

Schulungsmaßnahme Modul A für Servicemitarbeitende in Spielhallen in NRW



Referenten:
Jürgen Lamm, Frank Langer
Suchthilfe direkt Essen gGmbH
Fachstelle für Suchtprävention

Fachstelle für Suchtprävention



Begrüßung

- Vorstellungsrunde
- Vorstellen der Inhalte des Schulungskonzeptes / der Veranstaltung (Zieldefinition)
- Organisatorische Fragen z.B. Pausenregelung

Fachstelle für Suchtprävention



Wieso muss geschult werden?

- Präventionsschulungen sind grundlegender Bestandteil des gesetzlichen Maßnahmenkatalogs für eine wirksame Glücksspielsuchtverhinderung.
- Die geschulten Inhalte ermöglichen eine Früherkennung von auffällig Glücksspielenden.
- Die (Service-)Mitarbeiter erhalten wertvolle und wichtige Unterstützung und Ratschläge für die alltägliche Arbeit, insbs. zum Umgang mit problematisch Glücksspielenden.

Fachstelle für Suchtprävention



Schulungen des Personals von Spielhallen in NRW

- Rechtliche Grundlagen

- Anforderungen an das Sozialkonzept nach § 6 GlüStV

Rechtliche Grundlage:

- § 16 Absatz 2 Nr. 2d des Gesetzes zur Ausführung des Glücksspielstaatsvertrages (AG GlüStV) i.V. m. § 6 des Glücksspielstaatsvertrages (GlüStV)
- Gemäß § 6 Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) sind Veranstalter und Vermittler von Glücksspielen verpflichtet, die Spieler zu verantwortungsbewusstem Spiel anzuhalten und der Entstehung von Glücksspielsucht vorzubeugen. Zu diesem Zweck haben sie Sozialkonzepte zu entwickeln und das Personal zu schulen.

Fachstelle für Suchtprävention



§ 6 Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) Mindestanforderungen an Sozialkonzepte NRW

- § 6 GlüStV: „Die Veranstalter und Vermittler von öffentlichen Glücksspielen sind verpflichtet, die Spieler zu verantwortungsbewusstem Spiel anzuhalten und der Entstehung von Glücksspielsucht vorzubeugen. Zu diesem Zweck haben sie Sozialkonzepte zu entwickeln, ihr Personal zu schulen und die Vorgaben des Anhangs „Richtlinien zur Vermeidung und Bekämpfung von Glücksspielsucht“ zu erfüllen. In den Sozialkonzepten ist darzulegen, mit welchen Maßnahmen den sozialschädlichen Auswirkungen des Glücksspiels vorgebeugt werden soll und wie diese behoben werden sollen.“
- Das Land NRW hat „Organisatorische und inhaltliche Mindestanforderungen an Sozialkonzepte in Nordrhein-Westfalen gemäß Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) vom 15.12.2011“ erlassen
- http://www.mik.nrw.de/fileadmin/user_upload/Redakteure/Dokumente/Themen_und_Aufgaben/Verfassung_und_Recht/2014-01-20_mindestanforderung_sk.pdf

Fachstelle für Suchtprävention



Schulungen des Personals von Spielhallen in NRW

Ziele

Übergeordnete Ziele:

- Suchtprävention
- Spielerschutz und Jugendschutz

Ziele der Schulung:

Vermittlung von Grundkenntnissen über

1. Rechtliche Rahmenbedingungen des Betriebs von Spielhallen
2. Entstehung und Verlauf der Glücksspielsucht
3. Möglichkeiten zur Prävention und Früherkennung problematischen Glücksspielverhaltens und
4. Umgang mit auffälligen GlücksspielerInnen

Fachstelle für Suchtprävention



Was die TeilnehmerInnen in der Schulung lernen:

- Die Teilnehmer lernen die Risiken, Entstehung, Symptome, den Verlauf und die Folgen von Glücksspielsucht / pathologisches Spielen kennen.
- Die Teilnehmer lernen die Möglichkeiten zur Prävention und Früherkennung problematischen Glücksspielverhaltens kennen.
- Die Teilnehmer lernen den Umgang mit auffälligen Glücksspielern kennen. Das beinhaltet Methoden und Handlungskompetenzen zur Ansprache, Wissen über regionale Hilfsangebote.
- Die Teilnehmer lernen die rechtlichen Rahmenbedingungen des Betriebs von Spielhallen kennen.
- Die Teilnehmer lernen die Dokumentationspflichten kennen und bekommen dazu beispielhaft Dokumentationsvorlagen.

Fachstelle für Suchtprävention



Schulung Modul A

Einführung Darstellung von Hintergrund und Ziel der Schulungen

Inhalte

- Teil 1:**
- a) Vermittlung von Basiswissen zu Glücksspielabhängigkeit, -sucht
 - b) Darstellung der Beratungs- und Hilfsangebote zu Glücksspielsucht in NRW
 - c) Reflektion der eigenen Suchtgefährdung der Spielhallenmitarbeitenden
- Teil 2:** Rechtliche Rahmenbedingungen
- Teil 3:** Methoden und Handlungskompetenzen zur Ansprache auffälliger Glücksspielerinnen und Glücksspieler
- Teil 4:** Erfolgskontrollen



Zeitlicher Ablauf der „Schulung des Personals von Spielhallen in Nordrhein-Westfalen“, Modul A

	Inhalte	Zeit
Einführung	Darstellung von Hintergrund und Ziel der Schulung	10 Min.
Teil 1a	Basiswissen zu Glücksspielsucht Darstellung der Beratungs- und Hilfsangebote zu Glücksspielsucht in NRW Reflexion der eigenen Suchtgefährdung der Spielhallenmitarbeitenden	130 Min.
1b		30 Min.
1c		30 Min.
Erfolgskontrolle		10 Min.
Teil 2	Rechtliche Rahmenbedingungen	60 Min.
Erfolgskontrolle		10 Min.
Teil 3	Methoden und Handlungskompetenzen zur Ansprache auffälliger Glücksspieler	60 Min.
Erfolgskontrolle		10 Min.
Abschlussrunde		10 Min.
		360 Min. (6 Std.) gesamt plus Pausen

Teil I a Vermittlung von Basiswissen zu Glücksspielabhängigkeit, -sucht

- Definitionen von Spielen – Glücksspiel – Pathologisches Glücksspiel
- Kennzeichen von Glücksspielen
- Motive zum Glücksspielen bei Kindern & Jugendlichen / bei Erwachsenen
- Wirkung von Glücksspielen
- Risikomerkmale von Glücksspielen
- Suchtpotential von Glücksspielen
- Die „Gefahrenpyramide der Glücksspiele“
- Hinweise für das Servicepersonal
- Film „Im Rausch des Zufalls!“

Fachstelle für Suchtprävention



Spiele → Glücksspielen → Pathologisches Glücksspielen

- **Spiele** ist eine Tätigkeit ohne Zweck und aus Freude, aus Spaß an ihr selbst, also eine Freizeitbeschäftigung. Im Spiel dürfen sich Menschen ausprobieren und dabei auch Grenzen der Realität überschreiten, ohne Konsequenzen fürchten zu müssen (Verluste, Schulden).

S. a. Kreuzer, K.J. (Hrsg.): Handbuch der Spielpädagogik. Band 1. Düsseldorf 1983

- **Glücksspiele** sind Spiele, bei denen Geld eingesetzt wird und bei denen Gewinn und Verlust ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhängen und nicht vom Geschick oder den Entscheidungen der Spieler.
- **Pathologisches Glücksspielen:** Die Störung besteht in häufigem und wiederholtem episodenhaften Glücksspiel, das die Lebensführung des betroffenen Patienten beherrscht und zum Verfall der sozialen, beruflichen, materiellen und familiären Werte und Verpflichtungen führt.

- (nach ICD 10 International Classification of Diseases)



Kennzeichen von Glücksspielen

1. Es muss ein Geldeinsatz auf den Ausgang eines Zufallsereignisses gesetzt werden.
2. Glücksspiele sind Spiele, die nicht von der Geschicklichkeit bzw. der Kompetenz der Spielenden abhängen, sondern ganz oder überwiegend vom Zufall bestimmt sind.
3. Bei kommerziellen Glücksspielen sind die Spielregeln und die Gewinnmöglichkeiten so aufgebaut, dass nur ein Teil des Spieleinsatzes als Gewinnsumme ausgeschüttet wird.
4. Die Glücksspielerin / der Glücksspieler muss immer damit rechnen, den Spieleinsatz zu verlieren.

aus: pp-Präsentation: Glücksspiel – Sucht – Prävention. Scherpunktberatungsstelle Glücksspielsucht, Diakonisches Werk im Kirchenkreis Herford e.V.

Fachstelle für Suchtprävention



Motive zum Glücksspielen bei Kindern & Jugendlichen

- Hoffnung auf Geldgewinne*
- Neugier
- Freundinnen / Freunde spielen
- Langeweile
- Familie spielt
- Werbung gesehen
- Frustration

*Reihenfolge nach Müller et al.:

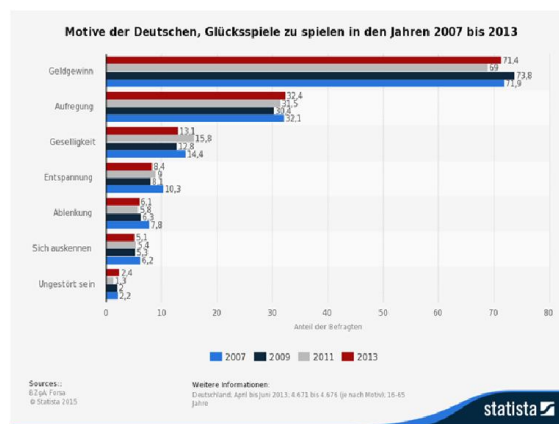
Abschlussbericht zur Studie Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen: Verbreitung und Prävention im Auftrag des Ministeriums für Gesundheit, Emanzipation, Pflege und Alter des Landes Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf 2014, S. 42

Fachstelle für Suchtprävention

+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++



Motive zum Glücksspielen bei Erwachsenen



- BZgA: Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland 2013, Ergebnisbericht, Köln, im Februar 2014, S. 116 Motive des Glücksspiels



Wirkung von Glücksspielen bei Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen

- Anerkennung bekommen
- Selbstsicherheit gewinnen
- vom Alltag abschalten
- etwas Spannendes erleben
- Spaß haben
- sich zur Gruppe gehörig fühlen
- Wissen beweisen können (bei Sportwetten / Poker)

aus: pp-Präsentation: Glücksspiel NRW. Glücksspiel – Sucht – Prävention. Scherpunktberatungsstelle Glücksspielsucht, Diakonisches Werk im Kirchenkreis Herford e.V.

Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

Wirkung von Glücksspielen bei Erwachsenen

- **Action gambling: Stimulierende, euphorisierende Wirkung**
 - eine starke emotionale Komponente durch den Aufbau von Stimulation und Erregung
 - ein Anspannungs- Entspannungszyklus, der sich rasch vollzieht und daher als lustvoll und angenehm erlebt wird.
- **Escape gambling: Beruhigende, entspannende Wirkung**
 - Alltagssorgen vergessen, sich in eine Fantasiewelt begeben, Unlustgefühle bzw. Langeweile verringern
 - eine starke entspannende Wirkung
 - ein Ausgleich zur häufig als angespannt erlebten Lebenswirklichkeit.

<http://www.fachstelle-gluecksspielsucht.at/wissen-spielsucht-entwicklungsbedingungen.php>

Fachstelle für Suchtprävention



Risikomerkmale von Glücksspielen

- schnelle Spiele hintereinander
- Spiele mit Kompetenzanteil
- Gewinnwahrscheinlichkeit
- Fast-Gewinne
- mehrere Glücksspiele gleichzeitig
- hohe Verfügbarkeit
- Ton- und Lichteffekte

aus: pp- -Präsentation: Glücksspiel – Sucht – Prävention. Scherpunktberatungsstelle Glücksspielsucht, Diakonisches Werk im Kirchenkreis Herford e.V.

Fachstelle für Suchtprävention




Suchtpotential von Glücksspielen

- Jede Art von Glücksspiel kann zur Sucht werden.
- Von den verschiedenen Glücksspielarten gehen jeweils unterschiedliche Gefährdungspotenziale aus.
- Das Risiko von pathologischem – also süchtigem – Spielen bei Nutzern von Geldspielautomaten ist gegenüber anderen Glücksspielarten um das 6,3-fache erhöht.

<http://www.automatisch-verloren.de/index.php/de/gluecksspiele-unterschiedlich-riskant>







Für das Servicepersonal geht es nicht um die Diagnose einer pathologischen Glücksspielverhaltens, sondern um Basiswissen zu Glücksspielsucht und Methoden und Kompetenzen zur Ansprache auffälliger Glücksspielerinnen und Glücksspieler.

SUCHTHILFE DIREKT
Essen-gGmbH

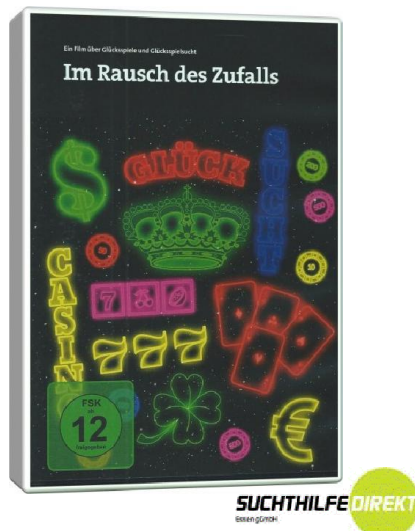
+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

Film „Im Rausch des Zufalls“

Medienprojekt Wuppertal e.V., Jugendvideoproduktion und -vertrieb

„Im Rausch des Zufalls“, ein Film über Glücksspiel und Glücksspielsucht, „zeigt junge Menschen in ihrem Umgang mit unterschiedlichen Formen des Glücksspiels. Es kommen Gelegenheitspieler, Gewohnheitsspieler und Spielsüchtige zu Wort.“

Wir schauen eine Sequenz von 24:47 Min. und diskutieren im Anschluss folgende Frage:
„Welche typischen Aussagen zum Glücksspiel treffen die Protagonisten?“



SUCHTHILFE DIREKT
Essen/günther

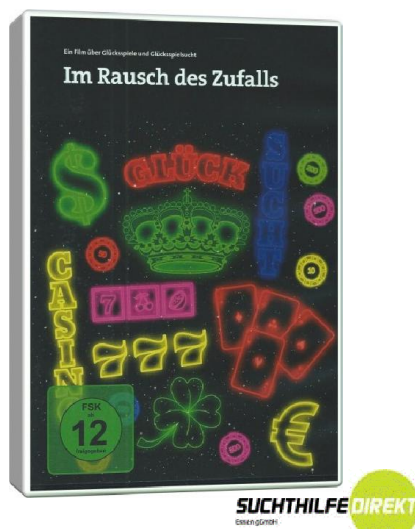
Film „Im Rausch des Zufalls“

Medienprojekt Wuppertal e.V., Jugendvideoproduktion und -vertrieb

Interviews, Min 4:13 - 29:00

Zitate von Glücksspielern im Film:

- „Spieldruck“
- „Es kann jeden treffen“
- „Kein Verhältnis zum Geld“
- „Kontrollverlust“
- „Voll die Gemeinschaft“
- „Aus Langeweile weiter gezockt“
- „Verhältnis zum Glück“



SUCHTHILFE DIREKT
Essen/günther

+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++



Fortsetzung Teil I a Vermittlung von Basiswissen zu Glücksspielabhängigkeit, -sucht

- Definition der Glücksspielsucht nach ICD 10
- Merkmale nach DSM & ICD
- **Verlauf der Glücksspielsucht: die unterschiedlichen Phasen**
- **Entwicklungsbedingungen für eine Glücksspielsucht**
- **Glücksspielsucht als anerkannte Krankheit**
- **Soziale Folgen der Glücksspielsucht**
- Spielertypen
- **Daten – Zahlen - Fakten**
- **Angehörige von Glücksspielern**

Fachstelle für Suchtprävention



Definition der Glücksspielsucht

- Die Störung besteht in häufig wiederholtem episodenhaftem Glücksspiel, das die Lebensführung der betroffenen Person beherrscht und zum Verfall der sozialen, beruflichen, materiellen und familiären Werte und Verpflichtungen führt.
- Die Kriterien des ICD 10 und DSM V dienen der professionellen Diagnose eines problematischen oder pathologischen Glücksspielverhaltens und sind nicht zur Erkennung problematischen Glücksspiels durch das Spielhallenpersonal geeignet!

Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

Merkmale nach Diagnostical and Statistical Manual (DSM) & International Classification of Diseases (ICD)

- **Starke Eingenommenheit** vom Glücksspielen
- **Steigerung der Einsätze** zur Erreichung der gewünschten Erregung
- **Wiederholt erfolglose Versuche**, das Spielen einzuschränken oder zu beenden
- **Unruhe und Gereiztheit** beim Versuch, das Spielen einzuschränken
- **Spielen als Flucht** vor Problemen oder depressiver Stimmung
- **Rasche Wiederaufnahme des Spielens nach Geldverlust**
- **Lügen**, um das Ausmaß der Problematik zu vertuschen
- **Illegale Handlungen** zur Finanzierung des Spielens
- **Gefährdung oder Verlust wichtiger Beziehungen**, des Arbeitsplatzes oder von Zukunftschancen
- **Hoffnung auf Bereitstellung von Geld durch Dritte**

Andauerndes und wiederkehrendes fehlangepasstes Spielverhalten, das sich in zumindest fünf der o.a. Kriterien ausdrückt. Als eine schwächere Ausprägung gilt das „problematische Spielen“ bei Erfüllen von drei bis vier Kriterien.



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

Verlauf der Glücksspielsucht

Stadium	Charakteristika
Positives Anfangsstadium	<ul style="list-style-type: none"> -Erste positive Kontakte zum Glücksspiel -Gewinne führen zur stärkeren Bindung -Ausgleich von Verlusten -(eher) risikoarmes Spielverhalten -Euphorische Gefühle durch den Reiz der Ungewissheit nach dem Einsatz
Kritisches Gewöhnungsstadium	<ul style="list-style-type: none"> -Steigerung der Intensität -Risikoreichere Spielvarianten -Steigerung der Einsätze (für die gewünschte stimulierende Wirkung) -Kompensation psychischer u/o. sozialer Konflikte -Verluste übersteigen Gewinne -„Aufholjagd“-Verluste ausgleichen -Verleumdungs- und Bagatelisierungstendenzen -Überschätzung der eigenen Spielstrategien -Soziale Destabilisierung -Reduzierte Kontrolle
Stadium der manifesten Spielsucht	<ul style="list-style-type: none"> -Kontrollverlust -Abstinenzunfähigkeit -Exzessives Spielen bis zum völligen Geldverlust -Zunehmende Verschuldung -Illegale Geldbeschaffung -Persönlichkeitsveränderung (Selbstachtung, Stimmungsstabilität, leichte Reizbarkeit, Zunahme von Selbstrechtfertigungen illegaler Verhaltensweisen) -Sozialer Abstieg (familiäre Zerrüttung, Verschuldung, Straffälligkeit, Arbeitsplatzverlust)
Fachstelle für Suchtprävention	

Entwicklungsbedingungen für eine Glücksspielsucht



Fachstelle für Suchtprävention



I. Person

- Im Hinblick auf individuelle Persönlichkeitsmerkmale, die eine Glücksspielsucht prädisponieren, zeigen psychologische Untersuchungen, vergleichbar zu anderen Suchtmittelabhängigkeiten, dass es keine typische Glücksspielpersönlichkeit gibt.
- Es lassen sich jedoch personenspezifische Faktoren bestimmen, die einerseits ursächlich eine Glücksspielsucht begünstigen, andererseits führen Veränderungen durch exzessives Spielen zu einer Verfestigung des pathologischen Verhaltens.

Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

I.II Person

- **personenbezogene Risikofaktoren**
Es lässt sich eine erhöhte glücksspielspezifische Vulnerabilität belegen, die sich mit den Merkmalen der erhöhten Impulsivität, des negativen Selbstwertgefühls, der defizitären Konfliktbewältigungsstrategien, der Gefühlsdysregulation, der Beziehungsstörung, der erhöhten Depressivität und bestimmter Persönlichkeitszüge (narzisstisch) zusammenfassen lassen.
- **Neurobiologische Faktoren**
Gewohnheitsmäßiges Spiel führt durch Überstimulation zu Veränderungen in verschiedenen neurobiologischen Systemen (dopaminerges Belohnungszentrum, serotonerges System, noradrenerges System).
Kognitive Faktoren
Ein spezifisches Charakteristikum der Spielsucht stellen glücksspielbezogene Informationsverzerrungen (magisches Denken) dar, die sich mit der Spielerfahrung einstellen: illusionäre Kontrollüberzeugungen; unrealistische Gewinnerwartungen; selbstwertdienliche Attributionsprozesse; Beinah-Gewinne; Festhalten an einmal gewählter Strategie; selektives Gedächtnis

Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

II. Glücksspiel

- Spezifische Eigenschaften des Glücksspiels, die den Spielablauf und emotionale Erfahrungen des Spielers während eines Spiels beeinflussen, lassen sich als bedeutende Faktoren für die Suchtentwicklung bestimmen

— **Action gambling: Stimulierende, euphorisierende Wirkung**

Das Glücksspiel erhält durch den Einsatz von Geld und der Unsicherheit des Spielausgangs eine starke emotionale Komponente durch den Aufbau von Stimulation und Erregung. Darüber hinaus entwickelt sich ein Spannungs- Entspannungszyklus, der sich rasch vollzieht und daher als lustvoll und angenehm erlebt wird.

Ein Gewinn kann Wohlbefinden, Euphorie sowie Gefühle von Macht und Ansehen erwecken. Bereits die gedankliche Beschäftigung mit vergangenen bzw. zukünftigen Gewinnen führt dazu, dass Spieler diesen angenehmen Erlebniszustand erreichen.

— **escape gambling: Beruhigende, entspannende Wirkung**

Die Auseinandersetzung mit dem Glücksspiel, durch die Inanspruchnahme vieler Sinnesmodalitäten, erleichtert Alltagsorgen zu vergessen, sich in eine Fantasiewelt zu begeben, Unlustgefühle bzw. Langeweile zu verringern und vorangegangene Verluste zu verdrängen. Das Glücksspiel vermittelt damit auch eine starke entspannende Wirkung und schafft einen Ausgleich zur häufig als angespannt erlebten Lebenswirklichkeit

Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

III. Umfeld

- **Gesellschaft und Glücksspiel:**
„Ohne Moos nix los.“ Diesen Spruch kennt jeder, denn in unserer Gesellschaft haben Geld, Reichtum, Macht und Status einen hohen Stellenwert. Das Glücksspiel weckt die Illusion vom schnellen Reichtum, mit dem alle Sorgen der Vergangenheit angehören könnten. Diesen Traum teilen viele und versuchen sich regelmäßig beim Lotto oder Wetten. Da überrascht es nicht, dass Glücksspiele in Deutschland gesellschaftlich akzeptiert sind und die Gefahren von Glücksspielsucht verharmlost werden.
- **Arbeits- und Lebensverhältnisse:**
Die Glücksspielindustrie profitiert von der ständigen Suche nach Unterhaltung und Freizeit. Glücksspiel bietet Abwechslung und stellt deswegen, ähnlich wie bei Alkohol und Medikamenten, eine kurzfristige Flucht vor dem Alltag dar.
- **familiäre Strukturen:**
Die Einstellung der Familie und Freunde zu Glücksspielen hat einen großen Einfluss auf Kinder und Jugendliche. Je stärker Glücksspiele akzeptiert sind und je selbstverständlicher sie betrieben werden, umso größer ist das Interesse von Kinder und Jugendlichen an diesen Spielen.

Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

Glücksspielsucht als anerkannte Krankheit

- Glücksspielsucht ist in Deutschland sowohl von den Rentenversicherungsträgern als auch den Krankenkassen als **Krankheit** anerkannt worden.
- Die Anerkennung des Pathologischen Glücksspielens hat für die Betroffenen **wichtige sozialrechtliche Folgen**: Es besteht ein rechtlicher Anspruch auf ambulante, stationäre und (Nachsorge-) Leistungen, die von den Rentenversicherungsträgern bzw. den Krankenkassen finanziert werden.
- Auch Leistungen zur **beruflichen Rehabilitation** (Wiedereingliederungsmaßnahmen, Umschulungen) können finanziert werden. So können erwerbstätige Personen beispielsweise für die Zeit ihrer stationären Therapie in der Regel Übergangsgeld beziehen.

<http://www.automatisch-verloren.de/de/gluecksspielsucht-eine-anerkannte-krankheit>
Fachstelle für Suchtprävention



Soziale Folgen

Die Folgen der Glücksspielsucht können für Betroffene und Angehörige dramatisch sein:

- Schuld-/ Schamgefühle
- Depressionen, psychosomatische Störungen, Suchtverhalten
- familiäre Konflikte, Trennung, Scheidung
- berufliche Probleme, Arbeitsplatz-Verlust
- Verschuldung, Wohnungslosigkeit
- kriminelle Taten
- Selbstmordversuche

Aus: <http://www.ahg.de/AHG/Indikationen/Abhaengigkeitserkrankungen/Spielsucht/>

Fachstelle für Suchtprävention



Spielertypen vgl. Meyer & Bachmann (2005)

Spielertyp	Merkmale
Soziale Spieler	<ul style="list-style-type: none"> - größte Gruppe unter den G-Spielern - Unterhaltung, Spaß - Unauffälliges Spielverhalten
Professionelle Spieler	<ul style="list-style-type: none"> - nur wenige Spieler - spielen häufig illegal - spielen zum Lebensunterhalt - distanziertes, kontrolliertes Spielen
Problematische Spieler	<ul style="list-style-type: none"> - gefährdete Spieler - sind in einer Übergangsphase - Schuldgefühle, Vernachlässigung v. Pflichten, erste höhere Geldverluste
Pathologische Spieler	<ul style="list-style-type: none"> - schwerwiegende Probleme mit Glücksspiel - unkontrolliertes Spielverhalten



Daten, Zahlen, Fakten zur...



-sucht

Fachstelle für Suchtprävention



Glücksspiel: Situation in Deutschland

- Die Repräsentativerhebung der BZgA von 2013 schätzt bevölkerungsweit die Zahl der problematischen Glücksspieler während der letzten zwölf Monate der Studie auf 0,68 % und der – wahrscheinlich – pathologischen Glücksspieler auf 0,82 %.
<http://www.vdai.de/spielverhalten/BZgA-2014.pdf>
- Hochgerechnet auf die 16- bis 65-jährige Bevölkerung sind dies in Deutschland rund 368.000 Menschen, die ein problematisches Glücksspiel-verhalten aufweisen und rund 443.000 Menschen, die – wahrscheinlich - pathologisch Glücksspiel betreiben.
<http://www.drogenbeauftragte.de/drogen-und-sucht/gluecksspiel/situation-in-deutschland.html>

Fachstelle für Suchtprävention



Ergebnisse Repräsentativbefragungen (12-Monats-Prävalenz)

	Bühringer Et al. (2007)	Buth & Stöver (2008)	BZgA (2010)	Sassen Et al. (2011)	Meyer Et al. (2011)	TNS EMNID (2011)	BZgA (2012)	BZgA (2014)
Probl. Glücksspiel verhalten	0,29% (149.000)	0,64% (340.000)	0,64% (347.000)	0,24% (133.000)	0,31% (172.000)	0,21% (n.v.)	0,51% (275.000)	0,68% (368.000)
Patholog. Glücksspiel- verhalten	0,20% (103.000)	0,56% (290.000)	0,45% (242.000)	0,31% (172.000)	0,35% (193.000)	0,23% (n.v.)	0,49% (264.000)	0,82% (443.000)

Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

Glücksspielsucht in Deutschland 2013

BzgA (2014): Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2013 und Trends. Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung

Ermittelte Quote

des pathologischen Glücksspielverhaltens:

- **0,82%** (männliche Befragte: **1,31%**, weibliche: **0,31%**)

des problematischen Glücksspielverhaltens:

- **0,68%** (männlich: **1,16%**, weiblich: **0,19%**)
- mindestens problematisches Glücksspiel am häufigsten bei 18- bis 20-jährigen Männern: **9,2%**
- Mindestens problematisches Glücksspiel am häufigsten in Zusammenhang mit Geldspielautomaten: **28,6%**
- Risikofaktoren für ProblemSpielverhalten sind insbesondere:
 - männliches Geschlecht
 - Arbeitslosigkeit
 - Migrationshintergrund

Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

Landeskoordinierungsstelle Glücksspielsucht Nordrhein – Westfalen

- Der Anteil süchtiger Glücksspieler an der Gesamtspielerpopulation wird auf rund 10% geschätzt, der Gesamtumsatzanteil süchtiger Glücksspieler wird je nach Glücksspiel auf bis zu 56% geschätzt (d.h. Glücksspielsüchtige tragen zu den Umsätzen der Anbieter weit überproportional bei).
- Jeder pathologische Glücksspieler beeinflusst das Leben von 8-10 Personen aus seiner Umgebung (Ehepartner, Eltern, Freunde, Arbeitgeber) in negativer Weise.

aus: Stellungnahme zum Gesetzentwurf der Landesregierung zum Ersten Glücksspieländerungsstaatsvertrag:
<http://www.landtag.nrw.de/portal/WWW/dokumentenarchiv/Dokument?Id=MMST16/55>

Fachstelle für Suchtprävention



Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen in Nordrhein-Westfalen (trotz des Verbots aller Glücksspiele für Kinder sowie Jugendliche unter 18 Jahren!)

- 69% der befragten 5976 Jugendlichen im Alter von 12-19 Jahren haben bereits an Glücksspielen teilgenommen
- Die häufigsten Glücksspielformen sind Kartenspiele um Geld, Rubbellose, Würfelspiele, Sportwetten, Geldspielautomaten
- 1,7 % sind als problematische und 3,5 % als gefährdete Glücksspielnutzer einzustufen; bei den über 18-Jährigen zeigten 2,9 % problematisches und 6,0 % gefährdetes Glücksspielverhalten
- Männliche Jugendliche (2,9 %) weisen deutlich häufiger ein problematisches Glücksspielverhalten auf als weibliche Jugendliche (0,5 %)

Aus: Müller et al.: Abschlussbericht zur Studie Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen: Verbreitung und Prävention im Auftrag des Ministeriums für Gesundheit, Emanzipation, Pflege und Alter des Landes Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf 2014

Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

Angehörige von Glücksspielern

Für Angehörige von Glücksspielern bedeutet die Glücksspielsucht:

- Sie machen sich Sorgen, weil sie nicht mehr wissen, wie die Miete, die Schulden, oder der tägliche Einkauf bezahlt werden sollen.
- Sie haben Angst vor der Zukunft, sorgen sich um das Leben ihres Partners, um ihre eigene Gesundheit oder das Wohlergehen ihrer Kinder.
- Gespräche mit ihrem Partner enden häufig in Streitigkeiten über die finanzielle Situation und führen zu Schuldzuweisungen oder emotionalen Verletzungen.
- Sie fühlen sich allein gelassen mit ihren Ängsten und Sorgen und verlieren ihr Vertrauen, da der Betroffene trotz vieler Versprechungen sein Spielverhalten nicht verändert.
- Sie finden kein Verständnis und keine Unterstützung im sozialen Umfeld oder schämen sich zu sehr, um von den Problemen zu erzählen.
- Sie erleben ihren Partner oft geistig abwesend, auch wenn er neben ihnen sitzt.
- Sie wissen nicht mehr, was und wann sie ihrem Partner glauben können und wie sie mit ihm und der Situation umgehen sollen.
- http://akspielsucht.de/?page_id=15

Fachstelle für Suchtprävention



„Co - Abhängigkeits“ –Konzept versus systemisches Konzept der Partnerzentriertheit

- Angehörige suchtkranker Menschen unterstützen und fördern die Suchtentwicklung des Suchtkranken; so entsteht eine zusätzliche beiderseitige Abhängigkeit. Hiervon profitieren die Angehörigen, indem sie durch die Verantwortungsübernahme für das Leben des Partners eigene Defizite überdecken können.
- vgl.: Pathologisches Glücksspielen, Suchtmedizinische Reihe, Band 6, herausgegeben von der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Seite 105-106
- Um Angehörige nicht durch eine pauschale Etikettierung als psychisch krank zu stigmatisieren, wird die ungenaue Definition des Begriffs „Co -Äbhängigkeit“ durch eine systemische Betrachtungsweise ersetzt und statt von „co-abhängigem“ Verhalten von **Partnerzentriertheit** gesprochen.

Fachstelle für Suchtprävention



Teil 1b Darstellung der Beratungs- und Hilfsangebote zu Glücksspielsucht in NRW

- Hilfeangebote
- Beratungsstellen mit einem glücksspielsuchtspezifischem Angebot
- Projekt „fair / play“
- Selbsthilfegruppen für Glücksspieler
- Kliniken
- Telefon – Hotline
- Arbeitshilfe Glücksspiel der DHS

Fachstelle für Suchtprävention



Hilfeangebote für problematisch und/oder pathologische/abhängige Glücksspieler

- Beratungsstellen
- Ambulante Behandlung durch ärztliche bzw. psychotherapeutische Praxen
- Stationäre Einrichtungen / Kliniken
- Selbsthilfegruppen
- Über die Landeskoordinierungsstelle für Glücksspielsucht NRW können unter Angabe der PLZ oder des Orts die nächstgelegenen Selbsthilfegruppen, Beratungsstellen und Kliniken ermittelt werden:

<http://www.landesfachstelle-gluecksspielsucht-nrw.de/adressen.php>

Fachstelle für Suchtprävention



Beratungsstellen* mit einem glücksspielsuchtspezifischem Angebot

Differenzierte Angebote für Glücksspielsüchtige und ihre Angehörigen:

- Einzelberatung für Glücksspielsüchtige
- Einzelberatung für Angehörige
- fachlich begleitetes Gruppenangebot nur für Glücksspielsüchtige
- fachlich begleitetes Gruppenangebot für Glücksspielsüchtige und ihre Angehörigen
- fachlich begleitetes Gruppenangebot nur für Angehörige von Glücksspielsüchtigen
- Nachsorge für Glücksspielsüchtige im Anschluss an stationäre Rehabilitation

* Die aufgeführten Angebote können nicht in jeder Beratungsstelle vorgehalten werden.



Essener Projekt „fair / play“

fair/play
direkte Beratung,
konkrete Hilfe
für Spieler und
ihre Angehörigen

fair
0201-8603-0
0201-82726-0

play

beratung

fair/play

Suchthilfe direkt Essen gGmbH
Hoffnungstraße 24
45127 Essen
0201-8603-0
willkommen@suchthilfe-direkt.de
www.suchthilfe-direkt.de

gewinnt

Verein Schuldnerhilfe Essen e.V. (VSE)
Pferdemarkt 5
45127 Essen
0201-82726-0 / -15
malto@schuldnerhilfe.de
www.schuldnerhilfe.de

Fachstelle für Suchtprävention

SUCHTHILFE DIREKT
essen gGmbH

+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

fair / play - über das Projekt

fair / play ist ein Kooperationsprojekt zwischen dem Verein Schuldnerhilfe Essen e.V. (VSE) und der Suchthilfe. Direkt Essen gGmbH. Diese Zusammenarbeit bündelt das Know-how beider Einrichtungen und hat zahlreiche Vorteile:

- kurze Wege,
- Fachleute aus verschiedenen Erfahrungsbereichen und
- eine direkte unbürokratische Beratung aus zwei unterschiedlichen Perspektiven: der Spielsucht an sich und den Geldproblemen, die daraus im Alltag entstehen.

Fachstelle für Suchtprävention

SUCHTHILFE DIREKT
essen gGmbH

+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

fair / play - was es bringt

Ziele

- + Beendigung des schädlichen Glücksspielverhaltens
- + Wiedererlangung der persönlichen und finanziellen Selbstständigkeit
- + (Selbst-)Vertrauen zurückgewinnen
- + Entwicklung neuer Perspektiven für Leben, Familie und Beruf
- + Wiedererlangung von Gesundheit und Lebensfreude
- + Ein Leben ohne Glücksspielsucht erreichen und bewahren

Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

fair / play - was wir tun

Leistungen

- + Ermittlung des Hilfebedarfs bei Finanzen, Justiz, Arbeit, Wohnen, Familie
- + Unterstützung bei der Lebensführung und Lebensbewältigung
- + Einbeziehung von Familie und Angehörigen
- + Einbindung in eine Selbsthilfegruppe
- + Hilfe bei der Rückfallvorbeugung
- + Aufarbeitung der persönlichen Schuldengeschichte
- + Haushaltsanalyse und wirtschaftliche Beratung
- + Hilfe bei der Schuldenregulierung
- + Unterstützung im Insolvenzverfahren, bei der Räumungsklage usw.
- + Bereitstellung von weiteren Informationen
- + Bei parallel vorliegender Suchtmittelabhängigkeit: Vermittlung von Entgiftung und ambulanter / stationärer Suchttherapie

Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

Selbsthilfegruppen für Glücksspieler

Der Besuch einer Selbsthilfegruppe für Glücksspielsüchtige kann insbesondere dann erfolgreich sein, wenn

- eine regelmäßige Teilnahme stattfindet,
- sich die Teilnehmer in den Schilderungen der anderen wie in einem Spiegel wiedererkennen
- die Glücksspieler Erfahrungen, Gedanken und Gefühle offen und ehrlich austauschen,
- die Gruppe bei der Bewältigung von Problemen hilft und
- Einführendes Verständnis, Zuneigung und solidarische Anteilnahme gezeigt werden.

Über <http://www.landesfachstelle-gluecksspielsucht-nrw.de/adressen.php> kann gezielt nach der nächstgelegenen Selbsthilfegruppe gesucht werden.

Fachstelle für Suchtprävention



(Fach-)Kliniken

- Eine Behandlung von Glücksspielsüchtigen kann auch stationär in einer **Fachklinik** stattfinden. Je nach Störungsbild kommt eine Fachklinik für Abhängigkeitserkrankungen oder eine psychosomatische Fachklinik in Frage.
- Mit Hilfe bewährter psychotherapeutischer Methoden, erlernen Glücksspielsüchtige Menschen alternative Verhaltensweisen zu ihrem Glücksspielverhalten, setzen sich mit den Ursachen und Folgen der Erkrankung auseinander.
- Gegen Ende zielt die Therapie auf eine gute Vorbereitung für die Zeit nach dem Klinikaufenthalt. Hierzu gehören normalerweise die **Rückfallprophylaxe** und die Anbindung an weiterführende Hilfen vor Ort. <http://www.spielen-mit-verantwortung.de/hilfe-und-unterstuetzung.html>
- Über die Landeskoordinierungsstelle für Glücksspielsucht NRW kann unter Angabe der PLZ oder des Orts die nächstgelegene Klinik ermittelt werden: <http://www.landesfachstelle-gluecksspielsucht-nrw.de/adressen.php>

Fachstelle für Suchtprävention



Telefon – Hotline für Glücksspieler

**HOTLINE
GLÜCKSSPIELSUCHT
0800 0776611**
Kostenfreie
Experten-Hotline für
Glücksspielsüchtige
und Angehörige



**TÜRKÇE DANIŞMA
HATLARIMIZ SİZİN
İÇİN ANONİM VE
ÜCRETSİZDİR**

Telefonunuzda
0800-danışma'yı
tuşlayınız

veya
0800-3264762
'yi arayınız.

Pazartesi saat 18-20
Salı saat 20-22
Perşembe saat 20-22



Türkische Beratungshotline,
kostenlos & anonym
Wählen Sie 0800-3264762
Montag von 18:00 – 20:00 Uhr
Dienstag von 20:00 – 22:00 Uhr
Donnerstag von 20:00 – 22:00 Uhr

Fachstelle für Suchtprävention



Arbeitshilfe Glücksspiel der DHS Türk Türkisch

**Şans oyunları problem haline
geldiğinde...
Göçmen kökenlilere yönelik bilgiler**

Oyunun nasıl sonuçlanacağı
bilmiyor olmak ve bir seferinde büyük
para kazanma umudunun heyecanını mı
duyuyorsunuz?

Şans oyunundan kumar sorununa

Başlarda eğlence, heyecan ve kısa süreli
keyif ön plandadır. Ne var ki, kazanılan bir
para, aynı duyguyu tekrar tekrar yaşama
arzusunu kamçılayabilir. Buna karşılık para
kayıpları, kaybedileni geri almak için
oynamaya devam isteğini artırır! Bir zaman
gelir ki insan kendini sürekli oyuna kaptırır
ve oyun konusunda davranışlarını kontrol
edemez olur.

Fachstelle für Suchtprävention

+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

**Wenn das Glücksspiel zum
Problem wird
Informationen für Menschen mit
Migrationshintergrund**

Reizt es Sie auch, nicht zu wissen, wie das
Spiel ausgeht, und hoffen Sie darauf,
einmal der große Gewinner zu sein?

Vom Glücksspiel zum Problemspiel

Zu Beginn stehen Spaß, Spannung und
kurzweiliges Vergnügen im Vordergrund.
Nach anfänglichen Geldgewinnen kann
sich daraus jedoch das Verlangen
entwickeln, diese Gefühle immer wieder
erleben zu wollen. Verluste dagegen rufen
den Gedanken hervor, weiterspielen zu
müssen, um sich das verlorene Geld
zurückzuholen! Irgendwann spielt man
immer weiter und verliert nach und nach
die Kontrolle über sein Spielverhalten.

Türk

Buna paralel olarak yaş anan ailevi, sosyal ve mesleki sorunları görmekten kaçınma bşlar. Baştaki keyfin yerini zamanla sorunlu bir oyun davranışı alabilir, kumar bağımlılığı ortaya çıkabilir.

Kumar bağımlılığı Almanya'da hastalık olarak kabul edilmektedir. Karakter zayıflığı anlamına gelen bir şey değildir. Almanya'da her yaş grubundan, meslek grubundan ve kültür çevresinden gelen yaklaşık 300.000 oyun bağımlısı var.

Türkisch

Parallel werden negative familiäre, soziale und berufliche Folgen verdrängt. Aus anfänglicher Freude am Glücksspiel ist mit der Zeit ein problematisches Spielverhalten entstanden, das bis zur Glücksspielsucht führen kann.

Glücksspielsucht ist in Deutschland als Krankheit anerkannt. Sie ist kein Zeichen von Charakterschwäche. Es gibt hier ca. 300.000 Problemspieler, die aus allen Altersgruppen, Bildungsschichten und Kulturkreisen stammen.

Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

Teil 1c

- Reflektion der eigenen Suchtgefährdung der Spielhallenmitarbeitenden:
- Zusammenhang zwischen Exposition und Suchtgefährdung
- Selbsttest der Charite – Universitätsmedizin Berlin

Fachstelle für Suchtprävention



Zusammenhang zwischen Exposition und Suchtgefährdung

- **Exposition** ist ein Faktor, dem eine Gruppe von Menschen ausgesetzt ist. Dabei stellt eine Exposition die Summe aller Umgebungseinflüsse dar, die auf ein Lebewesen einwirken.
- **Suchtgefährdung** (am Beispiel ‚Alkohol‘): Nehmen Sie sich Zeit, um ihre Trinkgewohnheiten zu beobachten und sich bezüglich Ihrer Alkoholtrinkmengen zu überprüfen. Höhere Trinkmengen als die angegebenen führen nicht automatisch zu einer Suchtgefährdung, aber jeder regelmäßige Konsum bedeutet eine Gewöhnung und aus jeder Gewöhnung kann sich potentiell auch eine Abhängigkeit entwickeln. Übertragen Sie diese Erkenntnis auf ihr Glücksspielverhalten.
- Zur **Suchtentwicklung** gehören die entsprechenden Angebote (Exposition = ausgesetzt sein) und die persönliche Suchtgefährdung, d.h. die Gewöhnung an ein bestimmtes Verhalten und dem damit verbundenen gewünschten Erlebniszustand
- Die Angebotsstrukturen kann der Spieler nicht beeinflussen.
- Eine Veränderung des Verhaltens in Richtung Suchtgefährdung kann durch entsprechende Tests erkannt werden.
- Einen entsprechenden Test werden wir am Ende dieses Baustein selbst durchführen.

Fachstelle für Suchtprävention



„Und Du?“ Glücksspielsuchtgefährdung der Mitarbeiterinnen/Mitarbeiter

- Bzgl. der Spielsuchtgefährdung des Service-Personals von Spielhallen wird zur Einschätzung einen Selbsttest und ggfs. die Inanspruchnahme externer Hilfsangebote empfohlen.
- Selbsttest unter: [Quelle: http://ag-spielsucht.charite.de/gluecksspiel/selbsttest/print.html](http://ag-spielsucht.charite.de/gluecksspiel/selbsttest/print.html)



- Der Test besteht aus 10 Fragen, die mit JA oder Nein zu beantworten sind.
- Die Auswertung ist direkt auf Seite 2 einsehbar.

Fachstelle für Suchtprävention





Teil II Rechtliche Rahmenbedingungen



Fachstelle für Suchtprävention



Rechtliche Rahmenbedingungen

Inhalte:

- Rechtlicher Hintergrund
- Rechtliche Grundlagen:
→ GlüStV, AG GlüStV NRW, SpielV, GewO, JuSchG
- Regelungen zum Spieler- u. Jugendschutz
- Dokumentationspflichten
- Verpflichtende Auslage von Informationsmaterialien



Rechtlicher Hintergrund

Einschätzungen des Bundesverwaltungsgerichts (2001):

Aufgrund der Auswirkungen auf

- die Psyche des Spielers (**Spielsucht**)
- die wirtschaftliche Situation des Spielers (**Vermögensverlust**)

ist Glücksspiel grundsätzlich schädlich und unerwünscht.

Fachstelle für Suchtprävention



Rechtliche Grundlagen: Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV)

- Der neue Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) ist am 01. Dezember 2012 auch in Nordrhein-Westfalen in Kraft getreten.
- **Neu!** Neben der Gewerbeordnung und Spielverordnung ergeben sich durch den GlüÄndStV zusätzliche Regelungen für Geldspielgeräte mit Gewinnmöglichkeit (in Gastronomie und Spielhallen)
- Gemäß § 6 GlüStV sind Veranstalter und Vermittler von Glücksspielen verpflichtet, die Spieler zu verantwortungsbewusstem Spiel anzuhalten und der Entstehung von Glücksspielsucht vorzubeugen. Zu diesem Zweck haben sie Sozialkonzepte zu entwickeln und das Personal zu schulen.

Fachstelle für Suchtprävention



Rechtliche Grundlagen: Glücksspielstaatsvertrag

Ausrichtung des dt. Glücksspielmarktes durch 1. Glücksspielstaatsvertrag (1. GlüStV)

- Verhinderung von Glücksspielsucht
- Grundlagen für eine wirksame Suchtprävention
- Begrenzung des Glücksspielangebots
- Gewährleistung von Jugend- und Spielerschutz
- „Die Länder regeln hiermit die Veranstaltung, Durchführung und Vermittlung von öffentlichen Glücksspielen mit der Zielsetzung, ein begrenztes, legales Glücksspielangebot bei gleichzeitigem Jugend- und Spielerschutz zu gewährleisten sowie Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern.“

www.mik.nrw.de/themen-aufgaben/verfassungrecht/gluecksspielrecht.html

Fachstelle für Suchtprävention



Rechtliche Grundlagen: AG Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) NRW

Der nordrhein-westfälische Landtag hat hierzu am 13. November 2012 eine Neufassung des **Gesetzes zur Ausführung des Glücksspielstaatsvertrages (AG GlüStV NRW)** beschlossen, die am 01.12.2012 in Kraft getreten ist. Mit dem Landesgesetz werden neben einer Konkretisierung und Ausgestaltung der staatsvertraglichen Vorschriften insbesondere Verfahrensregelungen und Zuständigkeiten normiert.

<http://www.mik.nrw.de/themen-aufgaben/verfassung-recht/gluecksspielrecht.html>

Fachstelle für Suchtprävention



Regelungen zu Spielhallen § 16 Abs. 2 AG GlüStV NRW

(2) Die Errichtung und der Betrieb einer Spielhalle bedürfen der Erlaubnis nach § 24 Absatz 1 Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV)

Die Erlaubnis ist zu versagen, wenn

1. die Errichtung und der Betrieb den Zielen des GlüStV zuwiderläuft, oder
2. die Einhaltung
 - a) der Jugendschutzanforderungen nach § 4 Absatz 3 GlüStV,
 - b) des Internetverbots in § 4 Absatz 4 GlüStV,
 - c) der Werbebeschränkungen nach § 5 GlüStV,
 - d) der Anforderungen an das Sozialkonzept nach § 6 GlüStV oder
 - e) der Anforderungen an die Aufklärung über Suchtrisiken nach § 7 GlüStV

nicht sichergestellt ist.

Fachstelle für Suchtprävention



Regelungen zu Spielhallen § 16 Abs. 3 AG GlüStV NRW

- (3) Die Erteilung einer Erlaubnis für eine Spielhalle, die in einem baulichen Verbund mit weiteren Spielhallen steht, insbesondere in einem gemeinsamen Gebäude oder Gebäudekomplex untergebracht ist, ist ausgeschlossen (**Verbot der Mehrfachkonzessionen**); ein **Mindestabstand von 350 Metern Luftlinie zu einer anderen Spielhalle** soll nicht unterschritten werden. Die Spielhalle soll **nicht in räumlicher Nähe zu öffentlichen Schulen und Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe** betrieben werden; dabei soll regelmäßig der Mindestabstand nach Satz 1 zu Grunde gelegt werden. Die für die Erlaubnis zuständige Behörde darf unter Berücksichtigung der Verhältnisse im Umfeld des jeweiligen Standortes und der Lage des Einzelfalls von der Maßgabe zum Mindestabstand nach Satz 1, zweiter Halbsatz, und 2 abweichen. Bauplanungsrechtliche Anforderungen bleiben unberührt

Fachstelle für Suchtprävention



Regelungen zu Spielhallen § 16 Abs. 6 AG GlüStV NRW

In einer Spielhalle im Sinne des Absatz 1 sind

- 1. der Abschluss von Lotterien und Wetten,
- 2. das Aufstellen, Bereithalten oder die Duldung von technischen Geräten zur Bargeldabhebung, insbesondere EC- oder Kreditkartenautomaten sowie
- 3. Zahlungsdienste nach § 1 Absatz 2 und Zahlungsvorgänge im Sinne des § 1 Absatz 10 Nummern 2, 4, 6, 9, 10 und 11 des Zahlungsdiensteaufsichtsgesetz vom 25. Juni 2009 (BGBl. I S. 1506), zuletzt geändert durch Artikel 2 Absatz 74 des Gesetzes vom 22. Dezember 2011 (BGBl. I S. 3044), in der jeweils geltenden Fassung unzulässig.

Fachstelle für Suchtprävention



Regelungen zu Spielhallen

§ 17 Sperr- und Spielverbotszeiten

- Die Sperrzeit für Spielhallen beginnt täglich um 1 Uhr und endet um 6 Uhr.

Fachstelle für Suchtprävention



Spielverordnung (SpielV)

Auszüge

"Spielverordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 27. Januar 2006 (BGBl. I S. 280), die zuletzt durch Artikel 1 der Verordnung vom 8. Dezember 2014 (BGBl. I S. 2003) geändert worden ist"

III.

Verpflichtungen bei der Ausübung des Gewerbes

§ 6

(1) Der Aufsteller darf nur Geld- oder Warenspielgeräte aufstellen, an denen das Zulassungszeichen deutlich sichtbar angebracht ist. Der Aufsteller ist verpflichtet, dafür zu sorgen, dass Spielregeln und Gewinnplan für Spieler leicht zugänglich sind.

(2) Der Veranstalter eines anderen Spieles ist verpflichtet, am Veranstaltungsort die Spielregeln und den Gewinnplan deutlich sichtbar anzubringen. Er hat dort die Unbedenklichkeitsbescheinigung oder den Abdruck der Unbedenklichkeitsbescheinigung und den Erlaubnisbescheid zur Einsichtnahme bereitzuhalten.

(3) Der Aufsteller eines Spielgerätes oder der Veranstalter eines anderen Spieles darf Gegenstände, die nicht als Gewinne ausgesetzt sind, nicht so aufstellen, dass sie dem Spieler als Gewinne erscheinen können. Lebende Tiere dürfen nicht als Gewinn ausgesetzt werden.

(4) Der Hersteller hat sicherzustellen, dass an Geldspielgeräten in der Nähe des Münzeinwurfs deutlich sichtbare, sich auf das übermäßige Spielen und auf den Jugendschutz beziehende Warnhinweise sowie Hinweise auf Beratungsmöglichkeiten bei pathologischem Spielverhalten angebracht sind. Der Aufsteller hat sicherzustellen, dass in einer Spielhalle Informationsmaterial über Risiken des übermäßigen Spielens sichtbar ausliegt.

Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

Spielverordnung (SpielV) Auszüge

"Spielverordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 27. Januar 2006 (BGBl. I S. 280), die zuletzt durch Artikel 1 der Verordnung vom 8. Dezember 2014 (BGBl. I S. 2003) geändert worden ist"

§ 7

(1) Der Aufsteller hat ein Geldspielgerät spätestens 24 Monate nach dem im Zulassungszeichen angegebenen Beginn der Aufstellung auf seine Übereinstimmung mit der zugelassenen Bauart durch einen vereidigten und öffentlich bestellten Sachverständigen oder eine von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt zugelassene Stelle auf seine Kosten überprüfen zu lassen.

(2) Wird die Übereinstimmung festgestellt, hat der Prüfer dies mit einer Prüfplakette, deren Form von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt festgelegt wird, am Gerät sowie mit einer Prüfbescheinigung, die dem Geräteinhaber ausgehändigt wird, zu bestätigen.

(3) Der Aufsteller darf ein Geldspielgerät nur aufstellen, wenn der im Zulassungszeichen angegebene Beginn der Aufstellung oder die Ausstellung einer nach Absatz 2 erteilten Prüfplakette nicht länger als 24 Monate zurückliegt.

Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

Spielverordnung (SpielV) Auszüge

"Spielverordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 27. Januar 2006 (BGBl. I S. 280), die zuletzt durch Artikel 1 der Verordnung vom 8. Dezember 2014 (BGBl. I S. 2003) geändert worden ist"

§ 8

(1) Der Aufsteller eines Spielgerätes oder der Veranstalter eines anderen Spieles darf am Spiel nicht teilnehmen, andere Personen nicht beauftragen, an dem Spiel teilzunehmen, und nicht gestatten oder dulden, dass in seinem Unternehmen Beschäftigte an dem Spiel teilnehmen, soweit nicht im Zulassungsschein oder in der Unbedenklichkeitsbescheinigung Ausnahmen zugelassen sind. Insbesondere darf der jeweilige Zustand eines Gerätes, vor allem die Gewinnaussicht, nicht durch vorherige Einsätze oder andere Maßnahmen vor dem Spiel verändert werden.

(2) Der Veranstalter eines anderen Spieles darf zum Zweck des Spieles keinen Kredit gewähren oder durch Beauftragte gewähren lassen und nicht zulassen, dass in seinem Unternehmen Beschäftigte solche Kredite gewähren.

...

§ 10c

Die Unterrichtung über den Spieler- und Jugendschutz umfasst insbesondere die fachspezifischen Pflichten und

Befugnisse folgender Sachgebiete:

1. Gewerbeordnung und Spielverordnung,
2. Spielhallenrecht der Länder,
3. Jugendschutzrecht.

Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

Spielverordnung (SpielV) Auszüge

"Spielverordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 27. Januar 2006 (BGBl. I S. 280), die zuletzt durch Artikel 1 der Verordnung vom 8. Dezember 2014 (BGBl. I S. 2003) geändert worden ist"

IV. Zulassung von Spielgeräten § 12

(1) Der Antragsteller hat dem Antrag eine Beschreibung des Spielgerätes, einen Bauplan, eine Bedienungsanweisung, eine technische Beschreibung der Komponenten sowie ein Mustergerät beizufügen.

Auf Verlangen der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt hat er weitere Unterlagen, insbesondere auch über Herstellungs- und Wartungsprozesse, einzureichen. Der Antragsteller ist verpflichtet, der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt auf Verlangen ein Muster des Spielgerätes oder einzelner Teile zu überlassen.

(2) Der Antragsteller hat mit dem Antrag eine schriftliche Erklärung darüber vorzulegen, dass bei dem zu prüfenden Geldspielgerät

1. Gewinne in solcher Höhe ausgezahlt werden, dass bei langfristiger Betrachtung kein höherer Betrag als 20 Euro je Stunde als Kassenninhalt verbleibt,
2. die Gewinnaussichten zufällig sind, für jeden Spieler gleiche Chancen eröffnet werden und die am Gerät dargestellten Gewinnaussichten zu keinem Zeitpunkt einen festen Gegenwert von 300 Euro übersteigen,
3. bei Beginn einer gemäß § 13 Nummer 6 erzwungenen Spielpause alle auf dem Geld- sowie Gewinnspeicher aufgebuchten Beträge automatisch ausgezahlt werden und
4. die Möglichkeit besteht, sämtliche Einsätze, Gewinne und Kassenninhalte für steuerliche Erhebungen zu dokumentieren.

...

Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

Spielverordnung (SpielV) Auszüge

"Spielverordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 27. Januar 2006 (BGBl. I S. 280), die zuletzt durch Artikel 1 der Verordnung vom 8. Dezember 2014 (BGBl. I S. 2003) geändert worden ist"

§ 13

Die Physikalisch-Technische Bundesanstalt darf die Bauart eines Geldspielgerätes nur zulassen, wenn folgende Anforderungen erfüllt sind:

1. Der Spieleinsatz darf nur in Euro oder Cent erfolgen; ein Spiel beginnt mit dem Einsatz des Geldes, setzt sich mit der Bekanntgabe des Spielergebnisses fort und endet mit der Auszahlung des Gewinns beziehungsweise der Einstreichung des Einsatzes.
2. Die Mindestspieldauer beträgt fünf Sekunden; dabei darf der Einsatz 0,20 Euro nicht übersteigen und der Gewinn höchstens 2 Euro betragen.
3. Bei einer Verlängerung des Abstandes zwischen zwei Einsatzleistungen über fünf Sekunden hinaus bis zu einer Obergrenze von 75 Sekunden darf der Einsatz um höchstens 0,03 Euro je volle Sekunde erhöht werden; bei einer Verlängerung des Abstandes zwischen zwei Gewinnauszahlungen über fünf Sekunden hinaus bis zu einer Obergrenze von 75 Sekunden darf der Gewinn um höchstens 0,30 Euro je volle Sekunde erhöht werden. Darüber hinausgehende Erhöhungen von Einsatz und Gewinn sind ausgeschlossen.
4. Die Summe der Verluste (Einsätze abzüglich Gewinne) darf im Verlauf einer Stunde 60 Euro nicht übersteigen.
5. Die Summe der Gewinne abzüglich der Einsätze darf im Verlauf einer Stunde 400 Euro nicht übersteigen. Jackpots und andere Sonderzahlungen jeder Art sind ausgeschlossen.
6. Nach einer Stunde Spielbetrieb legt das Spielgerät eine Spielpause von mindestens fünf Minuten ein, in der keine Einsätze angenommen und Gewinne gewährt werden. In der Pause dürfen keine Spielvorgänge, einsatz- und gewinnfreie Probe- oder Demonstrationsspiele oder sonstige Animationen angeboten werden.

...

Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

Spielverordnung (SpielVO)

- Die Spielverordnung (SpielVO) regelt gewerbliche Geldspielgeräte in Spielhallen und Gaststätten.
- Wesentliche Inhalte nach der Novellierung durch die 6. Verordnung zur Änderung der Spielverordnung für alle Geräte, die nach Verkündung der 6. ÄnderungsVO am 10.11.2014 zugelassen wurden :
 - Spielpause nach 3 Stunden Spielzeit
 - Reduzierung der Zahl der zulässigen Spielgeräte in Gaststätten von 3 auf 2 (Übergangsfrist: 5 Jahre)
 - Herabsetzung des maximalen Verlusts pro Stunde von 80 auf 60€
 - Herabsetzung des maximalen Gewinns pro Stunde von 500 auf 400€
 - Die Automatiktaste wird verboten.
 - Einsätze und Gewinne werden nur noch in Euro und Cent , nicht mehr in Geldäquivalenten (sog. Punktespiel), angezeigt.

Vgl.:

<http://www.bmwi.de/DE/Themen/Mittelstand/Mittelstandspolitik/gewerberecht,did=524766.html>  Fachstelle für Suchtprävention

Übergangsvorschriften zu Geldspielautomaten

- Geldspielgeräte, deren Bauart von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt vor dem 10.11.2014 zugelassen worden ist, dürfen entsprechend dem Inhalt des Zulassungsbelegs bis zum 10.11.2018 weiter betrieben werden.
- Die Aufstelldauer für Geldspielgeräte mit „alter“ Bauartzulassung (bis zum 10.11.2014, vor Verkündung der 6. ÄnderungsVO) wird entsprechend der üblichen Abschreibungsdauer auf vier Jahre festgelegt.
- Die 6. ÄnderungsVO regelt die Anzahl der Geldspielgeräte, die in Gastronomiebetrieben höchstens aufgestellt werden dürfen. Auch hier gilt eine Übergangsfrist: Bis zum 9.11.2019 dürfen weiterhin drei Geräte pro Gastronomiebetrieb aufgestellt werden. Ab dem 10.11.2019 wird die Zahl der Geräte auf zwei begrenzt.
- Vgl.: <http://www.spiel-bewusst.de/rechtsgrundlagen/spielverordnung>

Fachstelle für Suchtprävention

 **SUCHTHILFE DIREKT**
ENERGIE

Maßnahmen zum Spieler- und Jugendschutz

- Einlasskontrollen (u.a. Jugendschutz, Hausverbote)
- Durchführung regelmäßiger Kontrollgänge zur Überwachung, dass sich weder jugendliche noch Personen mit Hausverbot in der Spielhalle aufhalten
- Information und Aufklärung über die Glücksspielinhalte einschließlich Verlustrisiken (vor der Spielteilnahme)
- Aufklärung über Glücksspielsucht, das Suchtgefährdungspotential, den Jugendschutz sowie über das Hilfesystem zu Glücksspielsucht.
- Möglichkeiten für Glücksspielerinnen und -spieler, ihre Gefährdung selbst einzuschätzen (Selbsttest)
- Früherkennung und Frühintervention (z.B. (proaktive)) Ansprache von auffälligen Glücksspielerinnen und Glücksspielern und Vermittlung in das örtliche Hilfesystem)
- Angebot eines Hausverbots
- Verpflichtung zum Auslegen von Informationsmaterial
- Dokumentation der zum Spielerschutz durchgeführten Maßnahmen

Fachstelle für Suchtprävention



Richtlinien zur Vermeidung und Bekämpfung von Glücksspielsucht (1 a-c)

1. Die Veranstalter
 - a) benennen Beauftragte für die Entwicklung von Sozialkonzepten,
 - b) erheben Daten über die Auswirkungen der von ihnen angebotenen Glücksspiele auf die Entstehung von Glücksspielsucht und berichten hierüber sowie über den Erfolg der von ihnen zum Spielerschutz getroffenen Maßnahmen alle zwei Jahre den Glücksspielaufsichtsbehörden,
 - c) schulen das für die Veranstaltung, Durchführung und gewerbliche Vermittlung öffentlichen Glücksspiels eingesetzte Personal in der Früherkennung problematischen Spielverhaltens, zum Beispiel dem plötzlichen Anstieg des Entgelts oder der Spielfrequenz.

Fachstelle für Suchtprävention



Richtlinien zur Vermeidung und Bekämpfung von Glücksspielsucht (1 d-f, 2 & 3)

- d) schließen das in den Annahmestellen beschäftigte Personal vom dort angebotenen Glücksspiel aus,
- e) ermöglichen es den Spielern, ihre Gefährdung einzuschätzen, und
- f) richten eine Telefonberatung mit einer bundesweit einheitlichen Telefonnummer ein.

2. Eine Information über Höchstgewinne ist mit der Aufklärung über die Wahrscheinlichkeit von Gewinn und Verlust zu verbinden.

3. Die Vergütung der leitenden Angestellten von Glücksspielveranstaltern darf nicht abhängig vom Umsatz berechnet werden.

Fachstelle für Suchtprävention



Gewerbeordnung (GewO)

§ 33 c Abs. 2 Nr. 3 Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit

- Die Erlaubnis ist zu versagen, wenn der Antragsteller nicht nachweist, dass er über ein Sozialkonzept einer öffentlich anerkannten Institution verfügt, in dem dargelegt wird, mit welchen Maßnahmen den sozialschädlichen Auswirkungen des Glücksspiels vorgebeugt werden soll.

§ 33 i Abs. 2 Nr. 3 Spielhallen und ähnliche Unternehmen

- Die Erlaubnis ist zu versagen, wenn der Betrieb des Gewerbes eine Gefährdung der Jugend, eine übermäßige Ausnutzung des Spieltriebs, schädliche Umwelteinwirkungen im Sinne des Bundes-Immissionsschutzgesetzes oder sonst eine nicht zumutbare Belästigung der Allgemeinheit, der Nachbarn oder einer im öffentlichen Interesse bestehenden Einrichtung befürchten läßt.

Fachstelle für Suchtprävention



Jugendschutzgesetz

§ 6 Spielhallen, Glücksspiele

(1) Die Anwesenheit in öffentlichen Spielhallen oder ähnlichen vorwiegend dem Spielbetrieb dienenden Räumen darf Kindern und Jugendlichen nicht gestattet werden.

(2) Die Teilnahme an Spielen mit Gewinnmöglichkeit in der Öffentlichkeit darf Kindern und Jugendlichen nur auf Volksfesten, Schützenfesten, Jahrmärkten, Spezialmärkten oder ähnlichen Veranstaltungen und nur unter der Voraussetzung gestattet werden, dass der Gewinn in Waren von geringem Wert besteht.

Junge Menschen finden aber aufgrund der Verfügbarkeit, schneller Spielabfolgen, hoher Gewinnversprechen und interaktiver Elemente die dort aufgestellten Geldspielgeräte verlockend, um das Taschengeld aufzubessern.

<http://www.bmfsfj.de/gesetze>

Fachstelle für Suchtprävention



Maßnahmen zum Jugendschutz

- Durch Aufkleber o.ä. wird deutlich auf die Aufenthaltsbeschränkung für Personen unter 18 Jahren hingewiesen
- Aushang des Jugendschutzgesetzes gut sichtbar in der Nähe des Eingangs
- Sichtkontrollen zur Einhaltung des gesetzlichen Jugendschutzes
- Verpflichtende Einlasskontrollen: Prüfung des Alters durch Vorlage eines amtlichen Dokuments
- Erteilung eines Zutrittsverbots beim Minderjährigkeit
- Ständige Aufsicht über die aufgestellten Geldspielgeräte

Fachstelle für Suchtprävention



Dokumentationspflichten

Die Umsetzung der im Sozialkonzept benannten Ziele der Suchtprävention, des Spieler- und Jugendschutzes umfasst u.a. eine **Dokumentation durchgeführter Maßnahmen:**

- Zahl der Zutrittsverweigerungen bei Minderjährigen
- Zahl der Zutrittsverweigerungen wegen Hausverbot
- Zahl der ausgesprochenen Hausverbote
- Zahl der Ansprachen wegen auffälligem Glücksspielverhalten
- Zahl der gezielten Verweise auf das Hilfesystem
- Zahl der Verstöße gegen Maßnahmen zum Spielerschutz

Jeweils getrennt nach Geschlecht!

http://www.mik.nrw.de/fileadmin/user_upload/Redakteure/Dokumente/Themen_und_Aufgaben/Verfassung_und_Recht/2014-01-20_mindestanforderung_sk.pdf

Fachstelle für Suchtprävention



Dokumentationsvorlagen

- Dokumentation der Einhaltung des Jugendschutzgesetzes (JuSchG)
- Dokumentation der Maßnahme zum Jugendschutz (JuSchG)
- Dokumentation von Kundenbeschwerden
- Formular zur Beantragung eines Hausverbots
- Formular zur Erteilung eines Hausverbots

Fachstelle für Suchtprävention

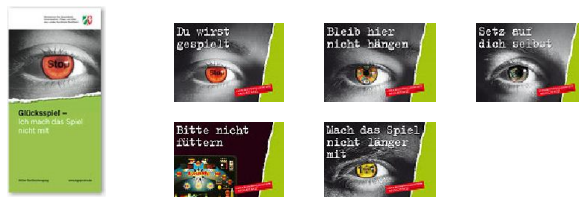


+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

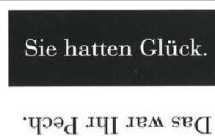
Informationsmaterialien zur Prävention und /oder Beratung

- Informations- und Aufklärungsmaterial zum Thema Glücksspielsucht und Hinweise auf konkrete regionale und überregionale Hilfeangebote sind vorzuhalten und gut sichtbar auszulegen, sodass diese für den Spielgast leicht erreichbar sind*
- **Die Orte der Auslage von Informationsmaterialien in der Spielstätte sind zu benennen.**

* aus: Organisatorische und inhaltliche Mindestanforderungen an Sozialkonzepte in Nordrhein-Westfalen gemäß Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) vom 15.12.2011



Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++



„Ich spielte, bis ich kein Geld mehr hatte. Das war der Moment, wo ich wusste, dass ich Hilfe brauchte.“

Thorsten, 32 Jahre

SUCHTHILFE DIREKT
Eisenberg GmbH

+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

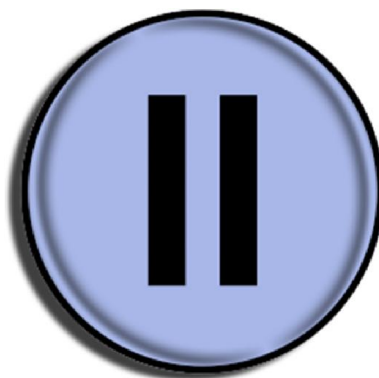
Informationsmaterial

- Flyer regionaler Hilfsangebote
- Flyer der Landeskoordinationsstelle Glücksspielsucht NRW
- www.landesfachstelle-gluecksspielsucht-nrw.de
- <http://www.spielen-mit-verantwortung.de>
- <http://www.gluecksspielsucht.de/>
- <https://www.check-dein-spiel.de>
- <http://www.gluecksspielsucht-nrw.de>

Fachstelle für Suchtprävention

SUCHTHILFE DIREKT
Eisenberg GmbH

Pause



Teil III

Methoden und Handlungskompetenzen zur Ansprache auffälliger Glücksspieler

- Prävention und Intervention (durch Spielhallenmitarbeitende)
- Rolle der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in Spielhallen
- Jugendschutzgesetz; Umsetzung des Jugendschutzes
- Maßnahmen zum Spieler- und Jugendschutz
- Früherkennung von Problemspielern (18 Items zur Früherkennung)
- Techniken zur Ansprache und Gesprächsführung
 - Direktes Ansprechen
 - Gesprächsführung im Dialog
 - Vermeidung von Eskalationen
 - Umgang mit aggressivem Verhalten
 - Möglichkeit des Hausverbots
- Rollenspiele / Fallbeispiele

Prävention und Intervention (durch Spielhallenmitarbeitende)

- Aufklärung über die Suchtgefahren von Glücksspielen ist neben gesetzlichen Regulierungen sehr wichtig.

<http://www.drogenbeauftragte.de/drogen-und-sucht/gluecksspiel/praevention-der-gluecksspielsucht.html>



<http://www.eva-stuttgart.de/praevention-gluecksspiel.html> Stelle für Suchtprävention



- unproblematisch spielende Gäste über Risiken informieren
- riskant spielende Gäste früh erkennen, damit diese risikoärmer spielen
- problematisch spielende Gäste früh erkennen und ansprechen
- problematisch oder abhängig spielende Gäste in Angebote von Suchtberatungsstellen vermitteln

MitarbeiterInnen in Spielhallen: die eigene Rolle

Frage zur Plenumsdiskussion:

„Was sind die Aufgaben und Grenzen der eigenen Rolle?“

- Die eigene Arbeit als sinnvoll und gesellschaftlich nützlich erleben.
- Ein Rollenkonflikt kann entstehen, da sie Servicekräfte wissen, dass es Spieler gibt, die sich und ihre Familien durch das Glücksspielen in Not bringen.
- Im Rollenkonflikt wird die problematische Seite der Tätigkeit verdrängt.
- Anforderungen des Arbeitgebers: Umsatzsteigerung, Kundenbindung und Ordnung.
- Das Sozialkonzept des Unternehmens soll in diesem Rollenkonflikt als Leitlinie dienen.

Fachstelle für Suchtprävention



Früherkennung (von Problemspielern)

- „Ein wesentlicher Bestandteil von Personalschulungen sollte sich auf die Früherkennung von Problemspielern beziehen.“
- Dr. Tobias Hayer, Institut für Psychologie und Kognitionsforschung, Universität Bremen: Vortrag „Die Früherkennung von Problemspielern in Spielhallen“, gehalten auf der Fachtagung "Gewerbliches Glücksspiel und die Probleme", am 18.10.2012, Magdeburg
- **18 Items zur Früherkennung**
 - Die Früherkennung von Problemspielerinnen und Problemspielern in Spielhallen: Entwicklung und Validierung eines Screening – Instrumentes. Abschlussbericht
 - <http://www.hamburg.de/contentblob/4126120/data/forschungsbericht-frueherkennung-gluecksspielsucht.pdf>
- Erläuterung, Diskussion und Aushändigung der „Items zur Früherkennung“

Fachstelle für Suchtprävention



18 Items zur Früherkennung

Kategorie	Vorläufiges Item
Spielverhalten – Spielzeit (3)	Gast besucht die Spielstätte mehrere Tage hintereinander und spielt mit hoher Verweildauer Gast spielt mehr als 4 Stunden am Stück
Spielverhalten – Spielmuster (2)	Gast verspielt Gewinne immer wieder und verlässt die Spielstätte in der Regel ohne Geld Gast kündigt an, sein Spielverhalten einzuschränken, ohne sich jedoch daran zu halten
Spielverhalten – Einsatzvolumen (1)	Gast spielt über einen längeren Zeitraum mit hohen Einsätzen pro Einzelspiel
Spielverhalten - Gewinnsituation (1)	Gast zeigt keine Freude mehr im Falle eines größeren Gewinnes
Umgang mit Geld (2)	Gast wechselt während einer Spielsitzung mehrfach höhere Geldbeträge zum Weiterspielen Gast verlässt kurzzeitig die Spielstätte, offensichtlich um Bargeld zu besorgen
Aggression (1)	Gast wirkt zunächst entspannt, verhält sich aber mit zunehmender Spieldauer immer aggressiver

Fachstelle für Suchtprävention



18 Items - Fortsetzung

Kategorie	Vorläufiges Item
Habitus (4)	Gast zeigt Anzeichen von großer Anspannung, d.h. Hektik, Nervosität oder Unruhe Gast ist vom Spielgeschehen vollständig eingenommen und nimmt andere Umweltreize gar nicht wahr Gast ist sehr ungeduldig oder genervt, wenn der Wechselvorgang nicht schnell genug erfolgt Gast spielt weiter, obwohl er stark übermüdet ist oder sich offensichtlich nicht gut fühlt
Entwicklungsdynamik (3)	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) 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) Gast benötigt immer höhere Gewinne, um positive Gefühle zu zeigen
Soziales Umfeld (1)	Gast lügt bezüglich seines Aufenthaltsortes (z.B. beim Telefonieren)

Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

Jugendschutzvorschriften

JschG § 6 (1) Die Anwesenheit in öffentlichen Spielhallen...darf Kindern und Jugendlichen nicht gestattet werden.

GlüStV § 4 (3) Das Veranstalten und das Vermitteln von öffentlichen Glücksspielen darf den Erfordernissen des Jugendschutzes nicht zuwiderlaufen. Die Teilnahme von Minderjährigen ist unzulässig.

Die Veranstalter...haben sicherzustellen, dass Minderjährige von der Teilnahme ausgeschlossen sind.

SpielV § 10 Der Veranstalter eines anderen Spiels , bei dem der Gewinn in Geld besteht, darf Kindern und Jugendlichen,..., den Zutritt zu den Räumen, in denen das Spiel veranstaltet wird, nicht gestatten.

Fachstelle für Suchtprävention



Umsetzung des Jugendschutzes

- Ausweiskontrollen
- Regelmäßige Kontrollgänge
- Jugendliche werden unmissverständlich (nicht konfrontativ, aber deutlich) abgewiesen
- Transparente Folgen / Konsequenzen, wenn die Servicekraft den erforderlichen Maßnahmen zum Spieler- und Jugendschutz nicht nachkommt

Fachstelle für Suchtprävention



Direktes Ansprechen

- In Spielstätten sollen **Glücksspielende direkt angesprochen** werden, falls der Verdacht auf problematisches Spielverhalten besteht. Das Ansprechen ist Teil des verantwortungsvollen Umgangs mit dem Spielgast.
- Das Ansprechen sollte am Ende einer Spielepisode, einer Spielpause / Rauchpause und wenn möglichst wenige andere Gäste anwesend sind erfolgen.
- Es werden die im Einzelfall erforderlichen Maßnahmen (z.B. Aushändigung von Flyern, Vermittlung in das professionelle Hilfesystem, Aussprache eines Hausverbots) durchgeführt oder zumindest eingeleitet.
- Der Kontakt mit dem Spielgast erfolgt nicht konfrontativ, aber deutlich (klar in der Sache, moderat im Ton).

Fachstelle für Suchtprävention



Gesprächsführung im Dialog

- Den Besucher ernst nehmen,
- dem Besucher zuhören,
- das Gespräch durch Fragen steuern,
- nicht mit vorgefassten Meinungen ins Gespräch gehen,
- beschreiben statt bewerten,
- nonverbale Signale beachten und einsetzen,
- dabei keine schnellen Bewegungen ausführen,
- den Gesprächspartner nicht in die Enge treiben,
- einen festen Blick haben, der Blickkontakt ist die Nabelschnur zwischen den Gesprächspartnern.

Deeskalationstraining 2009



Eskalation vermeiden

Eskalation	Deeskalation
Tatsachen schaffen	Abgestimmtes Vorgehen
Beleidigende Sprache	Akzeptierende Sprache
Bloßstellen	Persönliche Integrität ist gewährleistet
Keine Trennung zwischen Sache und Person	Die Sache (das Verhalten) verurteilen, die Person anerkennen
Machtkampf	Nicht in den Kampfmodus gehen
Unsicherheit über Vorgehen	Garantie von Sicherheit
Nur einseitige Interessen berücksichtigen	Interessen werden als gleichwertig betrachtet
Existentielle Bedürfnisse werden nicht anerkannt	Existentielle Bedürfnisse werden anerkannt
Lagerbildung	Angebot zur Zusammenarbeit
Keinen Ausweg lassen	Suche nach Ausgleich

Fachstelle für Suchtprävention



Umgang mit aggressivem Verhalten

Leitsätze:

- Wir dulden keine Gewalt und jegliche Form der Ausübung hat Konsequenzen!
- Der Eigenschutz des Mitarbeiters hat Vorrang vor der Durchsetzung der Hausordnung/Regeln/Grenzsetzung!
- Bei Bedrohungs- und Gewaltsituationen sollte sich das Servicepersonal zurückziehen und die Polizei zur Hilfe rufen.
- Zielsetzung von Mitarbeiterschulungen ist es,
 - Konfliktsituationen rechtzeitig zu erkennen, zu entspannen und zu überwinden
 - Gewalt und Gefährdungen zu vermeiden, zu verhindern und zu reduzieren
 - Interventionstechniken kennenzulernen

Fachstelle für Suchtprävention



Hausverbot anbieten oder aussprechen

- Es soll ein selbsterteiltes/selbstmotiviertes **Hausverbot** angestrebt werden, was einzeln in jeder Spielhalle vom Spieler gestellt werden muss.
- Bei einem problematischen Glücksspielverhalten oder anderweitigen Verstößen gegen die **Hausordnung** kann von der Geschäftsleitung oder den Angestellten ein Hausverbot in eigener Verantwortung erteilt werden.
- Beim Erteilen eines Hausverbots sollte der Betroffene persönlich angesprochen werden; dabei werden die Gründe im Gespräch offengelegt.
- Das Hausverbot wird aus Gründen der Rechtssicherheit und zur Durchsetzung eines wirksamen Spielerschutzes schriftlich vereinbart.

Fachstelle für Suchtprävention



Rollenspiele

In Rollenspielen wird mit den Teilnehmern das Verhalten

- a) Ausweiskontrollen / Abweisen von Minderjährigen und
- b) direktes Ansprechen von Spielern mit problematischem Glücksspielverhalten ausprobiert, reflektiert, eingeübt.

Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

Fallbeispiele für Rollenspiele

1. Bei einem Ihrer Stammgäste fällt auf, dass er z.Z. täglich in die Spielhalle kommt, lange bleibt und mehr als fünf Stunden am Stück spielt. Er macht auf Sie einen angespannten Eindruck, beim Geldwechseln ist er zudem fordernd und ungeduldig. Sie haben beschlossen, ihn anzusprechen – wie gehen Sie vor?
2. Eine Gruppe von drei jungen Männern betritt die Spielhalle. Zwei davon sind Ihnen bekannt, der dritte ist ein neuer Gast, bei dem Sie eine Ausweiskontrolle durchführen wollen. Die Männer zeigen dafür kein Verständnis und werden laut. Wie reagieren Sie adäquat?
3. Weitere Fallbeispiele aus dem Arbeitsalltag können zur Situationsanalyse (Rollenspiel – Reflektion – Handlungsoptionen) von den TN eingebracht werden.

Fachstelle für Suchtprävention



+++ nur Handout +++ nur Handout +++ nur Handout +++

Viele Dank für Ihre Aufmerksamkeit

Jürgen Lamm, Frank Langer

Fachstelle für Suchtprävention

Kibbelstr. 10

45127 Essen

Tel.: 0201-874297- 11, - 14

Fax: 0201-874297-29

E-mail: Lamm@suchthilfe-direkt.de; Langer@suchthilfe-direkt.de

Fachstelle für Suchtprävention

