

## 10. Juni 2018: Ein JA zum Geldspielgesetz

Veröffentlicht am 30. April 2018 um 07:53, Autor: Roland Zolliker

# Sport, Kultur und AHV stärken!

Gemeinnütziges Geldspielgesetz



Die Schweizer Sportverbände, Sportvereine und Sportinfrastrukturen werden von den Lotteriegesellschaften jedes Jahr mit 120 Millionen Franken unterstützt. Das neue Geldspielgesetz sichert dem Sport diese unerlässliche Finanzierungsquelle.

Das Gesetz (vom Volk 2012 mit 87 Prozent angenommen) sorgt dafür, dass die Geldspiele in der Schweiz modernisiert, gleichzeitig aber auch sozialverträglich angeboten werden. Andererseits ermöglicht es die Bekämpfung des wachsenden illegalen Geldspiels. Heute fliessen rund 250 Millionen Franken ungehindert aus der Schweiz ab; grösstenteils zu Online-Geldspielanbietern aus Offshore-Staaten wie Malta, Gibraltar oder Antigua. Sie haben das Referendum finanziert.

Das vom Parlament klar angenommene Geldspielgesetz sieht eine Stopp-Seite vor.

Sie weist darauf hin, dass die aufgerufene Geldspiel-Site in der Schweiz illegal ist und weder Schutzmassnahmen noch Gewähr für die Auszahlung der erzielten Gewinne bietet.

Aus Ländern wie Frankreich, Italien, Spanien, Dänemark oder Belgien ist bekannt, dass diese Zugangssperre wirkungsvoll ist. «Normalverbraucher» scheuen den Aufwand, sie zu umgehen. Aus diesen Ländern sind auch keine technischen Probleme damit bekannt.

Es handelt sich nicht um einen Präzedenzfall für andere Bereiche. Geldspiel ist kein normales Gut wie Kleider oder Schuhe; fast alle Länder regulieren es wegen Spielsucht-, Geldwäscherei- und Betrugsgefahren.

Aus der Sicht von Swiss Olympic braucht es am 10. Juni 2018 ein klares **JA** zum Geldspielgesetz. Die Swiss Karate Federation unterstützt – gestützt auf die Leistungsvereinbarung 1.1.2017 – 31.12.2020 – Swiss Olympic in seiner Lobbyarbeit zugunsten förderlicher Rahmenbedingungen für den Schweizer Sport im Allgemeinen und den Schweizer Leistungssport im Besonderen.

Sport, Kultur und AHV stärken!  
Gemeinnütziges  
Geldspielgesetz

