

Checkliste Hayer et. al  
**Tobias Hayer, Jens Kalke, Sven Buth & Gerhard Meyer**  
**Früherkennung in Spielhallen**



**Sie finden im Folgenden eine Liste von möglichen Problemverhaltensweisen Ihrer Kunden. Wir möchten Sie bitten, jeden Kunden, den Sie bereits aufgrund früherer Spielhallenbesuche kennen, dahingehend zu beurteilen, ob die Merkmale der Liste jeweils zutreffen.**

	trifft zu	trifft nicht zu
Gast intensiviert sein Spielverhalten deutlich erkennbar (z.B. in Bezug auf die Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe pro Einzelspiel, Höhe der Gesamteinsätze, Anzahl der parallel bespielten Automaten) .....	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast spielt weiter, obwohl er stark übermüdet ist oder offensichtlich nicht gut fühlt .....	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast benötigt immer höhere Gewinne, um positive Gefühle zu zeigen .....	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast zeigt Anzeichen von großer Anspannung, d.h. Hektik, Nervosität oder Unruhe .....	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast kündigt an, sein Spielverhalten einzuschränken, ohne sich jedoch daran zu halten .....	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast zeigt keine Freude mehr im Falle eines größeren Gewinns.....	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast zeigt deutliche negative Veränderungen in der Kommunikation (z.B. ist zunehmend verschlossen, zieht sich immer mehr zurück, wird immer stiller bzw. spricht ausschließlich von Belastungen) .....	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast verlässt kurzzeitig die Spielstätte, offensichtlich um Bargeld zu besorgen .....	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast lügt bezüglich seines Aufenthaltsortes (z.B. beim Telefonieren) .....	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast verspielt Gewinne immer wieder und verlässt die Spielstätte in der Regel ohne Geld .....	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast wechselt während einer Spielsitzung mehrfach höhere Geldbeträge zum Weiterspielen .....	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast besucht die Spielstätte mehrere Tage hintereinander und spielt mit hoher Verweildauer .....	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast wirkt zunächst entspannt, verhält sich aber mit zunehmender Spieldauer immer aggressiver .....	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast ist vom Spielgeschehen vollständig eingenommen und nimmt andere Umweltreize gar nicht wahr .....	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast erscheint mehrmals täglich in der Spielstätte .....	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast spielt mehr als 4 Stunden am Stück .....	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast ist sehr ungeduldig oder genervt, wenn der Wechselvorgang nicht schnell genug erfolgt .....	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein
Gast spielt über einen längeren Zeitraum mit hohen Einsätzen pro Einzelspiel .....	<input type="checkbox"/> ja	<input type="checkbox"/> nein