

TLN

01

2022

T I M E L a w N e w s

The Latest

Online Gambling News

- Die Glücksspielrechtliche Zuverlässigkeit
- Advertising in Germany - What lies ahead for the licensees?

Online Games News

- Loot Boxes

Inhouse News / Litigation Update

- VG Düsseldorf: Keine "Bad-Actor-Klausel" für Online-Casino-Betreiber
- Player Claims News
- TIME Law Team expands



Inhalt

Online Gambling News

1. Im Spannungsfeld der Glücksspielrechtlichen Zuverlässigkeit als besonderer Erlaubnis-voraussetzung für Sportwetten, Online-Poker und virtuelle Automatenspiele 3
2. Advertising in Germany - What lies ahead for the licensees? 22

Online Games News

3. Netherlands court sets new standards for gambling law assessment of loot boxes 24

Inhouse News / Litigation Update

4. Verwaltungsgericht Düsseldorf hebt alte Untersagungsverfügungen auf – Neuer Glücksspielstaatsvertrag "Zeitenwende" im deutschen Glücksspielrecht 30
5. TOP NEWS: Online-Glücksspielanbieter gehen in die Offensive bei den Spielerklagen 32
TOP NEWS: Counter attack by online gambling operators against player claims 34
6. Auszeichnungen für Hambach & Hambach in 2022 36
7. Hambach & Hambach Team News 37
8. Unsere Kompetenzbereiche / Our Competences 39
9. Team TIME Law expansion course 40
10. Impressum / Editorial details 46

[Online Gambling News](#)

1. Im Spannungsfeld der glücksspiel-rechtlichen Zuverlässigkeit als besonderer Erlaubnisvoraussetzung für Sportwetten, Online-Poker und virtuelle Automaten-spiele

Dr. Wulf Hambach, Partner, Phillip Beumer, Associate, Yannick Skulski, Senior Associate und Christian Reidel, Lawyer bei Hambach & Hambach Rechtsanwälte

Summary:

Please see page 13 for the complete version.

The State Treaty on Gaming 2021 establishes a right to a license for the organization of sports betting, online poker and virtual slot machine games if the special licensing requirements are met. The concept of reliability (under gambling law), which is in itself a central concept of commercial law, is of eminent importance here. The term "reliability" constitutes an indeterminate legal concept that is fully reviewable by a court and does not grant the authority any discretion. In each individual case, the licensing authority must examine whether the applicant and the responsible persons offer a guarantee that they will organize and carry out the gambling services they are permitted to offer in an orderly manner and in compliance with all regulatory requirements of the GlüStV 2021 as well as the content and ancillary provisions of the license. The assessment of reliability is a prognosis of future behavior based on established facts. It is highly significant that the burden of proof for the existence of those facts that justify the prognosis of unreliability lies with the competent authority. Furthermore, the operator's willingness to adhere to the relevant regulation is essential. This willingness to regulate must be expressed in the behavior of the applicant. If an organizer of public games of chance is already licensed and regulated in other jurisdictions or individual federal states, this must be taken into account when assessing its reliability. The formal administrative act of issuing the license is less decisive here than the continued willingness of the operator to submit to the supervision of the license-issuing authority and the regulations. It is also significant that in assessing the reliability under gambling law, not only the behavior of the applicant but also that of the companies that have a significant influence on him must be examined. If a company presents itself as unreliable, this unreliability can radiate to other companies if the authority proves that the unreliable company can influence the future behavior of the applicant. Ultimately, the authority must fully investigate the facts, evaluate individual criteria and also weight them according to the type and severity or number of any violations, and observe the principle of proportionality in its prognosis decision on the question

EN

of reliability or unreliability. The extent to which claims for damages arise against the responsible authority in the event of failure to obtain approval despite the existence of the special approval requirements must be examined in each individual case as part of legal advice.

Am 01. Juli 2021 trat der Staatsvertrag zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland (Glücksspielstaatsvertrag 2021 – GlüStV 2021) in Kraft. Nunmehr wird die Erlaubnis für eine Veranstaltung von Sportwetten, Online-Poker und virtuellen Automaten Spielen auf Antrag erteilt. Liegen die speziellen Voraussetzungen vor, dann besteht ein Anspruch auf Genehmigung. Lehnt die zuständige Behörde aber trotzdem die Erlaubniserteilung ab, so entsteht unter bestimmten Voraussetzungen gegenüber dem Antragsteller eine Schadenersatzpflicht.

Eine dieser „besonderen Erlaubnisvoraussetzungen“ nach § 4a GlüStV 2021 ist die sog. „erweiterte Zuverlässigkeit“ nach § 4a Abs. 1 Nr. 1 GlüStV 2021, um die es im Folgenden gehen soll. Besonderes Augenmerk soll hierbei auf die glücksspielrechtliche Zuverlässigkeit im Sinne von § 4a Abs. 1 Nr. 1 lit. b) GlüStV 2021 gelegt werden.

I. Die erweiterte Zuverlässigkeit als Teil der besonderen Erlaubnisvoraussetzungen für Sportwetten, Online-Poker und virtuelle Automaten Spiele

Die besonderen Erlaubnisvoraussetzungen, insbesondere die erweiterte Zuverlässigkeit, sind zunächst aus dem Blickwinkel der Gefahrenabwehr heraus zu würdigen – und nicht aus dem einer Sanktionierung. Es gilt den Geschäftsverkehr zu schützen. Die Feststellung der erweiterten Zuverlässigkeit untergliedert sich dabei wie folgt:

Als erster Punkt der erweiterten Zuverlässigkeit nach § 4a Abs.1 Nr. 1 lit. a) GlüStV 2021 sind die Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse beim Antragsteller vollständig offenzulegen. Auch ist absolute Transparenz hinsichtlich der jeweiligen Beteiligungsverhältnisse der Antragsteller, sofern diese nicht eine bestimmte Schwelle unterschreiten, zu gewährleisten. Als zweiter Punkt müssen nach Nr. 1 lit. b) der Antragsteller und die von ihm beauftragten verantwortlichen Personen die für die Veranstaltung öffentlicher Glücksspiele erforderliche Zuverlässigkeit und Sachkunde besitzen und die Gewähr dafür bieten, dass die Veranstaltung ordnungsgemäß und für die Spielteilnehmer sowie die Erlaubnisbehörde nachvollziehbar durchgeführt wird. Bei juristischen Personen und

Personengesellschaften müssen alle vertretungsbefugten Personen die Voraussetzungen der Zuverlässigkeit und Sachkunde besitzen. Nach Nr. 1 lit. c) muss drittens zudem die rechtmäßige Herkunft der für die Veranstaltung öffentlicher Glücksspiele erforderlichen Mittel dargelegt werden und schließlich setzt Nr. 1 lit. d) voraus, dass weder der Antragsteller selbst noch ein mit ihm verbundenes Unternehmen noch eine den Antragsteller beherrschende Person noch eine von der den Antragsteller beherrschenden Person beherrschte Person unerlaubte Glücksspiele veranstalten oder vermitteln.

II. Die Herkunft und Bedeutung des Begriffs der „Zuverlässigkeit“ bzw. „Unzuverlässigkeit“

Der in § 4a Abs. 1 Nr. 1 lit b) GlüStV 2021 verwendete Begriff der „Zuverlässigkeit“ ist an sich ein Zentralbegriff des Gewerberechts (vgl. hierzu *Streinz, NVwZ – Extra 3/2022*). Es handelt sich hierbei um einen unbestimmten Rechtsbegriff, der vollständig von einem Gericht überprüfbar ist und der Behörde kein Ermessen einräumt. Aus dem Gewerberecht kommt auch der Begriff der „Unzuverlässigkeit“, der Voraussetzung für eine Gewerbeuntersagung ist. Unzuverlässig ist derjenige nach § 35 Abs. 1 GewO, der nach dem Gesamtbild seines Verhaltens keine Gewähr dafür bietet, dass er das von ihm ausgeübte Gewerbe künftig ordnungsgemäß ausüben wird. Wegen der schweren Folgen einer Gewerbeuntersagung für den Gewerbetreibenden muss eine besonders verantwortliche Abwägung zwischen den für einen funktionsfähigen Wirtschaftsablauf unerlässlichen gewerbebehördlichen Maßnahmen und den Interessen des Gewerbetreibenden stattfinden. Die zuständige Behörde hat das in der Vergangenheit liegende Verhalten zu beurteilen und letztlich eine Prognoseentscheidung auf Basis nachgewiesener Tatsachen im konkreten Einzelfall zu treffen. Sämtliches Verhalten ist insoweit relevant, soweit sich hieraus Rückschlüsse für die beantragte Tätigkeit ziehen lassen (vgl. hierzu *Streinz, NVwZ – Extra 3/2022*).

Es ist somit ureigene Aufgabe der Behörde, den Sachverhalt vollständig zu ermitteln, einzelne Kriterien auszuwerten und auch nach der Art und Schwere bzw. Anzahl der Verstöße zu gewichten sowie den Grundsatz der Verhältnismäßigkeit bei ihrer Prognoseentscheidung zu wahren, damit ein behördlicher Eingriff vorhersehbar und bestimmbar sein kann. Die aus § 28 VwVfG resultierende Anhörungspflicht führt dazu, dass die Gelegenheit gegeben werden muss, zu konkreten Beanstandungen Stellung zu nehmen, um nach Klärung der Rechts- und Sachlage bestehende (vermeintliche) Defizite beseitigen zu können bzw. auszuräumen.

Von hoher Bedeutung ist, dass die Beweislast für das Vorhandensein derjenigen Tatsachen, die die Prognose einer Unzuverlässigkeit rechtfertigen, bei der zuständigen Behörde liegt (vgl. hierzu *Becker*, ZfWG 1/2022). Tatsachen müssen deshalb nachgewiesen werden und Spekulationen verbieten sich.

Aus den Erläuterungen zum GlüStV 2021 ergibt sich, dass die erforderliche (glücksspielrechtliche) Zuverlässigkeit des Antragstellers und der verantwortlichen Personen der gewerberechtlichen Zuverlässigkeit nachgebildet ist, womit die gewerberechtliche Zuverlässigkeit aufgrund der Besonderheiten des Glücksspielrechts eine glücksspielrechtliche „Modifizierung“ erfährt. Im Wege der Gesetzesauslegung ist deshalb zu klären, welches Verhalten auf dem Gebiet des Glücksspielrechts speziell zur Zuverlässigkeit bzw. Unzuverlässigkeit führen soll, wobei die zuvor festgehaltenen Grundsätze auch auf dem Gebiet des Glücksspielrechts gelten.

III. Einzelaspekte zur (modifizierten) glücksspielrechtlichen Zuverlässigkeit

Einen vordefinierten Katalog mit Indikatoren für eine glücksspielrechtliche Zuverlässigkeit bzw. Unzuverlässigkeit im Sinne von § 4a Abs. 1 Nr. 1 lit. b) GlüStV 2021 gibt es bislang nicht. Zu beurteilen ist im konkreten Einzelfall jedenfalls, ob der Antragsteller und die verantwortlichen Personen die Gewähr dafür bieten, dass sie das ihnen erlaubte Glücksspielangebot ordnungsgemäß und unter Berücksichtigung aller regulatorischen Vorgaben des GlüStV 2021 sowie der Inhalts- und Nebenbestimmungen der Erlaubnis veranstalten und durchführen. Zuverlässigkeit bedeutet aber nicht Unfehlbarkeit, weshalb die Erlaubnisbehörde eine Gewichtung etwaiger Rechtsverstöße nicht unterlassen darf. Auch darf nicht durch die „Hintertür“ eine „bad actor clause“ („Wohilverhaltensklausel“) zur Anwendung gelangen, denn eine solche wurde zum einen nicht Bestandteil des GlüStV 2021 und wäre zum anderen Ausdruck eines unzulässigen Sanktionierungsgedankens und diene nicht der Gefahrenabwehr.

Im jeweils konkreten Einzelfall dürfte eine rechtskräftige Verurteilung wegen einer Straftat nach § 284 StGB deshalb zwingend das Genehmigungsverfahren bzw. eine bereits erteilte Genehmigung negativ tangieren. Aber auch ein Verstoß gegen gesetzliche Voraussetzungen, die hinreichend bestimmt, vorhersehbar und transparent sind, wird die gleiche für den jeweiligen Anbieter negative Folge auslösen. Nicht maßgeblich kann allerdings auf formale Untersagungsverfügungen unter dem „alten“ Staatsvertrag abgestellt werden; vielmehr muss die Behörde den zugrundeliegenden Sachverhalt eigenständig würdigen, denn die Prognoseentscheidung beruht ausschließlich auf Tatsachen. Soweit ausländische Entscheidungen einem Feststellungsverfahren zugrunde gelegt werden sollen, so ist auf Seite der Behörde darauf zu achten, dass die von ausländischen Behörden

anzuwenden. Verfahrensvorschriften mit den wesentlichen Grundsätzen des deutschen Rechts in Einklang gebracht werden können. Der positiven Entscheidung über eine Unzuverlässigkeit muss im Ergebnis eine rechtskräftige und damit verbindliche Entscheidung einer Behörde oder eines Gerichts zugrunde liegen (vgl. hierzu *Becker*, ZfWG 2002, S. 114 ff.).

Der nachzuweisenden Regulierungswilligkeit eines Antragstellers bzw. Anbieters kommt bei der „Prognoseentscheidung“ durch die Behörde im Hinblick auf die Zuverlässigkeit eine entscheidende Bedeutung zu, weil maßgebliches Ziel des GlüStV 2021 die Lenkung in legale Glücksspielangebote und deren Bereitstellung durch entsprechende Glücksspielanbieter ist. Diese Regulierungswilligkeit muss im Verhalten des Antragstellers zum Ausdruck kommen. Entscheidend ist das Befolgen der – aus rechtlicher Sicht zwar bedenklichen – Vorgaben des in Leitlinien präzisierten GlüStV 2021, das Eingehen auf hinreichend präzisierte Beanstandungen und das zeitnahe Beseitigen tatsächlich vorhandener Defizite – in Kooperation mit der Genehmigungsbehörde (vgl. hierzu *Streinz*, NVwZ – Extra 3/2022). Um die Regulierungswilligkeit zu verdeutlichen, dürften überobligatorische Anstrengungen wie freiwillige Auditierungen äußerst hilfreich sein, welche die Einhaltung aller relevanter glücksspielrechtlicher Vorgaben auf Herz und Nieren überprüfen und feststellen können.

Wichtig ist auch, dass das Institut der „Selbstreinigung“, welches aus dem Vergaberecht (§ 125 GWB) bekannt ist, analog aus Gründen der Verhältnismäßigkeit Beachtung finden muss. Hierdurch wird die Möglichkeit eröffnet und so dem Verhältnismäßigkeitsgrundsatz Rechnung getragen, eine tatsächlich nachgewiesene Unzuverlässigkeit zu widerlegen und die Gewähr für eine ordnungsgemäße Ausübung der Veranstaltertätigkeit wiederherzustellen. Selbstreinigung bedeutet dabei, dass konkrete technische, organisatorische und personelle Maßnahmen ergriffen worden sind, die Aufklärung durch aktive Zusammenarbeit mit der zuständigen Behörde sowie eine effektive Schadenskompensation gegeben sind. Die Beweislast hierfür liegt beim Antragsteller, die Bewertung der Selbstreinigungsbemühungen bei der Behörde. Geht von einem Antragsteller keine nach dem GlüStV 2021 zu unterbindende Gefahr mehr aus, weil der Selbstreinigungsprozess erfolgreich durchlaufen worden ist, so wird diesem schwerlich eine vergangene Unzuverlässigkeit jetzt noch vorzuwerfen sein (vgl. hierzu *Becker*, ZfWG 2002, S. 114 ff.). Dies entspricht auch dem Rechtsgedanken von § 35 Abs. 6 S. 1 GewO.

Ein Antragsteller, der entsprechende, für die Bewertung der Zuverlässigkeit relevante Glücksspiele bereits zulässigerweise in Schleswig-Holstein angeboten hat, durchgehend die erforderliche Zuverlässigkeit bescheinigt bekommen hat wird dies, soweit insbesondere keine relevanten Beanstandungen vorliegen, bei

der Entscheidung über die erforderliche Zuverlässigkeit auch bei einem Antrag auf Erlaubnis von Glücksspielen gemäß dem GlüStV 2021 gebührend geltend machen können (vgl. *Streinz*, NVwZ – Extra 3/2022). Der formale Verwaltungsakt der Lizenzerteilung ist dabei weniger entscheidend als der Ausdruck der fortdauernden Bereitschaft des Veranstalters, sich der Aufsicht der lizenzerteilenden Behörde und den geltenden Vorschriften zu unterwerfen. In diesem Zusammenhang dürfte von eminenter Bedeutung sein, dass durch das Inkrafttreten des Staatsvertrages zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland zum 01. Juli 2021 eine Zäsur eingetreten ist, die bedingt, dass die zuständigen Behörden ihre „Gefahrenprognose“ auf eine neue Grundlage stützen müssen, da Verstöße gegen die alte Rechtslage eine ungünstige Prognose ohne das Hinzutreten weiterer Umstände nicht mehr zu rechtfertigen vermögen. So kann einem Antragsteller nicht mehr entgegengehalten werden, dass er sich unter Geltung des GlüStV 2012 nicht um eine entsprechende Erlaubnis bemüht hat. Denn eine solche war überhaupt nicht erhältlich.

Nach § 4a Abs. 1 lit. d) GlüStV 2021 spricht gegen eine Zuverlässigkeit, dass „unerlaubt Glücksspiele veranstaltet oder vermittelt“ werden. Angesichts der Vielfalt der internationalen Glücksspielordnungen bleibt fraglich, nach welcher Rechtsordnung sich etwa bei einem im Ausland ansässigen Antragsteller die Erlaubtheit oder Unerlaubtheit von Veranstaltung oder Vermittlung überhaupt richten soll (vgl. hierzu *Becker*, ZfWG 2002, S. 114 ff.). Gemäß § Abs. 4 GlüStV 2021 wird ein Glücksspiel dort veranstaltet oder vermittelt, wo dem Spieler die Möglichkeit der Teilnahme eröffnet wird. Hält sich ein in Deutschland ansässiges Unternehmen als Antragsteller nicht an geltendes deutsches Recht, so ist es regelmäßig als unzuverlässig einzustufen. Gleiches dürfte für ein im Ausland ansässiges Unternehmen gelten, welches Leistungen für den deutschen Markt nicht erbringt, jedoch gegen das Recht des dortigen Marktes unerlaubtes Glücksspiel anbietet. Begründet wird dies damit, dass zumindest alles andere als ausgeschlossen ist, dass derjenige, der sich in der einen (Glücksspiel-) Rechtsordnung Verstöße zuschulden kommen lässt, sich auf einem anderen Glücksspielmarkt ebenfalls nicht rechtskonform verhalten wird. Und die durch Tatsachen aus der Vergangenheit unterlegte Prognose eines Rechtsverstößes in der Zukunft begründet gewerberechtliche Unzuverlässigkeit. Für eine Übergangszeit einigten sich die Chefs der Staats- und Senatskanzleien der Länder durch Umlaufbeschluss vom 08. September 2020 auf ein gemeinsames Vorgehen für die Beurteilung der Zuverlässigkeit von Anbietern, so dass Unternehmen nach Inkrafttreten des GlüStV 2021 genehmigungsfähige Glücksspiele bereits vor dessen Inkrafttreten anbieten können, ohne dadurch Gefahr zu laufen, nachteilige Folgen für die spätere Beurteilung ihrer Zuverlässigkeit befürchten zu müssen (vgl. hierzu *Becker*, ZfWG 2002, S. 114 ff.). Den Anbietern sollte ein „Übergang

in das Regelungswerk des GlüStV 2021“ eröffnet werden, soweit sie ihre Geschäftspraxis tatsächlich bereits heute an die voraussichtliche künftige Rechtslage anpassen und ihr Angebot entsprechend darauf beschränken (vgl. Ziffer 4 des Umlaufbeschlusses der Chefinnen und Chefs der Staats- und Senatskanzleien der Länder vom 08. September 2020). Problematisch wird die Situation dann, wenn der ausländische Antragsteller nach dem Recht seines Staates erlaubtes Glücksspiel anbietet, das aber in Deutschland nicht genehmigungsfähig ist oder noch vor Inkrafttreten des GlüStV 2021 war. Soweit das dort erlaubte Glücksspiel nicht auf den deutschen Markt ausstrahlt, also Spieler von Deutschland aus nicht daran teilnehmen können, so wird eine Unzuverlässigkeit unproblematisch abzulehnen sein. Eine Gefahr, die es „abzuwehren“ gilt, besteht diesbezüglich nicht. Die Situation ändert sich aber dann erheblich, wenn ein im Ausland dort erlaubtes Glücksspiel anbietendes Unternehmen auch in Deutschland seine Leistungen dem Zugriff der Spieler zur Verfügung stellt. Sofern es keine Verstöße in der Vergangenheit gegeben hat, wird die Beurteilung der Zuverlässigkeit bzw. Rechtstreue schwierig. Dies insbesondere dann, wenn nach dem Recht des ausländischen Staates der „Spielort“ nicht der Aufenthalt des jeweiligen Spielers ist, sondern der Ort, an dem sich die Rechenleistung des Unternehmens abspielt. Eine Teilnahme deutscher Spieler, die auf dem Gebiet der Bundesrepublik Deutschland dort nicht genehmigungsfähige Glücksspiele eines ausländischen Anbieters spielen, wird demselben nicht vorwerfbar sein, weil es nicht dazu verpflichtet werden kann, aktive Abwehrmaßnahmen zum Schutze einer oder vieler fremder Rechtsordnungen einzuleiten. Eine Pflicht zur sog. Geolokalisation gibt es bislang nicht. Bietet ein im Ausland ansässiges und mit ausländischer Genehmigung ausgestattetes Unternehmen aber ein gezielt auf Deutschland inhaltlich ausgerichtetes deutschsprachiges Angebot von am Unternehmenssitz legalem, in Deutschland aber nicht genehmigungsfähigen Glücksspiels an und befördert dieses durch gezielte Werbung in Deutschland, so dürfte die zuständige Behörde hieraus Rückschlüsse auf die Zuverlässigkeit ziehen wollen, wenn das Erzielen wirtschaftlicher Vorteile über rechtliche Vorgaben gestellt werden (vgl. hierzu abermals *Becker*, ZfWG 2002, S. 114 ff.).

Der GlüStV 2021 hat aber auch Auswirkungen auf konzernrechtlich begründete Zurechnungsverhältnisse. Kann eine fremde Unzuverlässigkeit die Zuverlässigkeitsbeurteilung des Antragstellers beeinflussen? Dies gilt in jedem Fall dann, wenn das fremde Verhalten Rückschlüsse auf die eigene Persönlichkeit zulässt und zwischen beiden eine rechtliche oder wirtschaftliche Beziehung besteht. Sofern ein Gewerbetreibender als Verantwortlicher unter einem die Interessen der Allgemeinheit gefährdenden Einfluss eines Dritten steht, so kann er durch diesen Einfluss des unzuverlässigen Dritten nunmehr auch selbst

unzuverlässig werden, wenn er es nicht vermag, einen derartigen Einfluss auszuschalten oder einen solchen sogar einräumt. Bedeutung hat dies insbesondere für die Fälle von sog. Strohmannverhältnissen, bei denen sowohl die Stroh- als auch die Hintermänner beurteilt werden. Bei einem unzuverlässigen Hintermann ergibt sich die Unzuverlässigkeit des Strohmanns allein schon daraus, dass er einem solchen die gewerbliche Tätigkeit ermöglicht. Bei juristischen Personen ist letztlich die Unzuverlässigkeit auf das Verhalten von natürlichen Personen zurückzuführen, mithin das Verhalten der gesetzlichen Vertreter derselben. § 4a Abs. 1 Nr. 1 lit. d) GlüStV 2021 stellt – im Unterschied zur vorher beschriebenen Zurechnung der Unzuverlässigkeit Dritter im Gewerbebereich – nicht auf eine konkrete Einflussnahme des Unzuverlässigen auf den Antragsteller ab: Es werden vielmehr für drei Arten von Verhältnissen zwischen Antragsteller und dem Dritten solche Möglichkeiten zur Einflussnahme durch den Dritten aufgrund einer gesellschaftsrechtlichen oder sonstigen vertraglichen Bindung schlicht unterstellt. Die Zurechnung im Glücksspielrechtlichen Kontext dürfte zu verhindern suchen, dass durch die Aufspaltung einer unternehmerischen Tätigkeit bei isolierter Betrachtung „Zuverlässigkeit“ anzunehmen wäre, obwohl doch der Konzern insgesamt nicht rechtstreu ist und seine (an sich völlige legale) gesellschaftsrechtliche Zersplitterung auszunutzen versucht, um sich von aktuellen oder zurückliegenden Handlungen zu isolieren. § 4a Abs. 1 Nr. 1 lit. d) legt für das Glücksspielrecht bestimmte gesellschaftsrechtliche Unternehmensverbindungen fest und typisierte Einfluss- und Beherrschungspfade, weshalb die zuständige Behörde nur eine rein formale Prüfung der Beteiligungsverhältnisse vornimmt. Gerade wegen der Vielfalt der gesellschaftsrechtlichen und vertraglichen Konstruktionen (weltweit), muss es dem Antragsteller zur Wahrung der Verhältnismäßigkeit möglich sein nachzuweisen, dass trotz einer in § 4a Abs. 1 Nr. 1 lit. d) GlüStV 2021 typisierten Verbindung zu einem dritten Unternehmen durch personelle, organisatorische und vertragliche Arrangements sichergestellt ist, dass die etwaige Unzuverlässigkeit des verbundenen Unternehmens keine Auswirkung auf seine heutige und künftige Rechtsreue hat. Ein Antragsteller sollte somit nicht für den Normungehorsam eines Dritten sanktioniert werden, ohne dass hierdurch etwas für die Integrität des Glücksspielmarktes gewonnen wäre (vgl. hierzu abermals *Becker*, ZfWG 1/22).

IV. Schadenersatzpflicht bei zu Unrecht abgelehnten Anträgen trotz glücksspielrechtlicher Zuverlässigkeit

Anhand der vorstehenden Ausführungen wird deutlich, dass die zuständige Behörde im konkreten Einzelfall eine besonders hohe Anzahl an Faktoren bei ihrer

Entscheidung hinsichtlich der glücksspielrechtlichen Zuverlässigkeitsprüfung berücksichtigen muss. Kommt die Behörde zu der Entscheidung, dass die gesetzmäßigen Erlaubnisvoraussetzungen erfüllt sind, so muss sie die beantragte Genehmigung auch erteilen, weil dann ein direkter Anspruch hierauf besteht.

Ein besonderes Konfliktfeld kann hierbei aber dann entstehen, wenn das sogenannte Glücksspielkollegium der Länder, welches über die jeweiligen Anträge befindet und entscheidet, bei Vorliegen der Erlaubnisvoraussetzungen dennoch Anträge ablehnt bzw. es zu keiner Entscheidung kommt. Das Glücksspielkollegium als Koordinierungsgremium der Bundesländer in der Glücksspielregulierung ist, unabhängig davon, dass seine rechtliche Legitimierung mehr als bedenklich ist, an Recht und Gesetz nach Art. 20 Abs. 3 Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland gebunden. Willkürlichen Entscheidungen wird damit der Boden entzogen. Äußerst problematisch und letztlich Ausgangspunkt für potentielle Schadenersatzansprüche bzw. Amtshaftungsansprüche sind in diesem Kontext deshalb rechtswidrige Beschlüsse des Glücksspielkollegiums, wenn trotz Vorliegens der glücksspielrechtlichen Zuverlässigkeit und der sonstigen Voraussetzungen die Mehrheit des Glücksspielkollegiums gegen einen Antrag votiert oder es – wie bereits geschrieben – zu keiner Entscheidung kommt und einem Antrag somit nicht stattgegeben wird. Denn bei Vorliegen der Voraussetzungen besteht ein Anspruch auf Genehmigung, dem das Glücksspielkollegium nach rechtstaatlichen Grundsätzen zustimmen muss. Es gibt hierbei keinen Spielraum für ein „Ermessen“.

Ein zusätzliches Konfliktpotential entsteht auch dadurch, dass gemäß § 27p Abs. 9 S. 9 GlüStV 2021 die zuständigen Behörden an die Entscheidungen des Glücksspielkollegiums gebunden sein sollen. Aufgrund der Gesetzmäßigkeit der Verwaltung stellt sich die Frage, wie „gebundene“ Behörden damit umzugehen haben, wenn das Glücksspielkollegium zu keiner Entscheidung über einen Antrag kommt oder einen Antrag zu Unrecht ablehnt. Es bleibt abzuwarten, ob sich die Gerichte zukünftig mit dieser Frage auseinandersetzen müssen.

V. Schlussbemerkungen

Aufgrund dessen, dass es einen vordefinierten Katalog mit Indikatoren für eine glücksspielrechtliche Zuverlässigkeit bzw. Unzuverlässigkeit nicht gibt, muss die zuständige Behörde immer eine Gefahrenprognose im konkreten Einzelfall vornehmen. Unfehlbarkeit kann jedoch nicht verlangt werden. Eine Gewichtung etwaiger Rechtsverstöße ist vorzunehmen, wobei dem Grundsatz der Verhältnismäßigkeit eminente Bedeutung zukommt. Die Zäsurwirkung, die dem Inkrafttreten des Staatsvertrags zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland zum 01. Juli 2021 zukommt, dürfte zur Folge haben, dass die

Erlaubnisbehörde ihre alten Gefahrenprognosen auf neue Grundlagen stützen muss, da Verstöße gegen die alte Rechtslage eine ungünstige Prognose ohne das Hinzutreten weiterer Umstände nicht mehr zu rechtfertigen vermögen.

The conflict area of reliability under gaming law as a special license requirement for sports betting, online poker and virtual slot machine games

Dr. Wulf Hambach, Partner, Phillip Beumer, Associate, Yannick Skulski, Senior Associate and Christian Reidel, German Lawyer at Hambach & Hambach Rechtsanwälte

Summary:

The State Treaty on Gaming 2021 establishes a right to a license for the organization of sports betting, online poker and virtual slot machine games if the special licensing requirements are met. The concept of reliability (under gambling law), which is in itself a central concept of commercial law, is of eminent importance here. The term "reliability" constitutes an indeterminate legal concept that is fully reviewable by a court and does not grant the authority any discretion. In each individual case, the licensing authority must examine whether the applicant and the responsible persons offer a guarantee that they will organize and carry out the gambling services they are permitted to offer in an orderly manner and in compliance with all regulatory requirements of the GlüStV 2021 as well as the content and ancillary provisions of the license. The assessment of reliability is a prognosis of future behavior based on established facts. It is highly significant that the burden of proof for the existence of those facts that justify the prognosis of unreliability lies with the competent authority. Furthermore, the operator's willingness to adhere to the relevant regulation is essential. This willingness to regulate must be expressed in the behavior of the applicant. If an organizer of public games of chance is already licensed and regulated in other jurisdictions or individual federal states, this must be taken into account when assessing its reliability. The formal administrative act of issuing the license is less decisive here than the continued willingness of the operator to submit to the supervision of the license-issuing authority and the regulations. It is also significant that in assessing the reliability under gambling law, not only the behavior of the applicant but also that of the companies that have a significant influence on him must be examined. If a company presents itself as unreliable, this unreliability can radiate to other companies if the authority proves that the unreliable company can influence the future behavior of the applicant. Ultimately, the authority must fully investigate the facts, evaluate individual criteria and also weight them according to the type and severity or number of any violations, and observe the principle of proportionality in its prognosis decision on the question of reliability or unreliability. The extent to which claims for damages arise against the responsible authority in the event of failure to obtain approval despite the

existence of the special approval requirements must be examined in each individual case as part of legal advice.

On July 1st, 2021, the State Treaty on the New Regulation of Gaming in Germany (State Treaty on Gaming 2021 - GlüStV 2021) came into force. Now the permission for an event of sports betting, online poker and virtual slot machine games is granted on application. If the specific requirements are met, there is a right to approval. However, if the competent authority nonetheless refuses to grant the license, the applicant is liable for damages under certain circumstances.

One of these „special licensing requirements“ pursuant to Section 4a GlüStV 2021 is the so-called “extended reliability” pursuant to Section 4a (1) No. 1 GlüStV 2021, which will be discussed below. Particular attention will be paid to the reliability under gaming law within the meaning of Section 4a (1) No. 1 lit. b) GlüStV 2021.

I. Enhanced reliability as part of the special licensing requirements for sports betting, online poker and virtual slot machine games

The special licensing requirements, in particular the extended reliability, must first be assessed from the perspective of risk prevention - and not from that of sanctioning. The aim is to protect business transactions. The determination of the extended reliability is subdivided as follows:

The first aspect of extended reliability pursuant to Section 4a (1) no. 1 lit. a) GlüStV 2021 is full disclosure of the applicant's ownership and shareholding structure. Absolute transparency must also be ensured with regard to the respective shareholding ratios of the applicants, provided these do not fall below a certain threshold. As a second aspect, according to No. 1 lit. b), the applicant and the responsible persons commissioned by it must possess the reliability and expertise required for the organization of public games of chance and must guarantee that the event is carried out properly and in a manner that is comprehensible to the gaming participants and the licensing authority. In the case of legal entities and partnerships, all persons authorized to represent the entity must meet the requirements of reliability and expertise. According to No. 1 lit. c), thirdly, the lawful origin of the funds required for the organization of public games of chance must also be demonstrated and, finally, No. 1 lit. d) requires that neither the applicant himself nor an enterprise affiliated with him nor a person controlling the applicant nor a person controlled by the person controlling the applicant organize or broker unauthorized games of chance.

II. Origin and Meaning of the Term “Reliability“ or “Unreliability“

The term “reliability“ used in Section 4a (1) no. 1 lit b) GlüStV 2021 is in itself a central concept of trade law (cf. Streinz, NVwZ - Extra 3/2022). This is an indeterminate legal concept that is fully reviewable by a court and does not grant the authority any discretion. The term “unreliability“, which is a prerequisite for a trade ban, also comes from trade law. According to Section 35 (1) of the German Trade Regulation Act (GewO), a person is unreliable if, based on the overall picture of his or her behavior, there is no guarantee that he or she will properly carry out the trade he or she is engaged in in the future. Due to the serious consequences of a trade ban for the trader, a particularly responsible weighing up must take place between the trade authority measures that are indispensable for the proper functioning of the economy and the interests of the trader. The competent authority must assess past conduct and ultimately make a prognosis decision on the basis of proven facts in the specific individual case. All behavior is relevant in this respect, insofar as conclusions can be drawn from it for the activity applied for (cf. Streinz, NVwZ - Extra 3/2022).

It is thus the authority's very own task to fully ascertain the facts of the case, to evaluate individual criteria and also to weight them according to the type and severity or number of violations, as well as to uphold the principle of proportionality in its prognosis decision, so that an official intervention can be foreseeable and determinable. The obligation to be heard resulting from § 28 VwVfG means that the opportunity must be given to comment on specific objections in order to be able to eliminate or eliminate existing (alleged) deficits after clarification of the legal and factual situation.

It is of great importance that the burden of proof for the existence of those facts which justify the prognosis of unreliability lies with the competent authority (cf. Becker, ZfWG 1/2022). Facts must therefore be proven and speculation is prohibited.

The explanatory notes to the GlüStV 2021 state that the required reliability (under gaming law) of the applicant and the responsible persons is modeled on the reliability under commercial law, which means that the reliability under commercial law undergoes a “modification“ under gaming law due to the special features of gaming law. It is therefore necessary to clarify by way of statutory interpretation which conduct in the area of gaming law should specifically lead to reliability or unreliability, whereby the principles set out above also apply in the area of gaming law.

III. Individual aspects of (modified) reliability under gaming law

A predefined catalog of indicators for reliability or unreliability under gaming law within the meaning of Section 4a (1) no. 1 lit. b) GlüStV 2021 does not yet exist. In any case, it must be assessed in the specific individual case whether the applicant and the responsible persons offer a guarantee that they will organize and carry out the gaming offer permitted to them properly and in compliance with all regulatory requirements of GlüStV 2021 as well as the content and ancillary provisions of the license. Reliability does not mean infallibility, however, which is why the licensing authority may not refrain from weighting any violations of the law. Nor may a "bad actor clause" ("good conduct clause") be applied through the "back door", because such a clause was not part of the GlüStV 2021 and would also be an expression of an inadmissible sanctioning concept and would not serve to avert danger.

In each specific case, a final conviction for a criminal offense under Section 284 StGB would therefore necessarily have a negative impact on the licensing procedure or on a license that has already been granted. However, a violation of legal requirements that are sufficiently specific, foreseeable and transparent will also trigger the same negative consequence for the provider in question. However, formal prohibition orders under the "old" state treaty cannot be relied upon as a decisive factor; rather, the authority must assess the underlying facts independently, because the prognosis decision is based exclusively on facts. Insofar as foreign decisions are to form the basis of a declaratory procedure, the authority must ensure that the procedural rules applied by foreign authorities can be brought into line with the essential principles of German law. The positive decision on unreliability must be based on a legally binding decision by an authority or a court (cf. Becker, ZfWG 2002, p. 114 ff.).

The applicant's or provider's willingness to be regulated, which must be proven, is of decisive importance in the authority's "prognosis decision" with regard to reliability, because the key objective of the GlüStV 2021 is to steer gambling offers towards legal gambling offers and their provision by appropriate gambling providers. This willingness to regulate must be expressed in the behavior of the applicant. The decisive factor is compliance with the requirements of the GlüStV 2021 - which are admittedly questionable from a legal point of view - as specified in the guidelines, the response to sufficiently precise complaints and the prompt elimination of actual deficits - in cooperation with the licensing authority (see Streinz, NVwZ - Extra 3/2022). In order to demonstrate the willingness to regulate, supra-mandatory efforts such as voluntary audits are likely to be

extremely helpful, which can thoroughly check and establish compliance with all relevant gaming law requirements.

It is also important that the institute of "self-cleaning", which is known from public procurement law (Section 125 GWB), must be taken into account analogously for reasons of proportionality. This opens up the possibility, and thus takes account of the principle of proportionality, of disproving an unreliability that has actually been proven and restoring the guarantee of proper performance of the organizer's activities. In this context, self-cleaning means that concrete technical, organizational and personnel measures have been taken, that clarification has been provided through active cooperation with the competent authority, and that effective compensation for damage has been provided. The burden of proof for this lies with the applicant, the evaluation of the self-cleaning efforts with the authority. If an applicant no longer poses a threat that must be prevented under GlüStV 2021 because the self-cleaning process has been successfully completed, it will be difficult to accuse him of past unreliability (cf. Becker, ZfWG 2002, p. 114 ff.). This is also in line with the legal concept of Section 35 (6) sentence 1 GewO.

An applicant who has already permissibly offered corresponding games of chance relevant to the assessment of reliability in Schleswig-Holstein, has consistently had the required reliability certified will be able to duly assert this, in particular insofar as there are no relevant objections, when deciding on the required reliability, also in the case of an application for a license for games of chance pursuant to the GlüStV 2021 (cf. Streinz, NVwZ - Extra 3/2022). The formal administrative act of granting the license is less decisive in this regard than the expression of the organizer's continued willingness to submit to the supervision of the licensing authority and the applicable regulations. In this context, it is likely to be of eminent importance that the entry into force of the State Treaty on the New Regulation of Gaming in Germany on July 1, 2021 marks a turning point, which means that the competent authorities must base their "risk prognosis" on a new foundation, as violations of the old legal situation can no longer justify an unfavorable prognosis without the addition of further circumstances. Thus, it can no longer be held against an applicant that he did not seek a corresponding license under the GlüStV 2012. This is because such a license was not available at all.

Pursuant to Section 4a (1) lit. d) GlüStV 2021, the fact that "unauthorized gaming is organized or brokered" is an argument against reliability. In view of the diversity of international gaming regulations, it remains questionable, for example, according to which legal system the permissibility or impermissibility of organizing or brokering games of chance should be determined in the case of an applicant domiciled abroad (cf. Becker, ZfWG 2002, p. 114 et seq.). Pursuant to Section 4

GlüStV 2021, a game of chance is organized or brokered where the player is given the opportunity to participate. If a company based in Germany as the applicant does not comply with applicable German law, it is regularly to be classified as unreliable. The same is likely to apply to a company based abroad that does not provide services for the German market but offers unauthorized gambling in contravention of the law of the market there. This is justified by the fact that it is at least anything but impossible that the person who is guilty of violations in one (gaming) legal system will also not behave in a legally compliant manner in another gaming market. And the prognosis of a legal violation in the future, supported by facts from the past, establishes unreliability under commercial law. For a transitional period, the heads of the state and senate chancelleries of the Federal States agreed by circular resolution of September 8, 2020, on a joint procedure for assessing the reliability of providers, so that after the GlüStV 2021 comes into force, companies can offer games of chance that are eligible for approval even before it comes into force, without running the risk of having to fear adverse consequences for the subsequent assessment of their reliability (cf. on this Becker, ZfWG 2002, p. 114 ff.). Providers should be offered a "transition to the regulatory framework of the GlüStV 2021" insofar as they actually already adapt their business practices to the anticipated future legal situation and limit their offerings accordingly (cf. item 4 of the circular resolution of the heads of the state and senate chancelleries of the federal states dated September 8, 2020). The situation becomes problematic if the foreign applicant offers gaming that is permitted under the law of its state, but which is not permitted in Germany or was not permitted in Germany before the GlüStV 2021 came into force. Insofar as the gaming permitted there does not radiate to the German market, i.e., players cannot participate in it from Germany, an unreliability will be unproblematic to reject. A danger that must be "averted" does not exist in this respect. The situation changes considerably, however, if a company offering gaming that is permitted abroad also makes its services available to players in Germany. Provided that there have been no violations in the past, the assessment of reliability or lawfulness becomes difficult. This is particularly the case if, according to the law of the foreign country, the "place of play" is not the residence of the respective player, but the place where the company's computing power takes place. A participation of German players who play games of chance of a foreign provider on the territory of the Federal Republic of Germany, which cannot be authorized there, will not be reproachable to the same, because it cannot be obligated to initiate active defensive measures for the protection of one or many foreign legal systems. So far, there is no obligation for so-called geolocation. If, however, a company based abroad and holding a foreign license offers a German-language range of games of chance that are legal at the company's registered

office but cannot be licensed in Germany, and promotes this by means of targeted advertising in Germany, the competent authority is likely to want to draw conclusions about reliability from this if the achievement of economic advantages is placed above legal requirements (cf. again Becker, ZfWG 2002, p. 114 ff.).

However, the GlüStV 2021 also has implications for attribution relationships based on group law. Can a third-party unreliability influence the reliability assessment of the applicant? This applies in any case if the third-party conduct allows conclusions to be drawn about the applicant's own personality and there is a legal or economic relationship between the two. If a trader, as the person responsible, is under the influence of a third party that endangers the interests of the general public, he can now also become unreliable himself as a result of this influence of the unreliable third party if he is unable to eliminate such an influence or even admits to such an influence. This is of particular importance in cases of so-called straw man relationships, where both the straw man and the backer are judged. In the case of an unreliable backer, the unreliability of the straw man arises simply from the fact that he allows such a person to engage in commercial activity. In the case of legal entities, the unreliability is ultimately due to the conduct of natural persons, i.e. the conduct of their legal representatives. Section 4a (1) no. 1 lit. d) GlüStV 2021 - in contrast to the previously described attribution of unreliability of third parties under commercial law - does not rely on a concrete influence of the unreliable party on the applicant: Rather, for three types of relationships between the applicant and the third party, such possibilities for influence by the third party are simply assumed on the basis of a corporate or other contractual relationship. The attribution in the context of gaming law should seek to prevent the assumption of "reliability" through the splitting of an entrepreneurial activity when viewed in isolation, even though the group as a whole is not law-abiding and attempts to exploit its (in itself completely legal) fragmentation under company law in order to isolate itself from current or past actions. Section 4a (1) no. 1 lit. d) specifies certain corporate relationships under company law for gaming law and typified paths of influence and control, which is why the competent authority only carries out a purely formal examination of the shareholding relationships. Precisely because of the diversity of corporate and contractual constructions (worldwide), it must be possible for the applicant to prove, in order to maintain proportionality, that despite a connection to a third company typified in Section 4a (1) No. 1 lit. d) GlüStV 2021, it is ensured through personnel, organizational and contractual arrangements that the possible unreliability of the affiliated company has no effect on its current and future compliance with the law. Thus, an applicant should not be sanctioned for a third party's disobedience of a standard without gaining anything for the integrity of the gaming market (see again Becker, ZfWG 1/22).

IV. Liability for damages in the case of wrongfully rejected applications despite reliability under gaming law

On the basis of the foregoing, it becomes clear that the competent authority must take into account a particularly high number of factors in its decision with regard to the gambling law reliability test in a specific individual case. If the authority comes to the decision that the legal licensing requirements are met, it must also grant the license applied for, because there is then a direct entitlement to this.

A particular area of conflict can arise, however, if the so-called Gaming College of the Federal States, which decides on the respective applications, nonetheless rejects applications or fails to reach a decision even if the licensing requirements are met. Irrespective of the fact that its legal legitimacy is more than questionable, the Gaming College, as the coordinating body of the Federal States in gaming regulation, is bound by law in accordance with Article 20 (3) GG. Arbitrary decisions are thus eliminated. In this context, unlawful resolutions by the Gaming College are therefore extremely problematic and ultimately the starting point for potential claims for damages or official liability claims if, despite the existence of reliability under gaming law and the other requirements, the majority of the Gaming College votes against an application or - as already written - no decision is reached and an application is therefore not granted. This is because, if the requirements are met, there is a right to approval, which the gaming college must approve in accordance with the principles of the rule of law. There is no room for "discretion" here.

An additional potential for conflict also arises from the fact that, pursuant to Section 27p (9) sentence 9 GlüStV 2021, the competent authorities are to be bound by the decisions of the Gaming College. Due to the legality of administration, the question arises as to how "bound" authorities are to deal with it if the Gaming College does not reach a decision on an application or wrongfully rejects an application. It remains to be seen whether the courts will have to address this issue in the future.

V. Concluding Remarks

Due to the fact that there is no predefined catalog of indicators for reliability or unreliability under gaming law, the competent authority must always make a risk prognosis in the specific individual case. However, infallibility cannot be demanded. Any violations of the law must be weighted, with the principle of proportionality being of eminent importance. The caesura effect of the entry into force of the State Treaty on the New Regulation of Gaming in Germany on July 1,

2021 is likely to mean that the licensing authority will have to base its old risk forecasts on new foundations, as violations of the old legal situation can no longer justify an unfavorable forecast without the addition of further circumstances.

Authors:



Dr. Wulf Hambach, Partner
[Hambach & Hambach Rechtsanwälte](#)
München



Phillip Beumer, Associate
[Hambach & Hambach Rechtsanwälte](#)
München



Christian Reidel, Rechtsanwalt/Lawyer
[Hambach & Hambach Rechtsanwälte](#)
München



Yannick Skulski, Senior Associate
[Hambach & Hambach Rechtsanwälte](#)
München

2. Advertising in Germany – What lies ahead for the licensees?

Yannick Skulski, Senior Associate, Hambach & Hambach Rechtsanwälte

About 10 months after the application procedures for virtual slot machines and online poker began, the first permit has now been granted and more permits are likely to follow in the near future. It is therefore time to look ahead and deal with the actual content of the licenses. Among other things, the ancillary provisions on advertising for virtual slot machines and online poker are likely to be a topic of discussion.

EN

Initial situation

Advertising for public games of chance has to comply in particular with the provisions of § 5 ITG 2021. Accordingly, advertising for permitted games of chance is generally permitted, but must comply with the further requirements of § 5 ITG 2021. This regulates, on the one hand, the content of the advertising and, on the other hand, the necessary measures for the protection of vulnerable groups. For example, advertising for games of chance may not be excessive, may not be directed at minors, and no revenue-, deposit- or stake-based remuneration may be agreed or paid for advertising via affiliate links. Furthermore, virtual slot machines and online poker may not be advertised on TV/radio or the internet between 6 a.m. and 9 p.m.

Despite the partly very detailed requirements of § 5 ITG 2021, the ancillary provisions of the licenses introduce further advertising restrictions, some of which go beyond the wording of the law.

Ban on influencer marketing and further restrictions

- Most striking is the ban on influencer marketing. This is to be understood as the planned interaction of a licensee with "social media multipliers" and is prohibited without exception. This is based on the assumption that the licence holder has no influence on the content and presentation of the advertising measures when using influencers and thus no effective protection of players and minors can be guaranteed. However, it was disregarded that the protection of minors and vulnerable groups could also have been achieved through detailed regulation of the cooperation between licensee and influencers. In addition, the term "influencer" is not very well defined. In practice, the demarcation of influencers from the testimonials of the operators is likely to be of particular importance, as is the question of how to deal with the licence

holders' own channels. When using testimonials and marketing via their own channels, the assumption that the organisers have no influence on the content and presentation of the marketing measures is no longer tenable.

- Affiliate marketing is only to be possible under the condition that only gambling offers from licence holders are linked on the affiliate's website. Even though this ancillary provision may well be in the interest of channelization and the licensees may also have a vested interest in ensuring that their affiliate partners do not link to black market offers, it appears highly problematic from a legal point of view, because it imposes on operators the obligation to continuously check their affiliates.
- Not only for the digital area do the licenses contain further restrictions, but also for the "offline world" far-reaching restrictions are introduced. Advertising for virtual slot machines and online poker in public spaces (out-of-home advertising) is to be completely prohibited. The blanket ban is also justified by the protection of minors. However, it was again disregarded that a milder means would have been available. For example, time-controlled advertising could have been allowed and oriented to the embargo time.

Outlook

Some of the ancillary provisions on advertising meet with considerable legal concerns. The discussion will probably focus in particular on the question of proportionality and the legal basis of individual ancillary provisions. It is to be hoped that a practical and, above all, legally secure advertising regulation can be found with the future competent authority, the Joint Gambling Authority of the Länder.

Autor:



Yannick Skulski, Senior Associate
[Hambach & Hambach Rechtsanwälte](#)
München

[Online Games News](#)

3. Netherlands court sets new standards for gambling law assessment of loot boxes

Yannick Skulski, Senior Associate, Phillip Beumer, Associate,
Hambach & Hambach Rechtsanwälte

In a recent landmark decision, Netherlands Administrative Jurisdiction Division of the Council of State strengthened the rights of skill games providers in the use of in-game loot boxes. The ruling is – rightfully - attracting a lot of attention in the gaming world.

EN

What are loot boxes?

Loot boxes can be described as a kind of surprise box that computer game providers offer users to buy within their games. They are widely popular amongst the gaming industry: Many of the big games titles include the possibilities to acquire loot boxes. These include, in particular, the big market leaders like: Fortnite, Overwatch, League of Legends, CSGO, FIFA, Call of Duty, Rocket League, etc. Anyone who purchases such a box is allocated a virtual item at random, which they can then use within the game. Thus, a characteristic feature of loot boxes is that they are typically an integral part of an overarching game environment. Although a market worth billions has already developed around loot boxes, the phenomenon is still gaining in popularity. As a consequence, more and more European authorities are dealing with loot boxes. In particular, the question of whether loot boxes constitute (prohibited) games of chance is disputed.

What are the legal intricacies?

From a legal perspective, loot boxes definitely “tick certain boxes” that would make them eligible as games of chance. All loot box products have a significant random element to them. Users pay a predefined amount to get a chance of receiving their desired item in return. On the other side, loot boxes typically have specifications that speak against a game of chance. For one, the user always receives an item in return. They never suffer a risk of total loss of their “wager”. Furthermore, as loot boxes do generally not exist as a standalone, they typically only form part of another game, in particular a skill game. Lastly, it is questionable if the items to be gained contain any economic value at all. This strongly depends on whether a market for such items exists and can therefore only be assessed in the individual case.

EA Case against the Dutch Gambling Authority KSA

The case at hands revolves around a fine of up to EUR 5 million that was imposed on Electronic Arts Inc. and others in the Netherlands by the Dutch Gambling Authority KSA in 2019. According to the authority, by offering “player packages” within FIFA Ultimate Team, the most popular feature of the FIFA computer game series, EA offered illicit gambling services to its customers and thereby infringed the Dutch Betting and Gaming Act. The KSA penalized EA because its popular FIFA football game included illegal loot boxes, which contained players determined by chance (i.e. the contents cannot be influenced). The fact that football players often have a high value and can occasionally be traded represented a violation of the Dutch Betting and Gaming Act, according to the KSA.

FIFA Ultimate Team (FUT) is an online playing mode where users compose teams of virtual players to compete against other teams. Naturally, teams with higher rated (“better”) players are more successful. However, users do not dispose of unlimited resources of players. Among free in play coins, users can use real money in order to purchase packages of virtual football players. The user, however, generally does not know the exact content of such packages.

Admin court confirming KSA fine

In 2019, the District Court of The Hague ruled in favour of the KSA, stating that the regulator correctly identified loot boxes as “games of chance”. To that end, the Court found that the KSA did not err in concluding that the Games should be considered as stand-alone games and regarded as such because the random allocation in the boxes are different games that can be played separately from FIFA, and the items included in the Games are separate from the other Games.

Decision by Administrative Jurisdiction Division of the Council of State

In an important judgement for the European Gaming market, the Netherland's Administrative Jurisdiction Division of the Council of State concluded that – contrary to the legal opinion of both KSA and The Hague District Court – the loot boxes offered within the FUT feature are not to be considered as a game of chance. The court found that even though not playable during other features of FUT, the random allocation of “player packages” only contributed an element of chance to the game.

Due to apparent gambling elements, the court indicated the possibility that loot boxes are suitable to “infect” skill-games, rendering the overall product a game of chance. If the price is determined by chance and the prize won represents a certain economic value, it cannot be excluded that by the introduction of loot

boxes a game of chance within the meaning of the Act is created. However, this is to be determined on a case to case basis.

The Division follows EA in arguing that it is common for players to open the packs only to play virtual soccer games. The division also took into account that packs are purchased and opened in the FUT feature.

An important factor in this assessment was the fact that, as EA claimed in this case, the vast majority of packs were acquired through game participation, instead of real money purchases. As EA convincingly pointed out, players can earn FUT coins through their skill, which they get by playing matches and completing in-game tasks. They can use the FUT tokens earned in this way to purchase and open packs. Players then use the contents of the packs to form teams, play matches, and complete in-game missions. Packs are not opened in an environment separate from FUT mode. Although opening packs is not possible while playing matches and completing in-game missions, it takes place in the same FUT mode. The fact that packs are opened separately from the game or the task in the game does not make it a separate game, the court decided.

Court bases assessment on empirical study of the actual use of loot boxes in practice

The fact that it is not completely impossible to obtain the packs in any other way does not change the above facts. After all, the vast majority of packs are acquired and used for participation in the game. The tradability of packs on the black market is relative. The black market focuses on trading complete accounts rather than individual packs or their contents. According to the court, the KSA cannot isolate one component - the fact that packs can be purchased and opened separately from the game - to conclude that it is a stand-alone game, unless the KSA can demonstrate in detail that this occurs on a large scale:

“the assessment of whether the purchase of the packs can be regarded as an separate game must also be based on how the game is played by the majority of players.”

Consequently, the court found that FUT still is to be assessed as a skill-game, although containing elements of games of chance.

Findings for German legislation

The decision by the Netherland's Administrative Jurisdiction Division of the Council of State arguably is a milestone in European Gambling and Gaming case law and may serve as a pointer for other jurisdictions. The decision is persuasive in its

pragmatic and lifelike assessment of facts, putting a hold to the authority's rather ungainly attempt to widen the scope of restrictive gambling regulation.

Germany has not yet succeeded in tackling the matter of loot boxes on a larger scale. The phenomenon has neither been addressed in Germany's new Interstate Treaty on Gambling, nor in recent case law. Prior to the new legislation, only few state parliaments had picked up loot boxes and had identified the necessity to regulate them. Indicatively, the legislators examined aspects of youth protection, media and addiction prevention, identifying a need for regulation in the aforementioned areas, but not in the area of gambling regulation.

Until then, there will remain a dispute about the sovereignty of interpretation, which not only revolves around the question of what role loot boxes play within video games and how their element of chance can affect the overall game, but also about whether loot boxes in themselves fall under the concept of gambling at all. This is still heavily disputed in Germany.

According to the prevailing view, the concept of gambling is characterized by three features: Stake, chance, winnings.

The participants in the game must wager a not inconsiderable amount of money, simultaneously such a substantial amount must be offered as a prize. Finally, the outcome of the game must depend predominantly on chance.

Element of chance: Whether or not the outcome of the game depends predominantly on chance also depends on which features fall into the scope of the game: For most of classical loot box features in widely popular games like FIFA, Fortnite, Overwatch and CS:GO, to name just a few, the element of chance is hardly disputable for the loot box feature itself. However, it cannot be disregarded that such loot box features generally do not exist as a standalone but only within a wider gaming environment, often very much determined by skill elements. Just as the recent decision by the Dutch court emphasizes, gambling authorities have to take a bird's perspective. Furthermore, games providers have already found creative solutions to soften up the boundaries. Recently, FIFA has added the option to view the contents of a card pack before opening it and making a purchase decision. If the pack is not purchased, the player has to wait 24 hours before being offered a new loot box. If, on the other hand, the player purchases the pack, he will directly be given the opportunity to purchase further packs, the contents of which he will be able to see. As a result, if the player wants to see as many packs as quickly as possible in order to build up a good team as quickly as possible, they will have to purchase multiple card packs. For some time now, Fortnite has introduced a similar concept. Here, the boxes are only available in the form of so

called X-Ray-Lamas, where the content is already apparent in advance. If the player buys the loot box, they can see the contents of another box. If they decide against a purchase, they have to wait 24 hours before the content of another Lama is displayed.

Such solutions as the ones mentioned above are capable of eliminating the element of chance all together. Whether this is actually the case, very much depends on the specific solution – details can be decisive here.

Element of winning: In order to establish a “winning/prize element” it is necessary for the winning to have a monetary value. Such value can only be assumed if a market exists for the disputed goods on which they could be sold for real money. The design options here are many and varied. In some cases, the providers of loot boxes can prevent the exchange or transfer of their content and thus prevent an exchange platform/market. In addition, however, in accordance with the above decision of the Dutch Administrative Jurisdiction Division of the Council of State, the assessment of such a market must take into account whether and how the content of the boxes is actually traded. In the example of FUT, there is no relevant market for individual players, at most for entire teams, whose value is determined not only by the value of the individual players, but also by a skill-based composition of the squad from a tactical point of view.

Stake/loss risk: This also becomes relevant for the evaluation of a risk of loss. In its Supermanager-judgement, the German Federal Administrative Court decided that the term “stake/wager” includes any performance made in the hope of obtaining an equal or higher value performance in the event of winning, and in the fear that it will fall to the opponent or the organizer (“risk of loss”) in the event of losing. According to some voices in literature, games that cannot pose a risk of total loss to the player do not constitute gambling according to its legal definition. This interpretation is arguably too broad and has no backing from German case law. Additionally, it would enable simplest circumvention of licensing requirements for gambling operators. It is more convincing to assume a risk of a loss if the player loses a significant part of his wager in case of an unsuccessful game participation. Based on this definition, most of the current loot box features like the FUT “player packs” do not fall within the definition of a game of chance. Assuming that virtual players drawn from such packs are hardly even traded individually but as a whole team, it is difficult to assign an individual price or worth to them, let alone define if the value of such draw would mean a significant loss in relation to the wager.

Conclusion

With the new uniform licensing procedures for various types of games of chance still in progress and the upcoming transition to the newly established Joint Gambling Authority of the federal states in 2023, it has to be questioned whether the regulator takes a stand on loot boxes in the near future. Against this background, action by legislative bodies is all the more important to bring some legal clarity on the issue. Until then, it is vital to provide educational work for all decision-makers involved and promote prudential regulation taking into account the fast moving nature and flexibility of the gaming world.

The recognized certification body "TÜV Rheinland" is pioneering in this field, setting up a certification project for "E-Sports & Online Gaming" in order to advance the co-regulation in this area. Our founding partner Dr. Wulf Hambach is available to answer any questions about this project.

Autoren:



Yannick Skulski, Senior Associate
[Hambach & Hambach Rechtsanwälte](#)
München



Phillip Beumer, Associate
[Hambach & Hambach Rechtsanwälte](#)
München

In-House News / Litigation Update

4. Verwaltungsgericht Düsseldorf: Keine "Bad-Actor-Klausel" für Online-Casino-Betreiber

Düsseldorf: Hambach & Hambach hat zwei Mandanten erfolgreich gegen Untersagungsverfügungen aus dem Jahr 2019 vertreten, die nach dem alten Glücksspielstaatsvertrag u.a. durch das Land Nordrhein-Westfalen erlassen worden waren. Mit Urteil vom 10. Mai 2022 hob das Gericht beide Untersagungsverfügungen mit sofortiger Wirkung auf und entschied somit zu Gunsten der Veranstalter.

Aus rechtlicher Sicht sind die Voraussetzungen für eine Untersagungsverfügung nicht gegeben. Das Internetverbot für Online-Casinospiele, virtuelle Automatenspiele und Online-Poker ist gemäß § 4 Abs. 4 GlüStV 2021 einem Erlaubnisvorbehalt gewichen. Die Veranstalter können daher schon aus rechtlichen Gründen nicht mehr gegen das Internetverbot verstoßen. Das Gericht führte aus:

„Letztendlich ist durch das Inkrafttreten des Staatsvertrag zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland zum 01.07.2021 eine Zäsur eingetreten, die bedingt, dass der Beklagte seine Gefahrenprognose auf eine neue Grundlage hätte stützen müssen, da Verstöße unter der alten Rechtslage eine ungünstige Prognose ohne das Hinzutreten weiterer Umstände nicht mehr zu rechtfertigen vermögen.“

Erst recht habe die Behörde den Veranstaltern zu Unrecht vorgeworfen, dass sie nach dem alten Staatsvertrag keine Erlaubnis für die fraglichen Glücksspiele beantragt hätten, da es in Deutschland ein Erlaubnisverfahren gar nicht gegeben habe. Übereinstimmend mit dem aktuellen Urteil haben bereits mehrere Behörden frühere Untersagungsverfügungen aufgehoben.

Prozessvertreter waren Salary Partner Dr. Stefanie Fuchs, Senior Associate Yannick Skulski und Associate Phillip Beumer.

Administrative Court Düsseldorf: No bad actor clause for online casino operators

Düsseldorf: Hambach & Hambach successfully represented two clients against prohibition orders from 2019, issued under the former Interstate Treaty on Gambling by (inter alia) the State of North Rhine-Westphalia. By judgement dated 10th May 2022, the court lifted both prohibition orders with immediate effect, ruling in favor of the operators.

EN

From a legal perspective, the requirements for a prohibition order are not met. Pursuant to Section 4 (4) GlüStV 2021, the Internet ban on online casino games, virtual slot machine games and online poker has given way to a reservation of permission. For legal reasons alone, the operators can therefore no longer violate the internet ban. The court pointed out that:

"Ultimately, the entry into force of the new Interstate Treaty on Gambling in Germany on July 1, 2021 marked a turning point, which meant that the defendant would have had to base its risk prognosis on a new foundation, as violations under the old legal situation could no longer justify an unfavorable prognosis without the addition of further circumstances."

Even more so, the authority was wrong to criticize the operators for not applying for a slot license under the old Interstate Treaty in the first place, as Germany did not allow for a slot licensing procedure at all. In line with the recent judgement, several authorities have already withdrawn former prohibition orders.

Litigation counsel were salary partner Dr. Stefanie Fuchs, senior associate Yannick Skulski and associate Phillip Beumer.

5. TOP NEWS: Online-Glücksspielanbieter gehen in die Offensive bei den Spielerklagen

München, 16. Mai 2022

Bereits weit über 1000 Spieler haben in den vergangenen zwei Jahren in Deutschland Klagen gegen Online-Glücksspielanbieter mit Sitz in Malta eingereicht. Mit der Behauptung, an illegalem Glücksspiel teilgenommen zu haben, verlangen sie die Erstattung ihrer Spielverluste. Im Folgenden werden die jüngsten Entwicklungen zusammengefasst:

1. Anbieter verklagt Spieler

Erstmals hat nun ein Anbieter einen Spieler verklagt - und nicht umgekehrt. Hambach & Hambach hatte 2021 für einen Mandanten **Klage gegen einen Spieler** auf Feststellung eingereicht, dass ihm kein Ersatz seiner Spielverluste zusteht. Nachdem das Landgericht in der mündlichen Verhandlung am 3. Mai 2022 deutlich gemacht hatte, dass der **Spieler seine Spielverluste nicht zurückverlangen kann**, gab es der Klage des Online-Glücksspielanbieters noch am gleichen Tag statt.

Spieler müssen nunmehr damit rechnen, dass sie von den Online-Glücksspielanbietern verklagt werden, wenn sie ungerechtfertigt Forderungen auf Rückerstattung geltend machen, was mit erheblichen Prozesskosten für die Spieler verbunden ist.

2. Dutzende Urteile zugunsten der Anbieter

Allein Hambach & Hambach hat bisher bereits **14 Urteile zugunsten von Online-Glücksspielanbietern** erstritten, darunter das erste Urteil des Landgerichts München I [<https://www.timelaw.de/de/2021/04/28/isa-guide-gluecksspiel-ohne-risiko-ist-kein-gluecksspiel/>]. In allen Fällen wurden Ansprüche der Spieler auf Rückerstattung ihre Verluste von den deutschen Gerichten abgelehnt. Trotz hunderter Spielerklagen erging bisher kein einziges Endurteil gegen Mandanten der Kanzlei.

3. Einziges Berufungsurteil zugunsten der Anbieter

Hambach & Hambach hat überdies das bundesweit erste und noch immer **einziges rechtskräftige Berufungsurteil** zu derartigen Spielerklagen in Deutschland erstritten. Das Landgericht Bonn bestätigte in zweiter Instanz ein Endurteil des Amtsgerichts Euskirchen vom 31. Mai 2021, das die Klage des Spielers zuvor ebenfalls abgewiesen hatte

[\[https://www.timelaw.de/de/2021/12/03/erstes-berufungsurteil-nach-klagewelle-gegen-online-casinos-spieler-haben-keinen-anspruch-auf-rueckerstattung-ihrer-verluste/\]](https://www.timelaw.de/de/2021/12/03/erstes-berufungsurteil-nach-klagewelle-gegen-online-casinos-spieler-haben-keinen-anspruch-auf-rueckerstattung-ihrer-verluste/)

Zwar gaben Oberlandesgerichte in einzelnen Verfahren nicht bindende Hinweise an die Glücksspielanbieter, wonach diese Gerichte beabsichtigten, die Berufung der Anbieter zurückzuweisen. Aus den jeweiligen Begründungen wird jedoch deutlich, dass die betreffenden Anbieter im Rahmen ihrer Verteidigung offenbar unzureichend und widersprüchlich vorgetragen hatten. Daher ist diesen Hinweisen wenig Gewicht beizumessen.

4. Bei Abtretung keine Zuständigkeit deutscher Gerichte

Zuletzt erzielte Hambach & Hambach den **bundesweit ersten Aussetzungsbeschluss** einer Klage aus abgetretenem Recht am Landgericht Saarbrücken. Ein Schweizer Unternehmen hat Hunderte oder sogar Tausende von vermeintlichen Spieleransprüchen auf Rückerstattung von Spielverlusten aufgekauft und macht diese nun in eigenem Namen gegen die Glücksspielanbieter gerichtlich geltend. Das erste Gericht ist nun der Argumentation von Hambach & Hambach gefolgt und hat das Verfahren ausgesetzt, bis der EuGH in einem ähnlichen Fall gegen einen Zahlungsdienstleister über die Zuständigkeit deutscher Gerichte in einer derartigen Konstellation entschieden hat.

5. Ausblick

Insgesamt scheint sich das Blatt immer mehr zugunsten der Industrie zu wenden. Denn auch andere nicht durch die Kanzlei Hambach & Hambach vertretene Glücksspielanbieter erstritten gemeinsam weitere dutzende Urteile, in denen Klagen von Spielern abgewiesen wurden.

Diese aktuellen Entwicklungen zeigen, dass deutsche Gerichte den Phantasien der Spieleranwälte, ein „**Spielen ohne Risiko**“ möglich machen zu können, klare Grenzen setzen.

Für weitere Informationen kontaktieren Sie Rechtsanwalt Claus Hambach (c.hambach@timelaw.de) oder Rechtsanwalt Maximilian Kienzerle (m.kienzerle@timelaw.de) von unserem Timelaw-Litigation-Team.

TOP NEWS: Counter attack by online gambling operators against player claims

Munich, 16 May 2022

Well over 1000 gamblers have filed lawsuits in Germany against online gambling providers based in Malta over the past two years. Claiming to have participated in illegal gambling, they demand reimbursement of their gambling losses. The following is a summary of the most recent developments:

EN

1. Provider sues player

For the first time, a **provider has now sued a player** - rather than the other way around. Hambach & Hambach had filed a court claim against a player in 2021 on behalf of a client requesting a court determination that the operator is **not obligated to compensate the player for his gaming losses**. After the Regional Court had made it clear at the hearing on 3 May 2022 that the player could not claim back his gambling losses, it decided in favour of the provider on the same day.

Players must now expect to be sued by online gambling providers if they make unjustified claims for reimbursement, which entails considerable legal costs for the players.

2. Dozens of judgements in favour of the providers

Hambach & Hambach alone has already won **14 judgements in favour of online gambling providers**, including the first judgement of the Munich I Regional Court [<https://www.timelaw.de/de/2021/04/28/isa-guide-gluecksspiel-ohne-risiko-ist-kein-gluecksspiel>]. In all these cases, claims by players for reimbursement of their losses were rejected by the German courts. Despite hundreds of lawsuits filed by players, not a single final judgement has been issued against clients of the law firm so far.

3. Only appeal judgement in favour of the providers

Hambach & Hambach has also won the first and still **only legally binding appeal judgement** on such player claims in Germany. The Regional Court of Bonn confirmed in the second instance a final judgment of the District Court of Euskirchen of 31 May 2021, which had previously also dismissed the player's claim [<https://www.timelaw.de/de/2021/12/03/erstes-berufungsurteil-nach-klagewelle-gegen-online-casinos-spieler-haben-keinen-anspruch-auf-rueckerstattung-ihrer-verluste/>].

Recently, two higher regional courts gave non-binding notice to the gambling providers in pending appeal proceedings, stating that these courts intended to reject the providers' appeals. However, it is clear from the respective reasons given by the courts that the providers in question had obviously presented insufficient and contradictory arguments in their defence. Therefore, conclusions for other cases cannot be drawn from these decisions, as they are specific to the relevant cases.

4. No Jurisdiction of German Courts in the Case of Assignment of player claims

Most recently, Hambach & Hambach obtained the first suspension order in Germany relating to a court claim based on assigned rights before the Regional Court of Saarbrücken. A Swiss company has bought hundreds or even thousands of alleged player claims for reimbursement of gambling losses and now asserts these claims in its own name in court against the gambling providers. The first court has now followed Hambach & Hambach's reasoning and **suspended the proceedings** until the ECJ has ruled on the jurisdiction of German courts in such a constellation in a similar case against a payment service provider.

5. Outlook

Overall, the tide seems to be turning more and more in favour of the industry, as other gambling providers not represented by the law firm Hambach & Hambach also jointly won dozens of further judgements in which claims by players were dismissed.

These current developments show that German courts are setting clear limits to the fantasies of "Player-Claim-Lawyers" to make **"gambling without risk"** possible.

For further information, please contact Claus (c.hambach@timelaw.de) or Max (m.kienzerle@timelaw.de) from our Timelaw-Litigation-Team.

6. Auszeichnungen für Hambach & Hambach in 2022



Wir freuen uns, dass unsere Gründungspartner, Dr. Wulf Hambach und Claus Hambach LL. M., erneut mehrfach auf höchstem Niveau für das Jahr 2022 ausgezeichnet wurden.

Who's Who Legal:

[WHO'S WHO LEGAL GERMANY 2022](#)



Chambers Global (Gaming & Gambling – Global Market Leaders):

"Munich-based **Wulf Hambach** is a well-respected practitioner in the gaming and gambling industry, particularly noted for his strength in regulatory and licensing matters."

Quelle: [Chambers Global](#)



7. Hambach & Hambach Team News

Simone Schünemann verstärkt seit dem 31. März 2022 unser Team als Associate und unterstützt unsere Kanzlei in den folgenden Bereichen:

- Zivilrecht
- Glücks- und Gewinnspielrecht
- Prozessrecht



Simone Schünemann studierte Rechtswissenschaften an der Universität Passau mit dem Schwerpunkt „Strafrechtspflege“. Das Referendariat absolvierte sie am Oberlandesgericht München mit dem Schwerpunkt „Justiz“. Im Rahmen dessen war sie in einer großen Rechtsanwaltsgesellschaft im Bereich Wirtschafts- und Steuerstrafrecht tätig. Frau Schünemann legte ihr zweites Examen im Jahr 2021 ab.

Simone Schünemann joined our team as associate on 31 March 2022 and supports our law firm in the following areas:

EN

- Civil Law
- Gaming and gambling law
- Litigation law

Simone Schünemann studied law at the University of Passau, specialising in criminal justice measures. She completed her legal clerkship at the Higher Regional Court of Munich with a focus on "Justice". In the course of this, she worked for a big law firm in the area of commercial and tax criminal law. Ms Schünemann passed her second bar exam in 2021.

Christian Reidel verstärkt seit dem 1. Mai 2022 unser Team und unterstützt unsere Kanzlei in den folgenden Bereichen:

- Allgemeines Verwaltungsrecht
- Litigation
- Datenschutzrecht
- Strafrecht (White Collar)



Christian Reidel studierte bis zum Jahr 2008 Rechtswissenschaften an der Universität Passau mit dem Schwerpunkt Gesellschafts-, Kapitalmarkt- und Steuerrecht. Nach seinem Rechtsreferendariat mit Stationen u.a. in New York, arbeitete er zunächst als Rechtsanwalt bei einer der „Big Four“ im Bereich Mergers & Acquisitions Tax in München, ehe er als Regierungsrat ein Referat im Fiskalat des Landesamtes für Finanzen in Ansbach übernahm. Nach einer sich anschließenden Tätigkeit als Staatsanwalt wurde er zum Richter auf Lebenszeit ernannt und war sodann u.a. als Zivil- und Strafrichter am Amtsgericht tätig. Zusätzlich bekleidete er das Amt des Bereitschafts- bzw. Ermittlungsrichters am Amtsgericht und war gemeinsamer Datenschutzbeauftragter für den Landgerichtsbezirk Landshut. Überdies war er viele Jahre lang als Dozent an der Hochschule für den öffentlichen Dienst in Bayern tätig und hielt u.a. Vorlesungen für Verwaltungs- und Verwaltungsprozessrecht.

Christian Reidel joined our team on 1 May 2022 and supports our law firm in the following areas:

EN

- General Administrative Law
- Litigation
- Data protection law
- Criminal Law (White Collar)

Christian Reidel studied law at the University of Passau until 2008, specialising in corporate, capital market and tax law. After completing his legal traineeship, which included periods in New York, he initially worked as a lawyer for one of the "Big Four" in the area of Mergers & Acquisitions Tax in Munich, before taking on a position as a state council in the fiscal department of the State Office of Finance in Ansbach. After working as a public prosecutor, he was appointed judge for life and then worked as a civil and criminal judge at the district court. In addition, he held the office of stand-by and investigating judge at the district court and was joint data protection commissioner for the district court area of Landshut. Furthermore, he worked for many years as a lecturer at the University for Public Service in Bavaria and held lectures on administrative law and administrative procedural law, among other things.

8. Unsere Kompetenzbereiche / Our Competences

[Gaming & Gambling](#)

[Commercial Offences & Compliance](#)

[e-Payment](#)

[Skill & Social Gaming](#)

[Tax & Commercial Law](#)

[IP & IT](#)

[E-Games](#)

Unsere [Kompetenzbereiche](#) im Überblick / Our [Competences](#) in an overview:



9. TIME Law Team expansion course



Dr. Wulf Hambach

Partner

- Recht der digitalen Wirtschaft
 - Regulierungsrecht
 - Gewinn- und Glücksspielrecht
 - Europarecht
 - Regulierungs- und Lizenzverfahren
 - Law of the digital economy
 - Regulatory law
 - Gaming & gambling law
 - Community law
 - Regulatory and license affairs
-



Claus Hambach LL. M.

Partner

- Glücksspielsteuerrecht (USt, Sportwettensteuer, Glücksspielabgaben etc.)
- Glücksspielrecht
- Strafrecht (White Collar)
- Prozess- und Vollstreckungsrecht
- Gambling taxation (VAT, sportsbetting tax, gambling duties etc.)
- Gaming law
- Criminal law (White collar)
- Litigation



Dr. Stefan Bolay

Salary Partner

- Medien und Entertainment
 - E-Commerce
 - Wettbewerbs-, Marken- und Urheberrecht
 - IT- und Datenschutzrecht
 - Media and entertainment
 - E-commerce
 - Competition, trademark and copyright law
 - IT and data protection law
-



Dr. Stefanie R. Fuchs

Salary Partner

- (EU) Regulierung, öffentliches Wirtschafts- u. Verwaltungsrecht
- E-Commerce und M-Commerce
- Recht der elektronischen Zahlungsdienstleistungen
- IP/IT
- Werberecht
- Sportrecht
- Jugend- und Datenschutzrecht
- Lebensmittelrecht
- (EU) Regulation and public commercial law, administrative law
- E-Commerce and M-Commerce
- Electronic payment services
- IP/IT
- Advertising law
- Sports law
- Youth and data protection law
- Food law



Maxmilian Kienzerle

Senior Associate

- Glücksspielrecht
 - Allgemeines Verwaltungsrecht
 - Völker- und Europarecht
 - IP/IT
 - eGames
 - Steuer- und Wirtschaftsrecht
 - Gambling law
 - General administrative law
 - International and European law
 - IP/IT
 - eGames
 - Tax & commercial law
-



Yannick Skulski

Senior Associate

- Glücks- und Gewinnspielrecht
- Geschicklichkeitsspiele
- E-Games
- Regulierungsrecht
- Gaming & gambling law
- Skill & Social Gaming
- E-Games
- Regulatory law



Phillip Beumer

Associate

- Glücks- und Gewinnspielrecht
 - Geschicklichkeitsspiele
 - E-Games
 - Regulierungsrecht
 - Gaming and gambling law
 - Skill & Social Gaming
 - E-games
 - Regulatory law
-



Simone Schünemann

Associate

- Zivilrecht
- Glücks- und Gewinnspielrecht
- Prozessrecht
- Civil law
- Gaming & gambling law
- Litigation



Christian Reidel

Senior Associate

- Allgemeines Verwaltungsrecht
 - Datenschutzrecht
 - Prozessrecht
 - Strafrecht (White Collar)
 - General administrative law
 - Data protection law
 - Litigation
 - Criminal law (White Collar)
-



Philipp Schäkel LL. M.

Business Lawyer

- Glücksspielrecht
- Allgemeines Verwaltungsrecht
- Gambling law
- General administrative law



Daniel Feuerbach

Rechtsanwalt, of counsel

- Datenschutzrecht
 - zert. Datenschutzbeauftragter
 - zert. Datenschutzauditor
 - IT
 - Data protection law
 - cert. Data protection officer
 - cert. Data protection auditor
 - IT
-



Linda Ziehms

Senior Associate, of counsel

- Wertpapierrecht / Wertpapierdepotrecht
- Recht der Krypto-Werte
- Kapitalmarktrecht
- Bankenaufsichtsrecht
- Geldwäscherecht / Compliance
- Securities law / Securities deposit law
- Crypto asset law
- Capital market law
- Banking supervision law
- AML law / Compliance

10. Impressum

Die TIME Law News informieren Sie kostenlos über neue Entwicklungen aus dem deutschen und internationalen Recht der TIME-Branchen / Telekommunikation – IT – Medien & Entertainment.

Hambach & Hambach übernimmt keine Haftung für die Richtigkeit des Inhalts der TIME Law News.

Bitte beachten Sie, dass die TIME Law News lediglich der Information dienen und eine anwaltliche Rechtsberatung unter keinen Umständen ersetzen.

Ein Nachdruck (Zweitveröffentlichung) ist bei unentgeltlicher Weitergabe nur unter Nennung der Quelle und Adressangaben (im Internet zudem verlinkt) gestattet. Wir bitten zudem um Zusendung eines Belegexemplars.

Der TIME Law Newsletter ist beim nationalen ISSN-Zentrum für Deutschland registriert (ISSN1866-7848).

Herausgeber:

Hambach & Hambach Rechtsanwälte PartG mbB

Anschrift:

Haimhauser Str. 1
80802 München
Tel. +49 89 389975-50
Fax +49 89 389975-60
<https://www.timelaw.de>
info@timelaw.de

Redaktionell verantwortlich:

Dr. Wulf Hambach

Redaktion:

Dr. Wulf Hambach (v.i.S.d.P.),
Claus Hambach LL. M., Dr. Stefan Bolay,
Dr. Stefanie Fuchs, Maximilian Kienzerle,
Yannick Skulski, Phillip Beumer, Christian,
Reidel, Simone Schünemann, Philipp
Schäkel

Editorial details

TIME Law News offers gratuitous information on current development in European and international gaming law of the TIME industries / Telecommunication – IT – Media & Entertainment.

Hambach & Hambach do not accept any liability for the accuracy of the contents of TIME Law News.

Please note that TIME Law News is only meant to serve as a source of information and can under no circumstances replace legal advice by a lawyer.

Re-printing (second publishing) is only admitted in case of gratuitous dissemination and under the condition of quoting the source and address information (on the internet with the additional requirement of a link). Please also provide us with a specimen copy.

The TIME Law Newsletter has been registered with the national ISSN centre for Germany (ISSN 1866-7848).

Publisher:

Hambach & Hambach Rechtsanwälte PartG mbB

Address:

Haimhauser Str. 1
80802 Munich, Germany
Tel. +49 89 389975-50
Fax +49 89 389975-60
<https://www.timelaw.de>
info@timelaw.de

Responsible editor:

Dr Wulf Hambach

Editors:

Dr Wulf Hambach (responsible according to the German press law), Claus Hambach LL. M., Dr Stefan Bolay, Dr Stefanie Fuchs, Maximilian Kienzerle, Yannick Skulski, Phillip Beumer, Christian Reidel, Simone Schünemann, Philipp Schäkel

Hambach  Hambach
LAW|TAX