
Gesetz über die Spielautomaten und Spielbetriebe

Vom 21. Mai 2000 (Stand 1. Januar 2007)

Vom Volke angenommen am 21. Mai 2000¹⁾

Art. 1 Gegenstand

¹ Dieses Gesetz regelt die Zulassung von Spielautomaten und Spielbetrieben sowie die Erhebung von Abgaben auf Spielautomaten und von Spielbanken.

Art. 2 Spielautomaten

¹ Spielautomaten sind Geschicklichkeitsspielautomaten im Sinne der Bundesgesetzgebung und Unterhaltungsspielautomaten.

Art. 3 Geschicklichkeitsspielautomaten 1. Verbot, Ausnahmen

¹ Das Aufstellen und der Betrieb von Geschicklichkeitsspielautomaten sind verboten.

² Die Regierung kann in Grand Casinos und Kursälen Geschicklichkeitsspielautomaten bewilligen.

³ Kursäle im Sinne dieses Gesetzes sind Betriebe, die im Besitze einer Konzession B nach Bundesrecht sind, oder solche, die von der Regierung bewilligt werden.

Art. 4 2. Abgaben a) Grundsatz

¹ Der Kanton erhebt von Aufstellern oder Betreibern von Geschicklichkeitsspielautomaten eine Abgabe.

Art. 5 b) Abgabehöhe

¹ Die Abgabe bemisst sich nach der Anzahl und der Art der aufgestellten Geschicklichkeitsspielautomaten und beträgt pro Jahr und Automat 150 bis 7000 Franken. Mit steigender Automatenzahl erhöhen sich die jeweiligen Ansätze innerhalb des Abgaberahmens.

¹⁾ B vom 26. Oktober 1999, 381; GRP 1999/2000, 727

* Änderungstabellen am Schluss des Erlasses

² Hat die Teuerung gemäss Landesindex der Konsumentenpreise 10 Prozent erreicht, wird der Abgaberahmens gemäss Absatz 1 entsprechend angepasst.

Art. 6 Unterhaltungsspielautomaten

¹ Das Aufstellen und der Betrieb von Unterhaltungsspielautomaten bedürfen einer kantonalen Bewilligung.

² Die Regierung legt Ausnahmen von der Bewilligungspflicht fest.

Art. 7 Spiellokale

¹ Die Gemeinden können Eröffnung und Betrieb von Spiellokalen mit Unterhaltungsspielautomaten einer Bewilligungspflicht unterstellen.

² Das Weitere regelt die Gemeindegesetzgebung.

Art. 8 Spielbankenabgabe

1. Grundsatz

¹ Der Kanton erhebt eine Spielbankenabgabe nach den Bestimmungen der Bundesgesetzgebung über Glücksspiele und Spielbanken¹⁾.

Art. 9 2. Steuerpflicht und Bemessung

¹ Steuerpflichtig sind Spielbanken mit Konzession B gemäss Bundesgesetz über Glücksspiele und Spielbanken²⁾.

² Die Abgabe wird auf der rechtskräftig veranlagten Spielbankenabgabe des Bundes erhoben.

³ Der Kanton erhebt die nach Spielbankengesetz maximal anrechenbare Abgabe.

Art. 10 3. Behörde

¹ Die Regierung kann Veranlagung und Bezug der kantonalen Spielbankenabgabe an die Eidgenössische Spielbankenkommission oder an eine kantonale Dienststelle übertragen.

Art. 11 Strafbestimmungen

¹ Übertretungen dieses Gesetzes und der gestützt darauf erlassenen Verordnungen werden vom ordentlichen Strafrichter mit Busse geahndet.

² Unbefugterweise aufgestellte Spielautomaten können mit den Spielgeldern beschlagnahmt werden. Die beschlagnahmten Spielgelder sind zur Sicherstellung von Busse, Kosten und Gebühren zu verwenden. Ein allfälliger Überschuss verfällt der Staatskasse. Umgangene Gebühren sind nachzuzahlen.

¹⁾ [SR 935.52](#)

²⁾ [SR 935.52](#)

Art. 12 * ...

Art. 13 Schlussbestimmungen
1. Ausführungsbestimmungen

¹ Die Regierung erlässt die erforderlichen Ausführungsbestimmungen¹⁾.

Art. 14 2. Änderung bisherigen Rechts²⁾

Art. 15 3. In-Kraft-Treten

¹ Dieses Gesetz tritt unter Vorbehalt von Absatz 2 rückwirkend zusammen mit dem Spielbankengesetz in Kraft³⁾.

² Die Regierung bestimmt den Zeitpunkt des In-Kraft-Tretens von Artikel 14 Ziffer 2⁴⁾.

¹⁾ BR [935.610](#)

²⁾ Änderungen bisherigen Rechts werden nicht aufgeführt.

³⁾ Das Spielbankengesetz ist rückwirkend auf den 1. April 2000 in Kraft gesetzt worden.

⁴⁾ Tritt gemäss RB vom 10. Juli 2000 auf den 1. Januar 2001 in Kraft.

Änderungstabelle - Nach Beschluss

Beschluss	Inkrafttreten	Element	Änderung	AGS Fundstelle
21.05.2000	01.04.2000	Erlass	Erstfassung	-
31.08.2006	01.01.2007	Art. 12	aufgehoben	2006, 3331

Änderungstabelle - Nach Artikel

Element	Beschluss	Inkrafttreten	Änderung	AGS Fundstelle
Erlass	21.05.2000	01.04.2000	Erstfassung	-
Art. 12	31.08.2006	01.01.2007	aufgehoben	2006, 3331