

# **Ausführungsbestimmungen für die Schulungen des Personals von Spielhallen in Nordrhein-Westfalen**

## **1. Rechtliche Grundlagen und Zulassungsverfahren**

### **1.1 Rechtliche Grundlagen**

Nach § 16 Absatz 2 Satz 3 Nummer 6d des Ausführungsgesetzes NRW Glücksspielstaatsvertrag 2021 (AG GlüStV NRW) i. V. m. § 6 Absatz 2 Satz 3 Nummer 3 des Glücksspielstaatsvertrags 2021 (GlüStV 2021) sind die Betreiberinnen und Betreiber von Spielhallen in Nordrhein-Westfalen verpflichtet, ihr Personal zu schulen.

### **1.2 Ziel der Schulungen**

Ziel der Schulungen ist der Erwerb von Grundkenntnissen über die rechtlichen Rahmenbedingungen des Betriebs von Spielhallen, Entstehung und Verlauf von Glücksspielsucht, Möglichkeiten zur Prävention und Früherkennung problematischen Spielverhaltens sowie den Umgang mit entsprechend auffälligen Glücksspielerinnen und -spielern.

### **1.3 Zulassung von Schulungsträgern**

Die Zulassung von Schulungsträgern erfolgt auf Antrag in elektronischer oder schriftlicher Form durch das für Gesundheit zuständige Ministerium im Benehmen mit dem für Inneres zuständigen Ministerium und mit dem für Wirtschaft zuständigen Ministerium.

### **1.4 Voraussetzungen für eine Zulassung**

Zum Antragserfordernis siehe Nummer 1.3.

Die Schulungsträger müssen über Erfahrungen mit der Durchführung von Schulungen im Rahmen der Aus- und Fortbildung verfügen. Es dürfen nur Dozierende eingesetzt werden, die über pädagogische und suchtspezifische Qualifikationen sowie über Kenntnisse in den in Punkt 1.2 aufgeführten Themenfeldern verfügen.

Dem Antrag auf Zulassung sind beizufügen:

1. Nachweis des Schulungsträgers über Erfahrungen mit der Durchführung von Schulungen im Rahmen der Aus- und Fortbildung,
2. Schulungskonzept, in dem insbesondere Aufbau, Inhalte, Dauer und Organisation der Schulungsmaßnahmen dargestellt werden,
3. Qualifikationsnachweise der Dozierenden,
4. Muster-Teilnahmebescheinigung,
5. Handout für die Teilnehmenden und
6. Einverständniserklärung, dass die Schulung mit einer schriftlichen Erfolgskontrolle abschließt, in der sich die Anbieterin oder der Anbieter davon überzeugt hat, dass die Teilnehmenden mit den erforderlichen Grundkenntnissen vertraut sind.

## 1.5 Dauer der Schulung

Die Schulung muss mindestens sechs Zeitstunden umfassen.

## 1.6 Nachweis

Die Schulung muss mit einer schriftlichen Erfolgskontrolle abschließen. Die Schulung gilt als erfolgreich absolviert, wenn die zu schulende Person ohne Fehlzeiten an der Schulung teilgenommen hat und sich der Anbieter durch die schriftliche Erfolgskontrolle davon überzeugt hat, dass die oder der Teilnehmende mit den erforderlichen Kenntnissen vertraut ist.

Der Nachweis der erfolgten erfolgreichen Teilnahme ist durch eine Teilnahmebescheinigung zu erbringen. Aus der Bescheinigung müssen folgende Angaben hervorgehen:

- vollständiger Name, Anschrift, Geburtsdatum der geschulten Person,
- Name, Anschrift, Telefonnummer, E-Mail-Adresse des Schulungsträgers bzw. der mit der Schulung betrauten Institution,
- Informationen, ob die geschulte Person als Servicekräfte oder als Leitungspersonal geschult wurde,
- Konkretisierung der Bereiche, in denen die teilnehmende Person geschult worden ist,
- Dauer der Schulung,
- Bestätigung der erfolgreichen Teilnahme,
- Ort und Datum der Schulung sowie
- Unterschrift der oder des Dozierenden.

## 1.7 Schulungsinhalte

Die Schulungsinhalte ergeben sich aus den u. g. Schulungscurricula, die vom für Inneres zuständigen Ministerium veröffentlicht werden.

## 2. Curriculum (Zentrale Schulungsinhalte)

### 2.1 Vorbemerkung

Wegen der zeitlichen Limitierung der Schulungseinheiten können die relevanten Themenbereiche jeweils nur in begrenztem Umfang behandelt werden. Eine umfassende Darstellung aller Aspekte der Suchtentstehung und -entwicklung ist weder möglich noch notwendig. Gefordert ist vorrangig eine praxisnahe Darstellung der wesentlichen Fakten zur Glücksspielsucht und deren Anwendbarkeit in der täglichen Arbeit.

### 2.2 Schulungsmodule

Es sollen zwei Schulungsmodule mit unterschiedlichen inhaltlichen Schwerpunktsetzungen angeboten werden:

**Modul A** für Servicekräfte

**Modul B** für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter mit Leitungsfunktion (sowie bei kleinen Spielhallen die Inhaberinnen/Betreiberinnen bzw. die Inhaber/Betreiber)

**Modul A** soll sich auf die Vermittlung konkreter praxisrelevanter Inhalte zum Problemfeld Glücksspielsucht konzentrieren, die für die Anwendung in der täglichen Arbeit notwendig sind. Der Schulungsinhalt beschränkt sich daher auf die Vermittlung von Basiswissen zu Glücksspielsucht und die rechtlichen Rahmenbedingungen und soll vorrangig grundlegende Methoden und Handlungskompetenzen zur Ansprache auffälliger Glücksspielerinnen und Glücksspieler aufzeigen.

**Modul B** soll sich vorrangig auf die Darstellung der rechtlichen Regelungen und Fragen der Implementierung von Sozialkonzepten im Unternehmen (inkl. Qualitätssicherung etc.) konzentrieren.

### **2. 3 Gemeinsame Schulungsinhalte für beide Module:**

- Darstellung von Hintergrund und Ziel dieser Schulungen (z.B. rechtlicher Rahmen der Personalschulungen),
- Hinweis auf zentrale Aussagen zur Glücksspielproblematik:
  - Glücksspielsucht als anerkannte Krankheit
  - Suchtpotenzial von Glücksspielen
  - Entstehung und Verlauf der Glücksspielsucht
  - Möglichkeiten der Prävention und Hilfe
  - Grundlagen zur Erkennung einer Glücksspielsucht (z.B. auffälliges Glücksspielverhalten),
- Vermittlung des für die tägliche Arbeit erforderlichen Basiswissens über die rechtlichen Grundlagen und Pflichten:
  - Hinweis insbesondere auf GlüStV, AG GlüStV NRW, SpielV, GewO
  - Regelungen zum Spieler- und Jugendschutz
  - Auslegen von Informationsmaterial
- Reflexion der eigenen Glücksspielsuchtgefährdung der Spielhallenmitarbeiterinnen und -mitarbeiter:
  - Beschreiben des Zusammenhangs zwischen Exposition und Gefährdung
  - Aushandigung von Selbsttests und Nennung weitergehender Informationsmöglichkeiten.
- Darstellung der Beratungs- und Hilfeangebote zu Glücksspielsucht:
- Die Servicekräfte sollen in die Lage versetzt werden, Spielhallenbesucherinnen und -besucher zielgerichtet über Hilfeangebote zu informieren.

### **2.4. Besondere Schulungsinhalte (Schwerpunkte) für das Modul A**

Vermittlung von Grundkenntnissen und Einführung in Techniken zur Erkennung und Ansprache von auffälligen Glücksspielerinnen und -spielern sowie Erprobung und praktische Anwendung der Techniken in Form von Rollenspielen. Dazu gehören:

- Grundlegende Techniken zur Ansprache und Gesprächsführung
- Angemessener Umgang bei aggressivem Verhalten der Betroffenen.

### **2.5. Besondere Schulungsinhalte (Schwerpunkte) für das Modul B**

Implementierung des Sozialkonzepts im Unternehmen

- Schaffung der strukturellen Voraussetzungen
  - Planung der nötigen personellen Ressourcen zur Umsetzung des Sozialkonzepts vor Ort,
  - Bereitstellung erforderlicher Materialien (z. B. Formulare zur Dokumentation der Maßnahmen zum Spielerschutz),
- Darstellung der Kommunikationswege im Unternehmen bezüglich Spielerschutz, Sozialkonzept, Ermöglichen von Feedback der Servicekräfte etc.,
- Maßnahmen zur Qualitätssicherung und
- Umsetzung, Bewertung und Optimierung des Sozialkonzepts.