrieb sofort an Herrn Chandu, daß ich jederzeit bereit wäre, mir die 1000,— Mark zu verdienen. Er brauche nur einen Ort im Umkreis von etwa 50 km meines derzeitigen Wohnortes zu bestimmen, wo wir uns treffen könnten. Herr Chandu hat sich aber nicht mehr gemeldet, was ich »telepathisch vorausgeahnt hatte«.

Gewöhnlich trete ich, um die zur Anwendung kommenden Methoden besser studieren zu können, unter falschen Namen auf. Ich bin dann gewöhnlich »Pressereporter Zimmermann« oder »Pressereporter Dombrowski«. So auch vor nicht langer Zeit in Duderstadt, einem Städtchen, das in der Nähe des Eisernen Vorhangs liegt. Dort trat eine »Telepathin von Weltruf — Helia Leitner« auf. Ich wirkte wieder unter falschem Namen bei einem von Frau Leitner durchgeführten Straßenexperiment mit, das sie auch tatsächlich, abgesehen von einigen Pannen, löste. Dies geschah aber nicht durch Telepathie, sondern durch das bereits geschilderte Muskellese und durch normales

Kombinieren im Zusammenhang mit dem geschickten Beobachten der eingeweihten Teilnehmer. Nach diesem Schauexperiment erklärte sich die »Telepathin« bereit, ein von mir auf einen Zettel geschriebenes Wort, der in einem Briefumschlag verschlossen wurde, telepathisch zu erfühlen. Ich saß neben der Frau am Tisch, wohlverstanden als »Pressereporter Dombrowski«. Was meinen Sie wohl, was ich da erlebte? Frau Leitner fragte mich: »Sagen Sie bitte, kennen sie zufällig den Kriminalrat Pelz? Der hält doch hier in der Gegend Vorträge. Ich hätte mir den Herrn gern einmal angesehen!« »Ja«, sagte ich, »den kenne ich persönlich. Heute spricht er in einem Nachbardorf. Dort will ich ihn besuchen.« Ich lächelte dabei und die neben mir sitzenden echten Presseleute auch. Natürlich hat sie trotz vielen Versuchen die ihr gestellte Aufgabe nicht lösen können. Am nächsten Morgen konnte Frau Leitner in den Zeitungen lesen, daß neben ihr nicht der Pressereporter Dombrowski, sondern der Kriminalkommissar a. D. Pelz gesessen hatte.

In Kreisen der Okkultforscher und Parapsychologen sagt man folgendes: »Es ist uns durchaus bekannt, daß es bei allen öffentlich auftretenden Hellsehern und Telepathen mit ganz natürlichen Dingen zugeht. Dieses Wissen genügt uns aber. Es wäre Zeit vergeudet, wenn wir uns mit der Technik ihrer Verfahren befassen wollten.« Diese Auffassung ist gefährlich. Denn der Okkultbetrug fängt nicht damit an, daß irgendein Mensch die Behauptung aufstellt, er könne vermöge okkulten Fähigkeiten Angaben aus der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft machen; er fängt mit dem »telepathischen Erfühlen gedachter Zahlen« durch Anwendung eines gewöhnlichen Taschenspielertricks an und hört mit der »hellseherischen Schilderung« irgendeines Vorkommnisses durch Anwendung eines raffinierten psychologischen Täuschungsverfahrens auf, d. h. vom Taschenspielertrick bis zum psychologischen Täuschungsverfahren ist eine einzige gerade Linie. »Grau ist alle Theorie, doch gülden ist die Praxis!« Dieses alte Sprichwort hat auch auf dem hier zu beurteilenden Gebiet volle Gültigkeit. Wer selbst »Hellseher« ist, d. h. alle Täuschungsmanöver aus und in der Praxis kennt, wer also aus eigener Erfahrung weiß, wie man es macht, um von unaufgeklärten Menschen Bestätigungen über die ihnen gemachten Prognosen über Vergangenes und Gegenwärtiges zu erhalten, wird die Dinge mit ganz anderen Augen ansehen und beurteilen als die Forscher, die über diese praktischen und technischen Fähigkeiten nicht verfügen.

Wer in der Geschichte des Okkultismus zurückblättert, der weiß, daß viele hochgelehrte Persönlichkeiten, selbst Professoren von Weltruf, zum Irrtum zum Opfer gefallen sind. In diesem Zusammenhang sei an das tragische Ende des Leipziger Physikprofessors Zöllner erinnert. Professor Zöllner war in der 2. Hälfte des vorigen Jahrhunderts von einem damals in der ganzen Welt aufgetretenen »spiritistischen Medium« Henry Slade betrogen worden und beging deshalb Selbstmord.

Eine Aufklärung über die Methoden und Tricks der Okkultbetrüger im Frack erscheint auch noch aus einem anderen Grunde dringend notwendig. Die Magier, d. h. die berufsmäßigen Zauberkünstler und Zauberamateure, vertreten immer wieder den Standpunkt, daß alle von »Hellsehern« und »Telepathen« zur Anwendung kommenden Tricks Zaubertricks sind und öffentlich nicht erklärt werden sollten, weil man sie sonst in ihren Berufs- und Liebhaberinteressen schädigen würde. Auch ich achte die »schwarze Kunst«, soweit sie ausschließlich zur Unterhaltung vorgeführt wird. Denn ich bin ebenfalls seit vielen Jahren leidenschaftlicher Magier. Wenn also ein Zauberkünstler irgendwo auftritt und in seiner Reklame und seinem Auftreten auf der Bühne alles unterläßt, was auch nur den Eindruck einer übernatürlichen Leistung vermitteln könnte, dann haben wir es mit einem durchaus ehrlich arbeitenden Artisten zu tun, gegen den niemand etwas einzuwenden haben wird. Voraussetzung ist jedoch, daß die Zuschauer das auch wissen.

Wenn aber ein Mensch öffentlich auftritt und erklärt »Hellseher« oder »Telepath« zu sein, dann handelt es sich um einen Scharlatan, der sich auch Taschenspielertricks bedient, um okkulte Fähigkeiten vorzutäuschen. Auf diese Erkenntnis kommt es wesentlich an, wenn einem eine erfolversprechende Aufklärung der Bevölkerung am Herzen liegt.

Soweit die theoretischen Ausführungen des Vortragenden zum Thema. Es folgte nun der experimentelle Teil des Vortrages.

1. Experiment

Zunächst wurde der von Henry Slade angewandte Schiefertafeltrick vorgeführt. Der Referent zeigte eine gewöhnliche Schiefertafel, die auf beiden Seiten blank war, wickelte sie in einen unpräparierten Bogen Zeitungspapier und übergab dieses Päckchen einem Zuhörer zum Halten.

»Wir wollen nun an die Geisterwelt nicht, wie das Henry Slade tat, hochkomplizierte Fragen richten und sie bitten, die Antwort auf die Tafel zu schreiben. Nein, wir wollen einmal eine aktuelle Frage stellen: »Wie

wird das Wetter werden?» »Bitte packen Sie die Tafel aus, Herr X«. Das geschah. Und was stellte sich heraus? Auf der Tafel stand säuberlich mit Kreide geschrieben die Antwort: »Es wird warm.« Die Tafel wurde genau untersucht. Es ergab sich nichts Verdächtiges.«

Erklärung:

»Der Trick, den Henry Slade anwandte und der hier vorgeführt wurde, ist höchst einfach, wie überhaupt die meisten dieser Täuschungsmanöver auf Bluff aufgebaut sind. Es kommt immer nur auf die Situation und das mystische Drum und Dran an, mit dem solche Kniffe durchgeführt werden. Um es kurz zu machen: Zu der Tafel gehört eine genau auf die Schreibfläche passende Pappereinlage. Diese ist auf der einen Seite so schwarz wie die Schreibfläche der Tafel. Auf der anderen Seite ist die Einlage mit gewöhnlichem Zeitungspapier beklebt. Das hat seinen bestimmten Grund. Die Tafel wird nämlich nach dem Vorzeigen (die Einlage muß dabei vorsichtig festgehalten werden) in der Weise auf einen auf dem Tisch ausgebreiteten Bogen Zeitungspapier abgelegt, daß die Seite mit der Einlage nach unten zu liegen kommt. Nimmt man die Tafel dann fort, dann bleibt die Einlage auf dem Zeitungsbogen liegen und wird von ihr »verschluckt«. Natürlich war die Tafel von mir schon vorher mit der Antwort beschrieben worden.«

2. Experiment

Sodann zeigte der Vortragende originalgetreu mit verbundenen Augen und einem »Kamasar« (Kette mit weißen Kugeln) in den Händen ein »Hellgesicht« Hanussens.

Erklärung:

»Wenn Experimente mit »Medien« vorgeführt werden, erfolgt in jedem Falle eine geheime Verständigung, entweder auf akustischem oder optischem Wege, also durch das Sprechen, durch die Haltung des Körpers, des Kopfes, der Hände usw.

So steckte auch Hanussen mit seinem Sekretär unter einer Decke, von dem er durch Kassiber oder auf akustischem Wege Nachrichten erhielt, nachdem dieser mindestens in einigen Fällen Zuschauer, die Daten krasser Ereignisse aufgeschrieben hatten, entsprechend ausgefragt oder die Ereignisse erlauscht hatte. Leider sind auch heute noch selbst gebildete Menschen der Ansicht, daß Hanussen ein echtes Phänomen war. Das trifft aber in keiner Weise zu. Hanussen war ein Scharlatan, wenn auch von einmaligem Format. Hoffentlich erleben wir das auch in dem Film, der z. Z. mit dem bekannten Wiener Schauspieler Fischer gedreht wird und in dem dieser die Rolle des Hanussen (sein wirklicher Name war Hermann Steinschneider) spielt. Als Hanussen im Jahre 1923 mit seinem »Medium« Marta Farra in Memel als »Meistertelepath« auftrat, gelang es mir, ihm den Trick nachzuweisen, den er beim angeblichen Zerbeißenlassen einer Eisenkette angewandt hatte. Das besorgte Hanussen selbst mit seinen starken Händen durch »Abwürgen« des Kettengliedes.«

3. Experiment

Mit Hilfe eines »Mediums« wurde der Trick »Geheimnis um Regina Karo Dame« vorgeführt.

Erklärung:

»Im »Geheimnis um Regina Karo Dame« hat jener Herr Strobel aus Wien einen mit ihm befreundeten Rundfunksprecher mit 300,— DM bestochen. Dafür mußte dieser während einer Koreameldung gänzlich unvermittelt die drei Worte ins Mikrophon sagen: »Regina Karo Dame«. Im gleichen Augenblick ließ Herr Strobel im Regina-Hotel von einer Dame eine Karte ziehen. Es war tatsächlich Karo Dame. Herr Strobel hatte die Karte »forciert« ziehen lassen, d. h. sie der Dame geschickt in die Hand gespielt. Das tat ich auch, obwohl eine der Damen, mit der ich experimentierte, ausdrücklich erklärte, daß sie die Karte (es war diesmal Karo As) freiwillig — ohne mein Zutun — gezogen hätte. Mein »Medium« konnte die Karte richtig benennen, weil ich sie ihm vorher angegeben hatte. Es ist bemerkenswert, daß die Zeitungen damals schrieben, der Rundfunksprecher sei das Opfer einer »Fernhypnose« geworden. Obwohl später die Wahrheit bekannt wurde, glauben leider heute noch viele Menschen, daß das Ereignis von München auf natürliche Weise nicht zu erklären sei.«

4. Experiment

Als weiterer Trick wurde das »telepathische Erfühlen« einer mehrstelligen Zahl und die »telepathische Übertragung« der Zahl auf das »Medium« gezeigt.

Erklärung:

»Bei der »telepathischen Übertragung mehrstelliger Zahlen« handelt es sich ebenfalls um einen einfachen Taschenspielertrick. Die Dame auf der Bühne — die Versuchsperson — rechnete nicht etwa die im Saal aufgeschriebenen Zahlen zusammen. Dann hätte die Sache nämlich nicht geklappt. Auf dem Wege zur Bühne drehte ich einfach den Block um und die Dame rechnete drei Zahlen zusammen, die ich selbst zuvor mit verstellter Handschrift aufgeschrieben hatte. Die Summe hatte ich ebenfalls vor Beginn meines Vortrages errechnet und meiner Assistentin mitgeteilt.«

5. Experiment

Das Aufsuchen eines Briefschreibers »nur auf Grund der Handschrift und physiognomischer Kenntnisse«.

Erklärung:

»Sollen Schreiber von Namen oder Zitaten usw. ermittelt oder ihnen Sachen wieder zugestellt werden, die sie abgegeben haben, dann kommen neben oft beachtenswerten graphologischen auch physiognomische Kenntnisse — die ebenfalls erlernbare Fähigkeit, aus den vielfältigen Ausdrucksbewegungen der Mitwirkenden richtige Schlüsse zu ziehen — zur Anwendung. Da hierbei Pannen entstehen können, die jeder »Hellscher« möglichst vermeiden muß, arbeitet er mit gezinkten Papieren bzw. Umschlägen, so daß er an Hand der »Zinken« unauffällig feststellen kann, wer den Umschlag und damit auch den Inhalt abgegeben haben muß. Sicher ist sicher! Dieser Trick stammt von Orlando di Lasso (Walter Höpfner).«

6. Experiment

Das Lösen einer Suchaufgabe mit zeitweise verbundenen Augen.

Erklärung:

»Über das Muskellesen, das neben anderen normalen Fähigkeiten bei Suchaufgaben angewandt wird, ist bereits gesprochen worden; ebenso über das unauffällige Sehen durch präparierte Binden oder unterhalb der Augen durch offen gelassene Sehschlitze. Es sei noch bemerkt, daß die im Saal beschriebenen Zettel oft unauffällig ausgetauscht werden. Der »Telepath« läßt dann einen Umschlag ziehen, der sich unter fünf Umschlägen befindet. Hierin ist eine Aufgabe enthalten, die sich der »Wundermann« vorher selbst fünfmal aufgeschrieben hat. Alles übrige, das alsdann veranstaltet wird (Umherlaufen mit verbundenen Augen usw.), ist nichts weiter als Theater.«

7. Experiment

Das »telepathische Lesen« verschlossener Zettel.

Erklärung:

»Auf einem Taschenspielertrick beruht auch das angebliche telepathische Lesen verschlossener oder zusammengefalteter Zettel. Das Verfahren hat der oben erwähnte Pseudohellscher Orlando di Lasso (Walter Höpfner) bereits vor Jahren technisch verbessert. Er formt aus den Zetteln Kügelchen. Diese vertauscht er ständig. Dabei hat er Gelegenheit, die Aufschriften der nächsten Zettel zu lesen. Das erste Wort — in meinem Falle handelte es sich um »Hamburg« — schreibt der »Hellscher« vorher selbst auf. Er kann auch im Saale einen Komplizen haben, der das für ihn besorgt und sich dann sofort meldet. Der Austausch der Papierkügelchen erfolgt unauffällig mit der rechten Hand, in der die Kügelchen mit den Daumenmuskeln festgehalten werden. Das sind dann die »okkulten Phänomene«, von denen auf den Plakaten des Herrn Höpfner zu lesen ist. Höpfner ist inzwischen »Aufklärungsredner« geworden.«

8. Experiment

Die angeblich durch Autohypnose herbeigeführte »kataleptische Starre« — auch »heiliger Schlaf« genannt (das Liegen nur mit Kopf und Füßen auf 2 Stühlen).

Erklärung:

»Die Hypnose hat mit irgendwelchen okkulten Kräften selbstverständlich nichts zu tun. Sie ist ihrem Wesen nach eine Autosuggestion der Menschen, die hypnotisiert werden sollen. Der Hypnotiseur wendet sich, von dem bekannten psychologischen Gesetz ausgehend, daß jeder Gedanke eines Menschen das Bestreben hat, sich zu verwirklichen, nicht an den kritischen Verstand, sondern an die Einbildungskraft seines Patienten. Hierüber mehr zu sagen, verbietet mir das Thema. Nur eines muß noch gesagt werden: es kann vorkommen, daß sich ein Mensch durch Autohypnose in eine Art Starrkrampf versetzen kann. Was aber auf der Bühne gezeigt wird — z. B. das Liegen in einer »kataleptischen Starre« — ist ausnahmslos auf Körpertraining und etwas Willen zurückzuführen. Wenn man durchaus will, kann man diesen Willen mit Autosuggestion bezeichnen.«

Zum Abschluß seiner Vorführungen gab der Vortragende seinen Zuhörern ein besonderes Rätsel auf. Er ließ sich von einem nicht Eingeweihten nicht nur seine Augen mit einer schwarzen, sondern auch mit einer ziemlich langen Mullbinde verbinden. Außerdem wurden ihm noch die »Nasengassen«, d. h. die Öffnungen unterhalb der Augen entlang der Nase, ausgiebig mit Watte ausgestopft. Dann zog er sich noch schwarze Handschuhe an, um seinen Tastsinn, der bekanntlich in den Fingerkuppen besonders ausgeprägt ist, auszuschalten. Trotz diesen umfassenden Sicherungs-

maßnahmen gelang es dem Experimentator, eine Karte zu nennen, die die Versuchsperson aus einem Kartenspiel (das der Vorführende nicht in die Hände bekommen hatte) nahm und in seine behandschuhten Finger gab.

Bezüglich des letzten Tricks führte der Referent aus: »Dieser Trick wurde von mir erfunden. Deshalb darf ich um freundliche Nachsicht bitten, wenn ich ihn in diesem Falle nicht verraten möchte. Durch das Experiment wollte ich zeigen, daß man neben mehr oder weniger leicht faßlichen Erklärungen angeblich okkultur Leistungen noch an viele andere normale Erklärungsmöglichkeiten denken muß. Der Phantasie und Findigkeit auf dem Gebiet okkultur Täuschungen sind nämlich keine Grenzen gesetzt. Dieses vielleicht besonders rätselhafte Experiment möge daher als Denksportaufgabe gelten.«

Abschließend möchte ich auf Grund meiner 30jährigen Beschäftigung mit den hier in Rede stehenden Fragen darauf hinweisen, daß nach meiner Überzeugung das heutige Wissen und unser Begriffsvermögen noch nicht ausreichen, um in irgendeinem Menschen eine übernatürliche Kraft feststellen zu können. Jede Angabe irgendeines angeblichen Hellsehers oder Telepathen läßt sich auf natürliche Weise erklären. Dies gilt auch für Herrn Croiset, dem in sensationell aufgemachten Zeitungsberichten und Artikelserien zumindest telepathische Kräfte nachgesagt werden.

Soweit »Wundermenschen« in ihren Sprechstunden oder auch bei gewissen Experimenten angeblich zutreffende Angaben machen können, arbeiten sie nach einem alten Rezept. Sie beobachten ihre Kunden geschickt, fragen sie ebenso unauffällig aus und kombinieren dann ebenso geschickt unter vollem Einsatz ihrer allgemeinen Menschenkenntnis, falls sie nicht auf irgendeine Weise von Dritten Informationen bekommen haben. Hinzu kommt, daß sie es ausgezeichnet verstehen, die Menschen in eine bestimmte Gedankenrichtung hineinzumanövrieren und sie durch mehrdeutige und verschwommene Angaben zu veranlassen, in ihrem mehr oder weniger großen Reservoir an Erinnerungen nach einem ähnlichen Erlebnis zu suchen und es in eine Verbindung mit dem ihnen »Wahrgesagten« zu bringen.

Bei der Beschäftigung mit allen diesen Fragen sollten wir uns stets an die Worte erinnern, die einst ein kluger Mann geprägt hat:

»Oh, Ihr erbärmlichen Mystiker! Wann werdet Ihr lernen, daß Gottes Wahrheit und der Menschen Segen in der vollen Gesundheit des Menschenverstandes, im hellen Lichte der Sonne weilt und daß alles Verständnis, alles Genie nur in der Fähigkeit liegt, in den tausendfältigen natürlichen Dingen das Wunderbare zu erkennen.«

der bekanntesten und in Deutschland gebräuchlichsten Glücks- und Geschicklichkeitsspiele

I. Absolute Glücksspiele

a) Kartenspiele

Bakkarat
Bankeln
Bieten
Cinq — Cents
Dreikartenspiel (vgl. RGSt. 18, 342)
Drei Neue, auch »Beet«
Färbeln
Fix-Herum
Großes Los, auch »Gottes Segen bei Cohn«
(vgl. RGSt. 12, 388)
Häufeln
Handeln
Handel und Wandel
Jecky
Kartendomino
Kartenlottom
Kartenroulette
Kümmelblättchen, auch »Dreiblatt«
(vgl. RGSt. 28, 283; 61, 12)
Kutscherskat, auch »Ölkopf«
Landsknecht
Leben oder Tod
Lottospiel
Lustige Sieben
Makao
Mariage mit 20 Karten
Meine Tante — Deine Tante, auch »Tem-
peln« oder »Tippeln« (vgl. RGSt. 21, 162)
Pharao
Pokern
Polnische Bank
Quinze
Rouge et Noir, auch »Rot und Schwarz«
oder »30 und 40« bzw. »Trente et quarante«
Schrum-Schrum
Schwimmen
Siebzehn und Vier
Spekulieren
Tatsch, auch »Spitz paß auf«
Terzenschieben
Tippen, auch »Pochen« oder »Zwicken«
Watten
Zwölferln

b) Tableauspiele

Bingo
Roulette
sowie folgende rouletteähnliche Spiele:
Atlantic (vgl. Schöffengericht Flensburg
26 Ms 195/49, 415/49)
Ballato-Spiralo
Diane-Roulette (vgl. LVG Gelsenkirchen
2 L 112/55)
Imperial-Ballspiel, auch »Roulette«
Kasino-Kugelspiel (vgl. OVG Lüneburg
IV OVG-B 41/55)
Kubana-Roulette

Majestic-Ball, auch »Roulette« (vgl. LVG
Hannover B II 16/55 und VG Freiburg
VS 179/55)
Mehrfarb-Kugelspiel
Monte-Carlo (vgl. LVG Hannover
B II 17/55)
Roxy-Ballspiel
Royal-Ballspiel, auch »La Roulette petite«
oder »Königsball« (vgl. OLG München
8 U 951/55, OVG Lüneburg IV OVG-B
55/55 und OVG Düsseldorf
IV B 578/55)
Savoy-Ball
Séparée-Ballspiel (vgl. LVG Gelsenkirchen
2 L 107/55)
Spiralo-Roulette
(vgl. BGHSt. Bd. 2, S. 275)
Troula
Troulette

c) Würfelspiele

Eleven-Seven
Goldene Sechs
Graue Elf, auch »Elf hoch«
Lustige Sieben
Kanone
Make, auch »Die Straße«
Sechzehn ist tot
Tannenbaum
Telefonieren
Über und unter Sieben
sowie sämtliche Würfelspiele und kombi-
nierte Würfelspiele, wie z. B. »MAXL«
oder »MÄXCHEN« mit Würfeln und
Bierfilzen, sofern sie mit Einsatz gespielt
werden (vgl. RGSt. 10, 251)

d) Lotterien, Ausspielungen,
Zahlenlotto, Toto, Wettene) Andere Spiele (größtenteils Jahrmarkt-
spiele)

Bastschießen
Blinker
Bomber
Dreh- und Glücksräder
Eiergreifen
Fingerhut- oder Nußschalenspiel, auch
»Hütchenschieben« oder »Trambule«
Fadenziehen
Groschen- oder Zehnerwerfen
Mühle (Trichter)
Pferde- und Autorennen
Plattenangeln
Plattenwerfen
Tischtennisball-Wurfspiel
Glücksspiele sind ferner die Spiele an fast
allen Geldspielautomaten und die meisten
mechanisch betriebenen Jahrmarktspiele

II. Gemischte — relative — Glücksspiele

a) Kartenspiele

Astro
Combiné
Ecarté
Kasino-Spiel
(vgl. BVerwG. IC 133/53, 17. 5. 55)
Klüberjaß zu zweien (vgl. KG. Recht 32
Nr. 2378)
Kuddel-Muddel (Abart des Mauschelns)
Mauschelns (vgl. RGSt. 61, 355)
Musch-Kater
Napoleon (Abart des Mauschelns)
Ramso (a. M. LG Heidelberg 1 0.33/53 und
OStA. Dr. Hofmann, s. Seite 80 f.)
Rommé, auch »Rummy«
(vgl. KG. HRR. 1929 Nr. 1803)
Vierblatt

b) Steinspiele

Domino mit Einsatz
Domino Makao
Booky-Domino

III. Geschicklichkeitsspiele

a) Kartenspiele

Bridge
Doppelkopf
»Franz zu Fuß«
Klüberjaß zu dreien oder viere
Piquet
Schafskopf
Sechsendsechzig
Skat
Tarok
Whist

b) Brettspiele

Dame
Halma
Mühle
Schach
usw.

c) Andere Spiele (größtenteils Jahrmarkt- spiele)

Balance-Spiele
Ballwerfen auf Hüte, Dosen und
Öffnungen usw.
Bandschlagen
Bul-, Kegel- und Kugelspiele (vgl. OVG
Berlin Z I B 14. 15 v. 21. 7. 1954)
Flaschenangeln
Eimerwerfen
Kugelrollbahn
Lustige Nagelei
Messerwerfen
Plattenlegen
Rein ins Maul
Ringwerfen
Preisschießen
Wurfspele
Geschicklichkeitsspiele sind auch meist die
mechanisch betriebenen Unterhaltungs-
spiele wie Fußball-Match, optische Schieß-
automaten usw.

Einige der unter III c) genannten Spiele sind trotz ihres Geschicklichkeitscharakters als bedenklich anzusehen, weil ihre technische Ausstattung und der Spielablauf erhebliche Veränderungs- bzw. Betrugsmöglichkeiten zum Nachteil des Spielers bieten. Eine Übersicht über die bedenklichen und unbedenklichen Spiele nach dem neuesten Stand wird nach Neufassung der Allgemeinen Verwaltungsvorschriften für die Veranstaltung von Spielen mit Gewinnmöglichkeiten bei Volksbelustigungen von vorübergehender Dauer vom 27. 7. 1951 (GMBI. S. 191) herausgegeben.

