

TE Lvwg Erkenntnis 2015/12/16 VGW-002/032/10138/2015

JUSLINE Entscheidung

🕒 Veröffentlicht am 16.12.2015

Entscheidungsdatum

16.12.2015

Index

34 Monopole

Norm

GSpG §2 Abs4

GSpG §52 Abs1 Z1 4. Fall

1. GSpG § 2 heute
2. GSpG § 2 gültig ab 01.01.2021 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 104/2019
3. GSpG § 2 gültig von 19.08.2010 bis 31.12.2020 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 73/2010
4. GSpG § 2 gültig von 20.07.2010 bis 18.08.2010 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 54/2010
5. GSpG § 2 gültig von 01.10.1997 bis 19.07.2010 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 69/1997
6. GSpG § 2 gültig von 01.01.1997 bis 30.09.1997 zuletzt geändert durch BGBl. Nr. 747/1996
7. GSpG § 2 gültig von 01.01.1990 bis 31.12.1996
1. GSpG § 52 heute
2. GSpG § 52 gültig ab 01.01.2021 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 104/2019
3. GSpG § 52 gültig von 23.07.2019 bis 31.12.2020 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 62/2019
4. GSpG § 52 gültig von 01.01.2017 bis 22.07.2019 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 118/2016
5. GSpG § 52 gültig von 30.12.2014 bis 31.12.2016 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 105/2014
6. GSpG § 52 gültig von 01.03.2014 bis 29.12.2014 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 13/2014
7. GSpG § 52 gültig von 01.07.2013 bis 28.02.2014 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 70/2013
8. GSpG § 52 gültig von 01.01.2013 bis 30.06.2013 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 112/2012
9. GSpG § 52 gültig von 31.12.2010 bis 31.12.2012 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 111/2010
10. GSpG § 52 gültig von 19.08.2010 bis 30.12.2010 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 73/2010
11. GSpG § 52 gültig von 20.07.2010 bis 18.08.2010 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 54/2010
12. GSpG § 52 gültig von 01.01.2009 bis 19.07.2010 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 126/2008
13. GSpG § 52 gültig von 27.08.2008 bis 31.12.2008 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 126/2008
14. GSpG § 52 gültig von 20.12.2003 bis 26.08.2008 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 125/2003
15. GSpG § 52 gültig von 15.06.2003 bis 19.12.2003 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 35/2003
16. GSpG § 52 gültig von 01.01.2002 bis 14.06.2003 zuletzt geändert durch BGBl. I Nr. 59/2001
17. GSpG § 52 gültig von 01.11.1993 bis 31.12.2001 zuletzt geändert durch BGBl. Nr. 695/1993

18. GSpG § 52 gültig von 01.04.1991 bis 31.10.1993 zuletzt geändert durch BGBl. Nr. 344/1991

19. GSpG § 52 gültig von 01.01.1990 bis 31.03.1991

Text

IM NAMEN DER REPUBLIK

Das Verwaltungsgericht Wien hat durch seinen Richter Mag. Pühringer über die Beschwerde der D. G., vertreten durch Rechtsanwältin vom 10. August 2015 gegen das Straferkenntnis der Landespolizeidirektion Wien vom 13. Juli 2015, Zl. VStV/915300256449/2015, betreffend Verwaltungsübertretungen nach § 52 Abs. 1 Z 1 (4. Fall) iVm § 2 Abs. 4 Glücksspielgesetz – GSpG nach Durchführung einer öffentlichen mündlichen Verhandlung am 3. Dezember 2015 Das Verwaltungsgericht Wien hat durch seinen Richter Mag. Pühringer über die Beschwerde der D. G., vertreten durch Rechtsanwältin vom 10. August 2015 gegen das Straferkenntnis der Landespolizeidirektion Wien vom 13. Juli 2015, Zl. VStV/915300256449/2015, betreffend Verwaltungsübertretungen nach Paragraph 52, Absatz eins, Ziffer eins, (4. Fall) in Verbindung mit Paragraph 2, Absatz 4, Glücksspielgesetz – GSpG nach Durchführung einer öffentlichen mündlichen Verhandlung am 3. Dezember 2015

zu Recht e r k a n n t:

I. römisch eins.

Gemäß § 50 VwGVG wird das angefochtene Straferkenntnis behoben und das Verwaltungsstrafverfahren gemäß § 45 Abs. 1 Z 1 VStG iVm § 38 VwGVG eingestellt. Gemäß Paragraph 50, VwGVG wird das angefochtene Straferkenntnis behoben und das Verwaltungsstrafverfahren gemäß Paragraph 45, Absatz eins, Ziffer eins, VStG in Verbindung mit Paragraph 38, VwGVG eingestellt.

II. römisch zwei.

Gemäß § 52 Abs. 8 VwGVG hat die Beschwerdeführerin keinen Beitrag zu den Kosten des Beschwerdeverfahrens zu leisten. Gemäß Paragraph 52, Absatz 8, VwGVG hat die Beschwerdeführerin keinen Beitrag zu den Kosten des Beschwerdeverfahrens zu leisten.

III. römisch drei.

Gegen dieses Erkenntnis ist gemäß § 25a Abs. 1 VwGG eine ordentliche Revision an den Verwaltungsgerichtshof nach Art. 133 Abs. 4 B-VG unzulässig. Gegen dieses Erkenntnis ist gemäß Paragraph 25 a, Absatz eins, VwGG eine ordentliche Revision an den Verwaltungsgerichtshof nach Artikel 133, Absatz 4, B-VG unzulässig.

E n t s c h e i d u n g s g r ü n d e

I. römisch eins.

Verfahrensgang

1. Am 13. Juli 2015 erging gegenüber der Beschwerdeführerin ein Straferkenntnis der belangten Behörde mit folgendem Spruch:

"Sie haben im Zeitraum vom 20.11.2014 bis 15.01.2015 um 13.10 Uhr in Wien, L.-platz Lokal 'Cafe P., zur Teilnahme vom Inland aus verbotene Ausspielungen im Sinne des § 2 Abs. 4 GSpG unternehmerisch beteiligt, indem Sie als Unternehmerin entgegen den Bestimmungen des Glücksspielgesetzes die funktionsfähigen und in betriebsbereiten Zustand aufgestellten Glücksspielgeräte (PC's in Form von Wettautomaten) der Marke/Type;" Sie haben im Zeitraum vom 20.11.2014 bis 15.01.2015 um 13.10 Uhr in Wien, L.-platz Lokal 'Cafe P., zur Teilnahme vom Inland aus verbotene Ausspielungen im Sinne des Paragraph 2, Absatz 4, GSpG unternehmerisch beteiligt, indem Sie als Unternehmerin entgegen den Bestimmungen des Glücksspielgesetzes die funktionsfähigen und in betriebsbereiten Zustand aufgestellten Glücksspielgeräte (PC's in Form von Wettautomaten) der Marke/Type;

1)

Dell PC ohne Seriennummer und ohne Typenbezeichnung (FA Nr.3, mit der Versiegelungsplaketten Nr. ...3)

2)

HP (Media-PC) ohne Seriennummer und ohne Typenbezeichnung (FA Nr. 4, mit der Versiegelungsplaketten Nr. ...4)

3)

HP (Media-PC) ohne Seriennummer und ohne Typenbezeichnung (FA Nr. 5, mit der Versiegelungsplaketten Nr. ...5)

betrieben, an denen Personen die Möglichkeit zur Teilnahme an Glückss[p]ielen ermöglicht wurde, wobei durch Kontrollorgane der Finanzpolizei Team ..., am 15.01.2015, im Zeitraum von 13.10 Uhr bis 13.30 Uhr, wahrgenommen werden konnte, dass mit den Eingriffsgegenständen Glücksspiele (Wetten) abgeschlossen werden konnten.

Bei den drei Glücksspielgeräten handelt es sich in der Gesamtheit um 'Wettautomaten in Form von Media PC's', bei dem der Wettkunde lediglich einen Einsatz und ein vermutetes Rennergebnis auswählen und eine 'Wette' darauf abschließen kann. Der Start des Rennens erfolgt automatisch und das Rennergebnis wird unmittelbar danach bekannt gegeben, woraus sich Gewinn bzw. Verlust ergeben. Der Spieler hat dabei keine Möglichkeit den Spielerfolg gezielt selbst zu beeinflussen, da es sich bei den Rennen um keine 'Live-Rennen', sondern um aufgezeichnete Rennen (auf DVD's) handelt. Bei den Rennen handelte es sich um Hunderennen und Pferderennen wobei der Wettkunde dabei keinen Einfluss auf das Zustandekommen bestimmter Rennergebnisse hatte.

Der Beschuldigte hat dadurch folgende Rechtsvorschrift(en) verletzt:

§ 52 Abs. 1 Zif. 1 (4.Fall) i.V.m. § 2 Abs. 4 GSpG, BGBl. Nr.620/1989 i.d.g.F. Paragraph 52, Absatz eins, Zif. 1 (4.Fall) in Verbindung mit Paragraph 2, Absatz 4, GSpG, Bundesgesetzblatt Nr.620 aus 1989, i.d.g.F.

Wegen dieser Verwaltungsübertretung(en) wird (werden) über Sie folgende Strafe(n) verhängt:

Geldstrafe von 1) € 4.000,00 2) €4.000,00 3) €4.000,00 falls diese uneinbringlich ist, Ersatzfreiheitsstrafe von [jeweils] 44 Stunde(n) Gemäß [jeweils] § 52 Abs. 1 Z 1 Glücksspielgesetz (GSpG) Geldstrafe von 1) € 4.000,00 2) €4.000,00 3) €4.000,00 falls diese uneinbringlich ist, Ersatzfreiheitsstrafe von [jeweils] 44 Stunde(n) Gemäß [jeweils] Paragraph 52, Absatz eins, Ziffer eins, Glücksspielgesetz (GSpG)

[...]

Ferner hat der Beschuldigte gemäß § 64 des Verwaltungsstrafgesetzes 1991 – VStG zu zahlen Ferner hat der Beschuldigte gemäß Paragraph 64, des Verwaltungsstrafgesetzes 1991 – VStG zu zahlen:

1) € 400,00

2) € 400,00

3) € 400,00 als Beitrag zu den Kosten des Strafverfahrens, das sind 10% der Strafe, jedoch mindestens 10 Euro für jedes Delikt (je ein Tag Freiheitsstrafe wird gleich € 100,00 angerechnet).

[...]

Der zu zahlende Gesamtbetrag (Strafe/Kosten/Barauslagen) beträgt daher

€ 13.200,00"

In der Begründung führte die belangte Behörde im Wesentlichen Folgendes aus:

"Die umseits angeführte Verwaltungsübertretung ist aufgrund der Anzeige nach eigenen dienstlichen Wahrnehmungen der Einsatzbeamten der Finanzpolizei Team ... des Finanzamtes ... vom 15.01.2015, sowie der Angaben von Herrn R. (Angestellter des Lokal 'Cafe P.') in der Niederschrift vom 15.01.2015, als erwiesen anzusehen.

Bei den durchgeführten Testspielen konnten generell folgende Spielabläufe (Glücksspiel in Form von Wetten auf den Ausgang von virtuellen Hunderennen und Pferderennen) festgestellt werden: Nach Bekanntgabe der gewünschten Wette am Schalter – durch Nennung der entsprechenden Startnummer des virtuellen, computergenerierten Tieres – Eingabe der entsprechenden Wette durch den angestellten im entsprechenden Wettsystem und der Bezahlung des Wetteinsatzes (Erbringung einer Vermögenswerten Leistung in Zusammenhang mit der Teilnahme am Glücksspiel) wird ein Wettticket ausgedrückt und dem Spieler übergeben. Im Anschluss daran hat der Spieler die Möglichkeit auf Bildschirmen im Lokal die virtuellen, computergenerierten Rennen zu beobachten. Nach dem Zieleinlauf wird das Rennergebnis dargestellt. Nach Ende des angezeigten Rennens konnte das Wettticket von angestellten auf das Spielergebnis hin überprüft werden, ein eventueller Gewinn wurde dem Spieler ausbezahlt. Der Wettkunde kann aufgrund von Vermutungen eine Nummer oder eine Farbe wählen, durch welche jeder Reiter gekennzeichnet ist und auf diese Weise eine Wette auf den Sieger oder eine Kombinationswette auf das erste und zweite, allenfalls auch noch auf das dritte durch das Ziel galoppierende Pferd abschließen, um sodann den Rennverlauf und das Ergebnis

abzuwarten. Jedem möglichen Einlaufergebnis ist eine bestimmte Quote zugeordnet, welche am Geräteschirm im Lokal in einem Quotenblatt dargestellt wird. Der in Aussicht gestellte Gewinn errechnet sich durch Multiplikation des gewählten Einsatzbetrages mit der dem erwarteten Rennverlauf entsprechenden Quote.

Am Gerät 1 (FA Nr. 3, PC für die entsprechende Wettannahme) konnte die Möglichkeit wahrgenommen werden, Wetten auf den Ausgang von computeranimierten oder computergenerierten Hunderennen/Pferderennen abzuschließen. Da Belege von tatsächlich durchgeführten Spielen (Wetten, Pferderennen) im Lokal vorgefunden wurden (Wettickets). Ein Mindesteinsatz von € 1,00 war möglich. Der in Aussicht gestellte Höchstgewinn betrug € 50,00 + eine Quote von 50. Der Höchsteinsatz betrug € 100,00 und der in Aussicht gestellte Höchstgewinn betrug € 5.000,00 + eine Quote 50.

Am Gerät 2 (FA Nr. 4, Media PC dient dazu um die entsprechenden Rennen auf den im Lokal befindlichen Monitoren anzuzeigen) konnte die Möglichkeit wahrgenommen werden, Wetten auf den Ausgang von computeranimierten oder computergenerierten Hunderennen/Pferderennen abzuschließen. Da Belege von tatsächlich durchgeführten Spielen (Wetten, Pferderennen) vorgelegt wurden (Wettickets). Ein Mindesteinsatz von € 1,00 war möglich. Der in Aussicht gestellte Höchstgewinn betrug € 50,00 + eine Quote von 50. Der Höchsteinsatz betrug € 100,00 und der in Aussicht gestellte Höchstgewinn betrug € 5.000,00 + eine Quote 50.

Am Gerät 3 (FA Nr. 5, Media PC dient dazu um die entsprechenden Rennen auf den im Lokal befindlichen Monitoren anzuzeigen) konnte die Möglichkeit wahrgenommen werden, Wetten auf den Ausgang von computeranimierten oder computergenerierten Hunderennen/Pferderennen abzuschließen. Da Belege von tatsächlich durchgeführten Spielen (Wetten, Pferderennen) vorgelegt wurden (Wettickets). Ein Mindesteinsatz von € 1,00 war möglich. Der in Aussicht gestellte Höchstgewinn betrug € 50,00 + eine Quote von 50. Der Höchsteinsatz betrug € 100,00 und der in Aussicht gestellte Höchstgewinn betrug € 5.000,00 + eine Quote 50.

In der Rechtfertigung ihrer Rechtsvertreterin vom 11.06.2015 wurde angegeben, dass keine Verwaltungsübertretung begangen wurden, da keine verbotenen Glücksspiele durchgeführt wurden, sondern lediglich legale Wetten.

Mit den aufgestellten Geräten bei welchen es sich in der Gesamtheit um 'Wettautomaten' (handelsübliche PCs' samt Zubehör) handelt, können Glücksspiele (Wetten: hier Hunderennen und Pferderennen) iSd § 1 Abs. 1 GSpG durchgeführt werden und es handelte sich um Ausspielungen (Rennen) iSd § 2 Abs. 1 GSpG, da diese Glücksspiele mittels Wetten von einem Unternehmer angeboten wurden, der Spieler nur durch Erbringung eines Einsatzes (Wetteinsatz) teilnehmen kann und dafür ein Gewinn in Aussicht gestellt wurde, wobei der Spieler erst nach Leistung seines Wetteinsatzes das vermutete Rennergebnis auswählen kann und ein allfälliger Gewinn wird im Anschluss daran sofort am Bildschirm dargestellt. Dazu wird festgestellt, dass für die Ausspielung keine Konzession oder Bewilligung nach diesem Bundesgesetz erteilt worden ist und auch keine Ausnahme vom Glücksspielmonopol des Bundes gemäß § 4 GSpG besteht. Der Wettkunde kann lediglich einen Einsatz und ein vermutetes Rennergebnis auswählen und eine 'Wette' darauf abschließen und der Start des Rennens erfolgt automatisch. Das Rennergebnis wird unmittelbar danach bekannt gegeben, woraus sich Gewinn oder Verlust ergibt. Da es sich bei den Rennen um keine 'Live-Rennen', sondern um aufgezeichnete Rennen handelt, hängt das Ergebnis vom Zufall ab und der Spieler hat auch keine Möglichkeit den Spielerfolg selbst zu bestimmen. Es wurden Hunderennen und Pferderennen angeboten welche zuvor aufgezeichnet wurden und die Wiedergabe aufgezeichneter, also virtueller Rennabläufe stellt eine Abfolge elektronischen Funktionen dar, nicht aber eine sportliche Veranstaltung. Mit den aufgestellten Geräten bei welchen es sich in der Gesamtheit um 'Wettautomaten' (handelsübliche PCs' samt Zubehör) handelt, können Glücksspiele (Wetten: hier Hunderennen und Pferderennen) iSd Paragraph eins, Absatz eins, GSpG durchgeführt werden und es handelte sich um Ausspielungen (Rennen) iSd Paragraph 2, Absatz eins, GSpG, da diese Glücksspiele mittels Wetten von einem Unternehmer angeboten wurden, der Spieler nur durch Erbringung eines Einsatzes (Wetteinsatz) teilnehmen kann und dafür ein Gewinn in Aussicht gestellt wurde, wobei der Spieler erst nach Leistung seines Wetteinsatzes das vermutete Rennergebnis auswählen kann und ein allfälliger Gewinn wird im Anschluss daran sofort am Bildschirm dargestellt. Dazu wird festgestellt, dass für die Ausspielung keine Konzession oder Bewilligung nach diesem Bundesgesetz erteilt worden ist und auch keine Ausnahme vom Glücksspielmonopol des Bundes gemäß Paragraph 4, GSpG besteht. Der Wettkunde kann lediglich einen Einsatz und ein vermutetes Rennergebnis auswählen und eine 'Wette' darauf abschließen und der Start des Rennens erfolgt automatisch. Das Rennergebnis wird unmittelbar danach bekannt gegeben, woraus sich Gewinn oder Verlust ergibt. Da es sich bei den Rennen um keine 'Live-Rennen', sondern um aufgezeichnete Rennen handelt, hängt das Ergebnis vom Zufall ab und der Spieler hat auch keine Möglichkeit den Spielerfolg selbst zu

bestimmen. Es wurden Hunderennen und Pferderennen angeboten welche zuvor aufgezeichnet wurden und die Wiedergabe aufgezeichneter, also virtueller Rennabläufe stellt eine Abfolge elektronischen Funktionen dar, nicht aber eine sportliche Veranstaltung.

Sie haben sich daher als Einzelunternehmerin (D. G. e.U.) zu verantworten, dass durch die Firma B. von 01.11.2014 bis 15.01.2015 am angeführten Standort diese Glücksspielgeräte/Eingriffsgegens[t]ände ('Wettautomaten in Form von Media PC's) aufgestellt wurden, mit denen verbotene Ausspielungen (Wetten auf Hunderennen und Pferderennen) gem. § 2 Abs. 4 GSpG ermöglicht wurden, an denen die Spieler vom Inland aus teilnehmen konnten, mit dem Vorsatz unternehmerisch beteiligt, um fortgesetzt Einnahmen aus der Durchführung von Glücksspielen (Hunderennen und Pferderennen) zu erzielen. Sie deshalb als Unternehmerin im Sinne des § 2 Abs. 2 GSpG zu betrachten. Sie haben sich daher als Einzelunternehmerin (D. G. e.U.) zu verantworten, dass durch die Firma B. von 01.11.2014 bis 15.01.2015 am angeführten Standort diese Glücksspielgeräte/Eingriffsgegens[t]ände ('Wettautomaten in Form von Media PC's) aufgestellt wurden, mit denen verbotene Ausspielungen (Wetten auf Hunderennen und Pferderennen) gem. Paragraph 2, Absatz 4, GSpG ermöglicht wurden, an denen die Spieler vom Inland aus teilnehmen konnten, mit dem Vorsatz unternehmerisch beteiligt, um fortgesetzt Einnahmen aus der Durchführung von Glücksspielen (Hunderennen und Pferderennen) zu erzielen. Sie deshalb als Unternehmerin im Sinne des Paragraph 2, Absatz 2, GSpG zu betrachten.

Sie haben von 01.11.2014 bis 15.01.2015 die mit den Eingriffsgegenständen ermöglichten Glücksspiele in Form von verbotenen Ausspielungen dadurch im angeführten Standort unternehmerisch daran beteiligt. Sie haben sich an der Veranstaltung der verbotenen Ausspielungen in Ihrem Lokal gegen Entgelt beteiligt und an der Auszahlung erzielter Spielgewinne dadurch mitgewirkt, dass sie das Personal zur Auszahlung von Gewinnen und zur Zurückstellung der Zahlenfelder am Gerätebildschirm auf 'Null' angehalten haben. Sie haben damit selbständig eine nachhaltige Tätigkeit zur Erzielung von Einnahmen aus der Durchführung von Glücksspielen ausgeübt und sind daher als Unternehmerin iSd. § 2 Abs. 2 GSpG zu betrachten. Sie haben sich somit an Glücksspiele in Form von verbotenen Ausspielungen, an denen sich Personen vom Inland aus teilgenommen werden konnten, unternehmerisch beteiligt und deshalb eine Verwaltungsübertretung nach § 52 Abs. 1 Z 1, viertes Tatbild, GSpG begangen, was Sie zu verantworten haben. Sie haben von 01.11.2014 bis 15.01.2015 die mit den Eingriffsgegenständen ermöglichten Glücksspiele in Form von verbotenen Ausspielungen dadurch im angeführten Standort unternehmerisch daran beteiligt. Sie haben sich an der Veranstaltung der verbotenen Ausspielungen in Ihrem Lokal gegen Entgelt beteiligt und an der Auszahlung erzielter Spielgewinne dadurch mitgewirkt, dass sie das Personal zur Auszahlung von Gewinnen und zur Zurückstellung der Zahlenfelder am Gerätebildschirm auf 'Null' angehalten haben. Sie haben damit selbständig eine nachhaltige Tätigkeit zur Erzielung von Einnahmen aus der Durchführung von Glücksspielen ausgeübt und sind daher als Unternehmerin iSd. Paragraph 2, Absatz 2, GSpG zu betrachten. Sie haben sich somit an Glücksspiele in Form von verbotenen Ausspielungen, an denen sich Personen vom Inland aus teilgenommen werden konnten, unternehmerisch beteiligt und deshalb eine Verwaltungsübertretung nach Paragraph 52, Absatz eins, Ziffer eins,, viertes Tatbild, GSpG begangen, was Sie zu verantworten haben.

Die wirtschaftliche Abwicklung der Ausspielungen fand in Wien, L.-platz, Lokal 'Cafe P. statt.

Die wirtschaftlichen Verhältnisse wurden trotz Aufforderung nicht bekannt gegeben, weshalb ein durchschnittliches Einkommen und Vermögenslosigkeit angenommen wurde.

Sorgepflichten konnten nicht berücksichtigt werden.

Erschwerend war zu werten, dass die strafbare Handlung über eine längere Zeit fortgesetzt wurde. Die Kostenentscheidung stützt sich auf § 64 Abs. 2 VStG."Erschwerend war zu werten, dass die strafbare Handlung über eine längere Zeit fortgesetzt wurde. Die Kostenentscheidung stützt sich auf Paragraph 64, Absatz 2, VStG."

2. Gegen dieses Straferkenntnis richtet sich die Beschwerde der Beschwerdeführerin, mit welcher die Beschwerdeführerin die Behebung des Straferkenntnisses und die Einstellung des Strafverfahrens begehrt.

Die Beschwerdeführerin gibt in der Beschwerde an, nicht die Eigentümerin der im Geschäftslokal "Café P." vorgefundenen Geräte zu sein. Sie sei auch in keiner Form "an den dort vermittelten Wetten 'unternehmerisch beteiligt'". Schon aus diesem Grund sei das Strafverfahren einzustellen. Darüber hinaus macht die Beschwerdeführerin zur Funktion der Geräte (im Wesentlichen) folgende Ausführungen:

"Tatsache ist, dass die P. GmbH im Lokal in Wien, L.-platz, Wettkunden zu einem befugten Buchmacher/Wettbüro unter Ausschluss der den Buchmachern und Totalisateuren vorbehaltenen Tätigkeiten vermittelte. Sie hat für diese Tätigkeit einen Vermittlungsvertrag mit der Fa. B. abgeschlossen.

Für die Wettannahme und -Vermittlung sind einerseits EDV-Geräte (PC, Monitor, Ticketdrucker, Maus, Tastatur etc.) und andererseits eine spezielle Wettsoftware erforderlich. Die Geräte stehen im Eigentum der P. GmbH. Unter Einsatz dieser Geräte und der Wettsoftware werden die von den Kunden gewünschten Wetten zur Fa. B. vermittelt. Zusätzlich werden auf Fernsehgeräten einerseits Informationen des Buchmachers (Quoten, Resultate etc.) für die Wettkunden angezeigt und andererseits die Ereignisse dargestellt, auf die gewettet werden kann (z.B.: Fußballspiel Rapid gegen Austria Wien, Formel 1 Grand Prix in Monaco oder eben die hier gegenständlichen, virtuellen Hunde und Pferderennen.

Beim Wettvorgang ist zu unterscheiden zwischen

- den Ereignissen, auf die gewettet wird, wie beispielsweise

- o Fußballspiele

- o Wer gewinnt den Song Contest?

- o Echte Hunde- und Pferderennen

- o Virtuelle Hunde- und Pferderennen

und

- den Wetten, die von Wettkunden mit dem Buchmacher (B.) geschlossen werden können, wie beispielsweise

- o Wer gewinnt das Fußballspiel?

- o Wer schießt das nächste Tor?

- o Wer wird Sieger beim Song Contest?

- o Welches Pferd gewinnt bei Rennen um 16.00 Uhr in Ascot?

- o Welcher Hund gewinnt das virtuelle Rennen um 12.04 Uhr?

Hier gegenständlich sind Wetten auf virtuelle Hunde- oder Pferderennen. Der Einfachheit halber wird in den folgenden Ausführungen überwiegend nur auf Hunderennen Bezug genommen, doch gelten die Ausführungen analog auch für die im Lokal gezeigten Pferderennen. Ein Unterschied besteht nur in der Anzahl der Teilnehmer.

[...]

Wettablauf:

Die auf den Bildschirmen als Wettereignisse (Rennen) gezeigten virtuellen Rennen werden von der Fa. S. veranstaltet, ihre Erzeugung erfolgt computergeneriert. Bis Mitte Jänner 2012 konnten die Rennen über Fernsehsatellitenprogramm und im Internet unter der Homepage www.s..com von jedermann und jederzeit aufgerufen werden. Seit Mitte Jänner 2012 gibt es die Rennen nur noch auf der Homepage von S. für jedermann zu betrachten.

Die Hunderennen auf der Homepage www.s..com finden täglich rund um die Uhr, bei Sonne, Wolken oder auch in der Nacht, vorzüglich auf den Rennbahnen 'Moore Street' und 'Wimbly Way' statt. Sie starten jeweils im Intervall von 4 Minuten, ein Rennen dauert (vom Start aus der Box bis zum Zieleinlauf) jeweils etwa 30 Sekunden. Die Rennen werden von einem fixen Bestand von 1080 Hunden bestritten. Die zu diesem Bestand gehörigen Hunde sind je durch bestimmte Merkmale charakterisiert und werden abwechselnd in Konstellationen zu je sechs Hunden gegeneinander in die Wettbewerbe geschickt. Jeder Hund hat einen fixen Namen, unter dem er immer wieder in die Rennen geschickt wird, und eine diesem entsprechende eigene Identität. Die Informationen, die jeweils zu den einzelnen Hunden erteilt werden, unterscheiden sich nicht von jenen Informationen, die auch bei realen Rennen zu den dort eingesetzten Hunden zugänglich sind.

Zu jedem Hund, der für einen Start vorgesehen ist, werden insbesondere die folgenden Informationen zur Verfügung gestellt:

- Name: Jeder Hund wird durch seinen Namen identifiziert.

- Nummer (1 - 6): gibt an, aus welcher Position der Hund aus der Box startet; so läuft beispielsweise der Hund mit Nr. 1 aus der Box ganz links..... der Hund mit Nr. 6 ganz rechts.
- Trainer: Angezeigt wird der Name der Person, die den Hund trainiert; es existieren Trainer, die tendenziell erfolgreiche, und Trainer, die tendenziell eher erfolglose Hunde betreuen.
- Form: wird in einer 4-stelligen Zahl angegeben, die die bisherigen Erfolge ('Form') des Hundes ausdrückt. Die Zahl beinhaltet die letzten Rennergebnisse, die der Hund erzielt hat, wobei das jeweils jüngste Ergebnis an letzter Stelle eingetragen wird, die zeitlich weiter zurückliegenden Resultate rücken eine Zehnerstelle nach links.
- Rennen finden bei statt.

Beispiel:

Der Hund E. wird für das Rennen am 10.08.2012 um 10:31 Uhr durch die Form 5312 charakterisiert, das heißt: E. war im letztvergangenen Rennen am 09.08.2012 um 12:31 Uhr Zweitschnellster (5312), im Rennen davor (08.08.2012 17:27 Uhr) Sieger (5312), wieder einen Tag davor (07.08.2012 23:43 Uhr) Dritter (5312) und im Rennen davor Fünfter (5312).

Die Angaben zur Form der jeweiligen Hunde werden täglich einmal um 07:30 Uhr aktualisiert. Die Zahl für die Tagesform des Hundes bleibt bis zur nächsten Aktualisierung um 7:30 Uhr des Folgetages gleich. Sollte der Hund, was vorkommt, an ein und demselben Tag zwei Mal laufen, so tut er dies jeweils unter der um 07:30 Uhr aktualisierten Tagesform. Am folgenden Tag um 7:30 Uhr werden sämtliche Ergebnisse vom Vortag wieder in die Zahl für die Form eingestellt. Dieser Umstand kann mit der Veröffentlichung von analogen Informationen in Tageszeitungen verglichen werden. Auch dort erhält man pro Tag immer nur eine Information; Zwischenergebnisse des laufenden Tages (falls der Hund überhaupt ein weiteres Mal an diesem Tag antritt) bleiben vorerst unberücksichtigt, finden aber volle Berücksichtigung in der Information für den folgenden Tag. Für den interessierten Wettkunden führt das keinesfalls zu mangelhafter Informationsmöglichkeit über die entsprechende Form des Hundes und dessen Ergebnisse in den Rennen.

Der interessierte Wettkunde kann nämlich ganz einfach die von den Hunden in der Vergangenheit über einen längeren Zeitraum erreichten Ergebnisse beobachten, (damit ein eventuell in den angezeigten Ergebnissen nicht berücksichtigtes Ergebnis selbst erkennen) daraus – wie auch bei realen Rennen – deren Leistungsstärke einschätzen und eine ernsthafte Voraussage des wahrscheinlichen Rennausganges treffen. So kann er beispielsweise beobachten, welcher Hund oft gewinnt oder unter den ersten 3 zu finden ist und welcher Hund eher im Mittelfeld anzutreffen ist, also nur selten gewinnt oder zu den besten 3 zählt; Fakten wie diese stehen Buchmachern und Wettpartnern grundsätzlich bei allen Wetten zur Verfügung. Anhand dieser Fakten und mit entsprechender Erfahrung, resultierend aus der Beobachtung über einen längeren Zeitraum, können – wie auch bei realen Sportereignissen -die Gewinnchancen entsprechend eingeschätzt werden.

Jeder, der sich etwa für Fußball interessiert, 'weiß' beispielsweise, dass bei einer WM-Endrunde Deutschland besser abschneiden wird als Irland. Auch bei einem direkten Spiel Deutschland gegen Irland werden Deutschland die größeren Gewinnchancen zugebilligt werden. Dies bedeutet aber nicht, dass bei jedem Spiel dieser beiden Mannschaften gegeneinander immer und zwangsläufig Deutschland siegen wird. Genauso ist auch ein Sieg Irlands oder ein Remis möglich, aber eben wesentlich unwahrscheinlicher. Zu diese Einschätzung kommt der Fußballinteressierte wie auch der Buchmacher und Wettpartner, weil eben – über viele Spiele betrachtet – Deutschland in der Regel gute Resultate liefert und Irland weniger gute.

Das zum Fußball Ausgeführte gilt genauso für Hunderennen sowohl mit lebenden Tieren als auch mit den hier gegenständlichen virtuellen Tieren. So 'weiß' etwa ein Wettpartner, der sich für ... Hunderennen interessiert, dass in einem anstehenden Rennen der Hund XXXXX vermutlich besser abschneiden wird als der Hund YYYYY oder etwa der Hund ZZZZZ. Das bedeutet nicht, dass der Hund XXXX zwangsläufig das Rennen als Sieger beenden wird. Es ist natürlich auch ein Sieg von Hund YYYYY oder Hund ZZZZ möglich, aber eben wesentlich weniger wahrscheinlich. Und zu dieser Einschätzung kommt der interessierte Wettpartner, weil – über viele Rennen betrachtet – Hund XXXX eben in der Regel gute Resultate liefert, der Hund YYYYY oder ZZZZ hingegen weniger gute. Das zum Fußball Ausgeführte gilt genauso für Hunderennen sowohl mit lebenden Tieren als auch mit den hier gegenständlichen virtuellen Tieren. So 'weiß' etwa ein Wettpartner, der sich für ... Hunderennen interessiert, dass in einem anstehenden Rennen der Hund XXXXX vermutlich besser abschneiden wird als der Hund YYYYY oder etwa der Hund ZZZZZ. Das bedeutet nicht, dass

der Hund römisch 40 zwangsläufig das Rennen als Sieger beenden wird. Es ist natürlich auch ein Sieg von Hund YYYY oder Hund ZZZZ möglich, aber eben wesentlich weniger wahrscheinlich. Und zu dieser Einschätzung kommt der interessierte Wettpartner, weil – über viele Rennen betrachtet – Hund römisch 40 eben in der Regel gute Resultate liefert, der Hund YYYY oder ZZZZ hingegen weniger gute.

Durch Beobachtung der Ergebnisse der Rennen in Moore Street und Wimbyway kann sich der interessierte Wettpartner ein Bild über die jeweilige Leistungsstärke der virtuellen Hunde verschaffen. Er kann die Ergebnisse beispielsweise aufzeichnen und (wenn er will) das Ergebnis jedes Rennens zu den einzelnen virtuellen Hunden notieren – etwa auf Karteikärtchen oder durch Einspeichern in seinen PC. Jedenfalls hat jeder interessierte Wettpartner auf Grund der ihm zugänglichen Ergebnisse aus der Vergangenheit die Möglichkeit einer realistischen Einschätzung der Chancen für zukünftige Rennen. Da die Rennen und deren jeweiligen Starter zumindest zwei Stunden vor Beginn feststehen und auf der Homepage angezeigt werden, hat jeder Wettkunde auch genügend Zeit, sich über die Chancenverteilung der Starter im jeweiligen Hunderennen sein Bild zu machen. Er kann sich im Lokal selbst durch die Mitarbeiter der Beschwerdeführerin diese Rennen der nächsten 2 Stunden ausdrucken lassen.

Eine weitere wesentliche Informationsquelle zur Chanceneinschätzung ist für den Wettkunden die von der B. festgesetzte Quote, die jeweils auf gesonderten Fernsehgeräten dargestellt wird. Die Quote drückt die Wahrscheinlichkeit eines Erfolges für den jeweiligen Hund aus, auf den gewettet wird. Sie wird von den Buchmachern auf Basis der essentiellen Merkmale

- o Prinzipielle Leistungsstärke

- o Aktuelle Form (letzte Ergebnisse)

- o Trainer

- o aktuell konkurrierende Hunde und deren essenziellen Merkmale

festgesetzt. Die Quote bestimmt ferner den Faktor für die Gewinnauszahlung: Bei einer Quote 3 wird beispielsweise der dreifache Wetteinsatz als Gewinn ausbezahlt. Aus der angebotenen Quote kann leicht auf die Gewinnchance der einzelnen Starter (oder etwa auch einzelner Fußballmannschaften) geschlossen werden. Dabei gilt: $1/\text{Quote} = \text{Wahrscheinlichkeit}$.

Anhand der Buchmacherquoten kann der interessierte Wettpartner überprüfen, ob 'seine' Chanceneinschätzung sich mit jener der Buchmacher ungefähr deckt. Diese Quoten liefern somit noch einen Anhaltspunkt für die 'richtige' Einschätzung und sind quasi auch eine Kontrollmaßnahme für die Richtigkeit der eigenen Überlegungen. Bei den hier gegenständlichen Rennen kann sich der interessierte Wettkunde überdies neben der Quote, die der Buchmacher B. anbietet und auf einem Monitor angezeigt wird, auch über die im Rahmen der Übertragung der Rennen im Fernsehbild des Rennens angezeigte Quote des Buchmachers S. von seiner Einschätzung überzeugen. Nur zur Erläuterung: Auch S. bietet für seine Kunden Wetten an. Die hier gegenständlichen Quoten, zu denen die Kunden mit der B. ihre Wetten abschließen können, und jene von S. sind zwar ähnlich, aber nicht gleich.

Interessierte Wettkunden können sich weiters auf der Homepage www.s..com über die jeweils nachfolgenden Rennen der nächsten zwei Stunden informieren bzw. über die Ergebnisse der jeweils letzten 10 Rennen. Daraus können sich Wettkunden auch ein Bild über die Form der Teilnehmer machen. .

Die bei den Rennen angezeigte Uhrzeit differiert um eine Stunde; dies deshalb, da es sich um eine englische Homepage und damit um englische Zeit handelt.

Frau G., Frau Pe., die P. GmbH, wie auch der Buchmacher B. haben mit der Fa. S. keinerlei Geschäftsbeziehung. Weder B. noch Frau Pe., noch die P. GmbH, noch Frau G. haben irgendeinen Einfluss auf die Rennen, welche von S. erzeugt und gezeigt werden.

Der Wettkunde kann

- die virtuellen Hunderennen auf Fernsehbildschirmen betrachten,
- sich auf der Homepage über die künftigen Rennen informieren,
- die (von S.) unabhängigen Quoten der B. wählen

und dann

- den Filialmitarbeiter mit der Vermittlung der Wette beauftragen. Dieser gibt die Wette in das EDV-System ein. Nach Zustandekommen der Wette erfolgt als Beweis für den Abschluss ein Ticketausdruck, der auch einen Barcode enthält, welcher die Überprüfung eines Gewinnes für den Filialmitarbeiter erleichtert.

Mit ein und derselben Anlage, welche für die Vermittlung der Wetten auf virtuelle Ereignisse verwendet wird (bzw. verwendet wurde), werden unter Vornahme derselben manuellen Handlungen monatlich auch durchschnittlich 90.000 Sportwetten, die bis zum jeweiligen Spielbeginn gewettet werden können, und 825.000 Sport-Livewetten, die ab Spielbeginn gewettet werden können, zur Vermittlung an B. angeboten.

[...]"

Darüber hinaus enthält die Beschwerde umfangreiche rechtliche Ausführungen zum Wesen von "Gesellschaftswetten", die nicht unter das Glücksspielmonopol des Bundes fielen und zur Abgrenzung von Wetten zum Glücksspiel. Die Beschwerdeführerin verweist weiters auf das Erkenntnis des Verwaltungsgerichtshofs vom 2. Juli 2015, Ro 2015/16/0019, dem ein vergleichbarer Sachverhalt zugrunde liege, in dessen Begründung der Verwaltungsgerichtshof aber "die Ausführungen der Beschwerdeführerin aus formellen Gründen als unbeachtlich beurteilt" habe.

3. Die belangte Behörde traf keine Beschwerdeverentscheidung und legte die Beschwerde samt der Akten des Verwaltungsverfahren dem Verwaltungsgericht Wien vor.

4. Auf Aufforderung des Verwaltungsgerichts Wien erstattete das gemäß § 50 Abs. 5 GSpG Parteistellung genießende Finanzamt eine Stellungnahme, in welcher es den Beschwerdeausführungen entgegentritt. Die Beschwerdeführerin habe virtuelle Rennen dadurch "unternehmerisch zugänglich gemacht", indem sie gegen Entgelt für den Glücksspielveranstalter – die B. – von Spielern Wetteinsätze in Zusammenhang mit den jeweiligen Vermutungen über den Ausgang der virtuellen Rennen rechtsverbindlich über einen PC entgegengenommen und mittels eines angeschlossenen Druckers die entsprechenden Wertscheine ausgedruckt habe. Die Beschwerdeführerin habe die Wertscheine nach der Darstellung des Rennverlaufs am Bildschirm zur Prüfung entgegengenommen und allfällige Wettgewinne an die Spieler ausbezahlt. Es gebe keine Hinweise, dass oder zu welchem Buchmacher derartige Wetten "vermittelt" werden würden. 4. Auf Aufforderung des Verwaltungsgerichts Wien erstattete das gemäß Paragraph 50, Absatz 5, GSpG Parteistellung genießende Finanzamt eine Stellungnahme, in welcher es den Beschwerdeausführungen entgegentritt. Die Beschwerdeführerin habe virtuelle Rennen dadurch "unternehmerisch zugänglich gemacht", indem sie gegen Entgelt für den Glücksspielveranstalter – die B. – von Spielern Wetteinsätze in Zusammenhang mit den jeweiligen Vermutungen über den Ausgang der virtuellen Rennen rechtsverbindlich über einen PC entgegengenommen und mittels eines angeschlossenen Druckers die entsprechenden Wertscheine ausgedruckt habe. Die Beschwerdeführerin habe die Wertscheine nach der Darstellung des Rennverlaufs am Bildschirm zur Prüfung entgegengenommen und allfällige Wettgewinne an die Spieler ausbezahlt. Es gebe keine Hinweise, dass oder zu welchem Buchmacher derartige Wetten "vermittelt" werden würden.

Nach der ständigen Rechtsprechung des Verwaltungsgerichtshofs, welche durch das Erkenntnis vom 2. Juli 2015, Ro 2015/16/0019, bestätigt werde, seien Wetten auf aufgezeichnete oder computergenerierte Hunde- oder Pferderennen als Glücksspiele zu qualifizieren.

5. Mit E-Mail vom 15. Oktober 2015 erstattete die Beschwerdeführerin eine weitere Äußerung, in welcher sie auf die Äußerung des Finanzamts replizierte.

6. Das Verwaltungsgericht Wien führte am 3. Dezember 2015 eine öffentliche mündliche Verhandlung durch, zu welcher ein Vertreter des Finanzamts erschien und das Kontrollorgan Gr. als Zeuge einvernommen wurden. Dem Finanzamt wurde die Möglichkeit eingeräumt, innerhalb einer Woche weitere Unterlagen vorzulegen.

7. Am 7. Dezember 2015 übermittelte das Finanzamt eine Äußerung, in welcher es angibt, ein in der mündlichen Verhandlung vom 3. Dezember 2015 erwähnter Aktenvermerk bezüglich eines Telefonats mit St. G. beziehe sich auf Geräte an einem anderen Standort. Darüber hinaus führt das Finanzamt Folgendes aus:

"Es widerspricht allerdings der allgemeinen Lebenserfahrung, dass die Geräte an diversen Standorten (beides 'W.') unterschiedliche Geräte-Eigentümer haben, noch dazu sind Aufkleber der Firma G. auf den Geräten festgestellt worden und es befand sich auf einem Bildschirm auch ein Logo der Firma G. neben jenem der Firma 'W.'.

In der Rechtfertigung der Beschwerdeführerin wird lediglich angeführt '.....Frau D. G. ist weder Eigentümerin der... Geräte, noch war/ist sie in irgendeiner Form an den dort vermittelten Geräten unternehmerisch beteiligt.....'. Einen

Bewies dafür in irgendeiner Form (z.B. nachweislicher Verkauf trotz angebrachter Aufkleber, etc) wurde nicht vorgebracht.

Der angetroffene Beschäftigte, Herr R. gibt in der vor Ort getätigten Niederschrift '....glaublich St. G.....' als Eigentümer der Geräte an. Es besteht keine anderweitige Beziehung zur Firma G. als jene die die Geräte betrifft, weshalb sollte er also die Firma G. sonst nennen?

Seitens der Finanzpolizei wurde die Firma G. als unternehmerisch Beteiligte angezeigt.

Die Verifizierung dieser Eigenschaft obliegt der Behörde, in diesem Fall der LPD, und auch diese ist zu keinem anderen Ergebnis gekommen."

II.römisch zwei.

Sachverhalt

8. Das Verwaltungsgericht Wien legt seiner Entscheidung folgende Feststellungen zugrunde:

Am 15. Jänner 2015 fand im Geschäftslokal "Café P." mit der Adresse L.-platz, Wien, um 13:30 Uhr eine Kontrolle der Finanzpolizei nach dem Glücksspielgesetz statt. Bei dieser Kontrolle fanden die Kontrollorgane drei Gegenstände vor, die im Zuge der Amtshandlung wegen des Verdachts eines Eingriffs in das Glücksspielmonopol des Bundes vorläufig beschlagnahmt wurden (Versiegelungsplaketten Nr. ...3, ...4 und ...5). Bei diesen drei Gegenständen handelt es sich zum einen um einen PC, welcher der Entgegennahme von Einsätzen auf virtuelle Hunde- bzw. Pferderennen diene (Versiegelungsplakette Nr. ...3, ab hier: "Gerät Nr. 1"), und zum anderen um zwei von den Kontrollorganen als "Media PC" bezeichnete Geräte, welche der Darstellung dieser virtuellen Hunde- bzw. Pferderennen über Monitore im Geschäftslokal dienten (Versiegelungsplakette Nr. ...4 und ...5, ab hier: "Geräte Nr. 2 und 3"). Die Geräte Nr. 2 und 3 dienten ausschließlich der grafischen Darstellung der virtuellen Hunde- bzw. Pferderennen und wiesen keine Eingabemöglichkeit für Kunden oder Beschäftigte des Wettlokals auf; die Erfassung des geleisteten Einsatzes für das jeweilige Rennen sowie des gewählten Hundes- bzw. Pferdes und auch die Ausgabe eines allenfalls erzielten Gewinns wurde ausschließlich über das Gerät Nr. 1 abgewickelt.

Die virtuellen Hunde- und Pferderennen, welche im Geschäftslokal "Café P." auf Monitoren angezeigt wurden, wurden unmittelbar von der Website www.s.com übertragen und haben folgenden Ablauf:

Es handelt sich um computeranimierte Rennen mit Hunde- bzw. Pferdedarstellungen, bei der jeweils mehrere der animierten Tiere auf einer Rennbahn gezeigt werden, auf der sie aus Boxen startend die Strecke bis zum Ziel ablaufen. Nach dem Ende des Rennens werden die virtuellen Tiere über eine Einblendung der Reihenfolge ihres Überschreitens der Ziellinie nach gereiht. Die Darstellung des Rennens versucht einen möglichst realistischen Eindruck eines tatsächlichen Rennens lebendiger Hunde bzw. Pferde und die Atmosphäre einer realen sportlichen Wettkampfvveranstaltung zu vermitteln. Ein solches Rennen dauert etwa 30 Sekunden. Auf der Website www.s.com startet alle vier Minuten ein solches virtuelles Hunde- bzw. Pferderennen; es gibt keine Einschränkung auf bestimmte Tage oder Tageszeiten. Diese virtuellen Rennen stehen in keinem Zusammenhang mit irgendwelchen außerhalb des virtuellen Raums abgehaltenen Sportveranstaltungen, lebendigen Tieren, Wetterumständen oder sonstigen Umständen im Tatsächlichen. Der Ausgang eines Rennens ist im Vorhinein nicht mit Sicherheit vorhersagbar und erfolgt durch eine Zufallsentscheidung. Bei dieser Zufallsentscheidung besteht nicht für jeden virtuellen Hund bzw. jedes virtuelle Pferd die gleiche Wahrscheinlichkeit, dass sie ein Rennen gewinnen, weil bestimmte virtuelle Faktoren als mathematische Größen in die Zufallsentscheidung einfließen. So haben die virtuellen Tiere von vornherein unterschiedliche als "Leistungsstärken" bezeichnete Gewinnwahrscheinlichkeiten und jedes virtuelle Tier ist einem virtuellen Trainer zugeordnet. Zu jedem virtuellen Tier wird vor dem Rennen eine vierstellige Zahl angezeigt, die die Rennergebnisse dieses Tiers bei den letzten vier Rennen abbildet. Diese Angaben werden einmal täglich um 7:30 Uhr aktualisiert. Aus all diesen Umständen errechnet sich für jedes virtuelle Tier im Vorhinein eine bestimmte Wahrscheinlichkeit, ein Rennen zu gewinnen. Diese Wahrscheinlichkeit wird für jedes virtuelle Tier sowohl auf der Website www.s.com als auch auf einem von der B. mit Informationen versorgten Monitor im Geschäftslokal "Café P." in Form einer Quote zahlenmäßig angegeben. Diese beiden Quoten können sich geringfügig unterscheiden. Je höher die Quote, desto geringer die Wahrscheinlichkeit, dass ein virtuelles Tier ein Rennen gewinnt.

Im Geschäftslokal "Café P." wurde den Spielteilnehmern die Möglichkeit geboten, über einen Annahmeschalter Einsätze auf den Ausgang eines bestimmten in der Zukunft liegenden virtuellen Rennens zu leisten. Der dabei zu

leistende Mindesteinsatz betrug € 1,—, der Höchsteinsatz € 100,—. Den Spielteilnehmern wurde die Auszahlung des Einsatzes in Höhe des Vielfachen der entsprechenden (von der B. auf den Monitoren angegebenen) Quote als Gewinn versprochen, wenn das angegebene virtuelle Tier ein bestimmtes Rennen gewinnt. Der so zu erzielende Höchstgewinn betrug zwischen € 50,— und € 5.000,— (jeweils mit einer Quote von 50). Die Annahme und Verbuchung des Einsatzes nahmen Mitarbeiter des Geschäftslokals "Café P." auf dem Gerät Nr. 3 vor, dem Spielteilnehmer wurde darüber eine Quittung ausgestellt. Im Fall eines Gewinns zahlten diesen die Mitarbeiter gegen Aushändigung der Quittung an den Spielteilnehmer aus und verbuchten die Auszahlung mittels des Geräts Nr. 3.

Die Beschwerdeführerin ist nicht Eigentümerin der bei der Kontrolle am 15. Jänner 2015 beschlagnahmten Geräte und hat diese auch nicht gegen Entgelt der Betreibergesellschaft des "Café P." zur Verfügung gestellt.

9.

Diese Feststellungen ergeben sich aus folgender Beweiswürdigung:

2.1. Das Verwaltungsgericht Wien hat Beweis erhoben durch Einsichtnahme und Verlesung der Verwaltungsakten und Einvernahme des Zeugen Gr. (Kontrollorgan der Finanzpolizei) in der mündlichen Verhandlung am 3. Dezember 2015.

2.2. Zum Ablauf der Kontrolle und den verbotenen Ausspielungen:

Die Feststellungen zum Ablauf der Kontrolle am 15. Jänner 2015 ergeben sich aus der im Verwaltungsakt enthaltenen Niederschrift über diese Amtshandlung. Die Feststellungen zum Ablauf der virtuellen Hunde- und Pferderennen ergeben sich im Wesentlichen aus den eigenen Angaben der Beschwerdeführerin sowie aus den im Verwaltungsakt enthaltenen Aufzeichnungen der Finanzpolizei, weiters aus den Angaben des Zeugen Gr. in der mündlichen Verhandlung. Die Feststellungen zum Ablauf des Abschlusses der Wetten auf die virtuellen Hunde- bzw. Pferderennen ergibt sich wiederum aus dem Vorbringen der Beschwerdeführerin, welches in dieser Hinsicht im Verfahren unbestritten geblieben ist.

2.3. Zur behaupteten Eigentümerschaft der Beschwerdeführerin an den verfahrensgegenständlichen Geräten sowie der entgeltlichen Vermietung an die Betreibergesellschaft des "Café P.":

Das Finanzamt stützte die Annahme, dass die Beschwerdeführerin Eigentümerin der beschlagnahmten Geräte sei und diese der Betreibergesellschaft des "Café P." entgeltlich zur Verfügung gestellt habe, in seiner Anzeige vom 6. Februar 2015 im Wesentlichen auf eine Einvernahme des im "Café P." Beschäftigten R.. Nach dessen Angaben in seiner Einvernahme vom 15. Jänner 2015 – deren Niederschrift in der mündlichen Verhandlung vom 3. Dezember 2015 mit Zustimmung der anwesenden Verfahrensparteien verlesen wurde – sei "glaublich St. G." Eigentümer der beschlagnahmten Geräte. Weitere Anhaltspunkte für eine Verbindung des Namens "G." mit den verfahrensgegenständlichen Geräten sind – wie das Finanzamt in der mündlichen Verhandlung und der ergänzenden Stellungnahme vom 7. Dezember dargelegt hat – ein Aufkleber mit dem Schriftzug "G..at" auf den Geräten und eine Anzeige auf dem Monitor des Geräts Nr. 1 mit demselben Logo, wie sich aus der Fotodokumentation der Kontrolle erkennen lässt.

Diese Ermittlungsergebnisse lassen zwar auf eine mögliche Verbindung der verfahrensgegenständlichen Geräte mit einer Firma oder Marke des Namens "G." schließen. Ein Aufkleber mit dem Schriftzug "G..at" auf einem Gerät gibt jedoch keinen verlässlichen Aufschluss darüber, dass mit diesem Aufkleber das Eigentum eines Unternehmens oder einer natürlichen Person an dem Gerät verbunden ist; ebenso wenig tut dies ein Logo mit diesem Schriftzug, welches im Zuge einer auf dem Gerät laufenden EDV-Anwendung angezeigt wird. Ein solcher mit einer EDV-Anwendung verbundener Schriftzug würde schließlich auf dem Monitor eines jeden Geräts angezeigt, auf dem diese EDV-Anwendung gestartet wird; dies völlig unabhängig davon, wem das Gerät gehört. Der Zeuge R. gibt nicht den Namen der Beschwerdeführerin, sondern einen St. G. als Eigentümer der Geräte an und drückt zudem Zweifel an seinem eigenen Wissen über die Eigentümerschaft durch die Beifügung "glaublich" aus.

Unter Würdigung dieser Beweisergebnisse geht das Verwaltungsgericht Wien nicht davon aus, dass die Beschwerdeführerin im Zeitraum der ihr vorgeworfenen Tathandlung Eigentümerin der verfahrensgegenständlichen Geräte war. Eine solche Annahme könnte auch nicht aus der allgemeinen Lebenserfahrung oder aus den

Eigentumsverhältnissen an anderen Geräten in einem anderen Lokal geschöpft werden, wie es das Finanzamt in seiner Stellungnahme vom 7. Dezember 2015 ausführt, weil im Beschwerdefall einzig die bei der Kontrolle am 15. Jänner 2015 vorgefundenen Geräte zu beurteilen waren.

Für die Annahme, dass die Beschwerdeführerin die Geräte der Betreibergesellschaft des "Café P." entgeltlich zur Verfügung gestellt habe, geben die Beweisergebnisse des verwaltungsgerichtlichen Verfahrens schließlich gar keine Anhaltspunkte außer der hypothetischen Annahme, dass die Beschwerdeführerin als Eigentümerin der Geräte diese wohl nicht ohne Gegenleistung zur Verfügung stellen würde. Da sich aber schon das Eigentum der Beschwerdeführerin nicht feststellen lässt, ist einer solchen Mutmaßung ohnehin die Grundlage entzogen.

III.römisch drei.

Rechtliche Beurteilung:

10.

Anzuwendende Rechtsvorschriften:

Gemäß § 1 Abs. 1 Glücksspielgesetz – GSpG, BGBl. 620/1989 idF BGBl. I 13/2014, ist ein Glücksspiel im Sinne dieses Bundesgesetzes ein Spiel, bei dem die Entscheidung über das Spielergebnis ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhängt. Gemäß Paragraph eins, Absatz eins, Glücksspielgesetz – GSpG, Bundesgesetzblatt 620 aus 1989, in der Fassung Bundesgesetzblatt Teil eins, 13 aus 2014,, ist ein Glücksspiel im Sinne dieses Bundesgesetzes ein Spiel, bei dem die Entscheidung über das Spielergebnis ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhängt.

§ 2 Glücksspielgesetz – GSpG, BGBl. 620/1989 idF BGBl. I 73/2010, lautet (auszugsweise): Paragraph 2, Glücksspielgesetz – GSpG, Bundesgesetzblatt 620 aus 1989, in der Fassung Bundesgesetzblatt Teil eins, 73 aus 2010,, lautet (auszugsweise):

"Ausspielungen

§ 2. (1) Ausspielungen sind Glücksspiele, Paragraph 2, (1) Ausspielungen sind Glücksspiele,

1. die ein Unternehmer veranstaltet, organisiert, anbietet oder zugänglich macht und

2. bei denen Spieler oder andere eine vermögenswerte Leistung in Zusammenhang mit der Teilnahme am Glücksspiel erbringen (Einsatz) und

3. bei denen vom Unternehmer, von Spielern oder von anderen eine vermögenswerte Leistung in Aussicht gestellt wird (Gewinn).

(2) Unternehmer ist, wer selbstständig eine nachhaltige Tätigkeit zur Erzielung von Einnahmen aus der Durchführung von Glücksspielen ausübt, mag sie auch nicht auf Gewinn gerichtet sein.

[...]

(3) Eine Ausspielung mit Glücksspielautomaten liegt vor, wenn die Entscheidung über das Spielergebnis nicht zentralseitig, sondern durch eine mechanische oder elektronische Vorrichtung im Glücksspielautomaten selbst erfolgt. Der Bundesminister für Finanzen ist ermächtigt, durch Verordnung bau- und spieltechnische Merkmale von Glücksspielautomaten näher zu regeln sowie Aufzeichnungs- und Aufbewahrungspflichten festzulegen. [...]

(4) Verbotene Ausspielungen sind Ausspielungen, für die eine Konzession oder Bewilligung nach diesem Bundesgesetz nicht erteilt wurde und die nicht vom Glücksspielmonopol des Bundes gemäß § 4 ausgenommen sind." (4) Verbotene Ausspielungen sind Ausspielungen, für die eine Konzession oder Bewilligung nach diesem Bundesgesetz nicht erteilt wurde und die nicht vom Glücksspielmonopol des Bundes gemäß Paragraph 4, ausgenommen sind."

§ 52 GSpG, BGBl. 620/1989 idF BGBl. I 105/2014, lautet (auszugsweise): Paragraph 52, GSpG, Bundesgesetzblatt 620 aus 1989, in der Fassung Bundesgesetzblatt Teil eins, 105 aus 2014,, lautet (auszugsweise):

"Verwaltungsstrafbestimmungen

§ 52. (1) Es begeht eine Verwaltungsübertretung und ist von der Behörde in den Fällen der Z 1 mit einer Geldstrafe von bis zu 60 000 Euro und in den Fällen der Z 2 bis 11 mit bis zu 22 000 Euro zu bestrafen, Paragraph 52, (1) Es begeht eine Verwaltungsübertretung und ist von der Behörde in den Fällen der Ziffer eins, mit einer Geldstrafe von bis zu 60 000 Euro und in den Fällen der Ziffer 2 bis 11 mit bis zu 22 000 Euro zu bestrafen,

1. wer zur Teilnahme vom Inland aus verbotene Ausspielungen im Sinne des § 2 Abs. 4 veranstaltet, organisiert oder unternehmerisch zugänglich macht oder sich als Unternehmer im Sinne des § 2 Abs. 2 daran beteiligt; 1. wer zur Teilnahme vom Inland aus verbotene Ausspielungen im Sinne des Paragraph 2, Absatz 4, veranstaltet, organisiert oder unternehmerisch zugänglich macht oder sich als Unternehmer im Sinne des Paragraph 2, Absatz 2, daran beteiligt;

[...]

(2) Bei Übertretung des Abs. 1 Z 1 mit bis zu drei Glücksspielautomaten oder anderen Eingriffsgegenständen ist für jeden Glücksspielautomaten oder anderen Eingriffsgegenstand eine Geldstrafe in der Höhe von 1 000 Euro bis zu 10 000 Euro, im Falle der erstmaligen und weiteren Wiederholung von 3 000 Euro bis zu 30 000 Euro, bei Übertretung mit mehr als drei Glücksspielautomaten oder anderen Eingriffsgegenständen für jeden Glücksspielautomaten oder anderen Eingriffsgegenstand eine Geldstrafe von 3 000 Euro bis zu 30 000 Euro, im Falle der erstmaligen und weiteren Wiederholung von 6 000 Euro bis zu 60 000 Euro zu verhängen.(2) Bei Übertretung des Absatz eins, Ziffer eins, mit bis zu drei Glücksspielautomaten oder anderen Eingriffsgegenständen ist für jeden Glücksspielautomaten oder anderen Eingriffsgegenstand eine Geldstrafe in der Höhe von 1 000 Euro bis zu 10 000 Euro, im Falle der erstmaligen und weiteren Wiederholung von 3 000 Euro bis zu 30 000 Euro, bei Übertretung mit mehr als drei Glücksspielautomaten oder anderen Eingriffsgegenständen für jeden Glücksspielautomaten oder anderen Eingriffsgegenstand eine Geldstrafe von 3 000 Euro bis zu 30 000 Euro, im Falle der erstmaligen und weiteren Wiederholung von 6 000 Euro bis zu 60 000 Euro zu verhängen.

(3) Ist durch eine Tat sowohl der Tatbestand der Verwaltungsübertretung nach § 52 als auch der Tatbestand des § 168 StGB verwirklicht, so ist nur nach den Verwaltungsstrafbestimmungen des § 52 zu bestrafen(3) Ist durch eine Tat sowohl der Tatbestand der Verwaltungsübertretung nach Paragraph 52, als auch der Tatbestand des Paragraph 168, StGB verwirklicht, so ist nur nach den Verwaltungsstrafbestimmungen des Paragraph 52, zu bestrafen.

[...]"

11.

Rechtliche Beurteilung

2.1. Zum Vorliegen verbotener Ausspielungen

Im Beschwerdefall ist zunächst strittig, ob mit jenen Geräten, die bei der Kontrolle am 15. Jänner 2015 im Lokal "Café P." vorgefunden wurden, Glücksspiele oder – nicht vom Glücksspielgesetz erfasste – Wetten veranstaltet wurden.

Glücksspiele lägen dann vor, wenn bei den mit den Geräten veranstalteten Spielen die Entscheidung über das Spielergebnis ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhinge (vgl. § 1 Abs. 1 GSpG). Ein Zufall liegt vor, wenn der Erfolg weder von zielbewusstem Handeln oder der Geschicklichkeit oder allein vom Belieben der beteiligten Personen abhängt, sondern wenn auch weitere Bedingungen dazu treten müssen, die außerhalb des Willens der beteiligten Personen liegen (vgl. VwGH 26.11.2002, 99/15/0240, mwN). Glücksspiele lägen dann vor, wenn bei den mit den Geräten veranstalteten Spielen die Entscheidung über das Spielergebnis ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhinge (vergleiche Paragraph eins, Absatz eins, GSpG). Ein Zufall liegt vor, wenn der Erfolg weder von zielbewusstem Handeln oder der Geschicklichkeit oder allein vom Belieben der beteiligten Personen abhängt, sondern wenn auch weitere Bedingungen dazu treten müssen, die außerhalb des Willens der beteiligten Personen liegen (vergleiche , VwGH 26.11.2002, 99/15/0240, mwN).

Im Beschwerdefall konnte im Geschäftslokal "Café P." ein Einsatz auf den Ausgang virtueller Hunde- und Pferderennen geleistet werden. Bei entsprechendem Ausgang dieses Rennens wurde der Einsatz vervielfältigt um die jeweilige Quote als Gewinn ausgezahlt. Diese virtuellen Hunde- und Pferderennen waren nicht voraufgezeichnet in den Geräten gespeichert, sondern wurden alle vier Minuten über Internet übertragen, wobei ein Rennen etwa 30 Sekunden dauerte. Die Entscheidung über den Rennausgang erfolgte auch nicht im Gerät selbst, sondern zentralseitig über die Website www.s.com, von welcher die Daten auf den Geräten Nr. 2 und 3 übernommen und auf Monitoren im Lokal "Café P." angezeigt wurden. Die Entscheidung über den Ausgang der virtuellen Hunde- und Pferderennen orientierte sich nicht an tatsächlichen Umständen, sondern wurde automatisiert errechnet. Auf diesen Rechengang und das Ergebnis konnte der einzelne Spielteilnehmer keinen Einfluss nehmen.

Das wesentliche Argument der Beschwerdeführerin für die Annahme von Wetten anstatt von Glücksspielen liegt darin, dass verschiedene Faktoren, wie die Zuordnung eines (virtuellen) Trainers zum jeweiligen (virtuellen) Hund bzw. Pferd,

eine "Tagesverfassung" des Hundes bzw. Pferdes und Ergebnisse früherer Rennen jedem der virtuellen Hunde bzw. Pferde individuelle Eigenschaften verliehen, die Einfluss auf die Gewinnwahrscheinlichkeit hätten.

Die von der Beschwerdeführerin genannten "Eigenschaften" der jeweiligen virtuellen Hunde bzw. Pferde üben Einfluss auf den Ausgang der virtuellen Rennen aus, indem diese "Eigenschaften" bei der computergenerierten Entscheidung über den Ausgang des Rennens als Rechengröße Berücksichtigung finden. Es bestehen somit unterschiedliche Wahrscheinlichkeiten, dass ein bestimmtes virtuelles Tier ein Rennen gewinnen oder verlieren wird, was sich in der für jedes Tier im Vorhinein verlautbarten Quote ausdrückt. Diese Quote lässt für den Spielteilnehmer erkennen, mit welcher Wahrscheinlichkeit ein virtueller Hund bzw. ein virtuelles Pferd als Gewinner eines virtuellen Rennens errechnet werden wird. Abseits dieser Quote bestehen hingegen keine Umstände im Tatsächlichen, die einen kundigen Spieler unter Einsatz seiner Erfahrung und seines Geschicks zu einer fundierten Einschätzung über den Ausgang des Rennens führen könnten. Insofern unterscheiden sich die virtuellen Hunde- bzw. Pferderennen hinsichtlich des Zufallselements nur unwesentlich von klassischen Glücksspielen, wie Roulette oder Walzenspielen, weil gleichermaßen im Vorhinein eine bestimmte Wahrscheinlichkeit des Rennausgangs mathematisch feststeht, diese dem Spielteilnehmer bekannt ist und er unter Berücksichtigung dieser Wahrscheinlichkeit einen Einsatz auf ein bestimmtes Ergebnis setzt. Ob sich eine mathematische Wahrscheinlichkeit letztlich realisiert, hängt einzig vom Zufall ab. Wenngleich diese Zufallsentscheidung im vorliegenden Fall unter Berücksichtigung der jeweiligen "Eigenschaft" des virtuellen Tiers errechnet wird, handelt es sich dabei um einen rein rechnerischen Vorgang, der sich nicht an tatsächlichen, durch irgendwelche Umwelteinflüsse steuerbaren oder für den Spielteilnehmer erfassbaren Umständen orientiert.

Bei Sportwetten hingegen hängt die Entscheidung über das Spielergebnis nicht vorwiegend vom Zufall ab, weil der Wettende seine Kenntnisse über die Umstände der sportlichen Veranstaltung (zB betreffend Hunderennen die Trainingsverfassung und den gesundheitlichen Zustand der einzelnen Tiere, die Stärken der Hunde bei der zu erwartenden Wetterlage etc.) einbringt und diese Kenntnisse in Hinblick auf den Ausgang der jeweiligen sportlichen Ereignisse das Zufallselement überwiegen (vgl. VwGH 2.7.2015, Ro 2015/16/0019, mwN). Gerade solche aus dem Tatsächlichen resultierende und damit unberechenbare Umstände haben im vorliegenden Fall keinen Einfluss auf das errechnete Rennergebnis. Bei Sportwetten hingegen hängt die Entscheidung über das Spielergebnis nicht vorwiegend vom Zufall ab, weil der Wettende seine Kenntnisse über die Umstände der sportlichen Veranstaltung (zB betreffend Hunderennen die Trainingsverfassung und den gesundheitlichen Zustand der einzelnen Tiere, die Stärken der Hunde bei der zu erwartenden Wetterlage etc.) einbringt und diese Kenntnisse in Hinblick auf den Ausgang der jeweiligen sportlichen Ereignisse das Zufallselement überwiegen (vergleiche, VwGH 2.7.2015, Ro 2015/16/0019, mwN). Gerade solche aus dem Tatsächlichen resultierende und damit unberechenbare Umstände haben im vorliegenden Fall keinen Einfluss auf das errechnete Rennergebnis.

Für das erkennende Gericht besteht daher kein Zweifel, dass im vorliegenden Fall bei den virtuellen Hunde- und Pferderennen der Ausgang dieser Rennen vorwiegend vom Zufall abhängt und somit Glücksspiele iSd § 1 Abs. 1 GSpG vorliegen. Vor dem Hintergrund dieses Ergebnisses erübrigt sich ein Eingehen auf die Beschwerdeausführungen zur historischen Entwicklung der gesetzlichen Rahmenbedingungen zu Sport- und Gesellschaftswetten, weil eine vom Glücksspielgesetz ausgenommene Wette nicht vorliegt (vgl. auch das bereits zitierte Erkenntnis VwGH 2.7.2015, Ro 2015/16/0019; dort hat der Verwaltungsgerichtshof anlässlich einer vergleichbaren Spielgestaltung die Glücksspieleigenschaft iSd § 1 Abs. 1 GSpG auf Grund der vom Verwaltungsgericht getroffenen Feststellungen bejaht; vgl. auch VwGH 27.4.2012, 2008/17/0175, mwN zu aufgezeichneten Hunderennen). Für das erkennende Gericht besteht daher kein Zweifel, dass im vorliegenden Fall bei den virtuellen Hunde- und Pferderennen der Ausgang dieser Rennen vorwiegend vom Zufall abhängt und somit Glücksspiele iSd Paragraph eins, Absatz eins, GSpG vorliegen. Vor dem Hintergrund dieses Ergebnisses erübrigt sich ein Eingehen auf die Beschwerdeausführungen zur historischen Entwicklung der gesetzlichen Rahmenbedingungen zu Sport- und Gesellschaftswetten, weil eine vom Glücksspielgesetz ausgenommene Wette nicht vorliegt (vergleiche auch das bereits zitierte Erkenntnis VwGH 2.7.2015, Ro 2015/16/0019; dort hat der Verwaltungsgerichtshof anlässlich einer vergleichbaren Spielgestaltung die Glücksspieleigenschaft iSd Paragraph eins, Absatz eins, GSpG auf Grund der vom Verwaltungsgericht getroffenen Feststellungen bejaht; vergleiche auch VwGH 27.4.2012, 2008/17/0175, mwN zu aufgezeichneten Hunderennen).

2.2. In weiterer Folge ist zu prüfen, ob mit diesen Glücksspielen verbotene Ausspielungen veranstaltet wurden:

Aus dem Sachverhalt ergibt sich, dass der Spielteilnehmer zur Teilnahme an den Spielen einen Einsatz leistete und ihm

bei entsprechendem Ausgang des Rennens ein Gewinn in Aussicht gestellt wurde. Die Glücksspiele wurden von einem Unternehmer mit Gewinnerzielungsabsicht veranstaltet. Es lagen somit Ausspielungen iSd § 2 Abs. 1 GSpG vor. Im Beschwerdefall ist unstrittig, dass für den Betrieb der bei der Kontrolle am 15. Jänner 2015 vorgefundenen Geräte keine Bewilligung oder Konzession nach dem Glücksspielgesetz erteilt wurde. Da auch keine Ausnahme vom Glücksspielmonopol des Bundes besteht, liegen verbotene Ausspielungen iSd § 2 Abs. 4 GSpG vor. Aus dem Sachverhalt ergibt sich, dass der Spielteilnehmer zur Teilnahme an den Spielen einen Einsatz leistete und ihm bei entsprechendem Ausgang des Rennens ein Gewinn in Aussicht gestellt wurde. Die Glücksspiele wurden von einem Unternehmer mit Gewinnerzielungsabsicht veranstaltet. Es lagen somit Ausspielungen iSd Paragraph 2, Absatz eins, GSpG vor. Im Beschwerdefall ist unstrittig, dass für den Betrieb der bei der Kontrolle am 15. Jänner 2015 vorgefundenen Geräte keine Bewilligung oder Konzession nach dem Glücksspielgesetz erteilt wurde. Da auch keine Ausnahme vom Glücksspielmonopol des Bundes besteht, liegen verbotene Ausspielungen iSd Paragraph 2, Absatz 4, GSpG vor.

2.3. Der Beschwerdeführerin wird von der belangten Behörde vorgeworfen, sich als Eigentümerin der verfahrensgegenständlichen Geräte an den verbotenen Ausspielungen unternehmerisch beteiligt zu haben (§ 52 Abs. 1 Z 1 4. Fall GSpG), indem sie diese Geräte der Betreibergesellschaft des "Café P." entgeltlich zur Verfügung gestellt habe. 2.3. Der Beschwerdeführerin wird von der belangten Behörde vorgeworfen, sich als Eigentümerin der verfahrensgegenständlichen Geräte an den verbotenen Ausspielungen unternehmerisch beteiligt zu haben (Paragraph 52, Absatz eins, Ziffer eins, 4. Fall GSpG), indem sie diese Geräte der Betreibergesellschaft des "Café P." entgeltlich zur Verfügung gestellt habe.

Dieser Vorwurf konnte im verwaltungsgerichtlichen Verfahren jedoch mangels Beweisen für die Eigentümerschaft der Beschwerdeführerin an den Geräten bzw. für das zur Verfügung stellen der Geräte gegen Entgelt nicht erwiesen werden.

Das angefochtene Straferkenntnis ist aus diesem Grund in Stattgebung der Beschwerde aufzuheben und das gegen die Beschwerdeführerin geführte Verwaltungsstrafverfahren gemäß § 45 Abs. 1 Z 1 VStG iVm § 38 VwGVG einzustellen. Das angefochtene Straferkenntnis ist aus diesem Grund in Stattgebung der Beschwerde aufzuheben und das gegen die Beschwerdeführerin geführte Verwaltungsstrafverfahren gemäß Paragraph 45, Absatz eins, Ziffer eins, VStG in Verbindung mit Paragraph 38, VwGVG einzustellen.

2.4. Infolge der Stattgebung der Beschwerde sind der Beschwerdeführerin gemäß § 52 Abs. 8 VwGVG keine Kosten des verwaltungsgerichtlichen Verfahrens aufzuerlegen. 2.4. Infolge der Stattgebung der Beschwerde sind der Beschwerdeführerin gemäß Paragraph 52, Absatz 8, VwGVG keine Kosten des verwaltungsgerichtlichen Verfahrens aufzuerlegen.

3. Zur Revisionszulässigkeit

Die ordentliche Revision ist unzulässig, weil keine Rechtsfragen von grundsätzlicher Bedeutung im Sinne des Art. 133 Abs. 4 B-VG zu beurteilen waren. Die im vorliegenden Verfahren aufgeworfenen Rechtsfragen, insbesondere zum Vorliegen von Zufall iSd § 1 Abs. 1 GSpG, zur Abgrenzung von Glücksspielen und Wetten und zur rechtlichen Beurteilung virtueller Hunde- und Pferderennen sind durch die in der Begründung zitierte bisherige Rechtsprechung des Verwaltungsgerichtshofs ausreichend geklärt. Auch die hinsichtlich der Eigentümerschaft der verfahrensgegenständlichen Geräte vorgenommene Beweiswürdigung wirft keine Rechtsfragen grundsätzlicher Bedeutung auf (vgl. aus der ständigen Rechtsprechung des Verwaltungsgerichtshofs zu den Grundsätzen der Beweiswürdigung das Erkenntnis vom 2. September 2015, Ra 2015/19/0091, uva). Die ordentliche Revision ist unzulässig, weil keine Rechtsfragen von grundsätzlicher Bedeutung im Sinne des Artikel 133, Absatz 4, B-VG zu beurteilen waren. Die im vorliegenden Verfahren aufgeworfenen Rechtsfragen, insbesondere zum Vorliegen von Zufall iSd Paragraph eins, Absatz eins, GSpG, zur Abgrenzung von Glücksspielen und Wetten und zur rechtlichen Beurteilung virtueller Hunde- und Pferderennen sind durch die in der Begründung zitierte bisherige Rechtsprechung des Verwaltungsgerichtshofs ausreichend geklärt. Auch die hinsichtlich der Eigentümerschaft der verfahrensgegenständlichen Geräte vorgenommene Beweiswürdigung wirft keine Rechtsfragen grundsätzlicher Bedeutung auf vergleiche aus der ständigen Rechtsprechung des Verwaltungsgerichtshofs zu den Grundsätzen der Beweiswürdigung das Erkenntnis vom 2. September 2015, Ra 2015/19/0091, uva).

Schlagworte

virtuelle Hunde- und Pferderennen; keine Eigentümerschaft an den beschlagnahmten Geräten der Bf nachweisbar

European Case Law Identifier (ECLI)

ECLI:AT:LVWGWl:2015:VGW.002.032.10138.2015

Zuletzt aktualisiert am

20.01.2016

Quelle: Landesverwaltungsgericht Wien LVwg Wien, <http://www.verwaltungsgericht.wien.gv.at>

© 2026 JUSLINE

JUSLINE® ist eine Marke der ADVOKAT Unternehmensberatung Greiter & Greiter GmbH.

www.jusline.at