

**Anwendungs- und Auslegungsregeln der Landesmedienanstalten
für die Aufsicht über Fernseh-Gewinnspiele (GewinnSpielReg)**

Entwurf Stand: 2. April 2007

1. Kosten

1.1 Höhe der Kosten

Kosten, die für die Teilnahme an einem Gewinnspiel anfallen und das Transportentgelt für eine Postkarte (aktuell 45 Cent) nicht übersteigen, stellen keinen Einsatz dar.

Die Kosten i. H. v. **50** Cent/Anruf aus dem deutschen Festnetz stellen derzeit den Höchstbetrag dar.

1.2 Kommunikation der Kosten

Die Höhe der Kosten aus dem deutschen Festnetz ist zum einen in den Mitmachregeln (MMR) darzulegen. Zum anderen hat eine deutliche permanente Bildschirmdarstellung der Kosten zu erfolgen. Weiterhin sind Hinweise zu den Kosten in der Moderation zu erteilen. Zusätzlich ist darauf hinzuweisen, dass für Anrufe aus dem Mobilfunkbereich höhere Kosten anfallen; eine Angabe von Tarifen der zahlreichen Netzanbieter ist in diesem Fall nicht erforderlich. Falls eine Mitspielmöglichkeit aus dem Ausland angeboten wird, ist auf die hierfür anfallenden höheren Kosten hinzuweisen.

2. Teilnahmeberechtigung

2.1 Ausschluss Minderjähriger

Hinweise auf die Altersbeschränkung haben sowohl in der Moderation (5.1) als auch auf dem Bildschirm zu erfolgen.

2.2 Ausschluss eigener Mitarbeiter

Mitarbeiter des veranstaltenden Senders und deren Angehörigen sind von der Teilnahme an den Spielen ausgeschlossen.

2.3 Ausschluss der Mitarbeiter der Aufsicht führenden Stelle

Mitarbeiter der Landesmedienanstalten sind von der Teilnahme an den Spielen ausgeschlossen.

2.4 Ausschluss übriger Personen

Ein Ausschluss von einzelnen Zuschauern darf nur anhand abstrakt-genereller Regelungen

erfolgen, die im Vorfeld bekannt gegeben wurden. Gleiches gilt für den Fall, dass die Zuschauer unlautere Mittel einsetzen, um sich einen unrechtmäßigen Vorteil gegenüber anderen Mitspielern zu verschaffen.

3. Spielgestaltung

3.1 Verschiedene Spielabläufe/Spielmodi

Derzeit werden überwiegend zwei Grundvarianten (mit unterschiedlichen Abwandlungen) der Anruferauswahl bei den Sendern eingesetzt: „Anrufbeantworter-“ und „Hot Button/Buzzer“-Spiel. Nach Auslösung des technischen Mechanismus wählt dieser entweder zu einem beliebigen Zeitpunkt eine beliebige stehende oder vorher bestimmte Telefonleitung zur Durchstellung in die Sendung (Hot Button/Buzzer) aus, oder legt nach Ablauf eines vorgegebenen Zeitraumes eine beliebige Reihenfolge von AB-Nachrichten fest, wobei die Anrufer in dieser beliebigen Reihenfolge zurückgerufen werden. Während des gesamten Spielverlaufs ist der Zuschauer in regelmäßigen Abständen auf die aktuell eingesetzte Spielvariante hinzuweisen. Letztere ist insbesondere durch eine permanente Einblendung eines eindeutigen Symbols am Bildschirm zu kennzeichnen. Im Hot-Button-Modus ist der Zuschauer von Beginn des Spiels an darüber zu informieren, in welchem Zeitrahmen eine Durchstellung vorgesehen ist. Dies kann durch ein eingeblendetes Zeitfenster (sog. Countdown) geschehen. Bei Spielen mit einem offenen Zeitfenster, d. h. ein ablaufendes Zeitfenster wird nicht eingeblendet und die Zeitdauer bis zur Durchstellung eines Zuschauers ist deutlich länger gewählt, ist dem Zuschauer durch Moderation und Bildschirmeinblendungen während der gesamten Spieldauer in regelmäßigen Abständen bekannt zu geben, dass der Zeitpunkt der Durchstellung ungewiss ist und zu einem beliebigen, auch deutlich später liegendem Zeitpunkt erfolgen kann.

3.2 Änderung der Spielregeln

Bei gleichen Spielarten dürfen keine willkürlichen Änderungen der Spielregeln vorgenommen werden (z. B. keine wechselnde Berücksichtigung verschiedener Schriftarten/-größen, ausgeschriebener Zahlen u. ä.).

Die Spielregeln sind der aufsichtsführenden Landesmedienanstalt auf Anfrage zur Verfügung zu stellen.

3.3 Gestaltung der Spielaufgaben

Die Lösung des Spiels darf nicht unangemessen erschwert sein.

Spiele, bei denen absichtlich zu Spielzwecken veränderte Bilder verwendet werden, sind erlaubt, wenn sie grundsätzlich für das Medium Fernsehen geeignet sind und davon auszugehen ist, dass die technische Ausstattung des durchschnittlichen Fernsehhaushalts eine Lösung des Spiels zulässt. Unzulässig sind daher insbesondere „angefressene“ Buchstaben, verzerrte Graphikspiele oder eine schlechte graphische Auflösung. Auf die unterschiedliche Darstellung insbesondere bei verschiedenen Bildschirmformaten (16:9, 4:3) und Bildschirmkategorien (Plasma-Bildschirm, PC-Bildschirm etc.) ist zu achten.

Spiele, bei denen Wörter gesucht werden, sind jedenfalls dann nicht erlaubt, wenn das gesuchte Wort oder dessen Schreibweise völlig ungebräuchlich ist. Zur Bewertung ziehen die Landesmedienanstalten z.B. gängige – d.h. nicht nur in Fachkreisen gebräuchliche - Nachschlagewerke oder allgemein erhältliche Publikationen heran.

3.4 Aussagen zur Gewinnsumme

Sowohl in der Moderation als auch in den mittlerweile häufig verwendeten Einblendungen der Gewinnsumme ist eindeutig auf die vom Sender sicher garantierte Gewinnsumme sowie auf eine ggf. zusätzlich eingeräumte Gewinnchance (Jackpot) hinzuweisen. Der Zuschauer ist während der gesamten Sendung in regelmäßigen Abständen darüber zu informieren, welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen, damit eine Ausschüttung der als Gewinnchance bezeichneten Summe erfolgt. Falls eine sichere Gewinnsumme nicht garantiert wird, ist dies durch Moderation und Einblendung deutlich zu machen. Das bloße Einblenden des Begriffs „Gewinnchance“ ist hierfür unzureichend. Eine irreführende Vermischung von garantierter Gewinnsumme und Gewinnchance ist unzulässig.

3.5 Aufleger

Sollte ein Zuschauer, der im Hot-Button/Buzzer-Spiel mit oder ohne Zeitfenster in die

Sendung durchgestellt worden ist, auflegen, ist sofort ein weiterer Zuschauer durchzustellen.

4. Mitmachregeln (MMR)

4.1 Kommunikation der MMR

Die MMR sind in geeigneter Weise im Internet und Videotext zu veröffentlichen. In der Moderation haben Hinweise auf die Mitmachregeln zu erfolgen.

4.2 Inhalt der MMR

In den MMR sind die Kosten, die Teilnahmeberechtigung, die geltenden Spielmodi sowie die Einwahlchance zu erläutern. In letzterem Fall ist der Hinweis auf einen von einem externen Telefonie-Dienstleister betriebenen Auswahlmechanismus unzureichend. Es hat ein ausdrücklicher Hinweis zu erfolgen, dass nicht jeder Anruf, der Telefonkosten produziert, in die Sendung durchgestellt wird. Ebenso ist der Hinweis aufzunehmen, dass die Zuschauer das eigene Telefonierverhalten kontrollieren sollen.

5. Moderation

5.1 Allgemeines

Im Rahmen der Moderation ist auf Kosten, fehlende Teilnahmeberechtigung von Minderjährigen, Spielmodi, Einwahlchance, Telefonierverhalten und die Veröffentlichung der MMR hinzuweisen. Diese Hinweise haben in einer Sendung mehrmals, in der Regel in Abständen von ca. 10 Minuten zu erfolgen. Von dieser Zeitvorgabe kann abgewichen werden, wenn der Hinweispflicht durch permanente graphische Darstellung oder das Einfügen von Laufbändern nachgekommen wird.

5.2 Irreführung/Falschinformationen In der Moderation sowie durch die die Moderation unterstützenden Elemente, etwa Crawls, Einblendungen, Flipcharts etc. sind irreführende und falsche Aussagen jeglicher Art, insbesondere über den Schwierigkeitsgrad und die Lösungslogik der Aufgabe, sowie über die Spiel- und Mitmachregeln und die Einwahlchance, unzulässig. Gleiches gilt für die Aussagen hinsichtlich der zu erzielenden Gewinnsumme. Hier darf insbesondere

keine Vermischung von Jackpot und Gewinnsumme erfolgen (siehe 3.4). Dem Zuschauer sind bei allen Spielen in angemessenem Umfang Hinweise zum Schwierigkeitsgrad und zur Lösungslogik zu erteilen. Der Aufbau von nicht vorhandenem Zeitdruck ist unzulässig.

5.3. Wahlwiederholung Die Aufforderung zum Mitmachen darf keinen besonderen Anreiz zu wiederholtem Anrufen enthalten. Insbesondere unzulässig sind:

**ein Vergleich zwischen Anrufkosten und Gewinnsumme,
Hinweise auf erhöhte Gewinnchancen bei Mehrfachanrufen,**

6. Verkaufsfördernde Maßnahmen

**6.1 Mehrfachanrufe Vergünstigungen für
Mehrfachanrufe sind unzulässig.**

6.2. Wird die Gewinnsumme für eine bestimmte Zeitspanne erhöht und im Anschluss daran wider abgesenkt (z.B. Bonusrunde), so sind die erhöhten Gewinne tatsächlich auszuspielen.

7. Auflösung der Rätsel

7.1 Zeitlicher Rahmen

Die Auflösung der Rätsel hat in der Regel nach Ablauf des Spieles bzw. bei Postkartenspielen nach Beendigung der Mitmachmöglichkeit zu erfolgen. Hiervon kann aus Gründen der redaktionellen Gestaltung abgewichen werden; jedenfalls ist eine Auflösung in der jeweiligen Sendung erforderlich.

7.2 Inhaltliche Voraussetzungen

Die an einen fairen Wettbewerb zu stellenden Voraussetzungen erfordern, dass die Spiele transparent aufgelöst werden. D. h. für den durchschnittlichen Zuschauer muss es, insbesondere auch bei schweren Spielen möglich sein, die Lösungslogik nachzuvollziehen. Diesem Erfordernis kann auf vielfältige Art Rechnung getragen

werden, sei es durch Einblendung der Fehler, Zwischensummenbildungen bei Additionsspielen o. ä. Die bloße Angabe einer Lösungszahl ist unzureichend.

**8. Übermittlung von MMR und internen Dienstanweisungen an die Aufsicht
führende Landesmedienanstalt**

Sender, die Fernseh-Gewinnspiele veranstalten, haben verbindliche Spielregeln (Mitmachregeln) aufzustellen und der jeweils zuständigen Landesmedienanstalt unaufgefordert die neueste Fassung der MMR und evtl. existierender (interner) Dienstanweisungen vorzulegen. Deren Überprüfung ist zur Kontrolle der Spielformate neben der Auswertung von Sendemitschnitten erforderlich.