

TÄTIGKEITS BERICHT 2025



Gemeinsame
Glücksspielbehörde
der Länder
Anstalt des öffentlichen Rechts

Impressum

Herausgeber:

Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder
Anstalt des öffentlichen Rechts
Hansering 15
06108 Halle (Saale)
www.gluecksspiel-behoerde.de

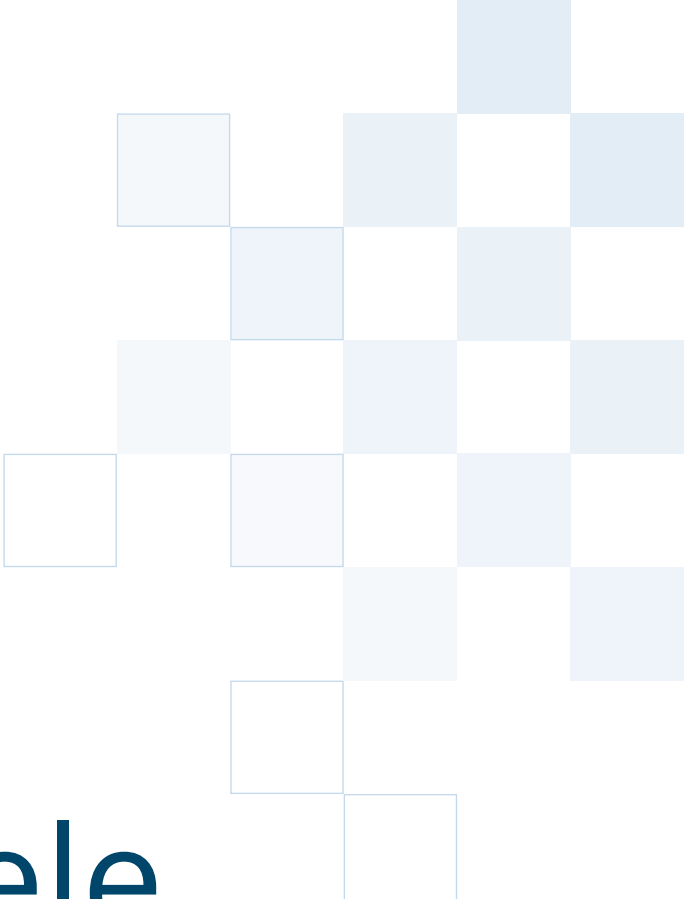
Gestaltung/Layout:

toolboxx-media, Magdeburg
www.toolboxx.de

Illustrationen/Bildnachweis:

Romana Kochanowski; toolboxx-media

Stand: Juni 2026



Glücksspiele brauchen Regeln.

Öffentliche Glücksspiele in Deutschland bedürfen der Genehmigung durch die zuständigen Behörden. Ohne Erlaubnis ist das Veranstalten oder Vermitteln illegal und strafbar. Werbung für unerlaubte Glücksspiele ist ebenfalls untersagt.

Die Regulierung länderübergreifender Glücksspielangebote, insbesondere im Internet, haben die 16 Länder der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder (GGL) übertragen.

Die Behörde wurde auf Grundlage des Glücksspielstaatsvertrages 2021 zum 1. Juli 2021 als Anstalt des öffentlichen Rechts errichtet. Sitz ist Halle an der Saale.

Intro

Vorwort Sandro Kirchner	6
Über den Verwaltungsrat der GGL	7
Vorwort Ronald Benter	8

1

Das Jahr 2025 im Überblick

GGL in Zahlen	9
Jahreszusammenfassung	10

2

Legales Glücksspiel: Erlaubnisverfahren und Aufsicht

2.1	Überblick	12
2.2	Antragsverfahren	14
2.3	Besondere Entwicklungen bei der Erlaubnis- und Aufsichtstätigkeit über gefährliche Glücksspiele	16
2.4	Besondere Entwicklungen bei der Erlaubnis- und Aufsichtstätigkeit über weniger gefährliche Glücksspiele	17

3

Illegales Glücksspiel: Bekämpfung

3.1	Überblick	18
3.2	Maßnahmen der GGL in 2025	21
3.2.1	Untersagungsverfügungen	21
3.2.2	Netzsperrn	22
3.2.3	Payment-Blocking	23
3.3	Beschränkung von Werbemöglichkeiten	24

4 Weitere Maßnahmen der GGL und Maßnahmen des Spielerschutzes

4.1	Kompetenzcluster Suchtprävention	25
4.2	Länderübergreifendes Glücksspielaufsichtssystem LUGAS	26
4.3	Geldwäscheprävention	28
4.4	Marktbeobachtung/ Forschung und Studien	29

5 Entwicklungen des deutschen Glücksspielmarktes

5.1	Rahmenbedingungen des deutschen Glücksspielmarktes	32
5.2	Marktanalyse des deutschen Glücksspielmarktes	35
5.3	Der erlaubte deutsche Glücksspielmarkt	37
5.3.1	Marktvolumen	37
5.3.2	Anbieter- und Vertriebsstruktur	41
5.4	Der unerlaubte deutsche Glücksspielmarkt	42
5.5	Entwicklung der Glücksspiele 2025 in Zuständigkeit der GGL	43
5.5.1	Lotteriewesen	43
5.5.2	Gefährliche Glücksspiele	46
5.6	Entwicklung der Glücksspiele 2025 in Zuständigkeit der Länder	51
5.7	Entwicklung der Steuern und Abgaben von Glücksspielen 2025	57

6 Ausblick

58



SANDRO KIRCHNER

Staatssekretär im Bayerischen
Staatsministerium des Innern,
für Sport und Integration

Vorsitzender des Verwaltungsrates
der Gemeinsamen Glücksspiel-
behörde der Länder vom
01.07.2025 – 30.06.2026

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

im fünften Jahr ihres Bestehens hat sich die GGL personell und organisatorisch gut weiterentwickelt. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter haben sich hervorragend in ihre Tätigkeit und ihr Arbeitsumfeld eingefunden und in der kurzen Zeit des Bestehens dieser außergewöhnlichen Behörde große Expertise erworben. In der Zusammenarbeit deutlich zu spüren ist auch das große Engagement aller Beschäftigten. Dafür meine Anerkennung und mein Dank!

Im Aufgabenbereich der GGL stehen sich ordnungspolitische Anforderungen und wirtschaftliche Interessen diametral gegenüber. Dennoch scheint es mittlerweile zu gelingen, den Markt an den Rechtsrahmen und seine Ausgestaltung durch die GGL zu gewöhnen. In den kommenden Jahren wird es nun an den Ländern liegen, der Behörde den Rücken zu stärken und ihr die notwendigen Entscheidungskompetenzen zu überlassen, die Grundlage ihrer Akzeptanz im Markt sind.

Im Vorgehen gegen illegale Veranstalter ist Einiges erreicht worden. Doch die Diskussion um die Größe des Schwarzmarkts zeigt: Man muss hinsichtlich des Erreichbaren realistisch bleiben. Es wird nicht gelingen, alle international tätigen Veranstalter ohne deutsche Erlaubnis vollständig zu verdrängen. Aber das Angebot kann durch Exekutivmaßnahmen teurer und unattraktiver gestaltet werden, was durchaus schon ein Erfolg wäre. Die derzeit in der parlamentarischen Beratung der Länderparlamente befindliche Neuregelung des IP-Blocking wird hierbei eine sehr wichtige Rolle spielen.

Um die Glücksspielregulierung zum Erfolg werden zu lassen, halte ich es für besonders wichtig, dass die GGL die Akteure im Glücksspielsektor regelmäßig an einen Tisch holt, um wichtige Probleme frühzeitig zu erkennen und anzugehen. Um auch in der Sache voranzukommen, werden sich alle Seiten aufeinander zubewegen müssen. Hier wünsche ich mir Realismus und Kompromissbereitschaft von allen Beteiligten.

Im Jahr 2026 richten GGL und Länder den Blick auf die Evaluierung des Staatsvertrags. Die Erhebung der hierfür erforderlichen Daten und die Zusammenstellung der Erkenntnisse sind eine große Herausforderung für alle Beteiligten. Aber die Evaluierung bietet eine gute Gelegenheit, die im Staatsvertrag gefundenen Kompromisse, die sich auf Prognosen stützen mussten, faktenbasiert darauf zur prüfen, ob sie sich bewährt haben oder ob Nachbesserungsbedarf besteht.

Der GGL wünsche ich, dass sie ihr Profil in den kommenden Jahren weiter schärfen und die etablierte vertrauensvolle Zusammenarbeit mit den Ländern vertiefen kann.

Sandro Kirchner

ÜBER DEN VERWALTUNGSRAT DER GGL

Die Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder verfolgen mit ihrer Zusammenarbeit in der GGL das Ziel, die Einhaltung der Regeln des GlüStV 2021 im Sinne eines effektiven und Verbraucherschützenden Vollzugs und der Prävention vor Glücksspielsucht zu gewährleisten und gleichzeitig den Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken.

Dazu haben die 16 Länder einen Verwaltungsrat der GGL eingesetzt. Der Verwaltungsrat ist das Aufsichts- und Steuerungsgremium der GGL. Er besteht aus jeweils einem / einer AmtschefIn / StaatssekretärIn / StaatsrätIn des jeweils für die Glücksspielaufsicht zuständigen Ministeriums der 16 Trägerländer.

Den Vorsitz des Verwaltungsrates führt ein Trägerland (Vorsitzland). Jährlich zum 1. Juli eines Jahres wechselt der Vorsitz im Verwaltungsrat in alphabetischer Reihenfolge der Trägerländer.

Seit dem 01.07.2025 ist Sandro Kirchner, Staatssekretär im Bayerischen Staatsministerium des Innern, für Sport und Integration, Vorsitzender des Verwaltungsrates der GGL.



RONALD BENTER

Vorstand der Gemeinsamen
Glücksspielbehörde der Länder
seit 01.07.2021

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

2025 hat sich deutlich gezeigt, dass die Regulierung des Online-Glücksspielmarktes in Deutschland Wirkung entfaltet. Die GGL hat sich als handlungsfähige Regulierungsbehörde der Länder etabliert und die Effekte unserer Arbeit werden zunehmend sichtbar.

Wir setzen den Glücksspielstaatsvertrag im Auftrag der Länder um und beraten die Länder bei der Evaluierung. Unser Auftrag ist klar: einen funktionierenden, rechtssicheren Rahmen für den Markt zu gewährleisten, die Spielnachfrage in legale Bahnen zu lenken und gleichzeitig konsequent gegen illegale Angebote vorzugehen.

Bei der Bekämpfung illegalen Online-Glücksspiels haben wir 2025 unseren Ansatz weiterentwickelt. Wir beschränken uns nicht auf Maßnahmen gegen einzelne Anbieter, sondern adressieren systematisch auch deren Umfeld. Neben Zahlungsdienstleistern, Werbepartnern und technischen Plattformen werden gezielt weitere Dienstleister in die Maßnahmen einbezogen. Dies hat dazu beigetragen, die Sichtbarkeit illegaler Angebote weiter zu reduzieren. Gleichzeitig haben wir die Aufsicht über erlaubte Anbieter weiter gefestigt. Die Einhaltung der gesetzlichen Vorgaben wird konsequent überwacht und durchgesetzt. Damit schaffen wir die Grundlage für einen stabilen und verlässlichen legalen Markt, der seine Kanalisierungsfunktion erfüllen kann.

Ein Fokus lag im Berichtsjahr auf dem Ausbau unserer technischen Systeme und der Dateninfrastruktur. Die GGL ist eine junge Behörde, und der Aufbau leistungsfähiger, föderal eingebundener Systeme ist ein anspruchsvoller Prozess. Unser Ansatz ist dabei klar: Sorgfalt und Qualität gehen vor Geschwindigkeit. Verlässliche und vergleichbare Daten sind die Grundlage für Transparenz, für die Evaluierung des Glücksspielstaatsvertrags und für zukünftige regulatorische Entscheidungen.

Unsere Arbeit lebt vom Austausch mit unterschiedlichen Akteuren. Die Zusammenarbeit mit den Ländern und der Austausch mit internationalen Partnern, der Wissenschaft, den Suchtpräventionsstellen sowie der legalen Glücksspielindustrie hat 2025 Impulse für die Weiterentwicklung unserer Vollzugsansätze geliefert. Regulierung bleibt ein dynamischer Prozess, der Abstimmung und Erfahrungsaustausch erfordert.

Der vorliegende Bericht zeigt, dass unsere Maßnahmen greifen. Der legale Markt ist stabil und die Bekämpfung illegaler Angebote zeigt Wirkung. Zugleich bleibt die Aufgabe langfristig angelegt und erfordert kontinuierliche Weiterentwicklung.

Mein Dank gilt allen Mitarbeitenden der GGL, die mit großem Engagement zum Aufbau und zur Weiterentwicklung der Behörde beitragen. Ebenso danke ich den Ländern sowie allen Partnern für die vertrauensvolle und konstruktive Zusammenarbeit im vergangenen Jahr.

Ich lade Sie ein, sich auf den folgenden Seiten ein umfassendes Bild von der Arbeit der GGL im Berichtsjahr zu machen.

Ronald Benter

DAS JAHR 2025 IM ÜBERBLICK

GGL IN ZAHLEN (STAND 31.12.2025)

1.843

illegale Websites, die aufgrund von **Untersagungsverfügungen** oder **Netzsperrn** nicht mehr aus Deutschland erreichbar waren

178

illegale Websites, bei denen keine Zahlung durch gängige Zahlungsdienstleister möglich war (Payment-Blocking)

99

MitarbeiterInnen

148

Anträge auf Grunderlaubnis oder Änderungsanträge bearbeitet

2.662

Websites illegaler Glücksspielanbieter oder Werbetreibender überprüft

621

Aufsichten legaler Anbieter durchgeführt

2025 JAHRESZUSAMMENFASSUNG

2025 war für die GGL ein Jahr, in dem die Wirkung ihrer Arbeit weiter sichtbar wurde. Fortschritte zeigten sich sowohl bei der konsequenten Bekämpfung illegaler Glücksspielangebote als auch bei der Vollzugspraxis in der Aufsicht über erlaubte Anbieter:

Konsequente Aufsicht über erlaubte Anbieter

Die GGL hat die Aufsicht über erlaubte Anbieter im Berichtsjahr weiter operationalisiert. Nachdem in den Vorjahren die Erlaubniserteilung im Vordergrund stand, verlagerte sich der Schwerpunkt 2025 deutlich auf die strukturierte Aufsicht über erlaubte Anbieter. Zentrale Instrumente waren Aufsichtsgespräche, anlassbezogene sowie anlassunabhängige Maßnahmen auf Basis von Hinweisen und Marktbeobachtungen.

Der verstärkte Austausch mit der Abteilung zur Bekämpfung illegaler Anbieter erhöhte die Wirksamkeit der Maßnahmen der GGL insgesamt.

Ein weiterer Fokus lag auf der Fortführung und Konsolidierung der Prüfung der Einzelspiele.

Ein weiterhin sehr ressourcenintensives Thema waren laufende Gerichtsverfahren, in denen die GGL regelmäßig als Beklagte auftritt. Ein Großteil der erlassenen Bescheide wird von den betroffenen Anbietern gerichtlich angefochten, sodass die Behörde fortlaufend in verwaltungsgerichtliche Verfahren eingebunden ist. Erwähnenswert ist in diesem Zusammenhang die Entscheidung des Bundesverwaltungsgerichts vom März 2025 hinsichtlich der Werbung eines Soziallotterieveranstalters,

die die Rechtsauffassung der GGL bestätigte und den Werbebegriff deutlich geschärft hat. Die Entscheidung stärkt die Durchsetzbarkeit der Werberegulierung, was zugleich zu einer weiteren rechtlichen Klarstellung für die Aufsichtspraxis beiträgt.

Weiterentwicklung der technischen Aufsichtssysteme

Im Jahr 2025 wurde der Ausbau der technischen Infrastruktur weiter vorangetrieben. Ziel ist es, eine verlässliche und vergleichbare Datengrundlage für Aufsicht, Analyse und zukünftige regulatorische Entscheidungen zu schaffen. Die Durchsetzung der verpflichtenden und korrekten Nutzung der Safe-Server durch die erlaubten Anbieter war auch in 2025 ein anspruchsvoller Prozess, der jedoch Grundlage für die notwendige Verbesserung der Datenqualität ist.

Konsequente Bekämpfung illegaler Angebote

Im Berichtsjahr wurde der Ansatz zur Bekämpfung illegalen Online-Glücksspiels weiter geschärft und konsequent auf das gesamte Marktumfeld ausgerichtet. Neben Maßnahmen gegen Anbieter selbst rückten zunehmend auch beteiligte Dienstleister in den Fokus. Es werden nicht nur wie bereits üblich Zahlungsdienstleister, Werbepartner und technische Plattformen adressiert, sondern auch weitere Dienstleister, wie zum Beispiel sogenannte Aggregatoren. Durch dieses systematische Vorgehen konnte die Sichtbarkeit illegaler Angebote im Markt weiter reduziert werden. Ein Erfolg war zudem die konsequente Einbindung großer Plattformen in die Vollzugsmaßnahmen. So wurden beispielsweise auf Verfügung der GGL Suchergebnisse zu bekannten illegalen Anbietern aus den Google-Anzeigen entfernt. Die vergleichsweise schnelle Umsetzung unterstreicht

die Wirksamkeit des abgestimmten Vorgehens und die hohe Relevanz der regulatorischen Maßnahmen der GGL im digitalen Umfeld.

Marktbeobachtung und wissenschaftliche Grundlagen

Im Jahr 2025 hat die GGL ihre Marktbeobachtung weiter ausgebaut und die Strukturen des illegalen Online-Glücksspiels umfassender analysiert. Dadurch konnten zentrale Akteure und Abhängigkeiten im Markt besser erkannt und die Grundlage für wirksamere Gegenmaßnahmen gestärkt werden. Parallel dazu wurden drei wissenschaftliche Studien zu zentralen Fragen der Glücksspielregulierung fortgeführt, von denen eine planmäßig abgeschlossen wurde. Die Studien liefern wichtige Erkenntnisse zu Spielerschutz, Werbung und Schwarzmarktstrukturen und werden wissenschaftlich begleitet, um eine hohe Qualität sicherzustellen. Die gewonnenen Ergebnisse fließen in die Evaluation des Glücksspielstaatsvertrags 2021 (GlüStV 2021) ein und unterstützen die Weiterentwicklung einer wirksamen und evidenzbasierten Regulierung.

Aufklärungsarbeit und Information

Flankierend zur Aufsichtstätigkeit hat die GGL ihre Informations- und Aufklärungsarbeit weiter ausgebaut. So wurden weitere FAQ-Bereiche veröffentlicht und mit der Broschüre „Illegales Glücksspiel im Internet – Erkennen, Vermeiden, Melden“ wurde ein Angebot geschaffen, das VerbraucherInnen sowie Fachstellen bei der Einordnung von Risiken unterstützt und Orientierung im Online-Glücksspielmarkt bietet.

LEGALES GLÜCKSSPIEL: ERLAUBNISVERFAHREN UND AUFSICHT

2.1 ÜBERBLICK

Übergang zur strukturierten Regelaufsicht

Die GGL hat die Aufsicht über erlaubte Anbieter im Berichtsjahr weiter gefestigt und in zentralen Bereichen weiter operationalisiert. Nachdem in den Vorjahren die Erlaubniserteilung im Vordergrund stand, verlagerte sich der Schwerpunkt 2025 deutlich auf die strukturierte regelhafte Aufsicht über erlaubte Anbieter.

Aufsichtsgespräche als zentrales Instrument

Erstmals standen dabei die regelhaften Aufsichtsgespräche mit den Anbietern im Fokus. Diese sollen fortan regelmäßig mit jedem erlaubten Anbieter stattfinden und dienen als zentrales Instrument der Aufsicht. Inhaltlich umfassen sie z. B. die Erörterung des Geschäftsmodells, die Überprüfung der Einhaltung zentraler regulatorischer Anforderungen sowie die Besprechung aktueller Entwicklungen im operativen Geschäft. Dazu gehören zukünftig unter anderem Themen wie Spielerschutzmaßnahmen, die Ausgestaltung von Werbeaktivitäten, die Anbindung und korrekte Nutzung der technischen Aufsichtssysteme sowie interne Compliance-Strukturen. Darüber hinaus sollen identifizierte Auffälligkeiten, Prüfungsfeststellungen oder offene Punkte aus vorangegangenen Aufsichtsmaßnahmen systematisch adressiert und deren Nachverfolgung sichergestellt werden.

Ziel dieser Gespräche ist es, Transparenz über die Geschäftstätigkeit der Anbieter zu schaffen, ein einheitliches Verständnis regulatorischer Anforderungen zu fördern und frühzeitig auf mögliche Fehlentwicklungen hinzuwirken. Gleichzeitig ermöglichen sie es der GGL, Entwicklungen im Markt frühzeitig zu erkennen und ihre Aufsichtspraxis entsprechend weiterzuentwickeln. Erkenntnisse aus diesen Gesprächen werden auch im Sinne der Erreichung des Kanalisierungszieles genutzt. So wird der Vollzug dahingehend weiterentwickelt, dass Spielende wirksam in den regulierten Markt gelenkt werden. Dies ist ein andauernder Prozess.

Vernetzung von legaler und illegaler Marktaufsicht

Soweit von Relevanz wurden Inhalte aus Aufsichtsgesprächen zudem gezielt für den abteilungsübergreifenden Wissensaustausch genutzt. Erkenntnisse aus der Bekämpfung illegaler Anbieter wurden in die Aufsicht über erlaubte Anbieter eingebracht. Umgekehrt lieferten Hinweise aus der Aufsicht über legale Anbieter wertvolle Anknüpfungspunkte für Maßnahmen gegen illegale Marktteilnehmer. Dieser integrierte Ansatz stärkt die Wirksamkeit des Vollzugs insgesamt und trägt dazu bei, Verflechtungen zwischen legalem und illegalem Markt frühzeitig zu erkennen und zu unterbinden.

Anlassbezogene Maßnahmen

Neben den regelhaften Aufsichtsgesprächen führte die GGL auch anlassbezogene Aufsichtsmaßnahmen durch. Diese wurden insbesondere durch Hinweise aus dem Hinweisgebersystem der GGL sowie durch eigene Feststellungen ausgelöst. Anlassbezogene Prüfungen erfordern eine gezielte und kurzfristige Reaktion auf potenzielle Verstöße und ergänzen damit die strukturierte Regelaufsicht. Sie reichen von vertieften Prüfungen einzelner Sachverhalte bis hin zu umfassenderen Maßnahmen bei systematischen Auffälligkeiten. Im Ergebnis kann es zu langdauernden Gerichtsverfahren kommen.

Prüfung von Einzelspielen

Ein weiterer Fokus lag auf der Fortführung und Konsolidierung der Spieleprüfung. Die standardisierten Abläufe und Prüfkriterien tragen dazu bei, eine konsistente Bewertung sicherzustellen und zugleich die Verfahrensdauer auf einem verlässlichen Niveau zu halten.

Rechtliche Entwicklungen und anhängige Verfahren

Zudem war die Aufsicht über erlaubte Anbieter weiterhin durch eine Reihe anhängiger Gerichtsverfahren geprägt. Diese betreffen insbesondere grundlegende Fragen der Auslegung regulatorischer Vorgaben und sind damit relevant für die weitere Ausgestaltung der Aufsichtspraxis. Hervorzuheben ist die Entscheidung des Bundesverwaltungsgerichtes zur Werbung eines Soziallotterieveranstalters, mit der das Vorgehen der GGL im Bereich der Werberegulierung bestätigt wurde. Die Entscheidung schafft zusätzliche Rechtssicherheit und stärkt die Durchsetzung einheitlicher Werbestandards im legalen Markt.

Auch in 2025 waren Rückforderungen von Spielverlusten aus unerlaubten Wetten und anderen Glücksspielen gegenüber Anbietern, die vor 2021 ohne deutsche Erlaubnis operierten, ein prägendes Thema auf dem deutschen Glücksspielmarkt. Dem EuGH obliegt die Beantwortung der Frage, ob die unionsrechtlich garantierte Dienstleistungsfreiheit einer Rückforderung dieser Verluste entgegensteht. Bis Ende 2025 war eine solche Entscheidung durch den EuGH nicht getroffen. In diesem Zusammenhang steht auch die maltesische Regelung „Bill 55“, die Glücksspielanbieter vor ausländischen Vollstreckungsmaßnahmen schützen soll und in 2025 einer europarechtlichen Überprüfung unterlag.

Nachtrag im April 2026:

Die Schlussanträge des Generalanwalts beim EuGH in der Rechtssache 530/24 (Tipico) vom 19.03.2026 sowie das EuGH-Urteil in der Rechtssache C-440/23 stärken die nationale Regelungskompetenz, die Möglichkeit der zivilrechtlichen Durchsetzung von Ansprüchen.

Die GGL hat im Jahr 2025 ihre Aufsichtsinstrumente weiter geschärft und in ihrer Systematik weiterentwickelt. Die Kombination aus strukturierter Regelaufsicht, anlassbezogenen Maßnahmen, standardisierten Prüfverfahren und Verzahnung mit anderen Aufgabebereichen bildet die Grundlage für eine wirksame und nachhaltige Regulierung des legalen Online-Glücksspielmarktes.

2.2. ANTRAGSVERFAHREN

Im Berichtsjahr wurden insgesamt 148 Anträge durch die GGL beschieden. Dabei entfielen 8 Anträge auf Erlaubnisse und 140 auf Änderungsanträge. In der Gesamtzahl enthalten sind sowohl positiv als auch negativ beschiedene Verfahren als auch Fälle, in denen Antragsteller ihre Anträge im laufenden Verfahren zurückgezogen haben.

Im Bereich der **gefährlicheren Glücksspielarten** stellte sich die Antragslage wie folgt dar: Ein wesentlicher Anteil der Verfahren betraf Änderungsanträge. Im Jahr 2025 gingen insgesamt 120 Änderungsanträge zur Veranstaltererlaubnis ein, darunter 59 für Virtuelles Automatenspiel, 8 für Online-Poker, 49 für Sportwetten sowie 4 für Pferdewetten.

Sämtliche eingegangenen Änderungsanträge konnten bis zum Stichtag 31.12.2025 bearbeitet und beschieden werden. Ressourcenintensiv war auch in 2025 das gesonderte Verfahren für die Prüfung von Einzelspielen, wobei die Abläufe weiter optimiert wurden und der Aufwand im Vergleich zum Vorjahr zurückging. Insgesamt wurden 956 Einzelspiele im Bereich Virtuelles Automatenspiel geprüft; über alle Anbieter hinweg summierte sich die Zahl auf über 28.478 geprüfte Einzelspiele.

Im Bereich der **weniger gefährlichen Glücksspielarten** wurden 2 Anträge auf Grunderlaubnis sowie 22 Änderungsanträge beschieden.

	Beschiedene Anträge zu Erlaubnissen	Beschiedene Änderungsanträge
Gefährliche Glücksspielarten		
Virtuelle Automatenspiele Online-Poker Sportwetten Pferdewetten im Internet	6	120
Weniger gefährliche Glücksspielarten		
Soziallotterien Klassenlotterien Gewerbliche Spielvermittlung Lotterie-Einnehmer	2	22
Summe	8	142

Insgesamt verfügten zum 31.12.2025 **135** Veranstalter oder Vermittler von länderübergreifenden Glücksspielen über eine Erlaubnis und wurden auf der amtlichen Whitelist geführt.

	Anzahl Veranstalter/ Vermittler unter Aufsicht der GGL auf Whitelist	dazugehörige Internetseiten auf Whitelist
Gefährliche Glücksspielarten	75	152
Sportwetten	28	31
Virtuelle Automaten Spiele	37	107
Online-Poker	5	7
Pferdewetten im Internet	5	7
Weniger gefährliche Glücksspielarten	60	80
Klassenlotterien	1	0
Lotterie-Einsteher	37	35
sog. Soziallotterien	9	25
Gewerbliche Spielvermittler	13	20
Gesamt	135	232

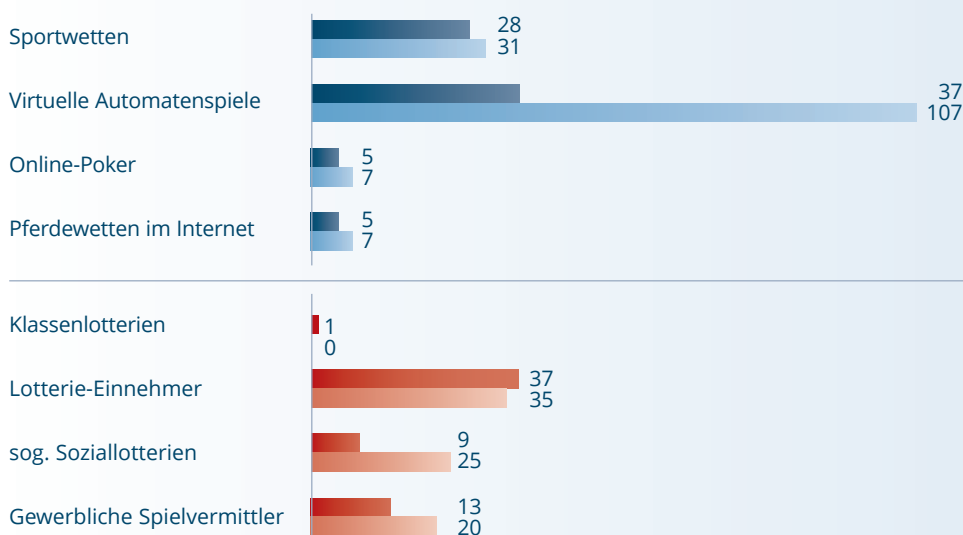
Whitelist

Gemäß § 9 Abs. 8 GlüStV 2021 veröffentlicht die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder im Internet eine gemeinsame amtliche Liste (Whitelist), in der die Veranstalter und Vermittler von Glücksspielen aufgeführt werden, die über eine Erlaubnis oder Konzession nach dem GlüStV 2021 verfügen.

Die Whitelist führt auch Glücksspielangebote auf, die nicht unter der Aufsicht der GGL, sondern unter der Aufsicht anderer deutscher Glücksspielaufsichtsbehörden stehen. Dazu gehören u. a. auch Lotterien des deutschen Lotto-Toto-Blocks oder Casinospiele in Spielbanken. Die Whitelist steht auf der Internetseite der GGL zur Verfügung und wird regelmäßig aktualisiert.

<https://www.gluecksspiel-behoerde.de/de/fuer-spielende/uebersicht-erlaubter-anbieter-whitelist>

Veranstalter/Vermittler und dazugehörige Internetseiten auf der amtlichen Whitelist, die von der GGL beaufsichtigt werden.



Gesamt

75 Veranstalter gefährliche Glücksspielarten

152 dazugehörige Internetseiten

60 Veranstalter weniger gefährliche Glücksspielarten

80 dazugehörige Internetseiten

2.3 BESONDERE ENTWICKLUNGEN BEI DER ERLAUBNIS- UND AUFSICHTSTÄTIGKEIT ÜBER GEFÄHRLICHE GLÜCKSSPIELE

Entscheidungsrichtlinie Einzahlungslimit

Ein wesentliches und auch medial nachgefragtes Thema im Jahr 2025 war die Ausgestaltung des Verfahrens zur Prüfung der wirtschaftlichen Leistungsfähigkeit im Zusammenhang mit der Erhöhung des grds. auf 1.000 EUR begrenzten anbieterübergreifenden Einzahlungslimits.

Für eine solche Erhöhung müssen Spielende gegenüber den Anbietern u. a. darlegen, dass sie hinreichend wirtschaftlich leistungsfähig sind. Die GGL gibt dabei unter der Maßgabe der Geeignetheit den Anbietern kein bestimmtes Prüfverfahren vor. Die bisher auch zur Anwendung gekommene Bonitätsauskunft wird zwischenzeitlich jedoch im Hinblick auf deren Geeignetheit rechtlich intensiv diskutiert und gerichtlich thematisiert.

Vor diesem Hintergrund stand die GGL im Jahr 2025 in engem Austausch mit den Ländern, analysierte und bewertete verschiedene alternative Prüfansätze, brachte Vorschläge ein und beriet die Länder fortlaufend. Die Beratungen dauern an und eine abschließende Festlegung durch die Länder stand zum Jahresende noch aus.

Weiterhin anhängiges Gerichtsverfahren zu einem Erlaubnisentzug

Im Verfahren betreffend eines Sportwettenanbieters blieb der von der GGL verfügte Widerruf der Veranstaltererlaubnis 2024 wegen prognostizierter Unzuverlässigkeit auch im Jahr 2025 weiterhin Gegenstand gerichtlicher Auseinandersetzungen. Zwar wurde dem Anbieter im einstweiligen Rechtsschutz zunächst die Wiederaufnahme des Betriebs bis zur Entscheidung in der Hauptsache gestattet, eine abschließende Klärung der Rechtmäßigkeit des Widerrufs erfolgte jedoch bis Jahresende nicht. Das OVG Sachsen-Anhalt stellte die aufschiebende Wirkung der Klage nur teilweise wieder her, sodass der Widerruf im Online-Bereich vollziehbar blieb, während der stationäre Betrieb vorläufig fortgeführt werden durfte.

2.4 BESONDERE ENTWICKLUNGEN BEI DER ERLAUBNIS- UND AUFSICHTSTÄTIGKEIT ÜBER WENIGER GEFÄHRLICHE GLÜCKSSPIELE

Entscheidung des Bundesverwaltungsgerichtes zur Werbung eines Soziallotterietieranbieters schärfte den Werbebegriff im Glücksspielrecht und bestätigte die Linie der GGL

Mit der Entscheidung des Bundesverwaltungsgerichtes zur Werbung eines Soziallotterietieranbieters wurde im Frühjahr 2025 das Vorgehen der GGL bei der Auslegung und Anwendung der Werbevorschriften im Bereich der Werberegulierung bestätigt.

Weite Auslegung des Werbebegriffs

Das Bundesverwaltungsgericht konkretisierte in seinem Urteil den glücksspielrechtlichen Werbebegriff dahingehend, dass auch Maßnahmen ohne unmittelbaren Glücksspielproduktbezug, insbesondere reine Imagekommunikation, als Werbung eingeordnet werden können, sofern sie aus Sicht von durchschnittlichen BetrachterInnen zumindest mittelbar absatzfördernd wirken.

Verantwortung für Dritte

Gleichzeitig wurde hervorgehoben, dass Anbieter nicht nur für eigene Werbemaßnahmen verantwortlich sind, sondern auch die Einhaltung der gesetzlichen Vorgaben durch beauftragte Dritte, wie Dienstleister und Werbepartner, sicherstellen müssen.

Stärkung der Durchsetzbarkeit der Werbeaufsicht

Die Entscheidung stärkte die Durchsetzbarkeit der Werberegulierung erheblich, erweiterte den Anwendungsbereich der Vorschriften und schuf zusätzliche Rechtssicherheit für die Aufsichtspraxis der GGL.

ILLEGALES GLÜCKSSPIEL: BEKÄMPFUNG

3.1 ÜBERBLICK

Bei der Bekämpfung illegalen Online-Glücksspiels hat die GGL im Jahr 2025 ihren Ansatz weiterentwickelt und weiter systematisiert. Im Mittelpunkt steht dabei nicht mehr ausschließlich die unmittelbare Inanspruchnahme einzelner illegaler Anbieter, sondern zunehmend eine konsequente adressatenübergreifende Vorgehensweise gegenüber dem gesamten Marktumfeld illegaler Angebote. Neben den Anbietern selbst werden nicht nur Zahlungsdienstleister, Werbepartner, Affiliate-Netzwerke und Hosting-Dienstleister in die aufsichtsrechtlichen Maßnahmen einbezogen, sondern auch weitere Dienstleister rund um die technische Infrastruktur. Ziel ist es, die Funktionsfähigkeit illegaler Geschäftsmodelle entlang der gesamten Wertschöpfungskette zu unterbrechen und deren wirtschaftliche Tragfähigkeit nachhaltig zu reduzieren.

Dieser Ansatz baut auf der in den Vorjahren gewonnenen Erkenntnis auf, dass illegale Glücksspielangebote häufig hochgradig arbeitsteilig organisiert sind und ihre Reichweite maßgeblich über externe Dienstleister, digitale Werbestrukturen und Suchmaschinenoptimierung erzielen. Entsprechend wurde 2025 die Zusammenarbeit mit großen Plattformbetreibern weiter intensiviert. Ergänzend kamen verstärkt koordinierte Verfahren gegenüber mehreren Marktakteuren gleichzeitig zum Einsatz, um Ausweich- und Umgehungsstrategien frühzeitig zu unterbinden.

Insgesamt hat diese konsequent erweiterte Vorgehensweise dazu beigetragen, die Sichtbarkeit und Verfügbarkeit illegaler Glücksspielangebote im Internet weiter zu reduzieren und die Wirksamkeit der regulatorischen Maßnahmen zu erhöhen.

Sperranordnungen und IP-Blocking im Jahr 2025

Rechtliche Ausgangslage und gerichtliche Klärung

Die rechtliche Ausgestaltung und praktische Anwendung glücksspielrechtlicher Sperranordnungen blieben auch im Jahr 2025 wichtige Themen im Bereich der Bekämpfung illegalen Glücksspiels. Auslöser war eine Entscheidung des Bundesverwaltungsgerichts aus dem Jahr 2024, wonach die im GlüStV 2021 vorgesehene Ermächtigung zu Sperranordnungen gegenüber Access-Providern in der bestehenden Form nicht anwendbar ist.

Aufsichtspraxis und alternative Maßnahmen

Für die Tätigkeit der GGL ergaben sich hieraus keine unmittelbaren Änderungen, da bereits seit 2022 keine Maßnahmen mehr gegenüber Access-Providern ergriffen wurden. Stattdessen wurden weiterhin verstärkt Maßnahmen gegen Host-Provider eingesetzt, die sich in der Praxis als wirksam erwiesen und zur Reduzierung der Erreichbarkeit illegaler Glücksspielangebote beitrugen.

Weiterentwicklung des Rechtsrahmens im Rahmen der Evaluierung

Im Kontext der Evaluierung des GlüStV 2021 setzte sich die GGL auch im Jahr 2025 für eine Anpassung der Regelungen zu Sperranordnungen ein. Dabei wurde insbesondere die Notwendigkeit einer Weiterentwicklung der IP-Blocking-Norm betont, einschließlich einer möglichen Erweiterung des Anwendungsbereichs sowie einer Überprüfung der Regelungen zur Verantwortlichkeitszuordnung. Die entsprechenden Vorarbeiten auf Länderebene waren bereits vor der Gerichtsentscheidung aufgenommen worden und im Jahr 2025 weit fortgeschritten.

Zusammenarbeit mit großen Plattformen zur Bekämpfung der Auffindbarkeit illegalen Glücksspiels

Auch wenn das Instrument der Netzsperrungen (IP-Blocking) nicht vollumfänglich eingesetzt werden konnte¹, wurden beispielsweise im Bereich der Bekämpfung der Auffindbarkeit illegalen Glücksspiels konkrete Erfolge erzielt.

So konnte erreicht werden, dass eine große Suchmaschine die Suchergebnisse zu einem reichweitenstarken illegalen Glücksspielanbieter, insbesondere im Bereich nicht erlaubnisfähiger Zweitlotterien, aus den Suchergebnissen entfernte. Die entsprechende Anordnung der GGL wurde dabei in sehr kurzer Zeit umgesetzt, was die hohe Priorität und Wirksamkeit der Zusammenarbeit mit dem Plattformbetreiber verdeutlicht.

Gleichzeitig zeigt sich hierbei eine fortdauernde Herausforderung der Aufsichtspraxis: Illegale Anbieter entwickeln kontinuierlich neue Wege, um ihre Angebote sichtbar zu machen und bestehende Maßnahmen zu umgehen. Zwar gelang es dem betroffenen Anbieter vorübergehend, die Maßnahme zu umgehen und erneut in den Suchergebnissen aufzutauchen. Nach einem erneuten Hinweis der GGL wurde jedoch auch diese erneute Listung zeitnah unterbunden.

Reaktion auf saisonale Werbeschwerpunkte

In diesem Zusammenhang nahm die GGL die verstärkte Bewerbung nicht erlaubnisfähiger Zweitlotterien im Umfeld der spanischen Weihnachtslotterie „El Gordo“ zum Anlass, erneut auf die Rechtslage hinzuweisen. Dabei wurde klargestellt, dass entsprechende Online-Angebote aus Deutschland nicht zulässig sind. Bei einer Teilnahme handelt es sich nicht um eine direkte Teilnahme an einer deutschen staatlichen Lotterie, sondern um eine Wette auf deren Ausgang über Drittanbieter.

Zur weiteren Aufklärung veröffentlichte die GGL ergänzende Informationen in Form eines FAQ-Bereiches auf ihrer Website.

Dieses erläutert insbesondere die rechtlichen Grundlagen, die Funktionsweise solcher Angebote sowie die Risiken für Spielende und verweist auf die amtliche Whitelist zugelassener Anbieter.

<https://www.gluecksspielbehoerde.de/de/fuer-spielende/informationen-fuer-spieler-de-faqs/faq-illegales-gluecksspiel/faq-teilnahme-an-spanischer-weihnachtslotterie-el-gordo-aus-deutschland-ist-illegal>

Bekämpfung illegaler Glücksspielwerbung im Umfeld von Social Media und Influencern

Im Jahr 2025 hat sich die Bekämpfung illegaler Glücksspielangebote auch auf die Rolle von Social-Media und digitalen Reichweitenakteuren konzentriert. Neben klassischen Werbeformen umfasste die Aufsichtstätigkeit der GGL die Bewerbung unerlaubter Glücksspielangebote durch Influencer und Streamer. Dabei werden illegale Glücksspielangebote in sozialen Netzwerken nicht nur unmittelbar beworben, sondern häufig auch im Rahmen von Livestreams oder Videoinhalten gegenüber NutzerInnen attraktiv inszeniert. Hierdurch kann der Eindruck entstehen, es handele sich um legitime oder besonders gewinnträchtige Angebote, obwohl diese keiner regulatorischen Aufsicht unterliegen.

¹ Die Anpassung der Rechtsgrundlage ist im 2. Glücksspieländerungsvertrag (GlüAndStV) vorgesehen. Die Umsetzung wird durch die Länder derzeit vorbereitet.

Vor diesem Hintergrund leitete die GGL beispielsweise Ende 2025 ein Verfahren gegen eine bekannte, reichweitenstarke Persönlichkeit ein, die nach Erkenntnissen der Behörde wiederholt Inhalte verbreitet hatte, in denen illegale Glücksspielangebote genutzt und zugleich aktiv beworben wurden.

Die Entwicklung verdeutlicht die zunehmende Bedeutung digitaler Kommunikationskanäle im Kontext der Glücksspielaufsicht sowie die Notwendigkeit, auch neue Vertriebs- und Werbeformen konsequent in die regulatorische Aufsicht einzubeziehen.

Anmerkung im April 2026: Weiterführende Informationen zu dem Verfahren wurden in einer gesonderten Pressemitteilung der GGL aus dem Jahr 2026 unter „GGL geht gegen Rapper wegen Werbung für illegales Glücksspiel vor“ veröffentlicht.

Gerichtsverfahren

Im Jahr 2025 war die GGL in einer Vielzahl gerichtlicher Verfahren im Zusammenhang mit der Bekämpfung illegalen Glücksspiels sowie der entsprechenden Werbung beteiligt. Diese Verfahren betrafen insbesondere erlassene Untersagungs- und Sperrverfügungen. Insgesamt wurden im Jahr 2025 47 gerichtliche Verfahren geführt. Darüber hinaus erstattete die Behörde 86 neue Strafanzeigen wegen des Veranstaltens oder Bewerbens unerlaubten Glücksspiels.

Da viele deutsche Strafverfolgungsbehörden den § 284 StGB, der unerlaubtes Glücksspiel unter Strafe stellt, bislang nicht auf Anbieter mit Sitz im Ausland anwenden, hat die GGL auch im Jahr 2025 auf verschiedenen Fachveranstaltungen erneut auf die Notwendigkeit einer entsprechenden Weiterentwicklung hingewiesen. Ziel bleibt es, die strafrechtlichen Instrumente stärker auf grenzüberschreitende Sachverhalte auszurichten. Dies könnte die Grundlage für die Einrichtung einer Schwerpunktstaatsanwaltschaft schaffen.

3.2 MAßNAHMEN DER GGL IN 2025

Wie den nachfolgend aufgeführten Kennzahlen zu entnehmen ist, zeigen die Maßnahmen der GGL Wirkung. Bei den Kennzahlen handelt es sich allerdings um eine Momentaufnahme, da immer wieder neue oder bereits eingestellte bzw. gesperrte illegale Internetseiten (wieder) in Betrieb genommen werden. Teilweise gehört es auch zum Geschäftsmodell illegaler Anbieter, Internetseiten ständig zu wechseln bzw. diese unter einer neuen Domain wieder online zu schalten. Zudem ist zu berücksichtigen, dass viele Anbieter sogenannte Mirrorseiten betreiben, also identische Seiten unter abweichenden URLs, um behördlichen Maßnahmen zu entgehen.

Die Anzahl der eingestellten bzw. gesperrten Internetseiten allein gibt daher keinen direkten, alleinigen Aufschluss darüber, wie viele Spielende tatsächlich vom illegalen Glücksspiel abgehalten wurden. Hierfür sind auch die Zahl der Besuchenden der Webseiten und Bruttospielerträge aussagerelevante Kenngrößen.

Die GGL konzentriert sich in der Priorisierung bei ihrem Vorgehen insbesondere auf die Bekämpfung großer illegaler Anbieter. Dieser Prozess gestaltet sich in der Regel aufwendiger und langwieriger als die Entfernung kleinerer Angebote vom Markt. Beim Vorgehen gegen illegale Glücksspielangebote unterscheidet die GGL nicht zwischen deutschsprachigen oder fremdsprachigen Angeboten. Es kommt ausschließlich darauf an, ob das Angebot auf Deutschland ausgerichtet ist.

3.2.1 Untersagungsverfügungen

Die GGL leitet gegen illegale Anbieter und hierfür Werbende Verwaltungsverfahren ein und untersagt die entsprechenden Tätigkeiten. Im Berichtsjahr wurden 231 neue Verfahren im Zusammenhang mit unerlaubtem Glücksspiel sowie 300 Verfahren zur Werbung für unerlaubtes Glücksspiel eingeleitet. Insgesamt wurden 2.263 Internetseiten überprüft, 1.337 davon zum illegalen Glücksspiel sowie 926 Seiten zur Werbung hierfür. Dabei bestätigte sich der Anfangsverdacht nicht in allen Fällen.

Insgesamt wurden im Berichtszeitraum 287 Untersagungsverfahren eingeleitet. Diese betrafen sowohl die unerlaubte Veranstaltung und Bewerbung von Glücksspielangeboten als auch ausschließlich werbliche Aktivitäten im Zusammenhang mit illegalem Glücksspiel.

Zum Stichtag 31.12.2025 hatten 254 illegale Online-Glücksspielanbieter ihre Angebote für den deutschen Markt eingestellt. Zusätzlich hatten 370 Werbetreibende ihre werblichen Aktivitäten für unerlaubtes Glücksspiel in Deutschland eingestellt. Diese Entwicklung entspricht einem Anstieg von 66 vom Markt genommenen Anbietern sowie 86 Werbenden gegenüber dem Vorjahresstichtag. Daraus resultierte die Einstellung 1.208 illegaler Glücksspielseiten sowie 343 Werbeseiten für illegale Glücksspielangebote (siehe obige Ausführungen unter 3.2).

Insgesamt haben im Jahr 2025 152 Anbieter von illegalen Glücksspielen ihr Angebot oder Werbende ihre Werbehandlungen aufgrund von Anhörungen oder Untersagungsverfügungen eingestellt.

	Verwaltungs- vorgänge 2025	überprüfte Internetseiten	Eingeleitete Untersagungs- verfahren	Summe eingestellter Angebote	Summe eingestellter Internetseiten
Insgesamt	531	2.263	287	152	1.551
Glücksspielanbieter	231	1.337	87	66	1.208
Werbetreibende	300	926	200	86	343

3.2.2 Netzsperrn

Die GGL stand im Jahr 2025 weiterhin im engen Austausch mit Vermittlungsdiensten und insbesondere Host-Providern, um diese dazu aufzufordern, illegale Glücksspielseiten für den Zugriff aus Deutschland zu sperren. Auch wenn Netzsperrn aufgrund der rechtlichen Entwicklung weiterhin nicht in dem ursprünglich vom Gesetzgeber intendierten Umfang zum Einsatz kamen, stellte insbesondere dieses Vorgehen weiterhin eine wirksame Maßnahme zur Bekämpfung illegaler Glücksspielangebote dar. Alle Maßnahmen erfolgen auf Basis des GlüStV 2021. Die Regelungen des Digital Service Act (DSA) unterstützten jedoch insbesondere auch bei der Kommunikation mit den AvV.

Der von der GGL etablierte Prozess umfasste die Ermittlung der IP-Adressen von Domains, über die illegales Glücksspiel angeboten wurde, sowie die anschließende Kontaktaufnahme mit den verantwortlichen AvV. Dabei kam insbesondere den Host-Providern eine zentrale Rolle zu.

Die AvV wurden aufgefordert, den Zugang zu den entsprechenden Internetseiten für NutzerInnen aus Deutschland zu unterbinden. Die AvV leiteten diese Aufforderung häufig an die jeweiligen Glücksspielanbieter weiter, die die Sperrung eigenständig umsetzten.

In anderen Fällen ergriffen die AvV selbst Maßnahmen, indem sie den Zugriff aus Deutschland blockierten (z. B. Geoblocking) oder die Inhalte vollständig von ihren Servern entfernten.

Insgesamt erreichte die GGL durch diese Maßnahmen, dass Anbieter illegaler Glücksspiele 171 Angebote infolge von Auskunftsersuchen, Anhörungen oder Sperrverfügungen einstellten. Darüber hinaus waren 292 Internetseiten gesperrt oder nicht mehr zugänglich. Die Erreichbarkeit dieser Seiten wird fortlaufend überprüft. In Einzelfällen wurden Internetseiten durch einen Wechsel des AvV erneut zugänglich. In diesen Fällen initiiert die GGL den Prozess gegenüber dem jeweils aktuellen AvV erneut und leitet entsprechende Maßnahmen ein.

Prozess der Netzsperrn

Die GGL identifiziert illegale Glücksspielangebote durch die Ermittlung der IP-Adressen betroffener Domains und bestimmt die verantwortlichen Anbieter von Vermittlungsdiensten (AvV), insbesondere Host-Provider. Diese werden aufgefordert, den Zugang zu den entsprechenden Webseiten für NutzerInnen aus Deutschland zu unterbinden.

Die Umsetzung erfolgt auf unterschiedlichen Wegen:

Weiterleitung der Aufforderung an den Glücksspielanbieter, der die Sperrung selbst vornimmt, oder technische Umsetzung der Sperrung durch den AvV (z. B. Geoblocking oder Entfernung der Inhalte von den Servern). Bei einem Wechsel des AvV wird das Verfahren erneut gegenüber dem neuen Anbieter eingeleitet.

* Bei der Anzahl der erfassten Internetseiten handelt es sich sowohl um deutschsprachige als auch fremdsprachige Angebote, vorwiegend in englischer Sprache. Zudem werden auch sogenannte Mirrorseiten erfasst.

überprüfte Internetseiten mit illegalen Glücksspielangeboten	Maßnahmen zur Umsetzung der Sperrvorgänge (Auskunftsersuchen, Anhörungen, Sperrverfügungen)	eingestellte Angebote	eingestellte Internetseiten
386	782	171	292

3.2.3 Payment-Blocking

Wie in den vergangenen Jahren konnte die GGL auch 2025 im Bereich des Payment-Blockings Erfolge erzielen und damit einen wichtigen Beitrag im Kampf gegen illegales Glücksspiel leisten.

Beim Payment-Blocking handelt es sich um ein Regelsystem, bei dem Zahlungsdienstleistern die Mitwirkung an Zahlungen für unerlaubtes Glücksspiel untersagt ist und dies bei Missachtung angeordnet und durchgesetzt werden kann. Die GGL hat auf dieser Basis verschiedene Ansätze und Strategien entwickelt, um eine möglichst weitreichende Wirkung zu erzielen. In der Folge können bekannte und etablierte Zahlungsmethoden auf den entsprechenden Internetseiten nicht mehr genutzt werden. Auch die außerhalb des Glücksspielbereiches in der Regel eher unbekannten Methoden stehen immer weniger zur Verfügung.

Dieser Prozess kann dazu führen, dass illegale Glücksspielanbieter den Markt

verlassen, erschwert jedoch zumindest deren Geschäftsbetrieb erheblich und reduziert die Teilnahmemöglichkeit und damit die Attraktivität der Angebote für Spielende, denn häufig werden daraufhin unbekannte und umständlich funktionierende Zahlungsdienstleister auf den Seiten eingebunden.

Zwar scheint es durch das Einbinden von Logos o.Ä. auf den ersten Blick häufig noch so, als könnten etablierte Zahlungsdienstleister genutzt werden. Im Verlauf des Zahlungsprozesses allerdings wird deutlich, dass die Transaktion über alternative, meist weniger bekannte Zahlungsdienste abgewickelt werden muss, welche ebenfalls von der GGL konsequent überprüft und bekämpft werden.

38 Zahlungsdienstleister kooperierten und stellten durch die Maßnahmen der GGL 2025 ihr Angebot auf entsprechenden Seiten ein. Dies betraf die Angebote bei 5 Veranstaltern illegaler Glücksspiele bzw. 178 Internetseiten.

Maßnahmen des Payment-Blockings	Zahlungsdienstleister, die ihre Mitwirkung eingestellt haben	davon betroffene illegale Glücksspielveranstalter	davon betroffene illegale Internetseiten
1.907	38	5	178

Die Maßnahmen der GGL umfassten zudem auch ein an deutsche Banken und kontoführende Institute gesteuertes Hinweisschreiben mit konkreten Informationen zu Zahlungsabwicklungen zu einem bestimmten unerlaubten Glücksspielanbieter. Die genaue Anzahl an dadurch verhinderten Transaktionen lässt sich zwar nicht bemessen. Die Rückmeldungen der Banken an die GGL sprechen jedoch für eine hohe Wirksamkeit der Schreiben.

3.3 BESCHRÄNKUNG VON WERBEMÖGLICHKEITEN

Illegale Glücksspielanbieter nutzen unterschiedliche Strategien, um Spielende gezielt anzusprechen und zum (Weiter-)Spielen zu bewegen. Viele dieser Vorgehensweisen zielen darauf ab, gesetzliche Spielerschutzvorgaben zu umgehen und ein seriöses Erscheinungsbild vorzutäuschen. Die GGL sieht darin eine erhebliche Gefahr, insbesondere für Jugendliche.

Wie ernst die GGL den Kampf gegen illegales Glücksspiel und Werbung hierfür nimmt, machte sie im Jahr 2025 deutlich. Neben zahlreichen Warnungen vor illegalen Glücksspielanbietern und deren Werbemaßnahmen informierte die GGL zudem in ihrer Broschüre „Illegales Glücksspiel – Erkennen, Vermeiden, Melden“ über entsprechende Marketingstrategien, um Spielende hierfür zu sensibilisieren.

Darüber hinaus beobachtete die Behörde die Werbemaßnahmen fortlaufend und ging konsequent dagegen vor. So intensivierte sie im Jahr 2025 beispielsweise die Zusammenarbeit mit großen Suchmaschinen und erreichte, dass einer der größten illegalen Glücksspielanbieter im Bereich Lotterien aus dem Index entfernt wurde.

WEITERE AUFGABEN DER GGL UND MAßNAHMEN DES SPIELERSCHUTZES

Ein zentrales Ziel des GlüStV 2021 ist die Gewährleistung des Jugend- und Spielerschutzes und die Verhinderung von Glücksspiel- und Wertsucht. Die GGL trägt zur Umsetzung dieses Ziels bei, indem sie zum Beispiel im Kompetenzcluster „Suchtprävention“ folgende Aufgaben fokussiert:

- Prüfung suchtrelevanter Aspekte im Erlaubisantragsverfahren
- Datenbasierte Evaluierung der Wirksamkeit der Spielerschutzmaßnahmen des GlüStV 2021
- Weiterentwicklung der anbieterübergreifenden Früherkennung von Spielsucht
- Aufklärungs- und Informationsarbeit

Die Einhaltung der Spielerschutzmaßnahmen wird zudem durch das länderübergreifende Glücksspielaufsichtssystem LUGAS überwacht

4.1 KOMPETENZCLUSTER SUCHTPRÄVENTION

Ein Schwerpunkt des Kompetenzclusters Suchtprävention der GGL war weiterhin die Etablierung und Überwachung verbindlicher Kriterien für die Spielsuchtfrüherkennungssysteme („Markers of Harm“). Die Auswertung der eingeführten Berichtspflicht hat gezeigt, dass die Marker grundsätzlich wirken, jedoch auch eine zukünftige Anpassung und Weiterentwicklung notwendig sein wird. Zugleich schritt die Analyse der verschiedenen Spielsuchtfrüherkennungssysteme im Sinne des § 6i Abs.1 GlüStV 2021 und deren Ausgestaltung voran. Die GGL konnte sich einen Überblick über die Funktionsweisen der Systeme durch Sichtung der verschiedenen Spielsuchtfrüherkennungssysteme verschaffen.

Die GGL stand im regelmäßigen Austausch mit den VertreterInnen der Suchtpräventionsstellen der Länder zu konkreten Erfahrungen und Herausforderungen in der Präventionsarbeit im Online-Glücksspielbereich. Die LandeskoordinatorInnen agieren als zentrale Schnittstelle für Prävention, Suchthilfe und Suchtforschung in den jeweiligen Bundesländern und geben politische Impulse an die zuständigen Länder. Aus ihrer praktischen Arbeit bringen sie zusätzliche Hinweise und Perspektiven ein. Auf europäischer Ebene blieb die GGL in GREF und CEN weiterhin kontinuierlich eingebunden und aktiv mitwirkend.

4.2 LÄNDERÜBERGREIFENDES GLÜCKSSPIELAUFSICHTSSYSTEM LUGAS

Das Länderübergreifende Glücksspielaufsichtssystem (LUGAS) wird von der GGL zur Überwachung der gesetzlichen Vorgaben für legale Online-Glücksspielangebote eingesetzt und verwaltet. Als IT-Dienstleister betreibt Dataport AöR das IT-System. Der Anschluss an die Zentraldateien sowie an das Auswertesystem der Safe-Server, aus denen sich LUGAS zusammensetzt, ist für legale Anbieter verpflichtend und dient dazu, sich rechtskonform verhalten zu können.

Zentraldateien

Die Zentraldateien bestehen aus der Limitdatei sowie aus der Aktivitätsdatei. Erstere summiert die monatlichen Einzahlungen von Spielenden übergreifend bei allen legalen Anbietern. Auf der Grundlage dieser Informationen müssen einzelne Anbieter Einzahlungswünsche ablehnen, sollte die Höhe des Betrages das individuelle Einzahlungslimit der Spielenden überschreiten.

Die Aktivitätsdatei dient der Verhinderung des parallelen Spielens bei mehreren Anbietern gleichzeitig, durch die Verwaltung des anbieterübergreifenden Status der Spielenden. Dieser wird, sobald gespielt wird, von „inaktiv“ auf „aktiv“ gesetzt. Ist eine spielende Person bereits bei einem Anbieter als aktiv registriert, ist es anderen Anbietern nicht gestattet, diese ebenfalls zu aktivieren und damit eine weitere Spielteilnahme zu ermöglichen. Die Kosten für die Zentraldateien tragen die angeschlossenen Glücksspielanbieter.

Durch die Abfragen an die Zentraldateien erhalten sie die erforderlichen Informationen, um ihren gesetzlichen Pflichten nachkommen zu können.

Auswertesystem der Safe-Server

Das Auswertesystem der Safe-Server dient dazu, die Systeme zur Früherkennung problematischen Spielverhaltens zu überprüfen sowie mögliche Manipulationen durch Anbieter aufzudecken, und stellt zugleich eine wesentliche Datengrundlage für die Evaluierung des GlüStV 2021 dar. Dieses Auswertesystem der Safe-Server ermöglicht der GGL zudem eine systematische Überprüfung der Einhaltung der Vorschriften des GlüStV 2021.

2025 waren 5,3 Millionen registrierte Spielende in den Zentraldateien erfasst. Der Rückgang gegenüber dem Vorjahr ist vor allem darauf zurückzuführen, dass die Daten inzwischen genauer und bereinigt sind (z. B. durch die Entfernung von Doppelregistrierungen und eine präzisere Erfassung aktiver Konten). Die erfassten Zahlen bilden damit die tatsächliche Anzahl der registrierten Spielenden genauer ab als in den Vorjahren.

Die Verfügbarkeit der Zentraldateien lag bei 99,79 Prozent. Am 15. März 2025 kam es zu einer technischen Störung im länderübergreifenden Glücksspielaufsichtssystem LUGAS. Diese führte unter anderem dazu, dass Neuanmeldungen und Einzahlungen bei legalen Glücksspielanbietern im Internet über mehrere Stunden nicht möglich waren. Gleichwohl ist das LUGAS-System so konzipiert, dass eine Spielteilnahme von BestandskundInnen mit vorhandenem Guthaben rechtlich auch bei einem Ausfall des Systems möglich ist. Als Ursache wurde die Störung durch ein abgelaufenes Zertifikat identifiziert. Ein zuvor durch Dataport eingespieltes neues Zertifikat erwies sich trotz Tests als fehlerhaft, sodass die Schnittstelle bis zur Bereitstellung eines funktionsfähigen Zertifikats nicht verfügbar war.

Der Ausfall dauerte mehrere Stunden an, lieferte im Nachhinein jedoch wichtige Impulse für die Weiterentwicklung der Zusammenarbeit zwischen dem IT-Dienstleister Dataport und der GGL. So wurden auf der Grundlage der Besonderheiten des obigen Falls zusätzliche Überwachungsmetriken und Schwellenwerte zur frühzeitigen Erkennung von Systemstörungen implementiert und in technischer Hinsicht an die Rufbereitschaft Dataports angebunden. Darüber hinaus diente der Ausfall als Ausgangspunkt für den mittel-

fristigen Aufbau einer erweiterten Kontaktstelle außerhalb der Geschäftszeiten der GGL, die Einrichtung einer öffentlich zugänglichen Statusseite für die Zentraldateien sowie eines Meldesystems für die Industrie mit direkter Kontaktmöglichkeit zu Dataport.

Zudem ist die Schaffung zusätzlicher Redundanzen außerhalb des Hauptrechenzentrums vorgesehen. Ziel ist es, Wartungsarbeiten und Störungen künftig durch eine unabhängige Rückfallebene abzusichern.

Der Fokus in der Entwicklung im Jahr 2025 lag zunächst auf dem Ausbau des Löschkonzeptes zur Steigerung der Systemeffizienz.

Für die 2026 geplante Entwicklung von weiterführenden Auswertungsmöglichkeiten, insbesondere der Daten der Safe-Server, wurden 2025 konzeptionelle und datentechnische Vorarbeiten der GGL geleistet.

4.3 GELDWÄSCHEPRÄVENTION

Die GGL ist als zuständige Aufsichtsbehörde nach dem Geldwäschegesetz (GwG) für die Überwachung der geldwäscherechtlichen Pflichten im Bereich des legalen Online-Glücksspielmarktes verantwortlich. Dies umfasst insbesondere die Anbieter und Vermittler von Glücksspielen nach § 2 Abs. 1 Nr. 15 GwG.

Zentrale Aufgabe ist die Sicherstellung der Umsetzung wirksamer Präventionsmaßnahmen zur Verhinderung von Geldwäsche im regulierten Glücksspielsektor. Im Fokus stehen insbesondere die Prüfung und Bewertung der geldwäscherechtlichen Sicherungssysteme der Verpflichteten. Dabei werden insbesondere folgende Aspekte berücksichtigt:

- Umsetzung und Wirksamkeit von Risikomanagementsystemen
- interne Sicherungsmaßnahmen und Kontrollstrukturen
- Qualität und Nachvollziehbarkeit von Verdachtsmeldeprozessen
- organisatorische Einbindung der Geldwäschebeauftragten

Zusammenarbeit und behördlicher Informationsaustausch

Die GGL intensivierte im Jahr 2025 die Zusammenarbeit mit nationalen und internationalen Behörden sowie der Financial Intelligence Unit (FIU). Der regelmäßige Informationsaustausch diente der Identifikation risikobehafteter Entwicklungen im Glücksspielsektor und der Weiterentwicklung einheitlicher Aufsichtsstandards.

Vorbereitung auf die Umsetzung der neuen Gesetzeslage

Ein Schwerpunkt im Jahr 2025 lag auf der Vorbereitung der Umsetzung der sich weiterentwickelnden geldwäscherechtlichen Rahmenbedingungen auf nationaler und europäischer Ebene.

Hierzu gehört insbesondere die für das Jahr 2026 erwartete Aktualisierung der Auslegungs- und Anwendungshinweise des Geldwäschegesetzes für den Bereich Glücksspiel, die bereits bestehende Vorgaben für verpflichtete Glücksspielanbieter näher konkretisiert, sowie das zum 10. Juli 2027 geltende EU-Antigeldwäschepaket, mit dem zukünftig geldwäscherechtliche Vorgaben innerhalb der EU vollharmonisiert werden.

Die GGL stellte sich, soweit es bereits möglich war, organisatorisch, fachlich und prozessual auf die anstehenden neuen Anforderungen ein. Ziel war es, die frühzeitige Weichenstellung für die Anpassung der behördlichen Praxis an die künftige Rechtslage sicherzustellen. Im Mittelpunkt der Vorbereitungen standen insbesondere die Weiterentwicklung der Risikoklassifizierung der Verpflichteten im Online-Glücksspiel und der Leitlinien zur kontinuierlichen Überwachung einer Geschäftsbeziehung und unternehmensweiten Risikobewertung sowie die Vorarbeiten zu den technischen Regulierungsstandards (RTS) hinsichtlich der allgemeinen Kundensorgfaltspflichten und gruppenweiten Anforderungen.

Mit den im Jahr 2025 intensivierten Vorbereitungsmaßnahmen stellt sich die Behörde gezielt auf die Umsetzung der neuen gesetzlichen Rahmenbedingungen ein und stärkt damit die Integrität des regulierten Glücksspielmarktes in Deutschland.

4.4 MARKTBEOBACHTUNG/FORSCHUNG UND STUDIEN

Mit dem § 27e Absatz 2 GlüStV 2021 hat die Anstalt die Aufgabe übertragen bekommen, wesentliche Entwicklungen des Glücksspielmarktes und der Forschungen im Zusammenhang mit Glücksspielen zu beobachten.

Darüber hinaus regelt der § 27 e Absatz 3 GlüStV 2021, dass die Anstalt damit betraut ist, wissenschaftliche Forschung im Zusammenhang mit Glücksspielen zu fördern. Dazu kann die Anstalt auch Studien in Auftrag geben.

Marktbeobachtung

Im Jahr 2025 lag ein wesentlicher Schwerpunkt der Tätigkeit im Bereich Marktbeobachtung auf der fachlichen Begleitung und inhaltlichen Unterstützung bei der Entwicklung einer neuen Strategie zur Bekämpfung des illegalen Glücksspiels. In diesem Kontext wurde insbesondere die Rolle der Marktbeobachtung als analytische und aufklärende Instanz weiter geschärft.

Ein zentraler Beitrag bestand in der umfassenden Aufklärungsarbeit zur Erhöhung der Transparenz komplexer (IT-)Infrastrukturen von Online-Glücksspielanbietern. Ziel war es, ein belastbares Verständnis über technische Betriebsmodelle, eingesetzte Plattformarchitekturen sowie die dahinterliegenden organisatorischen und wirtschaftlichen Strukturen zu gewinnen. Dies umfasste unter anderem die Identifikation und systematische Einordnung relevanter Akteure innerhalb der digitalen Wertschöpfungskette.

Darauf aufbauend wurde die Analyse im Jahr 2025 konsequent vertieft und strukturiert fortgeführt. Ein besonderer Fokus lag auf dem Aufbau detaillierter Übersichten über sämtliche beteiligten Marktakteure. Hierzu zählen insbesondere Aggregatoren, Spielestudios, Anbieter von Online-Marketing-Services, Zahlungsdienstleister sowie weitere technische und vertriebsbezogene Dienstleister.

Durch diese systematische Erfassung und Kategorisierung konnte ein deutlich granulareres Gesamtbild der Marktstrukturen und Abhängigkeiten innerhalb der Branche geschaffen werden.

Die im Rahmen dieser Tätigkeiten gewonnenen Erkenntnisse bilden eine wesentliche Grundlage für die zukünftige Arbeit. Sie ermöglichen es, Maßnahmen zur Bekämpfung illegaler Glücksspielangebote zielgerichteter und effizienter auszurichten. Gleichzeitig tragen sie dazu bei, die oftmals vielschichtigen und international verflochtenen Netzwerke der Branche besser zu verstehen und regulatorische sowie operative Ansätze entsprechend weiterzuentwickeln.

Studien

Im Bereich der wissenschaftlichen Forschung wurden im Jahr 2025 insgesamt drei zentrale Studienvorhaben fortgeführt, von denen eines planmäßig zum Abschluss gebracht werden konnte. Die Studien adressieren unterschiedliche, für die Regulierung des Online-Glücksspiels wesentliche Themenfelder und leisten einen wichtigen Beitrag zur evidenzbasierten Weiterentwicklung regulatorischer Maßnahmen.

Studie 1: Spielerschutz im Internet – Evaluation der Maßnahmen des GlüStV 2021

Auftragnehmerin: Universität Bremen / dreijährig angelegt und weiter aktiv

Studie 2: Glücksspielwerbung im Fernsehen und im Internet im Spannungsfeld von Kanalisierung und Suchtprävention

Auftragnehmerin: eye square GmbH / zweijährig angelegt und weiter aktiv

Studie 3: Untersuchung des Schwarzmarktes und der Kanalisierung von Glücksspielen im Internet anhand einer Befragung von Glücksspielenden

Auftragnehmerin: Blockchain Research Lab gGmbH / einjährig angelegt und im Dezember 2025 abgeschlossen

Wie bereits in den Vorjahren erfolgte die wissenschaftliche Begleitung aller Studien – soweit vorgesehen – durch interdisziplinär besetzte ExpertInnengruppen. Diese setzen sich aus FachvertreterInnen einschlägiger Behörden sowie wissenschaftlicher Einrichtungen zusammen und unterstützen die Studienvorhaben beratend in zentralen Fragestellungen. Hierzu zählen insbesondere die Ausgestaltung des Studiendesigns, methodische Ansätze sowie die fachliche Einordnung der Ergebnisse. Ziel dieses strukturierten Austauschs ist es, eine hohe wissenschaftliche Qualität sicherzustellen.

Im Rahmen der ersten Studie wurden im Jahr 2025 zwei weitere Teilberichte fertiggestellt und entsprechend der etablierten Verfahrensweise den ExpertInnengruppen sowie den Ländern zur fachlichen Beratung vorgelegt. Darüber hinaus erfolgte im Januar 2025, in Abstimmung mit der GGL, eine Vorstellung der Studienkonzeption sowie der methodischen Grundlagen im Gesprächskreis „Glücksspielregulierung und Verbraucherschutz“ des Wirtschaftsforum der SPD in Berlin. Ergänzend wurde im August 2025, nach entsprechender Abstimmung mit den Studienverantwortlichen, der GGL sowie der ExpertInnengruppe, ein Fachbeitrag im Magazin „Sucht“ veröffentlicht, der insbesondere die methodischen Ansätze der Studie vertiefend darstellt.

Auch im Rahmen der zweiten Studie konnten im Jahr 2025 weitere Teilberichte erarbeitet werden. Eine umfassende Präsentation der Rahmenbedingungen sowie der methodischen Vorgehensweise erfolgte im Februar 2025 im Rahmen des 22. Symposiums Glücksspiel der Forschungsstelle

Glücksspiel an der Universität Hohenheim. Die dritte Studie wurde zum Jahresende 2025 abgeschlossen. Da hierfür keine begleitende ExpertInnengruppe etabliert werden konnte, erfolgte die wissenschaftliche Einordnung der Ergebnisse durch eine externe gutachterliche Stellungnahme. Die Veröffentlichung der Ergebnisse wurde entsprechend erst nach Abschluss dieses Begutachtungsprozesses vorgesehen.

Die Ergebnisse aller drei Studien bilden eine wesentliche Grundlage für die im Jahr 2026 anstehende Evaluation des Glücksspielstaatsvertrages 2021 gemäß § 32 GlüStV 2021. Sie fließen unmittelbar in den hierzu vorgesehenen Endbericht mit Stichtag 21. Dezember 2026 ein. Das Gesamtvolumen der beauftragten Studien beläuft sich auf rund 1,4 Millionen Euro.

ENTWICKLUNGEN DES DEUTSCHEN GLÜCKSSPIELMARKTES

In diesem Kapitel erfolgt eine Darstellung der Entwicklung des deutschen Glücksspielmarktes. Es zeigt das Ausmaß der verschiedenen Segmente für das Jahr 2025. Dabei wird sowohl auf den erlaubten als auch auf den unerlaubten Markt eingegangen.

Der deutsche Glücksspielmarkt unterliegt sowohl der weltweiten bzw. nationalen Wirtschaftsentwicklung als auch den in Deutschland geltenden regulatorischen Rahmenbedingungen. Dazu zählen je nach Glücksspiel vor allem die glücksspielrechtlichen Regelungen des GlüStV 2021 sowie weitere gesetzliche Vorschriften aus dem Steuerrecht (Rennwett- und Lotteriegesetz), Gewerberecht (Spielverordnung), Wirtschaftsrecht (Geldwäschegesetz), Strafrecht (Strafgesetzbuch) usw.

In Deutschland geben **36,4 %** der erwachsenen Bevölkerung zwischen 18 und 70 Jahren an, in den letzten 12 Monaten mindestens an einem Glücksspiel teilgenommen zu haben.¹ Das sind, hochgerechnet mit der jeweiligen Bevölkerungsanzahl, rund **21 Millionen** Personen. Der regulierte deutsche Glücksspielmarkt hatte im Jahr **2025**, gemessen an den Bruttospielerträgen (entspricht den Verlusten der Spielenden), ein Volumen von insgesamt etwa **14,4 Mrd. Euro**. Dies entspricht demselben Wert wie im Vorjahr. Die Steuer- und Abgabeeinnahmen aus Glücksspielen betrugen im selben Zeitraum circa **sieben Mrd. Euro**. Gleichzeitig sind **2,2 %** (bzw. hochgerechnet **1,25 Mio. Personen**) der deutschen Bevölkerung im Alter von 18 bis 70 Jahren potentiell von einer glücksspielbezogenen Störung gemäß den Kriterien des Diagnostischen und Statistischen Manuals Psychischer Störungen (DSM-5) betroffen.²

Die Glücksspielanbieter in der Zuständigkeit der GGL generierten im Jahr **2025** Spieleinsätze (= Einsätze der Spielenden) von insgesamt etwa 16 Mrd. Euro. Davon hatten die vier sogenannten gefährlichen Glücksspiele (Sportwetten, Virtuelle Automaten Spiele, Online-Poker und Sport-/Pferdewetten im Internet) einen Anteil von **84 %** und die drei Glücksspiele aus dem Lotteriewesen (Klassenlotterien, Soziallotterien und gewerbliche Spielvermittlung) einen Anteil von **16 %**. Die Bruttospielerträge der von der GGL regulierten Anbieter bezifferten sich im Jahr **2025** auf rund **vier Mrd. Euro** und machen circa **27 %** des Gesamtvolumens des deutschen Glücksspielmarktes aus.

¹ Vgl. Buth, S.; Meyer, G.; Rosenkranz, M.; Kalke, J. (2026): Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung – Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2025. Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD), Hamburg.

² Vgl. Buth, S.; Meyer, G.; Rosenkranz, M.; Kalke, J. (2026): Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung – Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2025. Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD), Hamburg.

5.1 RAHMENBEDINGUNGEN DES DEUTSCHEN GLÜCKSSPIELMARKTES

Der deutsche Glücksspielmarkt ist nicht einheitlich gestaltet, sondern unterliegt, je nach Spielform, entweder dem Bundes- oder Landesrecht. Dementsprechend fällt die Zuständigkeit für die Gesetzgebung sowohl auf den Bund als auch auf die Länder. Nachstehend erfolgt eine systematische Darstellung der rechtlichen Grundlagen und der Zuständigkeitsbereiche von Bund und Ländern. Dabei werden insbesondere die unterschiedlichen länderspezifischen sowie länderübergreifenden Glücksspiele dargestellt.

Eine ausführliche Ausführung zur Entstehung und Entwicklung des Glücksspielstaatsvertrages und die Abgrenzung zu weiteren gesetzlichen Grundlagen aus anderen Rechtsbereichen findet sich im Jahresbericht 2021-2022* der GGL. In den nachstehenden Abbildungen 1 bis 3 sind die rechtlichen Rahmenbedingungen des deutschen Glücksspielmarktes graphisch bzw. tabellarisch wiedergegeben. Aus den Darstellungen gehen die Verflechtungen aus den drei verschiedenen Rechtsmaterien und die daraus abgeleiteten Zuständigkeiten hervor

Abbildung 1:
Die Aufteilung des Glücksspielmarktes in die verschiedenen Rechtsmaterien



* Der Jahresbericht 2021-2022 steht zum kostenlosen Download zur Verfügung unter:
<https://www.gluecksspiel-behoerde.de/de/forschung-und-publikationen/publikationen-der-ggl/jaehrliche-berichte-der-ggl>

Abbildung 2:

Die Glücksspiele am deutschen Glücksspielmarkt, aufgeteilt nach rechtlichen Grundlagen

Glücksspielstaatsvertrag 2021	Gewerbeordnung	Rennwett- und Lotteriegesetz
Länder	Bund	Bund
- Casinospiele in Spielbanken	- Geldspielgeräte der gewerblichen Automatenaufstellung	- Pferdewetten von Rennvereinen mit Totalisator und Buchmachern
- Lotterien • Staatliche Lotterien • Lotterien des Deutschen-Lotto-Toto-Blocks (DLTB) • Klassenlotterien - Lotterien mit geringem Gefährdungspotential • Soziallotterien • Sparlotterien • Kleine Lotterien - Gewerbliche Spielvermittlung		
- Sportwetten im Internet und Wettvermittlungsstellen		
- Pferdewetten im Internet		
- Spielhallen mit Geldspielgeräten		
- Virtuelle Automatenspiele		
- Online-Poker		
- Online-Casinospiele		

Abbildung 3:
Die Glücksspiele des GlüStV 2021, aufgeteilt nach Zuständigkeiten

Glücksspielstaatsvertrag 2021	
Landesrecht	Ländereinheitliche Verfahren
Länder	Länderübergreifend
Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder	Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder
- Casinospiele in Spielbanken	- Klassenlotterie der Gemeinsamen Klassenlotterie der Länder (GKL) und deren Lotterie-Einnehmer
- Lotterien des DLTB	- Soziallotterien in allen Ländern
- Soziallotterien ¹	- gewerbliche Spielvermittlung in allen oder mehreren Ländern
- Sparlotterien	- Sportwetten
- Kleine Lotterien ¹	- Pferdewetten im Internet
- Wettvermittlungsstellen	- virtuelle Automatenspiele
- Spielhallen mit Geldspielgeräten	- Online-Poker
- Online-Casinospiele	

¹ Landesweite Soziallotterien sowie Kleine Lotterien werden wegen ihrer geringen Bedeutung im weiteren Verlauf nicht mehr näher betrachtet.

5.2 MARKTANALYSE DES DEUTSCHEN GLÜCKSSPIELMARKTES

Der Umfang des deutschen Glücksspielmarktes wird seit dem Jahr 2013 systematisch von den Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder erfasst und veröffentlicht. Die GGL ist seit Inkrafttreten des GlüStV 2021 für die Beobachtung der Entwicklung des Glücksspielmarktes zuständig und wird im Rahmen dieser Aufgabe die Daten der einzelnen Glücksspielsegmente weiter erheben und analysieren. Ferner ist vorgesehen, dass die Ergebnisse regelmäßig in fortführenden Berichten zum deutschen Glücksspielmarkt zusammengestellt und publiziert werden. In diesem Abschnitt erfolgt eine Darstellung der Entwicklung des deutschen Glücksspielmarktes in den letzten Jahren. Er zeigt außerdem das Ausmaß der verschiedenen Segmente für das Jahr **2025** auf Grundlage von vorläufigen Zahlen auf. Dabei wird sowohl auf den erlaubten als auch auf den unerlaubten Markt eingegangen.

Um den erlaubten deutschen Glücksspielmarkt abzubilden, ist es notwendig, Angaben zu den wesentlichsten Begriffen der Marktaufzeichnung zu machen. Nachstehend werden dazu die einzelnen Glücksspielsegmente des erlaubten Marktes vorgestellt, die Trennung zwischen erlaubtem und unerlaubtem Markt erklärt, die zur Messung verwendete Maßzahl genannt sowie die einzelnen Datenquellen und Berechnungsmethoden beschrieben.

Glücksspielsegmente

In Deutschland umfasst der Markt für erlaubte Glücksspiele die folgenden zwölf Segmente von erlaubnisfähigen Glücksspielformen:

- Casinospiele (Großes und Kleines Spiel) in Spielbanken,
- Geldspielgeräte (GSG) der gewerblichen Automatenaufstellung,
- Staatliche Lotterien des Deutschen Lotto-Toto-Blocks (DLTB),
- Staatliche Klassenlotterien,

- Soziallotterien,
- Sparlotterien (Lotterien des Gewinn- und PS-Sparens),
- Gewerbliche Spielvermittlung von Lotterien,
- Pferdewetten von Rennvereinen mit Totalisator und Buchmachern,
- Sportwetten,
- Virtuelle Automaten Spiele,
- Online-Poker und
- Online-Casinospiele.

Trennung zwischen erlaubtem und unerlaubtem Glücksspielmarkt

Der deutsche Glücksspielmarkt lässt sich in einen erlaubten und einen unerlaubten Bereich aufteilen. Beim erlaubten Markt handelt es sich um erlaubnisfähige Angebote, für die die Anbieter grundsätzlich auch eine Erlaubnis von einer deutschen Behörde haben. Diese umfassen die oben aufgezählten Glücksspielsegmente. Hingegen fallen unter den Begriff „unerlaubter Markt“ alle Angebote, deren Veranstalter über keine Erlaubnis von einer deutschen Behörde verfügen, obwohl eine solche erforderlich ist, sowie Angebote, die verboten sind und für die auch keine Erlaubnis von einer deutschen Behörde erteilt werden kann.

Maßzahl: Bruttospielerträge

In diesem Bericht wird das Marktvolumen in Bruttospielerträgen angegeben. Bruttospielerträge ergeben sich aus den Spieleinsätzen abzüglich der Gewinnausszahlungen. Diese Kennzahl bildet einerseits die Umsätze aus Sicht der Anbieter, andererseits die Nettoverluste der Spielenden ab und ist die international übliche Maßzahl zur Erfassung der Größe von Glücksspielmärkten. Im Gegensatz dazu ist die Marktgröße bei Online-Poker durch den sogenannten Rake angeführt.

Der Rake bezeichnet die Gebühr bzw. Kommission, die für die Teilnahme an Online-Poker erhoben wird.

Datenquellen

Die Erhebung des erlaubten Marktes sowie die Berechnung des Marktvolumens basiert auf unterschiedlichen Datenquellen. Hierbei wird wie folgt vorgegangen: Für die einzelnen Glücksspielsegmente erfolgt die Datenerfassung, entweder

- 1) direkt gemäß den Angaben der Anbieter, die von den zuständigen Glücksspielaufsichtsbehörden zur Verfügung gestellt werden, oder
 - 2) indirekt gemäß der von den Steuerbehörden veröffentlichten Steuerstatistik.
- Die Berechnung des Marktvolumens wird

1) für das jeweilige Segment über alle Anbieter aggregiert bzw.

2) gemäß den gesetzlichen Vorschriften zur Steuerberechnung hochgerechnet. Darüber hinaus fließen

3) auch öffentlich zugängliche anbieter- oder branchenspezifische Erkenntnisse, z. B. aus Jahresabschlüssen der Anbieter, Branchen- und Verbandsberichten etc. in die Datenerhebung ein. Im Fall, dass Daten aus mehreren Quellen vorliegen, werden die jeweiligen Angaben verifiziert.

5.3 DER ERLAUBTE DEUTSCHE GLÜCKSSPIELMARKT 2025

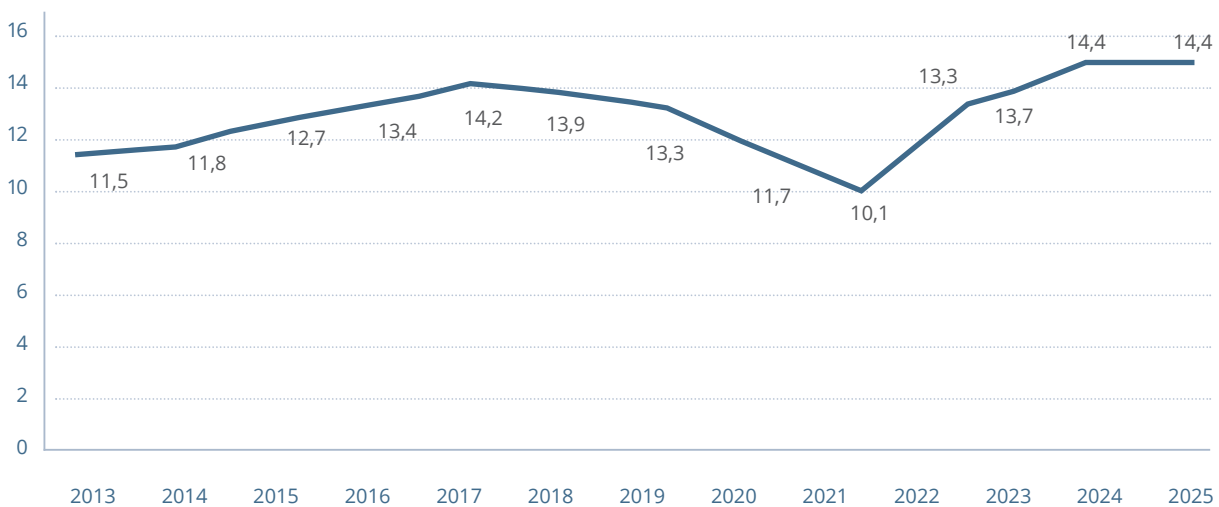
Die Darstellung des erlaubten Glücksspielmarktes erfolgt in diesem Bericht anhand des Marktvolumens in Bruttospielerträgen sowie der Anbieter- und Vertriebsstruktur.

5.3.1 Marktvolumen

Der erlaubte deutsche Glücksspielmarkt hatte im Jahr **2025**, gemessen an den Bruttospielerträgen, ein Volumen von insgesamt **14,4** Mrd. Euro. Im Vergleich zum

Vorjahr kommt dies keiner Änderung gleich. Abbildung 1 veranschaulicht die Entwicklung des deutschen Glücksspielmarktes seit dem Jahr 2013. Es lässt sich erkennen, dass das Marktvolumen wieder auf das Niveau vor der Corona-Pandemie zurückgekehrt ist, die in den Jahren 2020 und 2021 zu Einschränkungen im stationären Vertrieb, z. B. bei Spielbanken, Spielhallen, Wettvermittlungsstellen etc., geführt hat.

Abbildung 1:
Der deutsche Glücksspielmarkt von 2013 bis 2025
Bruttospielerträge in Mrd. Euro



Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

Um einen Eindruck zur Größenordnung der einzelnen Glücksspielformen zu erhalten, sind nachstehend in der Tabelle 1 die Bruttospielerträge und davon anteilmäßig die Bruttospielerträge im Online-Vertrieb für die angeführten Glücksspielsegmente

angegeben. Zur besseren Vergleichbarkeit sind die Glücksspielformen nach den Kategorien Schnelle Spiele, Lotterien und Wetten unterteilt. Bei Summierung der Teilbeiträge können Differenzen aufgrund von Rundungen entstehen.

Der deutsche Glücksspielmarkt 2025 – Erlaubter Markt

	Bruttospielerträge in Mrd. €	davon online
Schnelle Spiele		
Casinospiele in Spielbanken	1,5	-
Geldspielgeräte in Spielhallen/ Gaststätten	4,9	-
Virtuelle Automaten Spiele/Online-Poker	0,6	0,6
Online-Casinospiele	0,002	0,002
Schnelle Spiele Gesamt	7,0	0,6
Lotterien		
Lotterien des DLTB	4,2	1,2
Klassenlotterien	0,1	0,01
Soziallotterien	0,8	0,4
Sparlotterien	0,3	0,001
Lotterien Gesamt	5,4	1,7
davon gewerbliche Spielvermittlung	0,5	0,5
Wetten		
Sportwetten	1,9	1,2
Pferdewetten	0,04	0,02
Wetten Gesamt	1,9	1,2
Glücksspielmarkt Gesamt	14,4	3,5
davon ländereinheitlich in Zuständigkeit der GGL	3,9	2,8

Tabelle 1

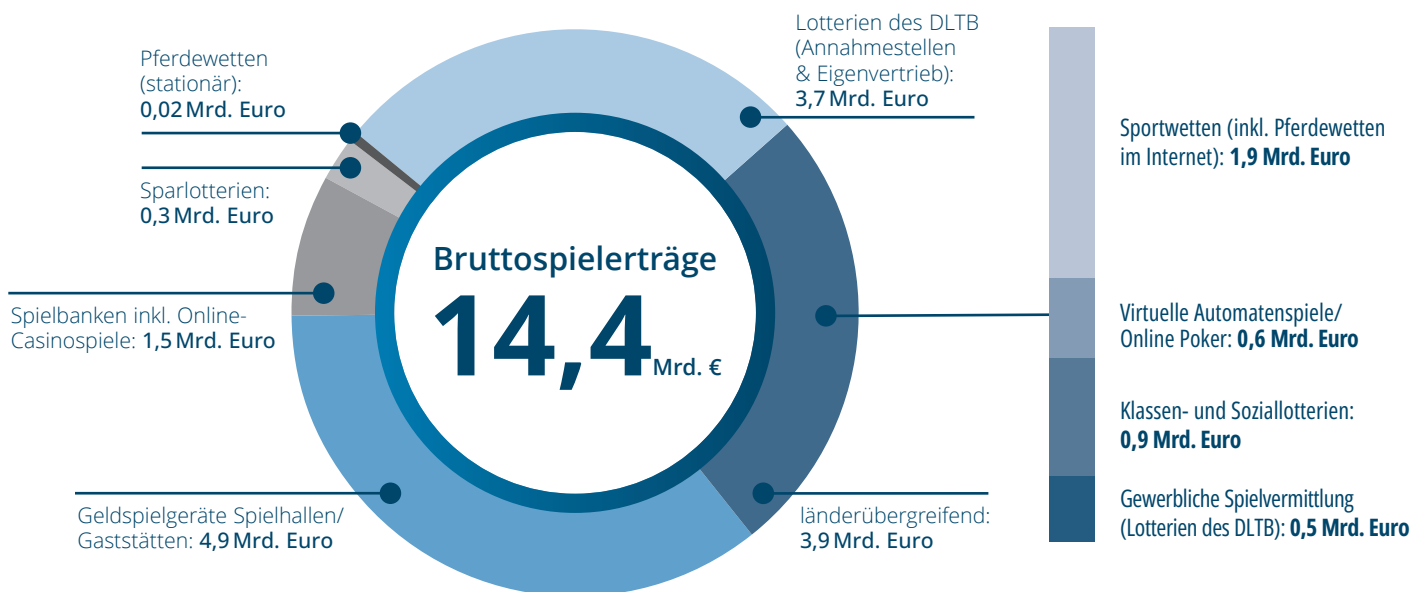
Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

Aus der Tabelle 1 geht hervor, dass den größten Anteil am erlaubten Markt Geldspielgeräte der gewerblichen Automaten-aufstellung mit **4,9 Mrd. Euro bzw. 34 %** haben. Die staatlichen Lotterien des DLTB besitzen einen Marktanteil von **4,2 Mrd. Euro bzw. 29 %**. Diese teilen sich zu **3,7 Mrd. Euro bzw. 89 %** auf den Verkauf über die stationären Annahmestellen sowie den Online-Eigenvertrieb und zu **0,5 Mrd. Euro bzw. 11 %** über die gewerbliche Spielvermittlung im Internet auf. Die Veranstalter, die über eine Sportwetterlaubnis verfügen, haben einen Umsatzanteil von **1,9 Mrd. Euro bzw. 13 %** am erlaubten Markt. Hin-gegen tragen die Veranstalter von Virtuel-len Automaten-spielen und Online-Poker im dritten vollen Jahr der Erlaubnisfähig-keit bereits mit **0,6 Mrd. Euro bzw. 4 %** zum erlaubten Markt bei.

Der Anteil der Spielbanken am erlaubten Markt bemisst sich auf **1,5 Mrd. Euro bzw. 11 %**, wobei davon das Große Spiel **13 %** und das Kleine Spiel **87 %** ausmachen. Die Klassen-, Sozial- und Sparlotterien, die neben den Lotterien des DLTB existieren, kommen gemeinsam mit einem Volumen von rund **1,2 Mrd. Euro** auf einen Markt-anteil von **9 %**. Das Segment Pferdewetten hat dagegen mit rd. **0,04 Mrd. Euro** ledig-lich einen Anteil von **0,3 %** am erlaubten Markt. Online-Casinospiele waren mit einem Beitrag von zwei Mio. Euro bzw. **0,01 %** Marktanteil vertreten.

Teilt man den Markt nach den drei Katego-rien auf, dann kommen auf die Schnellen Spiele **49 %**, auf Lotterien **38 %** und auf Wetten **13 %**. Der Marktanteil der Anbieter in der Zuständigkeit der GGL beträgt im Jahr **2025 rd. 3,9 Mrd. Euro bzw. 27 %**. Das Kreisdiagramm in der Abbildung 2 illustriert die Aufteilung des erlaubten Glücksspielmarktes nochmals graphisch.

Abbildung 2:
Der erlaubte deutsche Glücksspielmarkt 2025, unterteilt nach Segmenten

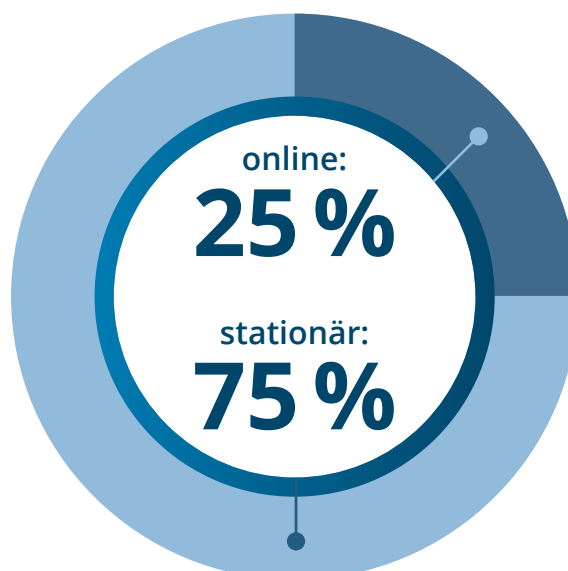


Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

Unterteilt man das Volumen des erlaubten deutschen Glücksspielmarktes nach dem Vertrieb, dann entfielen **10,9 Mrd. Euro** bzw. **75 %** auf den stationären Verkauf und **3,5 Mrd. Euro** bzw. **25 %** auf den Online-Vertrieb. Gegenüber der Vergleichsperiode des letzten Jahres ist der Marktanteil des stationären Vertriebs um **0,1 Mrd. Euro (-1 %)** gesunken und der Marktanteil des Online-Vertriebs um **0,1 Mrd. Euro (+2 %)** gestiegen.

Der Zuwachs im Online-Vertrieb resultiert dabei zum großen Teil aus der Verschiebung im Bereich Lotterien und Sportwetten vom stationären in Richtung Online-Vertrieb. Die Abbildung 3 veranschaulicht die Aufteilung des erlaubten deutschen Glücksspielmarktes in stationären und Online-Vertrieb und gibt das Verhältnis von **75 % / 25 %** nochmals graphisch wieder.

Abbildung 3:
Der erlaubte deutsche Glücksspielmarkt 2025, unterteilt nach Vertriebsweg

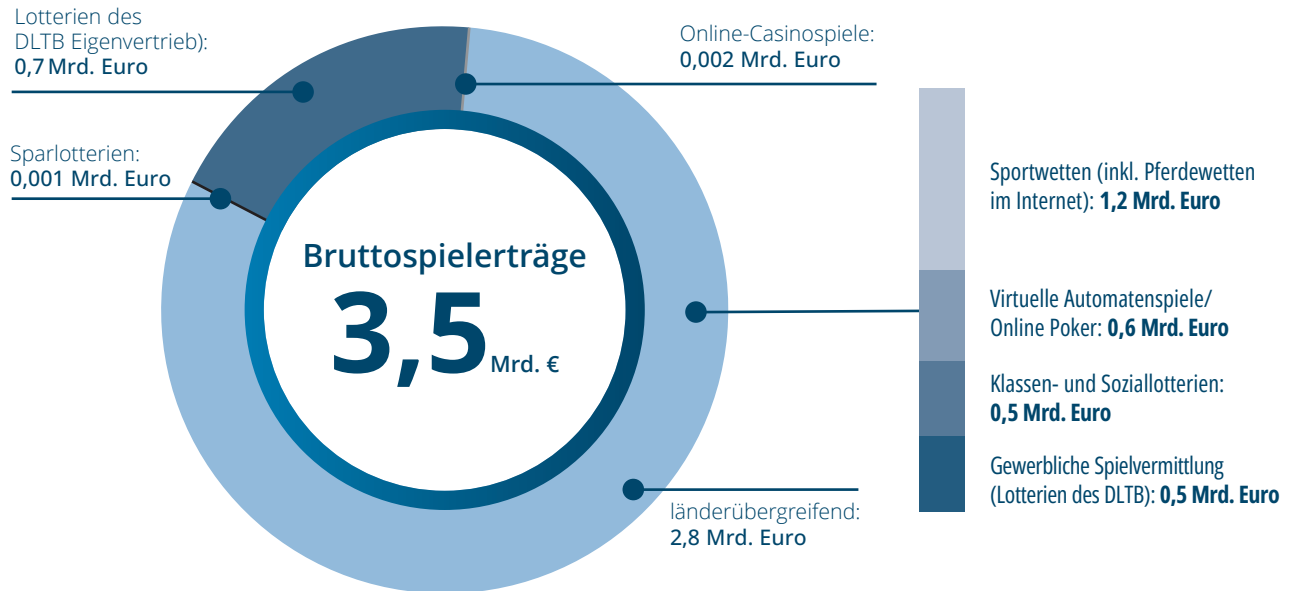


Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

Nennenswerte Marktanteile im Online-Vertrieb haben die Landeslotteriegesellschaften des DLTB, gewerbliche Spielvermittler, Soziallotterien, Sportwettveranstalter und seit 2023 auch die Veranstalter von Virtuellen Automaten Spielen und Online-Poker. Die staatlichen Lotterien setzten im Internet Bruttospielerträge in Höhe von **1,2 Mrd. Euro (+1 %)** gegenüber 2025) um. Davon trugen die staatlichen Veranstalter **0,7 Mrd. Euro (+2 %)** und die gewerblichen

Spielvermittler **0,5 Mrd. Euro (-1 %)** bei. Virtuelle Automaten Spiele und Online-Poker konnten im Jahr **2025** zum vierten Mal erfasst werden und hatten Internetumsätze von **0,6 Mrd. Euro (+9 %)**. Veranstalter von Sportwetten nahmen 2025 im Internet insgesamt **1,2 Mrd. Euro (-4 %)** ein. Danach folgen Soziallotterien mit Bruttospielerträgen in Höhe von **0,4 Mrd. Euro (+11 %)**. Der Anteil der Anbieter in der Zuständigkeit der GGL beträgt am Online-Markt rund **2,8 Mrd. Euro** bzw. **79 %**. In Abbildung 4 ist die Aufteilung der Marktanteile graphisch dargestellt.

Abbildung 4:
Der erlaubte deutsche Online-Glücksspielmarkt 2025



Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

5.3.2 Anbieter- und Vertriebsstruktur

Neben dem Marktvolumen lässt sich der erlaubte deutsche Glücksspielmarkt auch in Bezug auf die Anbieter- und Vertriebsstruktur messen. Nachstehend sind in der Übersicht 1 die Anzahl der Anbieter mit einer Erlaubnis sowie der Umfang der Vertriebswege der einzelnen Glücksspielsegmente im Jahr 2025 zusammengefasst.

Übersicht 1: Anbieter mit einer Erlaubnis und aktivem Vertrieb

- Casinospiele: **21** Spielbankenbankgesellschaften mit **71** Spielbankstandorten
- Geldspielgeräte: rund **5.300** gewerbliche Automatenaufsteller in rund **9.500** Spielhallen/ **30.000** Gaststätten
- Staatliche Lotterien: 16 Landeslotteriegesellschaften (davon **16** online) mit rund **20.000** Lotto-Annahmestellen
- Klassenlotterien: GKL Gemeinsame Klassenlotterie der Länder mit **37** Lottereeinnehmern (davon drei online)
- Soziallotterien: Neun (acht aktive) Soziallotteriegesellschaften (davon **acht** online)
- Sparlotterien: **29** Lotterieträger der Banken und Sparkassen (davon **24** online)
- Gewerbliche Spielvermittlung: **13** (**zwölf** aktive) Vermittler (davon **acht** online)
- Pferdewetten: **36** aktive Rennvereine mit Totalisator, **26** Buchmacher mit **112** Örtlichkeiten, **fünf** Veranstalter im Internet
- Sportwetten: **29** (**27** aktive) Veranstalter (davon **19** online/**acht** hybrid mit rund **2.300** Wettvermittlungsstellen)
- Virtuelle Automaten Spiele: **40** (**37** aktive) Veranstalter
- Online-Poker: **Fünf** Veranstalter
- Online-Casinospiele: **Fünf** (ein aktiver) Veranstalter

5.4 DER UNERLAUBTE DEUTSCHE GLÜCKSSPIELMARKT IM INTERNET

Neben dem Markt für erlaubte Glücksspiele existieren in Deutschland auch unerlaubte Glücksspiele. In diesem Bericht werden ausschließlich unerlaubte Glücksspiele im Internet betrachtet. Zu den Angeboten des unerlaubten Marktes zählen erlaubnisfähige Glücksspielformen, für die die Anbieter über keine Erlaubnis von einer deutschen Behörde verfügen, obwohl eine solche erforderlich ist, sowie nicht erlaubnisfähige Angebote, für die auch keine Erlaubnis von einer deutschen Behörde erteilt werden kann. Der unerlaubte bzw. illegale Online-Glücksspielmarkt beinhaltet die folgenden Segmente:

- Sportwetten,
- Virtuelle Automatenspiele,
- Online-Poker,
- Online-Casinospiele,
- Zweitlotterien und
- weitere Glücksspiele gemäß § 3 Abs. 1 GlüStV 2021.

Weitere Segmente, die dem unerlaubten Markt zuzurechnen sind, aber in diesem Bericht nicht behandelt werden, umfassen:

- Geldspielgeräte und andere ordnungswidrige Spielmedien in der so genannten illegalen Sekundäraufstellung, z. B. Sportbistros, Scheinspielhallen, Spielcafés etc.,
- Illegale Sportwetten außerhalb von Wettvermittlungsstellen und
- Online-Glücksspiele in P2P Overlay-Netzwerken (Darknet).

Aktualisierung in 2026: In der von der GGL in Auftrag gegebenen Studie zur Untersuchung des Schwarzmarktes und der Kanalisierung von Glücksspielen im Internet anhand einer Befragung von Glücksspielenden (Kanalisierungsstudie) wurde eine Befragung von **2.000** Personen zur Spielteilnahme und zu Spielausgaben bei legalen und illegalen Anbietern von gefährlichen Glücksspielen im Internet (Online-Sportwetten, Virtuelle Automatenspiele, Online-Poker und Online-Casinospiele) in den letzten zwölf Monaten in Form eines Online-Panels durchgeführt. Die Befragung ergab folgendes Ergebnis: In Summe gaben alle Spielenden insgesamt **4.027** Anbieter an, wobei **816** bzw. **20,3 %** auf unerlaubte Anbieter entfielen. Des Weiteren machten die unerlaubten Glücksspiele **22,4 %** der Spieleinsätze und **22,97 %** der Spielverluste (Bruttospielerträge) aus. Mittels einer modellbasierten Hochrechnung auf Grundlage der Bruttospielerträge der bekannten erlaubten gefährlichen Glücksspiele im Internet lassen sich für den Schwarzmarkt Bruttospielerträge in Höhe von **547** Mio. Euro für das Jahr 2024 bestimmen.¹ Dies entspricht rd. **4 %** des gesamten erlaubten Marktes.

¹ Vgl. Steinmetz (2025), Die Vermessung des Schwarzmarktes für Onlineglücksspiel in Deutschland

5.5 ENTWICKLUNG DER GLÜCKSSPIELE 2025 IN ZUSTÄNDIGKEIT DER GGL

5.5.1 Lotteriewesen

Das Lotteriewesen besteht aus den staatlichen Klassenlotterien der Gemeinsamen Klassenlotterie der Länder (GKL) gemäß § 10 Abs. 3 GlüStV 2021, den **Soziallotterien** mit einem einheitlichen länderübergreifenden Spielplan in allen Ländern gemäß § 12 Abs. 3 GlüStV 2021 sowie den gewerblichen Spielvermittlern (**Spielvermittlung**), welche gemäß § 19 Abs. 2 GlüStV 2021 in allen oder mehreren Ländern tätig sind.

5.5.1.1 Gemeinsame Klassenlotterie der Länder (GKL)

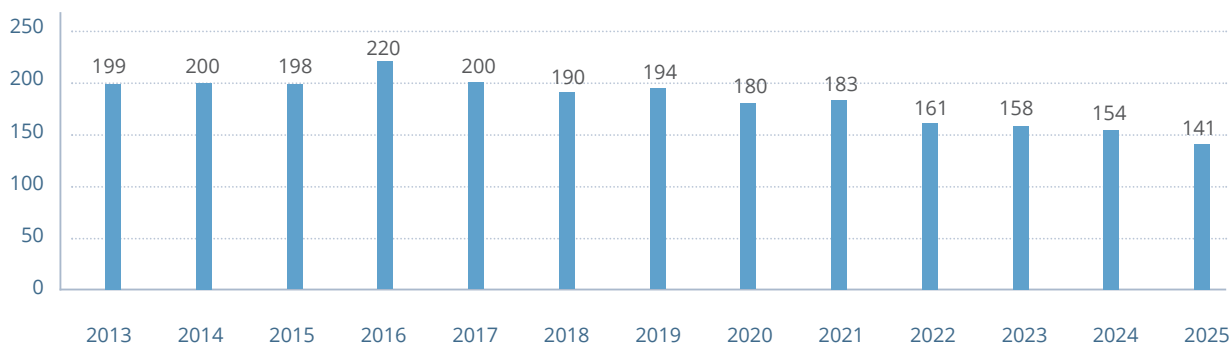
Definition:	Ziehungslotterien
Zugehörigkeit:	länderübergreifend
Zuständigkeit:	Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL)
Angebot:	Nordwestdeutsche Klassenlotterie (NKL), Süddeutsche Klassenlotterie (SKL)

Die staatlichen Klassenlotterien werden von der GKL veranstaltet. Seit Juli 2012 sind Klassenlotterien länderübergreifend reguliert und Erlaubnisse werden ländereinheitlich erteilt. Der Vertrieb erfolgte im Jahr **2025** von **37** Lottereeinnahmen, davon **drei** mit einem Internetvertrieb.

Klassenlotterien erzielten im Jahr **2025** Bruttospielerträge in Höhe von **141** Mio. Euro, wobei davon die SKL **60 %** und die NKL **40 %** ausmachten. Dies waren um 13 Mio. Euro **(-8 %)** weniger als im Vorjahr, vgl. Abbildung 1.

Im Internet hatten Klassenlotterien im Beobachtungszeitraum Bruttospielerträge in Höhe von sieben Mio. Euro **(+8 %)**. Damit sind staatlichen Klassenlotterien, gemeinsam mit den Sparlotterien, die Glücksspiele mit dem geringsten Marktanteil am deutschen Online-Glücksspielmarkt. Der Online-Anteil der staatlichen Klassenlotterien beträgt dabei **5,1 %**.

Abbildung 1:
Bruttospielerträge von Klassenlotterien 2013-2025 in Mio. Euro



5.5.1.2 Länderübergreifende Soziallotterien

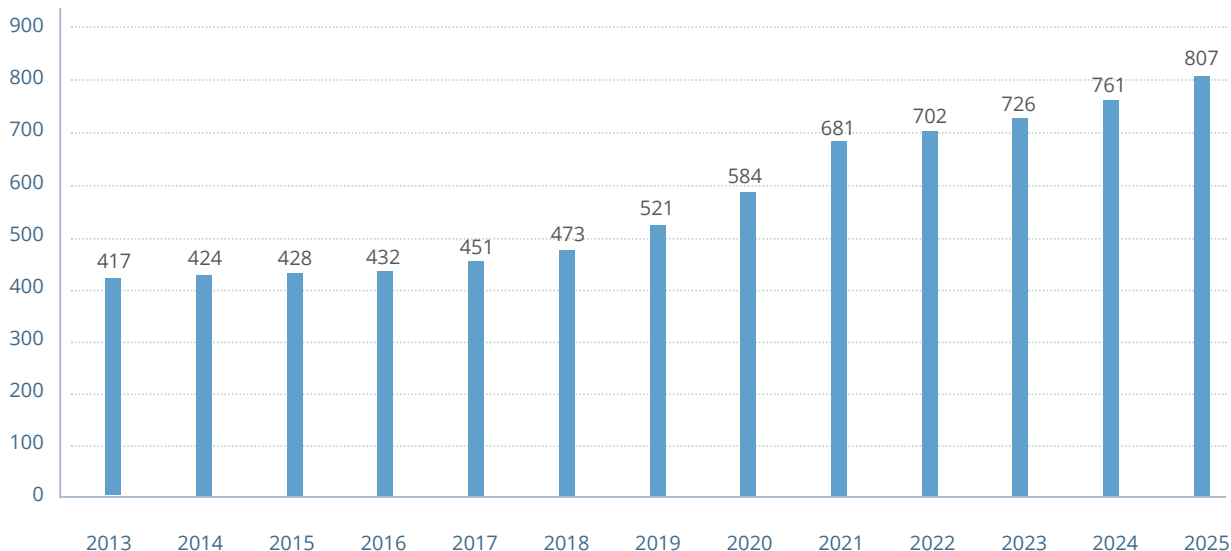
Definition:	Ziehungslotterien
Zugehörigkeit:	länderübergreifend
Zuständigkeit:	Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL)
Angebot:	Diverse Gewinnlose

Soziallotterien mit einem einheitlichen länderübergreifenden Spielplan in allen Ländern werden seit Juli 2012 länderübergreifend reguliert und Erlaubnisse ländereinheitlich erteilt. Im Jahr **2025** hatten **neun** Veranstalter eine Erlaubnis, wobei **alle** Soziallotterien im Internet, entweder im Eigenvertrieb oder durch gewerbliche Spielvermittler und **drei** Soziallotterien auch im stationären Vertrieb abgesetzt wurden.

Die Bruttospielerträge von Soziallotterien hatten im Jahr **2025** eine Höhe von **807** Mio. Euro. Dies waren um 46 Mio. Euro **(+6 %)** mehr als im Vorjahr, vgl. Abbildung 2. Die drei größten Soziallotterien (Aktion Mensch, Postcode Lotterien und Deutsche Fernsehlotterie) kamen gemeinsam auf einen Marktanteil von **(93 %)**.

Im Internet setzten Soziallotterien im Jahr **2025** Bruttospielerträge in Höhe von **444** Mio. Euro **(+11 %)** um. Davon machte der Eigenvertrieb **407** Mio. Euro **(+8 %)** und die gewerbliche Spielvermittlung **37** Mio. Euro **(+54 %)** aus. Der Online-Anteil der Soziallotterien ist seit Juli 2012 stetig angestiegen und bezifferte sich im Jahr **2025** auf **55 %**.

Abbildung 2:
Bruttospielerträge von Soziallotterien 2013-2025 in Mio. Euro



Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

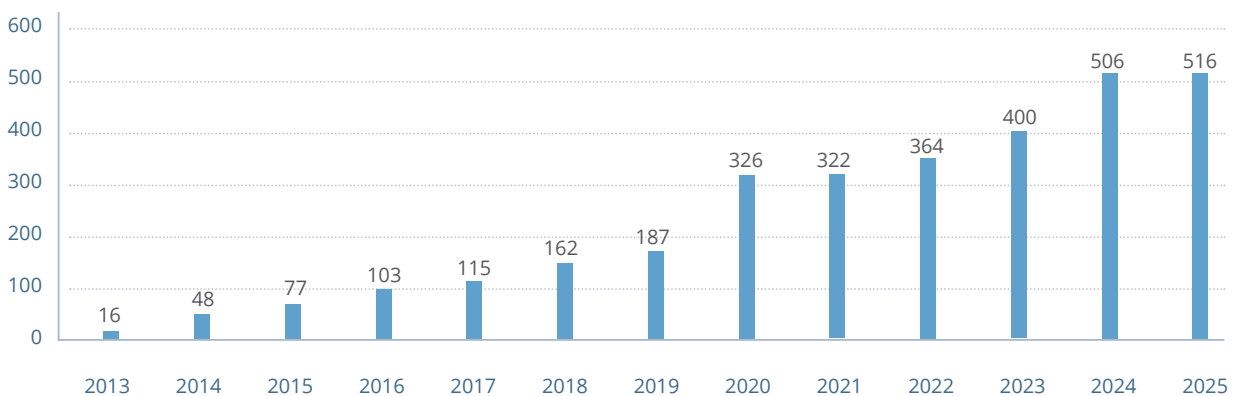
5.5.1.3 Gewerbliche Spielvermittlung

Definition:	Vermittlung von einzelnen Spielverträgen oder der Spielbeteiligung von Spielgemeinschaften an einen Veranstalter von Lotterien
Zugehörigkeit:	länderübergreifend
Zuständigkeit:	Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL)
Angebot:	Vermittlung von staatlichen Lotterien des DLTB und Soziallotterien

Gewerbliche Spielvermittlung werden seit Juli 2012 länderübergreifend reguliert und Erlaubnisse in gebündelten Verfahren erteilt. Im Jahr **2025** hatten **13** Vermittler eine Erlaubnis, davon vermittelten **acht** im Internetvertrieb und **vier** mit stationären bzw. postalischen Vertrieb, während ein Vermittler den Vertrieb noch nicht aufgenommen hat. Von den Spielvermittlern mit Internetvertrieb vermitteln sechs staatliche Lotterien des DLTB und drei Soziallotterien.

Die Bruttospielerträge der gewerblichen Spielvermittlung erreichten im Jahr 2025 eine Höhe von **516** Mio. Euro. Dies war um **10** Mio. Euro (**+2 %**) mehr als gegenüber dem Jahr 2024, vgl. Abbildung 3. Davon machte die Vermittlung von staatlichen Lotterien des DLTB **93 %** bzw. **479** Mio. Euro (**-0,6 %**) und von Soziallotterien **7 %** bzw. **37** Mio. Euro (**+54 %**) aus.

Abbildung 3:
Bruttospielerträge der gewerblichen Spielvermittlung 2013-2025 in Mio. Euro



Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

5.5.2 Gefährliche Glücksspiele

Die so genannten gefährlichen Glücksspiele bestehen aus **Sportwetten**, **Virtuellen Automaten** und **Online-Poker** gemäß §§ 4a-4d GlüStV 2021 sowie **Pferdewetten im Internet** gemäß § 27 Abs. 2 GlüStV 2021.

5.5.2.1 Sportwetten

Definition:	Wetten zu festen Quoten auf einen zukünftigen Vorgang während eines Sportereignisses, auf das Ergebnis eines Sportereignisses oder auf das Ergebnis von Abschnitten von Sportereignissen
Zugehörigkeit:	länderübergreifend
Zuständigkeit:	Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL)
Angebot:	Sportwetten zu festen Wettquoten

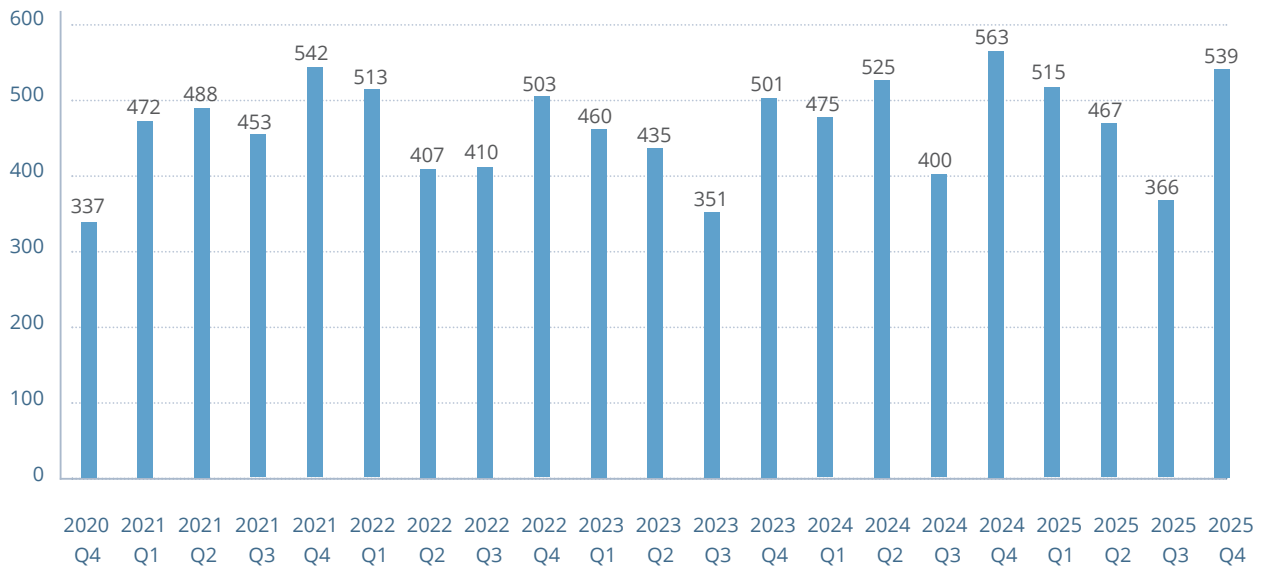
Am deutschen Glücksspielmarkt waren Sportwetten bis zum Jahr 2012 ausschließlich als staatliches Monopol erlaubt. Die 16 Landeslotteriegesellschaften des DLTB veranstalteten die staatliche Sportwette ODDSET mit einer Erlaubnis für den stationären Vertrieb in Lotto-Annahmestellen.

Seit Juli 2012 sind Sportwetten auch von privaten Veranstaltern sowohl im Internet als auch in Wettvermittlungsstellen erlaubnisfähig, wobei Erlaubnisse für die Veranstaltung von Sportwetten länderübergreifend und darauf aufbauend Erlaubnisse für Wettvermittlungsstellen standortbezogen von den jeweiligen Ländern erfolgt. Aufgrund von Gerichtsverfahren konnten die ersten länderübergreifenden Erlaubnisse erst im Oktober 2020 vergeben werden.

Im Jahr **2025** hatten **29** Veranstalter eine Erlaubnis für die Veranstaltung und Vermittlung von Sportwetten, davon **elf** für den stationären und Intertrieb (Hybrid) und **18** nur für den Internetvertrieb. Von den **29** Erlaubnisinhabern hatten **27** ein aktives Angebot, davon **acht** Hybrid und **19** nur im Internetvertrieb. Der Vertrieb von Sportwetten erfolgte im Jahr **2025** online über **27** aktive Internetseiten bzw. stationär über rd. **2.300** Wettvermittlungsstellen.

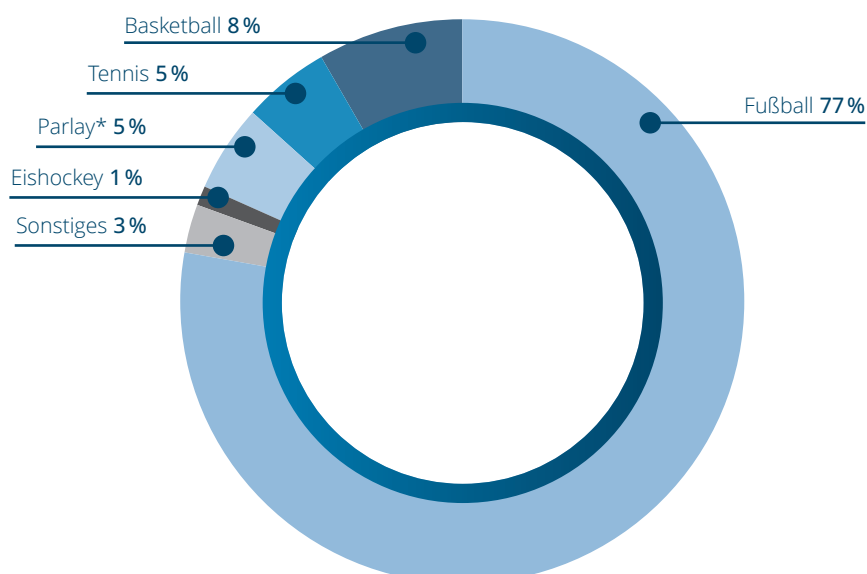
Der große Teil der Sportwettveranstalter mit einer Erlaubnis waren im Jahr **2025** bereits im **fünften** Jahr aktiv am Markt und generierten Bruttospielerträge in Höhe von **1.887** Mio. Euro, wobei diese zum Teil saisonbedingt in den drei ersten Quartalen gesunken und im vierten Quartal wieder gestiegen sind, vgl. Abbildung 4. Dies ist eine Abnahme von **77** Mio. Euro (**-4 %**) gegenüber dem Vorjahr, davon hatte der Internetvertrieb einen Anteil von **65 %** bzw. 1.227 Mio. Euro (**-4 %**) und der stationäre Vertrieb einen Anteil von **35 %** bzw. **660** Mio. Euro (**-4 %**). Die den Bruttospielerträgen zugrundeliegenden Wetteinsätze beliefen sich im **2025** auf **8,3** Mrd. Euro (**2024: 8,2** Mrd. Euro). Demnach lag die durchschnittliche Auszahlungsquote im Beobachtungszeitraum bei **77 %** (**2024: 76 %**). Es lässt sich erkennen, dass die im Jahr **2025** steigenden Wetteinsätze durch wettbewerbsbedingte Zunahme der Auszahlungsquote zu einer Abnahme der Bruttospielerträge geführt hat.

Abbildung 4:
Bruttospielerträge von Sportwetten 2020-2025 pq in Mio. Euro



Sportwetten können entweder vor einem Sportereignis (Pre-Match-Wetten) oder während eines Sportereignisses (Live-Wetten) platziert werden. Das Verhältnis zwischen Pre-Match- und Live-Wetten lag im Jahr **2025** bei **47 %** zu **53 %**. Die Abbildung 5 zeigt die Aufteilung der Wetteinsätze von Sportwetten nach Sportarten. Demnach werden **77 %** der Wetteinsätze auf Fußball gewettet. Danach folgen die Sportarten Basketball mit **8 %**, Tennis mit **5 %**, Kombinationen aus verschiedenen Sportwetten mit **5 %** und Eishockey mit **1 %**. Diese vier Sportarten machen insgesamt **97 %** der Wetteinsätze aus.

Abbildung 5:
Wetteinsätze nach Sportarten 2025 in %



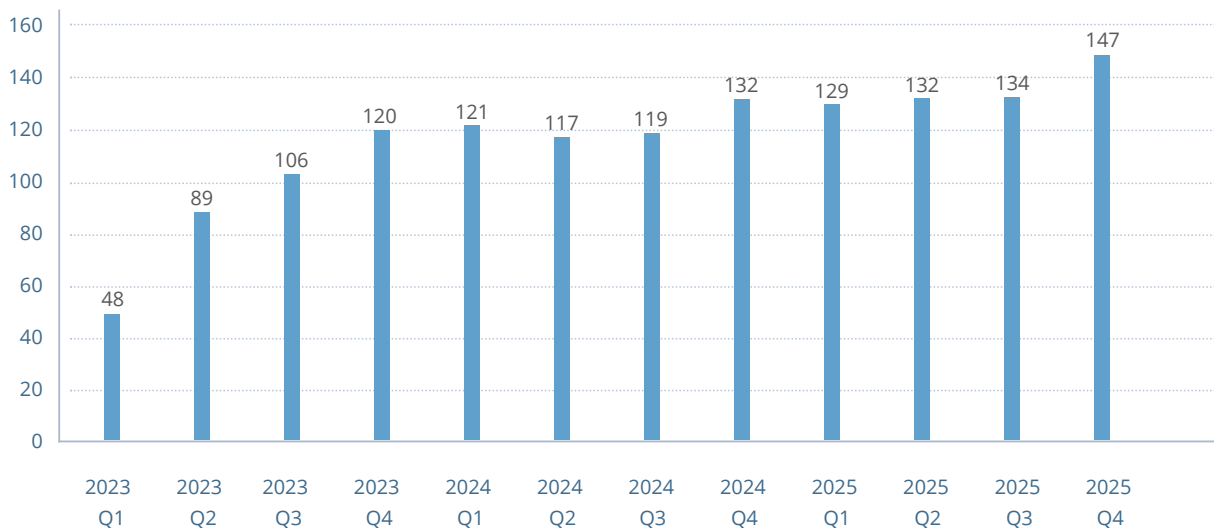
5.5.2.2 Virtuelle Automaten Spiele

Definition:	im Internet angebotene Nachbildungen terrestrischer Automaten Spiele
Zugehörigkeit:	länderübergreifend
Zuständigkeit:	Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL)
Angebot:	Virtuelle Automaten Spiele

Die Veranstaltung von Virtuellen Automaten Spielen ist seit Juli 2021 erlaubnisfähig. Im Jahr **2025** hatten **vierzig** Veranstalter eine Erlaubnis, davon waren **37** Veranstalter mit insgesamt **82** erlaubten Internetseiten aktiv am Markt tätig. Die meisten Veranstalter erhielten die Erlaubnisse in den Jahren 2022 bis 2023 und hatten deshalb im Beobachtungszeitraum zum zweiten Mal ein ganzjährig aktives Angebot.

Die Bruttospielerträge von Virtuellen Automaten Spielen erreichten im Jahr **2025** eine Höhe von **543** Mio. Euro und sind in den letzten drei Quartalen angestiegen, vgl. Abbildung 6. Im Vergleich zum Vorjahr ist dies eine Zunahme von **53** Mio. Euro (**+11 %**), davon hatten Internetseiten einen Anteil von **73 %** bzw. **399** Mio. Euro und Apps einen Anteil von **27 %** bzw. **144** Mio. Euro. Die Spieleinsätze betrugen im Beobachtungszeitraum **4,6** Mrd. Euro (**2024: 4,3** Mrd. Euro). Daraus ergibt sich eine durchschnittliche Auszahlungsquote (engl. Return-to-player bzw. RTP) von **88,1 %**. (**2024: 88,5 %**).

Abbildung 6:
Bruttospielerträge von virtuellen Automaten Spiele 2023-2025 pq, in Mio. Euro



Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

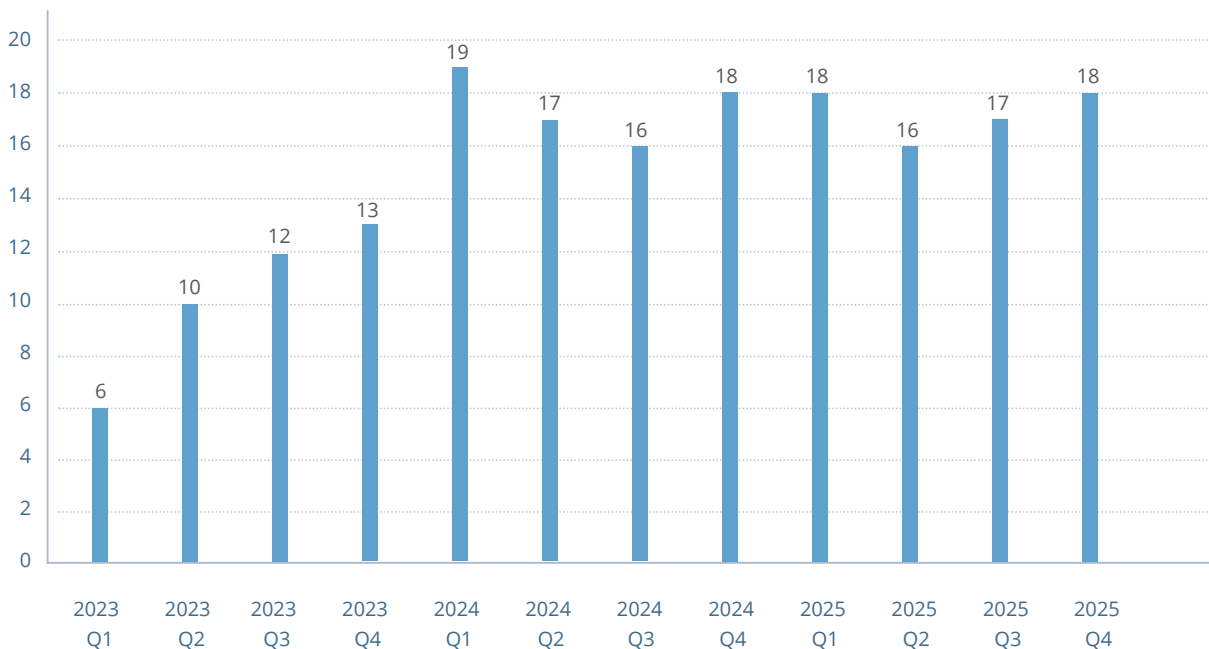
5.5.2.3 Online-Poker

Definition:	jede Variante des Pokerspiels ohne Bankhalter, bei denen verschiedene natürliche Personen im Internet an einem virtuellen Tisch gegeneinander spielen
Zugehörigkeit:	länderübergreifend
Zuständigkeit:	Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL)
Angebot:	Diverse Online-Pokervarianten

Die Veranstaltung von Online-Poker ist, wie bei Virtuellen Automaten Spielen, seit Juli 2021 erlaubnisfähig. Im Jahr **2025** hatten **fünf** Veranstalter eine Erlaubnis, um Online-Poker auf **sechs** erlaubten Internetseiten sowie Apps anzubieten. Alle fünf Veranstalter waren nach 2024 **zum zweiten Mal ganzjährig** aktiv am Markt tätig.

Die Veranstalter von Online-Poker erzielten im Jahr **2025** einen Rake in Höhe von **69** Mio. Euro. Diese ist eine Abnahme von **0,5** Mio. Euro bzw. **0,7 %** gegenüber dem Vorjahr, wobei Internetseiten mit **14 %** bzw. **zehn** Mio. Euro und Apps mit **86 %** bzw. **59** Mio. Euro anteilig waren. Der Rake ist im Laufe des Jahres im ersten, dritten bzw. letzten Quartal gestiegen bzw. im zweiten Quartal gesunken, vgl. Abbildung 7. Die Spieleinsätze betrugen im Beobachtungszeitraum **0,79** Mrd. Euro (**2024: 0,80** Mrd. Euro). Daraus ergibt sich ein durchschnittliches Verhältnis zwischen Rake und Spieleinsätze von **8,7 %**. (**2024: 8,6 %**).

Abbildung 7:
Rake von Online-Poker, 2023-2025 pq, in Mio. Euro



Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

5.5.2.4 Pferdewetten im Internet

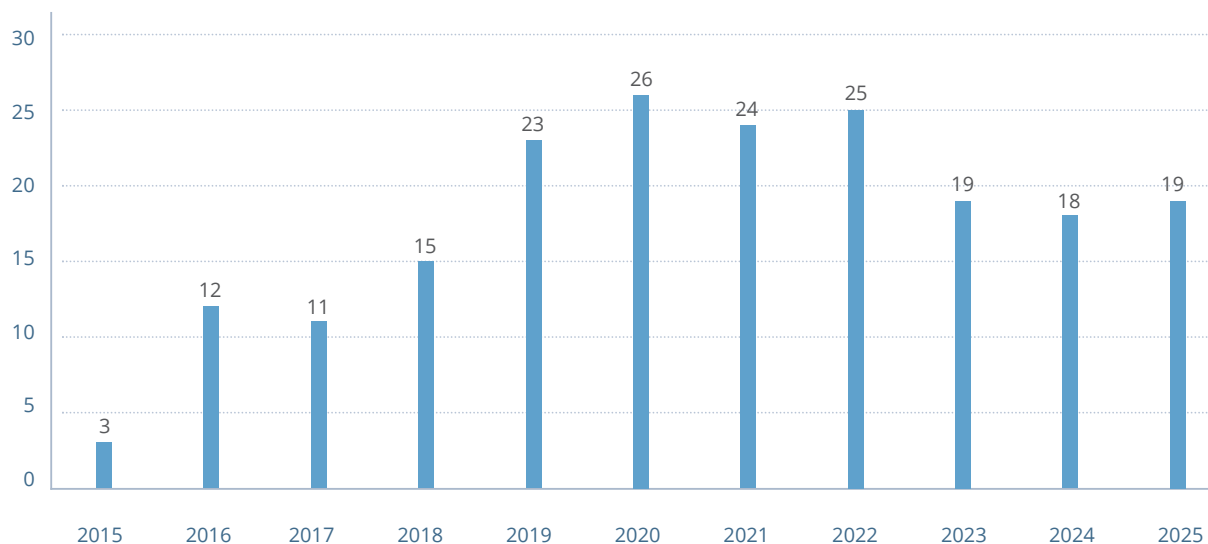
In Deutschland können Pferdewetten entweder stationär von Rennvereinen mit einem Totalisator auf Rennbahnen bzw. von Buchmachern in deren Örtlichkeiten mit einer Erlaubnis nach dem Rennwett- und Lotteriegesetz und seit Juli 2012 auch online von Anbietern mit einer länderübergreifenden Erlaubnis veranstaltet oder vermittelt werden. Nachfolgend werden nur Pferdewetten im Internet betrachtet.

Definition:	Wetten aus Anlass öffentlicher Pferderennen und anderer öffentlicher Leistungsprüfungen für Pferde
Zugehörigkeit:	länderübergreifend
Zuständigkeit:	Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL)
Angebot:	Pferdewetten mit festen und/oder variablen Wettquoten

Im Jahr **2025** gab es deutschlandweit **fünf** Anbieter mit einer Erlaubnis für die Veranstaltung bzw. Vermittlung im Internet.

Pferdewetten im Internet erzielten im Jahr **2025** Bruttospielerträge in Höhe von **19** Mio. Euro bzw. um eine Mio. Euro **(+5 %)** mehr als im Vorjahr, vgl. Abbildung 8. Davon machte die Veranstaltung **46 %** und die Vermittlung **54 %** aus.

Abbildung 8:
Bruttospielerträge von Pferdewetten 2013-2025 in Mio. Euro



Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

5.6 ENTWICKLUNG DER GLÜCKSSPIELE 2025 IN ZUSTÄNDIGKEIT DER LÄNDER

5.6.1 Glücksspiele in Zuständigkeit der Länder

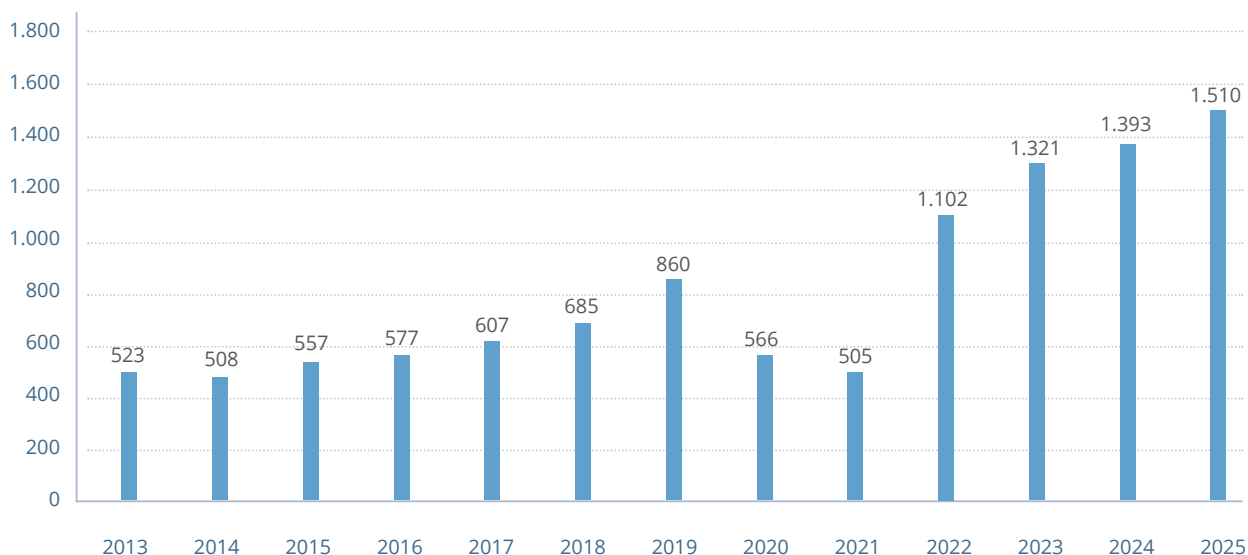
Diese Glücksspiele in Zuständigkeit der Länder umfassen Casinospiele in Spielbanken, Geldspielgeräte in Spielhallen, Gaststätten und Örtlichkeiten von Buchmachern, staatliche Lotterien des Deutschen-Lotto-Toto-Blocks (DLTB), Sparlotterien, Pferdewetten im stationären Vertrieb und Online-Casinospiele. Diese Glücksspiele werden gemäß den gesetzlichen Bestimmungen der einzelnen 16 Bundesländer reguliert.

5.6.1.1 Casinospiele in Spielbanken

Definition: Großes und Kleines Spiel (Tisch- bzw. Automaten Spiele) in Spielbanken
Zugehörigkeit: länderbezogen
Zuständigkeit: Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder
Angebot: Roulette, Black Jack, Poker, Baccara/Punto Banco, Würfelspiele etc. (Bankhalterspiele), Glückspielautomaten, Pokerturniere u.Ä.

Im Jahr **2025** gab es in Deutschland insgesamt **21** Veranstalter von Casinospiele mit **71** Spielbanken, davon **24** Standorte mit ausschließlich Glückspielautomaten (Automatendependancen). Das Angebot der Spielbanken umfasste rd. **500** Tischspiele, rd. **9.700** Glückspielautomaten sowie rd. **1.500** Pokerturniere u.Ä. Spielbanken erzielten im Jahr **2025** Bruttospielerträge in Höhe von **1.510** Mio. Euro, wobei davon das Große Spiel **203** Mio. Euro bzw. **13 %** bzw. das Kleine Spiel **1.306** Mio. Euro bzw. **87 %** ausmachten. Dies waren um **117** Mio. Euro (**+8 %**) mehr als im Vorjahr, vgl. Abbildung 1. Das Große Spiel stieg dabei um **18** Mio. Euro (**+10 %**) und das Kleine Spiel um **98** Mio. Euro (**+8 %**). Insgesamt verzeichneten die Spielbanken **8,1** Mio. Besucherinnen und Besucher (**+10 %** gegenüber dem Vorjahr).

Abbildung 1:
Bruttospielerträge von Spielbanken 2013-2025 in Mio. Euro



5.6.1.2 Geldspielgeräte in Spielhallen und Gaststätten u.Ä.

Definition: Geldspielgeräte in Spielhallen, Gaststätten und Örtlichkeiten von Buchmachern

Zugehörigkeit: länderbezogen

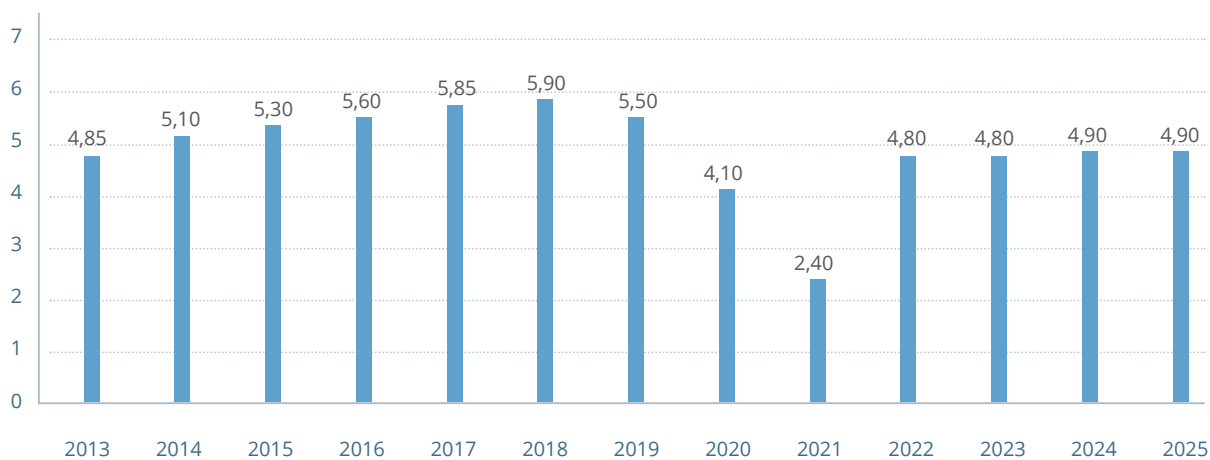
Zuständigkeit: Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder

Angebot: Geldspielgeräte mit Gewinnmöglichkeiten

Am deutschen Glücksspielmarkt sind rd. **5.300** Automatensteller von Geldspielgeräten mit Gewinnmöglichkeiten (GSG) tätig. Die Aufstellung erfolgte im Jahr **2025** in rd. **9.500** Spielhallen bzw. **30.000** Gaststätten und Örtlichkeiten von Buchmachern. Insgesamt sind rd. **161.000** GSG in Spielhallen, Gaststätten und Örtlichkeiten von Buchmachern aufgestellt (Stand: 2022).

Die Bruttospielerträge von GSG hatten im Jahr **2025** eine Höhe von **4,9** Mrd. Euro. Dies war keine Zu- oder Abnahme gegenüber dem Vorjahr, vgl. Abbildung 2. Damit sind GSG mit **34 %** Marktanteil, nach wie vor, das Glücksspiel mit dem höchsten Anteil am deutschen Glücksspielmarkt.

Abbildung 2:
Bruttospielerträge von Geldspielgeräten 2013-2025 in Mrd. Euro



Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

5.6.1.3 Staatliche Lotterien des Deutschen-Lotto-Toto-Blocks (DLTB)

Definition:	Ziehungs- und Sofortlotterien
Zugehörigkeit:	länderbezogen
Zuständigkeit:	Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder
Angebot:	LOTTO 6 aus 49, Eurojackpot, Keno, div. Silvesterlotterien, Soziallotterien (Glücksspirale, Bingo – Die Umweltlotterie), Zusatzlotterien (Spiel 77, SUPER 6, plus 5, Die Sieger-Chance), Sofortlotterien, Fußball-TOTO u. Ä.

Die staatlichen Lotterien des DLTB werden von 16 Landeslotteriegesellschaften veranstaltet. Der Vertrieb erfolgte im Jahr **2025** stationär in **19.942** Lottoannahmestellen und online sowohl im Eigenvertrieb als auch von sechs gewerblichen Spielvermittler.

Im Jahr 2025 betrugen die Bruttospielerträge der staatlichen Lotterien des DLTB **4,2** Mrd. Euro. Dies waren um **0,15** Mrd. Euro (**-3%**) weniger als im Vorjahr, vgl. Abbildung 3. Nennenswerte Anteile hatten die beiden Jackpotlotterien (LOTTO 6 aus 49 und Eurojackpot) mit gemeinsam **69%**, die Zusatzlotterien mit zusammen **16%** und die Sofortlotterien mit **8%**.

Im Internet setzten die staatlichen Lotterien im Jahr **2025** Bruttospielerträge in Höhe von **1.220** Mio. Euro (**+1%**) um. Davon trugen die staatlichen Veranstalter im Eigenvertrieb **61%** bzw. **741** Mio. Euro (**+2%**) und die **sechs** gewerblichen Spielvermittler **39%** bzw. **479** Mio. Euro (**-1%**). Der Online-Anteil der staatlichen Lotterien bezifferte sich im Jahr **2025** auf **29%**.

Abbildung 3:
Bruttospielerträge von Lotterien des DLTB 2013-2025 in Mrd. Euro



Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

5.6.1.4 Sparlotterien

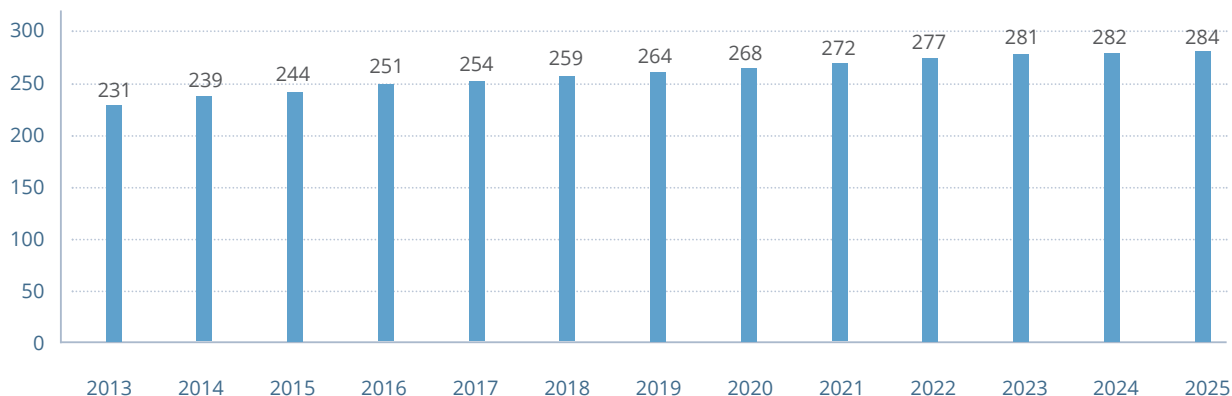
Definition:	Ziehungslotterien
Zugehörigkeit:	länderbezogen
Zuständigkeit:	Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder
Angebot:	Gewinnssparlotterien, PS-Lotterie-Sparen

Sparlotterien werden von Lotterieträger der Banken und Sparkassen veranstaltet und sind neben den bundesweiten Soziallotterien eine weitere Form von Lotterien mit geringem Gefährdungspotential. Im Beobachtungszeitraum hatten **29** Veranstalter eine Erlaubnis, davon **24** mit einem Internetvertrieb.

Im Jahr **2025** erzielten Sparlotterien Bruttospielerträge in Höhe von **284** Mio. Euro bzw. um zwei Mio. Euro (**+1 %**) mehr als im Vorjahr, vgl. Abbildung 4. Die Bruttospielerträge teilten sich in diesem Zeitraum zwischen den Lotterien des Gewinn- und PS-Sparens in einem Verhältnis von **51 %** bzw. **49 %** auf.

Im Internet setzten die Sparlotterien im Jahr **2025** Bruttospielerträge in Höhe von **1,2** Mio. Euro (**+4 %**) um. Damit sind Sparlotterien, gemeinsam mit den Klassenlotterien, die Glücksspiele mit dem geringsten Marktanteil am deutschen Online-Glücksspielmarkt. Der Online-Anteil betrug dabei **0,4 %**.

Abbildung 4:
Bruttospielerträge von Sparlotterien 2013-2025 in Mio. Euro



Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

5.6.1.5 Pferdewetten mit stationärem Vertrieb

Definition: Wetten aus Anlass öffentlicher Pferderennen und anderer öffentlicher Leistungsprüfungen für Pferde

Zugehörigkeit: länderbezogen

Zuständigkeit: Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder

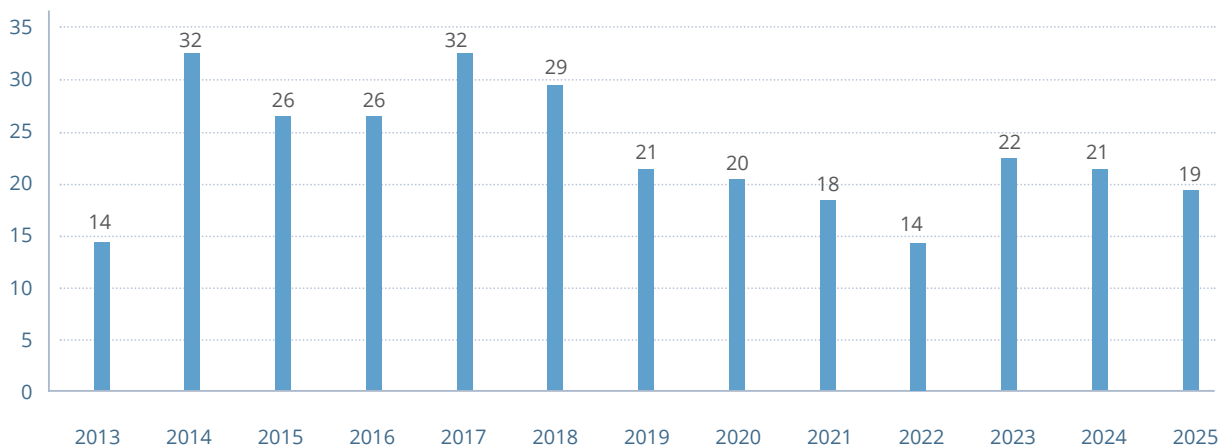
Angebot: Pferdewetten mit festen und/oder variablen Wettquoten

Pferdewetten können stationär von Rennvereinen mit einem Totalisator auf Rennbahnen bzw. von Buchmachern in deren Örtlichkeiten mit einer Erlaubnis nach dem Rennwett- und Lotteriegesetz veranstaltet oder vermittelt werden.

Im Jahr **2025** gab es deutschlandweit **36** Rennvereine mit Totalisator sowie **26** Buchmacher mit **112** Örtlichkeiten.

Pferdewetten im stationären Vertrieb erzielten im Jahr **2025** Bruttospielerträge in Höhe von **19** Mio. Euro bzw. um eine Mio. Euro (-7%) weniger als im Vorjahr, vgl. Abbildung 5. Der Markt für Pferdewetten im Internet ist in Abschnitt 5.5.2.4. dargestellt.

Abbildung 5:
Bruttospielerträge von Pferdewetten 2013-2025 in Mio. Euro



Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

5.6.1.6 Online-Casinospiele

Definition:	virtuelle Nachbildungen von Bankhalterspielen und Live-Übertragungen eines terrestrisch durchgeführten Bankhalterspiels mit Teilnahme-möglichkeit über das Internet
Zugehörigkeit:	länderbezogen
Zuständigkeit:	Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder
Angebot:	Roulette, Black Jack, Poker, Baccara/Punto Banco, Würfelspiele etc.

Online-Casinospiele können die Länder für ihr Hoheitsgebiet selbst veranstalten oder dafür Konzessionen erteilen. Im Beobachtungszeitraum veranstaltet nur der Freistaat Bayern erlaubte Online-Casinospiele, die seit Frühjahr 2024 von der Staatlichen Lotterie- und Spielbankverwaltung angeboten werden. Daneben verfügen auch vier Veranstalter über eine Erlaubnis aus Schleswig-Holstein, die allerdings im Beobachtungszeitraum den Vertrieb noch nicht aufgenommen haben.

Zahlen für den Beobachtungszeitraum können aufgrund Betriebs- und Geschäftsgeheimnisse nicht veröffentlicht werden.

5.7 ENTWICKLUNG DER STEUER UND ABGABEN VON GLÜCKSSPIELEN 2025

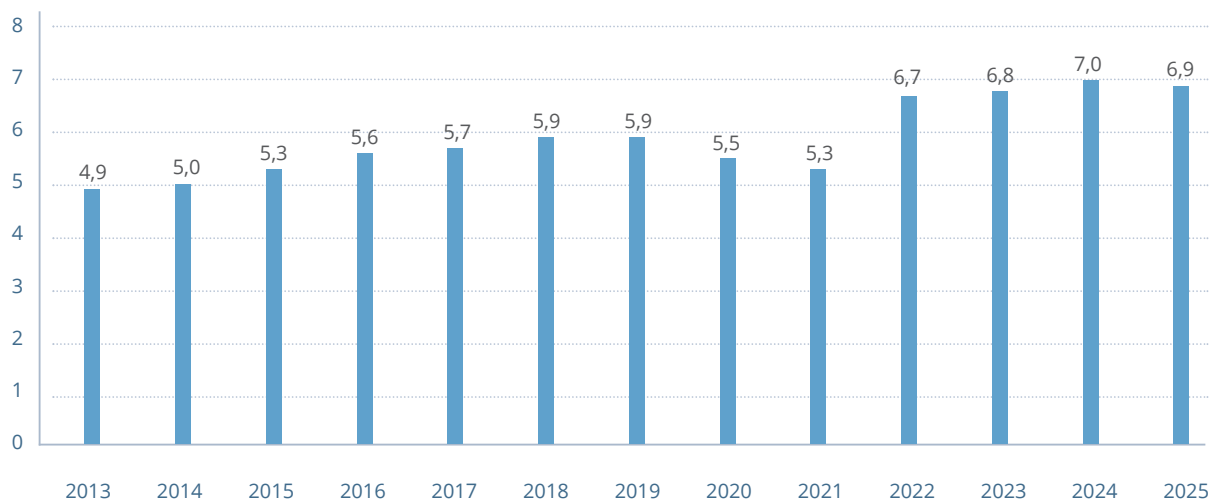
5.7.1 Steuer und Abgaben von Glücksspielen

Für die Veranstaltung und Vermittlung von Glücksspielen fallen in Deutschland unterschiedliche Steuern und Abgaben an. Dazu zählen Steuern des Rennwett- und Lotteriegesetzes (RennwLottG), Vergnügungssteuer, Umsatzsteuer sowie diverse Abgaben.

Steuern (RennwLottG):	Veranstalter von Pferdewetten (Totalisatorbetreiber und Buchmacher), Lotterien, Sportwetten, Online-Poker und Virtuelle Automaten Spiele
Vergnügungssteuer:	Geldspielgeräte in Spielhallen, Gaststätten und Örtlichkeiten von Buchmachern
Umsatzsteuer:	Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder
Abgaben:	Spielbankabgaben u.ä. sowie Abgaben (inkl. Reinerträge u.ä.) der Veranstalter von Lotterien.

Im Jahr 2025 betrugen die Einnahmen aus Steuern und Abgaben insgesamt **6,9** Mrd. Euro. Dies waren um **0,1** Mrd. Euro (**-1 %**) weniger als im Vorjahr, vgl. Abbildung 1. Die Steuern des RennwLottG machten davon **2,5** Mrd. Euro, die Vergnügungssteuer **0,9** Mrd. Euro, die Umsatzsteuer **0,8** Mrd. Euro und die Abgaben **2,7** Mrd. Euro aus. Den größten Anteil hatten die Landeslotteriegesellschaft des DLTB mit Steuern und Abgaben in Höhe von über drei Mrd. Euro. Der Anteil der Steuern und Abgaben der Veranstalter und Vermittler in Zuständigkeit der GGL betrug **1,5** Mrd. Euro bzw. **21 %**.

Abbildung 1:
Bruttospielerträge von Spielbanken 2013-2025 in Mio. Euro



Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

Glücksspiele brauchen Regeln, um die mit ihnen verbundenen Risiken einzudämmen. Am 1. Juli 2026 werden wir auf 5 Jahre Inkrafttreten des GlüStV 2021 und Errichtung der GGL zurückblicken. Dass der neue Ansatz in der Regulierung des ländereübergreifenden Glücksspiels in Deutschland, den der Gesetzgeber damit formuliert hat, ein Erfolg ist, zeigt eine schlaglichtartige Zwischenbilanz: Das Erlaubnisregime für Sportwetten wurde – bisher – gerichtsfest ausgestaltet, im Bereich der erstmals erlaubnisfähig gewordenen Virtuellen Automaten Spiele und im Online-Poker wurden stabile legale Märkte geschaffen und damit ein großer Teil der Nachfrage zu Anbietern geleitet, die geprüft, zu Spielerschutzmaßnahmen verpflichtet und permanent beaufsichtigt sind. Dabei sind weder an der Glücksspielteilnahme insgesamt, noch am riskanten Spielverhalten/ an der Spielsuchtgefährdung wesentliche Veränderungen zu beobachten.

Diese beiden grundsätzlichen Parameter – das Gelingen der Transformation und die Entwicklung des problematischen Spielens – hat der Gesetzgeber in der Verpflichtung zur Evaluierung des GlüStV 2021 in § 32 besonders hervorgehoben. Und daran gilt es nun, den GlüStV 2021 und die Arbeit der GGL zu messen. Die GGL wird die Erarbeitung des Endberichts zur Evaluierung mit ihrer aus der Praxis gewonnenen Expertise und mit Daten aus drei Studien unterstützen. Damit GGL-eigene Spielverhaltensdaten in Zukunft an die Stelle dieser Befragungsdaten treten können, wird die Entwicklung von LUGAS auch 2026 planmäßig vorangetrieben.

In der Diskussion über die erhöhten Einzahlungslimits wird es eine Entscheidung geben, die auch der inzwischen vor mehreren Gerichten und dem Europäischen Gerichtshof geführten Debatte über die deutsche Glücksspielregulierung etwas entgegensetzt. Wesentliche Urteile werden in den zuletzt vielbeachteten EuGH-Verfahren zu Sportwetten, Zweitlotterien und der maltesischen „Bill 55“ erwartet.

Eine besondere Chance zur Weiterentwicklung der Verwaltungspraxis der GGL bietet der neue Erlaubnis-Zyklus ab 2027. Die Behörde bereitet sich darauf intensiv vor und überführt die Erfahrungen aus Antragsbearbeitung und Aufsicht konsequent in die Optimierung der Verfahren. Gleiches gilt für die Vorbereitung der Umsetzung der neuen EU-Geldwäscherichtlinie in nationales Recht mit ihren weitreichenden Folgen für den Glücksspielsektor. Darüber hinaus wird die Fußballweltmeisterschaft der Herren in den USA, Kanada und Mexiko im Sommer 2026 die Aufsicht über Sportwettangebote und Werbung erneut fordern.

In der Bekämpfung des illegalen Glücksspielangebots und der Werbung dafür wird das koordinierte Verfahren gegenüber mehreren Marktakteuren gleichzeitig erste Ergebnisse liefern. Diese werden – auch im Austausch mit nationalen und internationalen Partnern – zu bewerten sein, um die Maßnahmen zu verfeinern und die Schlagkraft gegen den Schwarzmarkt weiter zu erhöhen.



Kontakt

Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder
Anstalt des öffentlichen Rechts

Hansering 15
06108 Halle (Saale)

Telefon: +49 345 52352 0
E-Mail: info@gluecksspiel-behoerde.de