

# Eidg. Spielbankenkommission ESBK

Aus für Glücksspielautomaten

18.03.2005 - 14:47 Uhr, Eidg. Spielbankenkommission ESBK

(ots) - Bern, 18.3.2005. Bis zum 31. März 2005 müssen Tausende von Glücksspielautomaten aus Restaurants und Spielsalons in der Schweiz entfernt werden. Mit diesem Datum läuft die fünf Jahre dauernde Übergangsfrist ab, in der die Geräte nach Inkrafttreten des neuen Spielbankengesetzes im Jahr 2000 weiterbetrieben werden durften.

Das am 1. April 2000 in Kraft getretene Spielbankengesetz verbietet grundsätzlich jedes Glücksspiel ausserhalb von Casinos. Für den Betrieb von Glücksspielautomaten, die nach altem Recht als Geschicklichkeitsspielautomaten zugelassen waren, wurde eine fünf Jahre dauernde Übergangsfrist eingeräumt. Die Hälfte der Kantone (AG, AI, AR, BE, FR, GL, LU, NW, OW, SH, TG, UR, ZG) hat den Weiterbetrieb solcher Geräte bewilligt. Die Frist läuft nun definitiv ab. Der Betrieb von Glücksspielautomaten ist ab dem 1. April 2005 nur noch in konzessionierten Spielbanken erlaubt. Rund 6000 Spielgeräte müssen bis zu diesem Datum aus Gaststätten und Spielsalons entfernt worden sein.

Wer Glücksspielautomaten nach dem 31. März 2005 weiter betreibt, muss mit einer Strafverfolgung durch die Eidgenössische Spielbankenkommission (ESBK) und mit einer Busse bis zu 500'000 Franken oder Haft rechnen.

Es zeichnet sich ab, dass ein Teil der Glücksspielautomaten durch die von der ESBK nach neuem Spielbankengesetz zugelassenen Geschicklichkeitsspielautomaten ersetzt werden. Weitere Auskünfte: Jean-Marie Jordan, Direktor ESBK, Tel. 031 323 12 04 Eine aktuelle Liste der zugelassenen Automaten und zusätzliche Informationen sind auf der Webseite der Spielbankenkommission abrufbar: [www.esbk.admin.ch](http://www.esbk.admin.ch).

Originaltext:

Eidg. Spielbankenkommission ESBK

Dossier de presse:

<http://www.presseportal.ch/fr/pm/100003260/eidg-spielbankenkommission-esbk>

Dossier de presse par RSS:

[http://presseportal.de/rss/pm\\_100003260.rss2](http://presseportal.de/rss/pm_100003260.rss2)