

Beeinflussung des Spielenden abhängig. Es wäre aber auch zwecklos, die Unterzeichner dieser Bescheinungen einzuvernehmen, wie es der Beschwerdeführer beantragt, da die nach Art. 3 des Gesetzes zu entscheidende Rechtsfrage nicht nach dem subjektivem Empfinden von Spielenden beurteilt werden darf.

Ohne Bedeutung ist ferner der Umstand, dass der streitige Apparat nach früher geltendem kantonalem Rechte zulässig gewesen sein mag. Nach dem neuen Bundesrecht muss die Beschwerde abgewiesen werden, womit übrigens die in der Bundesversammlung bei der Beratung des Gesetzes geäußerten Auffassungen übereinstimmen. (Vgl. ausser dem schon erwähnten Votum Brüggers die Äusserung des Berichterstatters im Nationalrat (Nationalrat Bonnet), Sten. Bull. Nat.-Rat. 1929 S. 232).

4. — Der Eventualantrag, es sei der Spielapparat « Helvetia » nach einer dem Beschwerdeführer anzugebenden Änderung zuzulassen, ist abzuweisen, da es nicht Sache der Verwaltungsbehörde oder des Bundesgerichtes sein kann, zu prüfen, ob und gegebenenfalls wie der Apparat eingerichtet sein müsste, damit er den Voraussetzungen des Gesetzes für statthafte Apparate genügen würde.

Demnach erkennt das Bundesgericht :

Die Beschwerde wird abgewiesen.

49. Auszug aus dem Urteil vom 9. Juli 1930

i. S. Kramer gegen eidg. Justiz- und Polizeidepartement.

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. — Albert Kramer in Genf beschwert sich darüber, dass das eidgenössische Justiz- und Polizeidepartement den Spielautomaten « Matador » durch Entscheid vom 24. März 1930 als unzulässig erklärt hat.

Der Apparat und der Spielvorgang werden im angefochtenen Entscheid zutreffend wie folgt beschrieben : « Der Spielautomat « Matador » ist ein schrankförmiger Apparat, dessen Vorderseite durch eine Glaswand gebildet wird. Der Spieler wirft den Einsatz rechts oben in einen Schlitz und kann alsdann durch Drehen eines rechts unten angebrachten Griffs eine Kugel in Bewegung setzen. Die Kugel erscheint in der Mitte oben und fällt in ein Geleise, das zuerst schief nach links unten, dann schief nach rechts unten und zuletzt wiederum schief nach links unten führt ; das letzte, schief nach links unten führende Geleise kann vom Spieler nach hinten zum Kippen gebracht werden. Dies geschieht durch Druck auf einen links oben angebrachten, inwendig mit einer Feder versehenen Stift. Durch das Kippen wird der laufenden Kugel der Halt entzogen und sie fällt in den leeren Raum, in welchem sie zufolge ihrer bisherigen Bewegung eine Parabel beschreibt. In diesem leeren Raum befinden sich drei trog förmige Becher, deren Ränder nach oben gerichtet sind. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, den Augenblick des Umkippens derart zu wählen, dass der Lauf der Kugel in einem der Becher endet. Das kippende Geleise weist rechts oberhalb jedes Bechers einen roten Punkt auf, bei dessen Passieren durch die Kugel auf den das Kippen bewirkenden Stift gedrückt werden soll. Der zu äusserst rechts stehende Becher ist als Übungsfeld bezeichnet und durch eine Metalleiste von den übrigen Bechern (2 und 3) getrennt. Hier kann der Spieler ohne Gewinn sich einüben Fällt die Kugel in einen der Becher 2 und 3, dann hat der Spieler gewonnen und erhält automatisch das Doppelte bis Vierfache des Ein-

satzes ausbezahlt. Landet die Kugel nicht in einem der Becher 2 und 3, dann hat der Spieler seinen Einsatz verloren. Der geprüfte Apparat ist für die Verwendung von 20 Rappenstücken konstruiert.» Beizufügen ist, dass auf dem Übungsfeld beliebig lang ohne neuen Einsatz, also unter einmaliger Aufwendung von 20 Rappen, gespielt werden kann, und weiterhin, dass die Kugel durch Drehen des Griffs neuerdings zum Spiel verwendet werden kann, wenn sie der Spieler abrollen lässt, ohne umzukippen.

Im angefochtenen Entscheid wird sodann ausgeführt, dass der Spieler ohne erhebliche Schwierigkeit in die Nähe der Becher kommt und sie dabei zufällig auch öfters treffen kann, dass dann aber Faktoren wirksam seien, die weitere Geschicklichkeitsfortschritte erschweren, besonders werde die Kugel fortgeschleudert, wenn sie den Rand des Bechers treffe, oder nicht genau in senkrechter Richtung in den Becher ein falle, woraus geschlossen wird, dass jedenfalls für das Durchschnittspublikum ein Spielen mit Erfolg vorwiegend Glückssache bleibe. Der Nutzen eines vorgängigen Spiels auf dem Übungsfeld (Becher 1) sei unerheblich, da die Kugel beim Spiel auf die Gewinnbecher 2 und 3 eine grössere Geschwindigkeit erreicht habe, weshalb die Fallbahn hier anders berechnet werden müsse als bei Becher 1.

B. — In der rechtzeitig erhobenen Beschwerde wird beantragt, es sei der Entscheid der Vorinstanz aufzuheben und zu erkennen, dass der Spielautomat «Matador» nicht unter das in Art. 35 BV und Art. 3 des Bundesgesetzes über die Spielbanken enthaltene Verbot falle, unter Kostenfolge.

Der Apparat, so wird zur Begründung ausgeführt, beruhe auf dem Prinzip der raschen Reaktionsfähigkeit, ähnlich wie das Schiessen auf bewegliche Ziele, und sei in hohem Masse Geschicklichkeitsapparat. Dabei sei allerdings auch beim geübten Spieler eine Streuung in der Reaktionsfähigkeit vorhanden ähnlich der Streuung eines

Artilleriegeschützes. Deshalb und nur deshalb treffe der geübte Spieler nicht jedesmal den Becher. Natürlich habe der ruhig berechnende Spieler mehr Chancen als der nervöse unbeherrschte. Sobald der Spieler in der Lage sei, die Flugbahn der Kugel zu beeinflussen, sei erwiesen, dass das Spiel nicht auf Zufall, sondern auf Geschicklichkeit beruhe. Deutsche Gerichte hätten bereits erkannt, dass der «Matador» vorwiegend Geschicklichkeitsapparat sei.

.....
Aus den Motiven :

1. (Die nämlichen grundsätzlichen Ausführungen, wie im Falle Schiess, Erwägung 2, S. 296 ff. hievor.)

2. Dass es sich beim Spielapparat «Matador» um einen «Automaten» im Sinne von Art. 3 des Bundesgesetzes handelt, wird in der Beschwerdeschrift mit Recht nicht bestritten. Die Tätigkeit des Spielers beschränkt sich auf den Antrieb des Apparates. Im übrigen wird der Spielvorgang durch den Apparat selbst («automatisch») durchgeführt. Die Einrichtungen des Apparates besorgen die Verteilung der Einsätze in die Gewinnreserve und in die Kasse des Spielhalters und ebenso die Ausschüttung der Gewinne bei erfolgreichem Spiel.

Das Geschicklichkeitsmoment spielt beim Automaten «Matador» eine gewisse Rolle. Der Apparat ist so eingerichtet, dass er kaum zu reinen Zufallsspielen benutzt werden wird. Jeder Spieler wird sich wenigstens bemühen, die Flugbahn der Kugel zu beeinflussen, indem er umzukippen versucht, wenn die Kugel eine der markierten Stellen passiert. Aber es kann doch nicht gesagt werden, dass der Apparat «Matador» in unverkennbarer Weise ganz oder vorwiegend auf Geschicklichkeit beruhe. Das Spielen mit Aussicht auf Erfolg, d. h. auf eine einigermassen konstante Durchschnittstrefferzahl, setzt eine erhebliche Geschicklichkeit voraus, wie sie nur durch längere Übung erworben werden kann. Das Übungsfeld scheint aller-

dings dem Spieler das Einüben ohne jeweiligen Einsatz für jeden einzelnen Spielversuch zu ermöglichen. Allein die Vorinstanz macht mit Recht darauf aufmerksam, dass es sich mehr um eine scheinbare als wirkliche Erleichterung handelt, weil eben die Becher 2 und 3 wegen der bereits rascheren Bewegung der Kugel viel schwieriger zu treffen sind als Becher 1 und eine andere Einstellung beim Spieler erfordern. Das Übungsfeld ist im Gegenteil geeignet, den noch ungeübten Spieler zur Meinung zu veranlassen, er sei schon geübt, und ihn zu verleiten, zu früh auf das Einsatzfeld überzugehen. Beim ungeübten Spieler ist es wesentlich ein Zufall, ob er trifft oder nicht trifft. Erst beim Vorhandensein von Übung fängt das Geschicklichkeitsmoment als solches an zu wirken. Man darf unbedenklich annehmen, dass im allgemeinen der grössere, jedenfalls ein sehr grosser Teil des Publikums nicht in der Lage ist, diese Übung zu erwerben. Viele Leute besitzen nicht die nötigen psychischen Qualitäten — Ruhe, Willensenergie, Geduld, usw. — um zur Übung zu gelangen, was aber zahlreiche Personen dieser Kategorie nicht hindert, an einem Apparat dieser Art ihre Chancen zu versuchen; andere, die an sich in der Lage wären, die Übung zu erlangen, können oder wollen sich die Auslage nicht erlauben; denn die richtige Übung setzt, wie gesagt, die Benützung des Einsatzfeldes voraus. Diejenigen, die mit Hilfe grösserer Spielserien die Übung erlangen, mit der das Geschicklichkeitsmoment einsetzt und der Zufall zurücktritt, werden eher in der Minderheit sein.

Es liegt im Zwecke eines solchen Apparates, dass er an Orten aufgestellt wird, wo ein wechselndes Publikum mit ihm in Berührung kommt. Nach der Wirkung auf das Durchschnittspublikum ist es nicht angängig zu erklären, dass beim « Matador » der Spielausgang in unverkennbarer Weise vorwiegend auf Geschicklichkeit beruhe.

Obleich der angefochtene Entscheid auf die Würdigung nach der Wirkung auf das Durchschnittspublikum abstellt,

diskutiert der Rekurs die Frage eigentlich gar nicht auf diesem Boden. Es wird auch keine Beschwerde darüber geführt, dass die Vorinstanz keine Expertise erhoben hat und es wird kein Antrag auf Veranstaltung einer solchen gestellt. Sie ist auch nicht notwendig. Die Frage, wie ein Apparat der vorliegenden Art auf das Durchschnittspublikum wirkt, kann der Richter nach seiner eigenen allgemeinen Lebensauffassung beurteilen. In den vom Beschwerdeführer eingelegten deutschen Gutachten heisst es, die mittlere Geschicklichkeitsveranlagung und Übungsfähigkeit des Durchschnittsspielers reiche aus, um einen wesentlichen Einfluss auf den Kugelfang zu haben, um mit Erfolg zu spielen. Dabei wird aber wohl vorausgesetzt, dass der Durchschnittsspieler eine nicht ganz kurze Übungszeit hinter sich hat. Für alle diejenigen Personen, denen die mittlere Geschicklichkeitsveranlagung fehlt oder die sich noch nicht genügend eingeübt haben, spielt das Zufallsmoment die wesentliche Rolle, und das genügt, damit der Apparat nicht als unverkennbar überwiegender Geschicklichkeitsapparat im Sinne von Art. 3 des Bundesgesetzes erscheint.

50. Auszug aus dem Urteil vom 9. Juli 1930

i. S. Lütolf gegen eidg. Justiz- und Polizeidepartement.

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.