

Erste Sportwetten-Konzessionen erteilt – Ende der rechtlichen Grauzone auch für eSport-Wetten?

Für den Bereich der Sportwetten hat die juristische Hängepartie ein überraschendes Ende gefunden: Anfang Oktober hat das Regierungspräsidium Darmstadt die ersten Konzessionen an private Wettanbieter erteilt, die auf der Grundlage der Konzessionen nunmehr deutschlandweit im Internet und in Wettbüros Sportwetten anbieten dürfen.¹

Bis vor kurzem war das im derzeit gültigen Glücksspielstaatsvertrag² (GlüStV 2020) vorgesehene Konzessionsverfahren (§ 4a GlüStV) noch Gegenstand eines Rechtsstreits vor dem hessischen Verwaltungsgerichtshof in Kassel: Im Frühjahr hatte ein Sportwetten-Anbieter aus Österreich vor dem Verwaltungsgericht in Darmstadt (erneut) einen einstweiligen Stopp des derzeitigen Vergabeverfahrens erwirkt. Außergerichtlich verständigte sich der Anbieter nun mit einigen Mitbewerbern, sein Vorgehen gegen das Vergabeverfahren nicht weiterzuverfolgen. Vor diesem Hintergrund hat der Verwaltungsgerichtshof Kassel das Verfahren eingestellt und den ursprünglich einstweilig angeordneten Stopp des Konzessionsverfahrens aufgehoben.³ Damit wurde der Weg für die Erteilung von Konzessionen an Sportwetten-Anbieter endgültig frei.

In den letzten Jahren bewegten sich sowohl die Sportwettenanbieter als auch ihre Sponsoringpartner noch in einer rechtlichen Grauzone. Denn Sportwetten dürfen in Deutschland eigentlich nur von lizenzierten Unternehmen angeboten werden.

In der Vergangenheit wurden die Lizenzvergabeverfahren dabei auch bereits schon vor der jüngsten Auseinandersetzung mehrfach gerichtlich erfolgreich angegriffen, die Erteilung der rechtlich für das Angebot von Sportwetten notwendigen Konzessionen konnte nicht erfolgen. Dennoch wurden Sportwettangebote und die Werbung für solche Angebote vor dem Hintergrund anhaltender politischer und rechtlicher Diskussionen zur Liberalisierung des

Sportwetten-Sektors von den Aufsichtsbehörden geduldet.

Bis zum Inkrafttreten des neuen GlüStV ab Juli 2021⁴ (der nach dem jüngst erfolgten Abschluss des Notifizierungsverfahrens vor der EU-Kommission⁵ nun in den Bundesländern ratifiziert werden muss) wird das derzeit im GlüStV 2020 vorgesehene Konzessionsvergabeverfahren Anwendung finden, welches im Rahmen der sog. „Experimentierklausel“ keine Limitierung der Zahl der zu erteilenden Konzessionen mehr vorsieht.

Was aber bedeutet das für eSport-Wetten? Die meisten Wettanbieter haben ihre Wettangebote auf eSport-Events vor dem Hintergrund des starken Wachstums der eSport-Branche erheblich ausgeweitet. Dem Wirtschaftsportal Venturebeat nach beliefen sich 2019 die weltweiten Gesamtwetteinsätze auf eSport-Veranstaltungen auf bis zu 8 Milliarden US-Dollar. 2020 könnte diese Zahl Schätzungen zufolge auf 12,9 Milliarden US-Dollar ansteigen. Damit bestehen für eSport-Wettformate sehr gute Aussichten, sich als lukrative Alternative zu klassischen Sportwetten zu etablieren.⁶

Während der Markt für eSport-Wetten rasant an Fahrt gewinnt, so bleibt die Antwort auf die Frage nach ihrer rechtlichen Einordnung und vor allem der Zulässigkeit des Angebotes von eSport-Wetten weiterhin offen.

Rechtlicher Rahmen für Sport-Wettangebote in Deutschland und Hintergründe

Der rechtliche Rahmen für Sport-Wettangebote in Deutschland wird durch den GlüStV bestimmt. Bei länderübergreifenden Sachverhalten, also insbesondere bei Online-Angeboten und der Werbung in Internet und Fernsehen, haben die Länder im GlüStV die deutschlandweiten behördlichen Zuständigkeiten

¹ <https://rp-darmstadt.hessen.de/sicherheit/gl%C3%BCcksspiel/sportwetten>

² GlüStV in Gestalt des am 1. Januar 2020 in Kraft getretenen Dritten Glücksspieländerungsstaatsvertrages 2012. Dieser sieht im Sportwettbereich zunächst bis zum Inkrafttreten des neuen GlüStV am 30. Juni 2021 eine Verlängerung der sog. „Experimentierphase“ für private Sportwett-Anbieter vor, wonach eine unbegrenzte Anzahl von Konzessionsinhabern Lizenzen für Sportwetten erhalten können; Text abrufbar unter: Text https://www.vdai.de/regelwerke/GlueStV/Lesefassung_GlueStV-1-1-2020.pdf.

³ Mit Beschluss des Verwaltungsgerichtshof vom 09.10.2020 - Az. 8 B 1111/20 - wurde das Beschwerdeverfahren gegen den Beschluss des Verwaltungsgerichts Darmstadt vom 01.04.2020 - Az. 3 L 446/20. DA - eingestellt.

⁴ Text abrufbar unter: https://www.automatenmarkt.de/fileadmin/Allg_Bilder/GlueStV_2021_Entwurf_EU_Notifizierung.pdf.

⁵ <https://ec.europa.eu/growth/tools-databases/tris/de/search/?trisaaction=search.detail&year=2020&num=304>.

⁶ <https://venturebeat.com/2019/06/03/betting-is-esports-biggest-and-most-underappreciated-opportunity/>.

jeweils einem Bundesland zugewiesen (§ 9a GlüStV): So ist etwa das Land Hessen zentral für die Erteilung der Konzessionen für Sportwetten-Anbieter zuständig (§ 9a Abs. 2 S. 1 Nr. 3 GlüStV), das Land Nordrhein-Westfalen für die Werbung für Sportwetten im Internet und im Fernsehen (§ 9a Abs. 2 S. 1 Nr. 1 GlüStV).

Spezifische unionsrechtliche Vorgaben für den Glückspielbereich bestehen nicht. Dennoch standen nationale Glücksspielregelungen insbesondere im Bereich der Sportwetten im Fokus einer Reihe von Entscheidungen des EuGH, mit denen dieser maßgeblichen Einfluss auf die Glücksspielregulierung in den Mitgliedstaaten genommen hat. Im Vordergrund stand vor allem die Frage, ob nationale - Glücksspielangebote restriktiv handhabende - Regelungen mit den unionsrechtlich gewährleisteten Grundfreiheiten der Dienstleistungsfreiheit (Art. 56 AEUV) und der Niederlassungsfreiheit (Art. 49 AEUV) in Einklang stehen.

Im Ergebnis wurde den Mitgliedstaaten ein Spielraum hinsichtlich der Regulierung des Glücksspielsektors zugestanden und Beschränkungen der beiden Freiheiten durch nationale Regelungen aus Gründen des Gemeinwohls - wie etwa der Bekämpfung der Spielsucht und des Jugendschutzes - anerkannt. Das setzt allerdings voraus, dass die Maßnahmen zur Erreichung der angestrebten Gemeinwohlziele geeignet und notwendig sind. Vor diesem Hintergrund verwarf der EuGH z.B. das deutsche Modell des staatlichen Sportwetten-Monopols.⁷

In den letzten Jahren wurden die Forderungen nach einer Liberalisierung der Glücksspielregulierung und einer Öffnung des deutschen Glücksspielmarktes auch im Bereich der Sportwetten in den Reihen der Bundesländer, insbesondere in Schleswig-Holstein, immer lauter. Diese Forderungen fanden bereits jetzt ihren Niederschlag im aktuellen Regelungsgefüge des GlüStV zur Vergabe von Lizenzen im Bereich der Sportwetten, vor allem aber führten sie zu einer deutlichen Liberalisierung des Sektors in dem nach jetzigem Stand im Sommer 2021 in Kraft tretenden neuen GlüStV.⁸

⁷ EuGH, RS. C-336/14.

⁸ Der den Erlaubnisvorbehalt für die Veranstaltung und die Vermittlung öffentlichen Glücksspiels zwar beibehält (§ 4 Absatz 1), Erlaubnisse, die in der Anzahl nicht begrenzt sind, können künftig aber auch für ein inhaltlich begrenztes Angebot von virtuellen Automaten spielen (Online-Slot-Machines) und Online-Poker erteilt werden (§ 4 Absatz 4 und § 22a und § 22b). Gleiches gilt weiterhin für die Veranstaltung und die Vermittlung von Sportwetten (§ 4 Absatz 4 und § 21). Auch können die Länder Online-

eSport-Wetten gelten als Glücksspiel

Der GlüStV legt fest, dass Wetten gegen Entgelt auf den Eintritt oder Ausgang eines zukünftigen Ereignisses Glücksspiele sind (§ 3 Abs. 1 S. 3 GlüStV). Von dieser Definition des Glücksspiels erfasst sind Wetten auf sportliche Ereignisse, wie etwa Fußballspiele aber auch Wetten auf den Ausgang von e-Sport-Wettkämpfen, denn auch bei diesen wird auf den Ausgang eines Spiels bzw. Wettkampfes und somit auf ein zukünftiges Ereignis gewettet. Für Sportwetten wird ausdrücklich klarstellend geregelt, dass Sportwetten Wetten zu festen Quoten auf den Ausgang von Sportereignissen oder Abschnitten von Sportereignissen sind (§ 3 Abs. 1 S. 4 GlüStV) und somit vom Anwendungsbereich des GlüStV erfasstes Glücksspiel sind.

Anwendbarkeit des deutschen Glücksspielrechts auch für ausländische Angebote

Da ein großer Anteil der Online-Sportwetten-Anbieter im deutschen Markt ihren juristischen Sitz fast ausnahmslos im (europäischen) Ausland haben, stellt sich die Frage, wann Angebote deutschem Recht unterliegen und folglich die Vorgaben des deutschen Rechts beachtet werden müssen.

§ 3 Abs. 4 GlüStV legt fest, dass ein Glücksspiel dort veranstaltet und vermittelt wird, wo dem Spieler die Möglichkeit zur Teilnahme eröffnet wird. Ist also die Teilnahme an einem Angebot auch von Deutschland aus möglich, unterliegt das Angebot deutschem Recht. Der Glücksspielbereich ist ausdrücklich von der Geltung des Herkunftslandprinzips ausgenommen (Art. 1 Abs. 5 lit. d E-Commerce-RL bzw. § 3 Abs. 4 Nr. 4 TMG). Auch ausländische Anbieter müssen ihre Wettangebote für den deutschen Markt daher gemäß den Vorgaben des deutschen GlüStV gestalten.

Wettangebote unterliegen der Erlaubnispflichtigkeit im deutschen Glücksspielrecht

Glücksspielangebote sind grundsätzlich nur dann rechtlich zulässig, wenn der jeweilige Anbieter über eine behördliche Erlaubnis verfügt, Glücksspiel zu veranstalten, § 4 Abs. 1 GlüStV.

Liegt eine solche Erlaubnis nicht vor, so handelt es sich um unerlaubtes Glücksspiel (§ 4 Abs. 1 S. 2

Casinospiele erlauben, wobei die Anzahl der Veranstalter begrenzt ist (§ 22c). Die Erlaubnisse werden unter strengen Bedingungen, welche dem Schutz der Spieler dienen, erteilt (z.B. § 6a bis 6j für Glücksspiele im Internet). Unter anderem gilt eine anbieterbezogene Registrierungspflicht bei Glücksspielen im Internet (§ 6a) und ein vom Spieler selbst zu setzendes Einzahlungslimit für Glücksspiele im Internet von grundsätzlich höchstens 1.000 Euro, welches anbieterübergreifend Anwendung findet (§ 6c).

GlüStV). Das Veranstellen und das Vermitteln öffentlicher Glücksspiele ohne Erlaubnis sind ausdrücklich verboten (§ 4 Abs. 1 S. 2 GlüStV), Verstöße sogar strafbewehrt (§ 284 Abs. 1 StGB).

Keine Geltung von Lizenzen aus anderen Ländern

Die Erlaubnispflichtigkeit wie auch der Ausschluss des Herkunftslandprinzips im Glücksspielrecht führen im Ergebnis dazu, dass auch Anbieter von Sportwetten sich nicht auf die in einem anderen (EU-Mitglieds-)Staat erteilte Erlaubnis berufen können. Das Erfordernis einer jeweils eigenständigen nationalen Lizenz steht dabei im Einklang mit der durch das EU-Recht gewährleisteten Dienstleistungsfreiheit. So hat der EuGH entschieden, dass es angesichts des Spielraums der Mitgliedstaaten bei der Ausgestaltung ihrer nationalen Glücksspielregulierung und in Ermangelung jeglicher Harmonisierung auf Gemeinschaftsebene beim gegenwärtigen Stand des Unionsrechts keine Verpflichtung zur gegenseitigen Anerkennung der von den verschiedenen Mitgliedstaaten erteilten Erlaubnisse gibt.⁹

Unzulässigkeit von Online-Glücksspielangeboten mit Ausnahme von Online-Sportwetten

Rechtlich verbietet der GlüStV ausdrücklich das Veranstellen und Vermitteln öffentlicher Glücksspiele im Internet (§ 4 Abs. 4 GlüStV). Internet-Angebote wie Online-Casinos, Online-Poker oder Online-Wetten stellen folglich nach der derzeit noch geltenden Rechtslage in Deutschland unerlaubtes Glücksspiel dar, da sie u.a. den Jugendschutz und die Bekämpfung der Spiel- und Wettsucht gefährden.

Eine Ausnahme bildet der für die Anbieter sehr lukrative Markt der Online-Sportwetten. Hier sieht der GlüStV abweichend von dem grundsätzlichen Verbot von Online-Glücksspielangeboten die Erlaubnisfähigkeit von Online-Angeboten für Sportwetten vor (§ 4 Abs. 5 GlüStV). Das Anbieten und Vermitteln von Sportwetten im Internet ist danach zulässig, wenn das betreffende Unternehmen über die erforderliche Erlaubnis verfügt. Der GlüStV enthält dabei detaillierte Vorgaben für die Erteilung der o.g. Konzessionen bzw. Lizenzen an Sportwetten-Veranstalter (§ 4a Abs. 1 S. 1 GlüStV).

Online-Wettangebote auf eSports-Ereignisse als erlaubnisfähige Wettangebote?

Online-Wettangebote auf eSports-Ereignisse wären nach dem derzeit geltenden GlüStV nur zulässig,

wenn eSports Wettkämpfe als Sportereignis i. S. d. des GlüStV qualifiziert und Online-Wetten auf eSports-Ereignisse grundsätzlich als erlaubnisfähige Sportwetten angesehen werden könnten.

eSport ist bis dato in den Sport berührenden gesetzlichen Regelungen nicht ausdrücklich als Sport im rechtlichen Sinne anerkannt. Auch der derzeit gültige GlüStV trifft keine näheren Festlegungen zum Begriff des Sports oder zur Qualifizierung des eSports. Definiert wird lediglich die „Sportwette“ als eine Wette zu festen Quoten auf den Ausgang von Sportereignissen oder Abschnitten von Sportereignissen (§ 3 Abs. 1 S. 4 GlüStV). Der Begriff „Sportereignis“ wird in der derzeit gültigen Fassung des GlüStV nicht weiter definiert.

Die Frage der Erlaubnisfähigkeit von eSports-Wetten als Unterfall der Sportwetten war jedoch bereits in früheren Konzessionsverfahren Gegenstand der Erörterungen. Dabei haben die für die Erteilung der Konzessionen für Sportwetten-Anbieter zuständigen hessischen Behörden die Möglichkeit der Einbeziehung von Wetten auf eSports-Wettkämpfe in Sportwetten-Angebote verneint. Als Argument für diesen Ausschluss wurde von den Behörden die Auffassung vertreten, dass eSports nicht über den erforderlichen berufssportlichen Charakter verfüge.¹⁰

Dem folgend müssten Online-Wettangebote auf eSports-Ereignisse derzeit als unerlaubtes Glücksspiel qualifiziert werden. Auch eine entsprechende Werbung, z. B. bei eSports-Turnieren, wäre demnach gemäß § 5 Abs. 5 GlüStV untersagt.

Online-Wettangebote auf eSports-Ereignisse als erlaubnisfähige Wettangebote?

Im Gegensatz zur geltenden Fassung des GlüStV 2020 enthält der Entwurf des GlüStV 2021 in § 3 Abs. 1 S. 5 eine Definition des Sportereignisses. Nach dieser ist ein Sportereignis ein sportlicher Wettkampf zwischen Menschen nach definierten Regeln. Eine ausdrückliche Klarstellung zur Qualifikation von eSports-Wettkämpfen enthält er jedoch nicht.

Ob die Aufsichtsbehörden ihre früher geäußerte ablehnende Position auf die Behandlung von eSports-Wetten als Sportwetten weiter vertreten, lässt sich daher derzeit nicht mit Sicherheit beantworten. Für eine Einordnung und somit die Zulässigkeit von eSports-Wettangeboten als Sportwetten sprechen allerdings gewichtige Gründe.

⁹ EuGH, 8.9.2010 in den verbundenen Rechtssachen C-316/07, C-358/07 bis C-360/07, C-409/07 und C-410/07 Rn. 112.

¹⁰ Schippel DSRITB 2918, 605 (611).

So weisen die sich dynamisch entwickelnden und professionalisierenden Strukturen des eSports zunehmend eine den klassischen Sportstrukturen ähnliche Ausprägung auf, was sich deutlich am Beispiel der Etablierung von dem klassischen Sport vergleichbaren Ligensystemen zeigt.

Darüber hinaus müssen auch die skizzierten Vorgaben des EuGH zur Kohärenz der Regelungen im Glücksspielsektor Beachtung finden. Eine Differenzierung zwischen klassischen Sportwettkämpfen und eSports-Wettkämpfen lässt sich vor dem unionsrechtlichen Hintergrund nur schwer rechtfertigen.

Vor allem aber würden die generellen Liberalisierungsbestrebungen der Länder im Glücksspielsektor, wie im GlüStV 2021 vorgesehen, gegen eine solche restriktive Handhabung des Sportwettenbegriffs und gegen den Ausschluss von eSports-Wetten sprechen. Das gilt umso mehr, als dass die Bundesländer im September entschieden haben, das die erst mit Inkrafttreten des GlüStV 2021 erlaubnisfähigen

Online-Casinos oder Online-Poker schon jetzt in Deutschland geduldet werden. Ein grundsätzlicher Ausschluss von eSports-Wetten aus den erlaubnisfähigen Angeboten wäre unverhältnismäßig und kaum begründbar.

Ein rechtliches Risiko der Unzulässigkeit von Online-eSport-Wettangeboten verbleibt

Festzuhalten bleibt, dass für Online-Anbieter von eSports-Wetten und ihre Werbepartner aufgrund der derzeit geltenden und auch der zukünftigen Rechtslage in Deutschland bis auf Weiteres eine gewisse Rechtsunsicherheit fortbesteht. Die Länder haben durch die weite Definition des „Sportereignisses“ im GlüStV 2021 eine Tür geöffnet, ohne für eine klare Regelung Sorge zu tragen, die den Entwicklungen und der Bedeutung des eSports Rechnung trägt. Insbesondere das Argument der durch den Gesetzgeber angestrebten Liberalisierung spricht jedoch für die Zulässigkeit auch von eSports-Wetten.

Mehr zu den regulatorischen Anforderungen und allen relevanten Rechtsfragen im eSports finden Sie in unserem neu erschienen Handbuch eSports und Recht.

Es schafft einen Überblick über die zum Teil komplexen rechtlichen Herausforderungen und gibt Orientierung für die Praxis, wenn es um die Organisation und Vermarktung von Profi-Wettkämpfen und das Management der Vielzahl von Rechtsbeziehungen, unterschiedlichen Interessen der Akteure und der rechtlichen Besonderheiten im eSports geht.

Das Handbuch wird von unserem Partner Prof. Dr. Dieter Frey herausgegeben und ist im Nomos Verlag erschienen ([mehr hier](#)).



V.i.S.d.P./V.i.S.d. §§ 5 TMG, 55 Abs. 2 RStV: Prof. Dr. Dieter Frey
FREY Rechtsanwälte Partnerschaft | Agrippinawerft 22 (Rheinauhafen) | D-50678 Köln | Tel. +49 221 42 07 48-00 | Fax. +49 221 42 07 48-29 | info@frey.eu
Vertretungsberechtigte Partner RA Prof. Dr. Dieter Frey, LL.M. (Brügge), RA Dr. Matthias Rudolph
Partnerschaftsregister des Amtsgerichts Essen, PR 2631
Umsatzsteueridentifikationsnummer: DE 281 489 395
Zuständige Rechtsanwaltskammer: Rechtsanwaltskammer Köln | Riehler Straße 30 | 50668 Köln
Berufshaftpflichtversicherung: ERGO Versicherungsgruppe AG vormals: VICTORIA Versicherung AG | Victoriaplatz 2 | 40477 Düsseldorf
Der räumliche Geltungsbereich des Versicherungsschutzes umfasst Tätigkeiten in den Mitgliedsländern der Europäischen Union und genügt so mindestens den Anforderungen des § 51 Bundesrechtsanwaltsordnung (BRAO).



Handelsblatt

Deutschlands
**BESTE
Anwälte**

2019

Prof. Dr. Dieter Frey

Handelsblatt - 28.06.2019
Eine Kooperation mit
Best Lawyers