

## S. 305 / Nr. 50 Spielbanken und Lotterien (d)

BGE 56 I 305

50. Auszug aus dem Urteil vom 9. Juli 1930 i. S. Lütolf gegen eidg. Justiz- und Polizeidepartement,

Regeste:

1. Dem Bundesgesetz über Spielbanken unterliegen nicht nur Glücksspielautomaten, sondern Glücksspielapparate überhaupt.
2. Das Aufstellen derartiger Apparate ist nur erlaubt, wenn bei ihnen der Spielausgang in unverkennbarer Weise ganz oder vorwiegend auf Geschicklichkeit beruht.

Aus dem Tatbestand,:

A. Josef Lütolf in Luzern beschwert sich darüber, dass das eidgenössische Justiz- und Polizeidepartement den Spielapparat «Lumina» durch Entscheid vom 24. März 1930 als unzulässig erklärt hat.

Seite: 306

Der Apparat und der Spielvorgang werden im angefochtenen Entscheid zutreffend wie folgt beschrieben: «Der Spielapparat «Lumina» stellt einen ziemlich grossen länglich-ovalen Tisch dar. In dessen Mitte befindet sich eine kreisrunde, gleichmässig gegen den Mittelpunkt abfallende Vertiefung. Um den Mittelpunkt herum sind darin 12 kleinere, mit den Nummern 1-12 versehene Vertiefungen angebracht. Die erste Phase des Spieles besteht darin, dass ein Ball von einem Croupier tangential in dieses Becken geworfen wird. Zuzufolge von dessen Anlage bleibt dieser Ball nach einigem Herumrollen in einer der Ziffernvertiefungen (1-12) liegen. Bei welcher Ziffer der Ball landet, ist ausschliesslich Sache des Zufalles und soll es auch sein. Die auf diese Weise festgestellte Ziffer spielt nun in der zweiten Phase des Spieles eine bestimmte Rolle. Bei dieser zweiten Phase haben auch die Spieler mitzuwirken. Für diese sind rund um den Tisch herum, mit Ausnahme der Mitte auf beiden Längsseiten, wo die Croupiers sich befinden, 14 unter Glas befindliche Spieleinrichtungen angebracht. Jede dieser Einrichtungen besteht aus einer Bahn, welche die Form einer länglichen Schleife hat, deren Enden dem Spieler zugekehrt sind. Im «Stiel» dieser birnförmigen, in sich selbst zurücklaufenden Bahn befindet sich eine kleine Metallkugel. Diese kann durch einen über die Tischplatte hervorragenden Hebel vom Spieler in Bewegung gesetzt werden. Der Hebel ist nicht mit einer Feder versehen, der Bewegungsimpuls wird der Kugel daher lediglich durch den Hebeldruck der spielenden Hand erteilt. Die Kugel rollt auf einer Metalleiste. Stark angetrieben durchläuft sie die ganze Spielbahn und kehrt an die Ausgangsstelle zurück. Die Metalleiste, auf welcher die Kugel rollt, ist aber nicht durchgehend eben, sie enthält vielmehr in der Rundung der Schleife 15 geringe Vertiefungen. Die Kugel rollt also zunächst auf dem kurzen, geraden Teil (im Stiel) der Bahn auf ebener Fläche, sodann von einer in die andere der 15 Vertiefungen und

Seite: 307

endlich zurück zum Ausgangspunkt. Wird die Kugel weniger stark angetrieben, dann kann sie in einer der Vertiefungen liegen bleiben. Die erste und zweite Vertiefung sind nicht mit einer Nummer versehen, die dritte mit 1, die vierte mit 2 und so weiter bis 12, während die fünfzehnte Vertiefung wieder ohne Nummer ist. Das Prinzip des Spieles besteht nun darin, dass der Spieler bewirken soll, dass die Kugel auf einer bestimmten der zwölf Nummern zur Ruhe kommt. Welche Nummer das sein soll, entscheidet sich nach der ersten Spielphase. Gewonnen hat also der Spieler, dessen Kugel bei der Nummer stehen geblieben ist, die vom Croupier als für den Spielgang massgebend in der ersten Spielphase festgestellt worden ist. So lange die Kugel dicht in einer der obenerwähnten 15 Vertiefungen der Bahn stehen geblieben ist, kehrt sie immer wieder zur Anfangsstellung zurück und der Spieler kann sie nochmals in Bewegung setzen .... Die Nummern 1, 2 und 3; 5, 6 und 7; 9, 10 und 11 sind je zu einer Farbe zusammengefasst. Bei diesen kann der Spieler auch auf «Couleur» setzen. Tut er dies, dann erhält er einen allerdings geringeren Gewinn auch dann, wenn seine Kugel auf einer andern der drei Nummern der gleichen Gruppe stillsteht. Bei den Nummern 4, 8 und 12 kann nur auf «numéro» gesetzt werden und es kann nur damit gewonnen werden, dass die Kugel auf dieser Nummer zum Stillstand kommt. Zusammengefasst ist der Spielvorgang folgender: Der Croupier stellt zunächst durch den Ball im Mittelbecken die massgebende Nummer fest. Diese leuchtet allen Spielern sichtbar auf in einer in der Mitte des Tisches angebrachten Säule. Ist es eine der Nummern 4, 8 oder 12, dann weiss der Spieler, dass er nur auf Numéro setzen und nur mit dieser Nummer gewinnen kann. Je nach Spielreglement gewinnt er dabei das Vier- oder Fünffache des Einsatzes. Ist die massgebende Nummer eine solche der Gruppen 13, 07 oder 911, dann kann der Spieler auf Numéro oder auf Couleur oder auf beides setzen.

Seite: 308

Bleibt seine Kugel auf der massgebenden Nummer stehen, dann gewinnt er wieder das Vier- oder Fünffache des Einsatzes auf Numéro, bleibt sie auf einer andern Nummer der gleichen Gruppe stehen, dann gewinnt er je nach Spielreglement das Ein- oder Zweifache des Einsatzes auf Couleur. Die Höhe der möglichen Einsätze bestimmt das Spielreglement. Die Zahl der Einzelspieleinrichtungen ist verschieden. Es gibt auch halbe Tische, die nur für 7 Mitspieler eingerichtet sind. Für das Wesen des Spieles ist dies ohne Bedeutung.» Beizufügen ist, dass jedes einzelne Spielfeld mit einer elektrischen Leuchteinrichtung versehen ist, die die Gewinnfälle nach «Nummer» und «Farbe» anzeigt.

Im angefochtenen Entscheide der Vorinstanz wird dargelegt, dass sowohl das Spiel auf «Nummer» als auch dasjenige auf «Farbe» für den Durchschnittsspieler vorwiegend Glücksspiel sei.

B. In der rechtzeitig erhobenen Beschwerde wird Aufhebung des angefochtenen Entscheides beantragt, unter Kostenfolge. Zur Begründung wird ausgeführt, der Spielausgang beim Spielapparat «Lumina» hänge nur von der Geschicklichkeit des Spielers und keineswegs vom Glückszufall ab. Nach einiger Einübung sei es möglich, die vom Croupier gefundenen Nummern derart zu treffen, dass verhältnismässig leicht Gewinne zu erzielen seien. Die Untersuchung des Apparates durch die Beamten der Vorinstanz habe unter ungünstigen Verhältnissen stattgefunden, was das Prüfungsergebnis beeinflusst habe.

Aus den Motiven:

1. (Die nämlichen grundsätzlichen Ausführungen wie im Falle Schiess, Erwägung 2, S. 296 ff. hievorig.)
2. Ob es sich beim Spielapparat «Lumina» um einen «Automaten» im Sinne von Art. 3 des Bundesgesetzes handelt, kann dahingestellt bleiben. Der Spielapparat

Seite: 309

«Lumina» unterscheidet sich insofern von andern Spielautomaten, als nicht der ganze Spielverlauf bis zur Gewinnausschüttung mechanisch vollzogen wird. Sowohl die Einleitung des Spieles, das Aufsuchen der Gewinnnummer, als auch die Verteilung des Spielgewinnes erfolgt nicht durch den Mechanismus des Apparates, sondern durch eine mit der Spielaufsicht betraute Person (Croupier). Nur der Gewinnfall wird durch die Einrichtungen des Apparates «automatisch» nachgewiesen. Es erscheint als fraglich, ob dies für die Charakterisierung des Apparates als «Automaten» im Sinne des Gesetzes genügt. Für die Entscheidung ist indessen diese Unterscheidung ohne Bedeutung, da der Apparat «Lumina» auf jeden Fall als «ähnlicher Apparat» im Sinne des Gesetzes zu gelten hat.

Die Prüfung des Apparates im Beweisverfahren vor Bundesgericht hat ergeben, dass beim Spielapparat «Lumina» der Spielausgang jedenfalls nicht vorwiegend auf Geschicklichkeit beruht. Die Geschicklichkeit des Spielers spielt gewiss bei der Bemessung der Schlagstärke, die im einzelnen Falle erforderlich ist, mit. Der Spieler kann bei genauerem Studium eines einzelnen Spielfeldes mit einiger Übung dahin kommen, dass er die Laufstrecke der Kugel durch sorgfältige Bemessung der Bewegung des Spielhebels wenigstens annähernd beeinflussen kann. Aber für einen erfolgreichen Spielausgang wird nach der Einrichtung des Apparates beim Durchschnittsspieler stets der Zufall den Ausschlag geben. Dies liegt an der Einrichtung des Apparates. Die Widerstände zwischen den einzelnen Nummernfeldern sind sehr gering und der Anschlaghebel ist kurz, sodass die für die Erreichung eines bestimmten Spielfeldes erforderliche Abstufung des Schlages als nahezu ausgeschlossen erscheint. Dazu kommt weiterhin, dass die Spielfelder nicht identisch wirken, sodass das Spiel an jedem einzelnen Feld unter besondern Voraussetzungen vor sich geht. Der Spieler wird daher bei genügender Übung an einem

Seite: 310

einzelnen Spielfeld wohl dahin kommen können, dass er bei mehreren verbundenen Feldern, also beim Spiel auf «Farbe», einen gewissen Erfolg erzielt. Immerhin bleibt es hier auch bei sorgfältiger Bemessung des Schlages Zufall, ob die Kugel gerade auf einem der verbundenen Gewinnfelder anhält. Ausschliesslich als Glücksspiel muss, selbst für den geübten Spieler, das Spiel auf «Nummer» angesehen werden. In keinem der beiden Fälle kann angenommen werden, dass die Geschicklichkeit ganz oder vorwiegend den Spielausgang bestimmt. Noch weniger gilt dies im Hinblick auf das Durchschnittspublikum, dem die besondere Erfahrung der geübten Spieler fehlt. Die Vorinstanz hat deshalb den Spielapparat «Lumina» mit Recht als unzulässig erklärt