

zione provvisoria : in altri termini : l'iscrizione a registro d'ipoteca definitiva o di un decreto di proroga del termine originariamente stabilito per l'iscrizione provvisoria doveva aver luogo, nel caso in esame, entro il 31 dicembre 1932 : il che non avvenne.

3. — La ricorrente sostiene in contrario, che l'iscrizione provvisoria del 13 febbraio 1931 era ancora valida ed efficiente perchè non cancellata, quando, con decreto del 26 aprile 1934, il Pretore ordinava fosse mantenuta in vigore fino ad un mese dopo l'entrata in forza del lodo. Ne deduce che, ciò essendo, non si può ritenere tardiva la domanda di proroga del termine. La durata dell'iscrizione provvisoria, assevera essa, era stata limitata nella supposizione che al 31 dicembre 1932 il lodo sarebbe stato emesso : ne seguirebbe che, poichè, in seguito alle more del procedimento arbitrale, l'iscrizione definitiva non poté aver luogo, gli effetti dell'iscrizione provvisoria continuarono senz'altro al di là del termine originario (31 dicembre 1932). L'argomento è fallace. L'art. 76 del RRF dispone che l'annotazione d'iscrizione provvisoria dev'essere cancellata *d'ufficio* quando..... « sia trascorso infruttuosamente il termine fissato dal giudice per richiedere l'iscrizione definitiva ». Questo disposto non può essere eluso per il fatto che l'ufficio non procede tempestivamente alla cancellazione di un'iscrizione provvisoria estinta, sia che creda, erroneamente, di non potervi procedere se non ad istanza delle parti interessate, sia che ignori questo disposto.

Nel caso in esame l'iscrizione provvisoria era diventata caduca colla decorrenza infruttuosa del 31 dicembre 1932 e doveva venir cancellata d'ufficio (RU 53 II N. 38).

Il Tribunale federale pronuncia :

Il ricorso è respinto.

Vgl. auch III. Teil Nr. 52. — Voir aussi III^e partie n° 52.

III. SPIELBANKEN UND LOTTERIEN

MAISONS DE JEU ET LOTERIES

47. Urteil vom 8. November 1934

i. S. Schöpfer gegen Eidg. Justiz- und Polizeidepartement.

1. Spielapparate im Sinne des Spielbankgesetzes (Art. 3) sind Apparate, die ihrer Einrichtung oder ihrer sonstigen Bestimmung nach dem Spiel mit Einsatz um Geldgewinn dienen (Erw. 1 und 2).
2. Das Aufstellen solcher Apparate ist erlaubt, wenn der Spielgang in unverkennbarer Weise ganz oder vorwiegend auf Geschicklichkeit beruht (Erw. 1 und 3).

A. — Durch Entscheid vom 24. August 1934 hat das eidgenössische Justiz- und Polizeidepartement den Spielapparat « Coup », der ihm vom Beschwerdeführer, Oskar Schöpfer in Luzern, zur Prüfung angemeldet worden war, gestützt auf Art. 1 und 3 Spielbankengesetz verboten.

Der Apparat besteht aus einem etwa 2 m langen Kasten, in dessen Deckel sich eine gerade, horizontale Spalte befindet. Im Innern läuft unter dieser Spalte auf Schienen ein mit Gummirädern versehener Wagen. Darauf sind zwei Metallstangen angebracht, die durch die Spalte herausragen und von denen eine einen Knopf, die andere eine Läuferfigur und, an deren Sockel seitlich rechts herausragend, eine Blattfeder trägt. Der Knopf dient als Handgriff zum Hin- und Herbewegen, besonders zum Antrieb (Abstoss) des Wagens beim Spiel. Die Läuferstange ist mit einer Vorrichtung versehen, die sie bei Erreichen der beiden Enden der Laufbahn um 180° dreht, sodass der Läufer stets in der Laufrichtung blickt. Vom Spieler aus links ist längs der Laufbahn eine Skala mit 45 Feldern angebracht, die durch kleine, senkrechte Stifte von einander getrennt sind. Die Felder der Skala tragen Nummern, nämlich die 4 ersten und letzten schwarze Verlustnummern 10, 20, 30, 40 ; dazwischen liegen rote Gewinn-

nummern 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 95, 100. Diese Nummern steigen von beiden Seiten her in regelmässiger Reihenfolge an, jede Zahl gegenüber der vorhergehenden um 5 vermehrt, bis zu der in der Mitte liegenden Höchstzahl 100. — An dem dem Spieler entgegengesetzten Ende der Laufbahn befindet sich sodann, im Kasten angebracht, eine Metallfeder, die den Wagen, der jenes Ende erreicht, zurückstösst. Wenn nun der Wagen nach dem Anprall auf der Metallfeder zurückläuft, streift die oben erwähnte Blattfeder über die Stifte der Skala, wodurch der Wagen abgebremst wird und zum Stehen kommt. — An dem dem Spieler zugekehrten Ende ist schliesslich eine Sperrvorrichtung in den Apparat eingebaut, welche den Wagen blockiert. Nach Einwurf eines Zwanzigrappenstückes wird der Wagen auf eine Viertelstunde zum Spiel freigegeben. Der Spieler hat ihm einen Stoss zu versetzen, der stark genug ist, dass er das entgegengesetzte Ende der Laufbahn erreicht und von der Metallfeder zurückgeworfen wird. Der Spielerfolg bestimmt sich nach dem Ort, den der Wagen bei seinem Rücklauf erreicht, wobei die Punktzahl durch Blattfeder und Skalanummer angezeigt wird. Das Spiel ist so gedacht, dass jeder Spieler die gleiche, unter den Spielern zu vereinbarende Anzahl Stösse (z. B. 10) hintereinander ausführt. Als Spielergebnis wird die dabei erreichte Gesamtzahl betrachtet. — Der Apparat gibt weder Geld noch geldvertretende Gegenstände heraus. Das eingeworfene 20 Rappenstück bildet die Entschädigung für die Benutzung des Apparates.

B. — Das eidgenössische Justiz- und Polizeidepartement hat in seinem Entscheide ausgeführt, dass die Anordnung der Skala mit gleichmässig an und absteigenden Zahlwerten es dem Spieler erleichtere, die Figur in die Nähe derjenigen Stelle zu bringen, wo sich die von ihm gewünschte Nummer befindet. Das Treffen der Nummer aber hänge vom Zufall ab. Es sei nicht durch die Anordnung der Skala, sondern durch die Konstruktion des Appa-

rates bedingt. « Zwischen dem Antrieb, den die Figur von der Hand des Spielers erhält und dem Stehenbleiben auf einer bestimmten Stelle ist ein mechanisches Element, der Rücktrieb durch die Feder, eingeschaltet, dessen Stärke, wenn sie auch in gewissem Masse von derjenigen des ursprünglichen Antriebes abhängt, doch nicht so genau vorausgesehen werden kann, dass von einem Zielen auf eine bestimmte Nummer gesprochen werden könnte ». Der Spielausgang hänge stark vom Zufall ab. Das Interesse des Spielers könne nur durch Geldeinsatz und Aussicht auf Geldgewinn wachgehalten werden, wie dies der Apparat durch die Bemessung des Gewinnes mit Punktzahlen sehen lasse. Der Apparat sei demnach geeignet, zum verbotenen Glücksspiel um Geldgewinn anzureizen und könne nicht zugelassen werden.

C. — Mit der rechtzeitig erhobenen Beschwerde wird beantragt, es sei der angefochtene Entscheid aufzuheben und der Spielapparat « Coup » als zulässig zu erklären.

Der Apparat falle nach seiner Einrichtung, wie die Apparate « Rola », « Staar » und « Dirige », nicht unter das Verbot. Der Unternehmer sei nicht am Spielausgang interessiert. Er beziehe lediglich ein Mietgeld. Der Benutzer spiele nicht gegen den Unternehmer und könne aus dem Spiel keinen Gewinn ziehen. Im Spiel mehrerer Benutzer unter sich sei die Gefahr, dass Glücksspiele betrieben werden, nicht grösser als beim Karten-, Kegel- oder Billardspiel. Der Spielausgang beruhe lediglich oder sicher vorwiegend auf Geschicklichkeit.

D. — Das eidgenössische Justiz- und Polizeidepartement beantragt Abweisung der Beschwerde unter Kostenfolge. Es sei zu beachten, dass ausser dem Rückstoss auch die mechanischen Hemmungen am Apparat (die Reibung während des Hin- und Rücklaufes, verstärkt durch die über die Stifte der Skala gleitende Blattfeder) nicht genau konstant wirken und daher einen beträchtlichen, der Einwirkung des Spielers entzogenen Unterschied im Spielausgang herbeiführen können. Mit den in der Beschwerde

angeführten, bewilligten Apparaten könne der Spielapparat « Coup », der ganz anders konstruiert sei, nicht verglichen werden. Richtig sei, dass der Einwurf von 20 Rappen nicht Spieleinsatz, sondern Miete bedeute. Darauf komme es aber nicht an, sondern darauf, dass die Spieler dazu gereizt werden, Einsatz und Geldgewinn zu vereinbaren. Es sei nicht notwendig, dass gegen einen Spielhalter gespielt werde.

Das Bundesgericht zieht in Erwägung :

1. — Nach der Praxis des Bundesgerichtes sind unter Spielautomaten und diesen ähnlichen Apparaten im Sinne von Art. 3 Abs. 1 des Spielbankengesetzes nur Apparate zu verstehen, die ihrer Einrichtung oder ihrer sonstigen Bestimmung nach dem Spiel mit Einsatz um Geldgewinn dienen (Spielapparate im Sinne des Gesetzes). Andere Apparate (z. B. ausschliessliche Unterhaltungsspiele) fallen nicht unter das Gesetz (BGE 56 I 391 ff.). Das Gesetz verbietet die Spielapparate, bei denen « nicht der Spieldausgang in unverkennbarer Weise ganz oder vorwiegend auf Geschicklichkeit beruht » (Art. 3 Abs. 1).

2. — Die Vorinstanz geht mit Recht davon aus, dass der Apparat « Coup », wenn vielleicht nicht nach seiner Bestimmung, so doch jedenfalls nach seiner Einrichtung dem Spiel gegen Einsatz und Gewinn dient und deshalb, im Unterschied zu den bewilligten Apparaten « Rola » und « Staar » (beim Apparat « Dirige » wurde diese Frage offen gelassen), grundsätzlich ein Spielapparat im Sinne des Spielbankengesetzes ist. Entscheidend ist dabei nicht, ob der Apparat dafür eingerichtet oder bestimmt ist, dass gegen einen Einzelnen, den Unternehmer oder den Bankhalter, gespielt wird, sondern ob es überhaupt in der Bestimmung oder Einrichtung des Apparates liegt, dass daran gegen Einsatz und um Gewinn gespielt wird, was auch zutrifft, wenn Spieler, die gegeneinander spielen, sei es einzeln oder in Gruppen, bei dem Spiel Verabredungen über Einsatz und Gewinn treffen. Diese Voraussetzung ist

bei Spielautomaten und ähnlichen Apparaten nach der Praxis des Bundesgerichtes dann erfüllt, wenn die Betätigung des Spielers zur Herbeiführung des Spielerfolges geringfügig ist oder wenn das Spiel sehr rasch verläuft, sodass das Spiel an sich wenig Unterhaltung bietet und zu erwarten ist, dass es die Spieler nicht um seiner selbst willen betreiben, sondern um damit um Gewinn spielen zu können.

Unter diesem Gesichtspunkt wurden die Apparate « Spiralball » (BGE 58 I S. 139) und « Tura-Ball » (Entscheid vom 22. November 1933, nicht publiziert) als Spielapparate bezeichnet. — Anders verhält es sich bei Apparaten, deren Spielablauf langsam oder unter erheblicher Betätigung des Spielers vor sich geht, wie es bei den Apparaten « Rola » und « Staar » (BGE 56 I S. 393 und 397, ebenso bei « Balance », Urteil vom 4. Oktober 1934 i. S. Zimmermann, Erw. 2 a, nicht publiziert) der Fall ist.

Beim Apparat « Coup » besteht die Betätigung des Spielers im Antrieb der Läuferfigur, wobei es darauf ankommt, dass der Schlag richtig bemessen wird; der Spieler hat wenig zu tun, um den Spielerfolg herbeizuführen und dieser wird unmittelbar nachher durch den Stand des Wagens und die dabei erreichte Punktzahl angezeigt. Ein derart eingerichteter Apparat ist jedenfalls als Spielapparat im Sinne des Gesetzes anzusehen, auch wenn er nach seiner Bestimmung, die eher auf ein länger dauerndes Spiel geht, als Unterhaltungsspiel gelten könnte (der Apparat steht nach Einwurf der Spielgebühr, eine Viertelstunde zur Verfügung der Spieler). Für die Unterstellung des Apparates unter das Gesetz genügt es, wenn seine Einrichtung diejenige eines Spielapparates ist, was hier zutrifft.

3. — Damit der Spielapparat « Coup » erlaubt werden kann, muss demnach die Bedingung von Art. 3 Abs. 1 Spielbankengesetz erfüllt sein, der Spielerfolg muss in unverkennbarer Weise ganz oder vorwiegend auf Geschicklichkeit beruhen. Hierüber haben die im Verfahren vor Bundesgericht vorgenommenen Versuche am Apparat folgendes ergeben :

Es ist davon auszugehen, dass das Spiel nicht in einem einzelnen Abstoss des Wagens durch jeden Beteiligten besteht, sondern dass der Apparat, nach Einwurf des Spielgeldes, eine Viertelstunde zur Verfügung der Spieler steht, sodass der Wagen, bei anhaltendem Spiel, etwa 100 Mal abgestossen werden kann. Die Spielregel sieht demgemäss vor, dass jeder Spieler eine Anzahl (z. B. 10) Stösse hintereinander ausführt, wobei die Zahl unter den Spielenden vereinbart wird.

Das Feld, auf dem der Wagen stehen bleibt und das durch den Stand der Blattfeder bezeichnet wird, ist jedenfalls vorwiegend bestimmt von der Art und der Stärke des Stosses, den der Wagen vom Spieler erhält. Es wirken aber noch andere Einflüsse mit: Die Reibung der Räder auf der Laufschiene, der Rückschlag der Metallfeder, die Hemmung des Wagens durch die über die Skalastifte gleitende Blattfeder. Diese Einflüsse werden sich zwar von Apparat zu Apparat verschieden auswirken und auch gewissen Schwankungen in anderer Beziehung unterworfen sein (Temperatur, Feuchtigkeit der Luft etc.). Es darf aber doch angenommen werden, dass sie im Verlauf des eine Viertelstunde dauernden Spieles annähernd unverändert bleiben und dass allfällige Schwankungen in der Einwirkung auf den Spielerfolg, die etwa denkbar wären, der Wirkung des Anstosses des Wagens durch den Spieler gegenüber von verschwindender Bedeutung sind. Der Spielerfolg hängt jedenfalls in der Hauptsache von der Geschicklichkeit des Spielers ab, nämlich von dessen Fähigkeit, die Art und Stärke des Stosses richtig abzuwägen. Allerdings wird es auch der geschickteste Spieler nicht ganz in der Hand haben, welche Zahl er erreicht. Aber das Zufallsmoment, das hierin liegt, tritt bei der Anordnung der Skala, die gleichmässig zur Höchstzahl auf- und dann in gleicher Weise absteigt, stark zurück und wird dadurch noch weiter ausgeglichen, dass der Spielerfolg nicht durch das Ergebnis eines einzelnen Anstosses, sondern durch den Durchschnitt einer Reihe nacheinander ausgeführter Stösse bedingt wird,

sodass das Spiel normalerweise vorwiegend von der Geschicklichkeit des Spielers abhängt. Eine Wiederholung des Spieles am Apparat ergibt denn auch ohne weiteres höhere Durchschnittsergebnisse jedes Spielers und erweist in auffallender Weise die, durch wenig Übung erworbene, erhöhte Geschicklichkeit des Spielers, was bei einem vorwiegend auf Zufall beruhenden Spiel ausgeschlossen wäre.

Spiele gleich gut eingeübte Spieler lange gegeneinander, so erhält freilich das Zufallsmoment einen grossen Einfluss. Dies ist indessen bei allen Geschicklichkeitsspielen mehr oder weniger der Fall. Vorwiegend wäre der Zufall dann, wenn jeder Spieler nur einen oder ganz wenige Stösse führen würde. Dies ist aber ein Ausnahmefall, auf den bei der Entscheidung über die Zulässigkeit des Apparates nicht abgestellt werden darf. Unter Umständen könnte darin sogar eine missbräuchliche Verwendung des Apparates liegen. Es kommt auf den normalen Spielverlauf an, der dadurch gegeben ist, dass der Apparat für das Mietgeld von 20 Rappen jeweilen auf eine Viertelstunde zum Spiel freigegeben wird, wobei bis gegen 100 Stösse abgegeben werden können. So wie das Spiel normalerweise vor sich geht, ist es jedenfalls Geschicklichkeitsspiel, weshalb der Apparat zuzulassen ist, wobei aber der zuständigen Behörde die Möglichkeit nicht genommen ist, gegen Fehlbares vorzugehen in Fällen, in denen der Apparat zu verbotenem Glücksspiel missbraucht werden sollte.

Demnach erkennt das Bundesgericht:

Die Beschwerde wird gutgeheissen und der Entscheidung des eidgenössischen Justiz- und Polizeidepartementes vom 24. August 1934 aufgehoben.