melchers law

Sport - Esport - Gaming

MELCHERS
RECHTSANWÄLTE

THEMEN

Werbliche Verwendung von Fotos

DATENSCHUTZ-/SPORTMEDIENRECHT

Die Regulierung von eSport-Wetten in Deutschland

REGULIERUNGSRECHT

eFootball in der Bundesliga

PRAXISREPORT

DR. HOLGER JAKOB
h.jakob@melchers-law.com

berät Mandanten im Sport-, eSport- und Glücksspielrecht. Auf Grund seiner vergangenen Tätigkeiten als General Counsel für eine Landeslotteriegesellschaft, einen internationalen Sportwettanbieter sowie einer der weltweit erfolgreichsten eSport-Clans kennt er die Abläufe und Interessen auch aus Unternehmenssicht. Er verfügt über ein substanzielles Netzwerk in der Sport-, eSport- und Glücksspielbranche und wurde 2022 von der WirtschaftsWoche als Top-Anwalt in der Rubrik Sportrecht ausgezeichnet.

LIEBE LESERIN,
LIEBER LESER,

den diesjährigen SPOBIS begleitet die Kanzlei MELCHERS mit ihren *Praxisgruppen Sport & eSport sowie Gaming & Betting Law* wieder als offizieller EXPO-Partner mit einem Ausstellerstand und das erste Mal auch mit einer eigenen Publikation.

Ich freue mich, Ihnen hiermit die Sonderausgabe Sport, eSport & Gaming unseres Magazins melchers law präsentieren zu können.

Die rechtlichen Themen der Ausgabe sind so bunt wie die Branche und unsere Praxisgruppen. Wir berichten unter anderem über sportrechtliche Themen wie das Super-League-Verfahren vor dem EuGH und die Frage nach der Zulässigkeit der Befristung von Arbeitsverträgen ebenso wie über die Entwicklungen des eFootball in der DFL, die stockende Regulierung von Wetten auf eSport-Ereignisse und Werbevorschriften nach deutschem Glücksspielrecht sowie über die rechtlichen Grenzen bei der werblichen Nutzung von Fotos.

Wir wünschen Ihnen eine anregende Lektüre und einen unvergesslichen SPOBIS 2022!

Mit sportlichen Grüßen
Ihr Dr. Holger Jakob

OFFIZIELLER SPOBIS Ascend EXPO-PARTNER
20. - 21. SEPT. 2022 | DÜSSELDORF

melchers law
Sport - Esport - Gaming

SPORTARBEITSRECHT
01 Befristung von Arbeitsverträgen im Amateurfußball 3

DATENSCHUTZ-/SPORTMEDIENRECHT
02 Werbliche Verwendung von Fotos 4

EUROPÄISCHES SPORTRECHT
03 Sportrechtliche Verfahren beim Europäischen Gerichtshof (EuGH) und Europäische Sportpolitik 5

GLÜCKSSPIELRECHT
04 Werbung im Spannungsfeld zwischen verantwortungsvoller Regulierung und Stigmatisierung 6 + 7

REGULIERUNGSRECHT
05 Die Regulierung von eSport-Wetten in Deutschland 8 + 9

PRAXISREPORT
06 eFootball in der Bundesliga 10

KOMMENTAR 9 **MITTEILUNGEN** 12, 13, 14, 15, 16 **PORTRÄT** 11, 12

ml SPORTSARBEITSRECHT

01 Befristung von Arbeitsverträgen im Amateurfußball

Das Landesarbeitsgericht Köln (LAG) hat mit Urteil vom 15.08.2018 (Az.: 11 Sa 991/17) eine Entscheidung über die Befristung von Berufsfußballspielern in der Regionalliga – der höchsten Spielklasse für Amateurfußballer – getroffen. Das LAG sah es als begründet an, dass die Erwägungen der wegweisenden Grundsätze des Bundesarbeitsgerichts (BAG) in seinem Urteil vom 16.01.2018 (Az.: 7 AZR 312/16) zur *rechtswirksamen Befristungspraxis von Arbeitsverträgen in der 1. Fußball-Bundesliga auf* den Anstellungsvertrag des Klägers als *Regionalligaspieler übertragbar* sind.

SACHVERHALT

Die Parteien streiten um die Wirksamkeit einer arbeitsvertraglichen Befristung. Der Kläger war vom 21.01.2014 bis zum 30.06.2017 als Fußballspieler der Beklagten in der Regionalliga beschäftigt. Dem Kläger wurde ein monatliches Bruttogrundgehalt in Höhe von EUR 11.000,00 bezahlt. Durch eine zusätzliche erfolgsabhängige Prämienvergütung konnte das monatliche Bruttogehalt im Erfolgsfall auf bis zu EUR 30.000,00 ansteigen. Der Arbeitsvertrag regelte unter anderem auch Bestimmungen für den Fall eines möglichen Aufstiegs in die 3. Liga und 2. Bundesliga. Der Kläger erhob schlussendlich vor dem Arbeitsgericht Köln (ArbG) eine *Befristungskontrollklage*, weil er die Befristungsabrede als unwirksam sah. Das ArbG hatte mit Urteil vom 19.10.2017 (Az.: 11 Ca 4400/17) die Klage abgewiesen. Die anschließende Berufung des Spielers hat das LAG zurückgewiesen.

ENTSCHEIDUNG

Nach Auffassung des LAG war die *Befristung des Arbeitsvertrags durch den sachlichen Grund* der Eigenart der Arbeitsleistung gemäß § 14 Absatz 1 Nr. 4 TzBfG *gerechtfertigt*. Der Status des Klägers als Vertragsspieler einer Amateurliga rechtfertige keine abweichende Beurteilung. Tragend waren die Gründe, dass zum einen der Spieler nur zeitlich begrenzt sportliche Höchstleistungen erbringen könne, die wiederum vom Alter und von schwer messbaren physischen, psychischen und gruppendynamischen Faktoren abhängen. Zum anderen war relevant, dass die Clubs die Mannschaft nach einem spieltaktischen Konzept zusammenstellen müssten und es ihnen mit der Vereinbarung unbefristeter Verträge regelmäßig nicht möglich sei, sich von einem Spieler im Wege einer ordentlichen Kündigung (personenbedingt) zu trennen. Des Weiteren begründete das LAG die Entscheidung damit, dass eine Refinanzierung der Kosten für die Ausbildung des Spielers nicht möglich wäre, wenn ein Spieler jederzeit seinen Arbeitsvertrag kündigen könnte, ebenso wie der Club auch der Spieler ein wirtschaftliches Interesse an der Befristung habe und ihm zumindest vorübergehend das Risiko des Verlustes des Arbeitsplatzes durch eine ordentliche Kündigung auch im Falle der unvorhersehbaren Leistungsentwicklung, einer Verletzung oder einem eingetretenen Leistungsabfall genommen sei.

FAZIT

In der Gesamtschau ist die Befristung von Arbeitsverträgen in den Regionalligen vertretbar. Insoweit dürfte nunmehr Rechtssicherheit bestehen. Sie ist auch Ausdruck der zunehmenden sportlichen und auch wirtschaftlichen Professionalisierung sämtlicher Regionalligen. Die Regionalligateams wecken darüber hinaus zunehmend das Interesse von finanzstarken Geldgebern. Die Praxis der Befristung selbst hat vor allem wirtschaftliche Bedeutung für die Clubs. So wird dadurch die „Ablöse“ für einen vorzeitig wechselwilligen Spieler gesichert.

Im konkreten Fall darf aber nicht außer Acht gelassen werden, dass die Entscheidung des LAG einen Spieler betraf, der ein für Regionalligaverhältnisse weit überdurchschnittliches Gehalt bezog und dessen Vertrag darüber hinaus Gültigkeit für die 3. Liga und 2. Bundesliga hatte. Im erweiterten Kader von Regionalligisten ist es nicht unüblich, dass Spielergehälter im unteren dreistelligen Bereich gezahlt werden.

Es kommt daher zwingend auf die Bewertung des Einzelfalls an, ob zum einen tatsächlich eine Arbeitnehmereigenschaft im arbeitsrechtlichen Sinne vorliegt und wenn ja, inwieweit die Entscheidungsgrundsätze des LAG auf den Einzelfall übertragbar sind.

Offen ist darüber hinaus, inwieweit die besprochene Entscheidung auch auf die Befristungspraxis mit Jugendspielern in Nachwuchsleistungszentren sowie auf Trainer und auf Sportdirektoren speziell in den Ligen unterhalb der 1. Fußball-Bundesliga übertragen werden kann. ■

CAN YURTSEVEN
c.yurtseven@melchers-law.com

LL.M., verfügt aufgrund langjähriger Erfahrung über eine ausgezeichnete Expertise im Recht des professionalisierten Sports.

JOHANNES FISCHER
j.fischer@melchers-law.com

berät schwerpunktmäßig nationale und internationale Unternehmen im Wettbewerbs-, Datenschutz- sowie im IT- und eCommerce-Recht.

ml DATENSCHUTZ-/SPORTMEDIENRECHT

02 Werbliche Verwendung von Fotos

Der Verwendung von Fotos von (e-)Sportlern kommt aufgrund der damit einhergehenden Werbewirkung eine überragende Bedeutung zu. Bei der Verwendung von Fotos der Personen sind jedoch rechtliche Vorgaben zu beachten. Diese unterscheiden sich danach, ob die Person in einem Beschäftigungsverhältnis steht oder ein Sponsoring zugrunde liegt. Grundsätzlich bedarf es jedoch in beiden Konstellationen einer Rechtsgrundlage für die Verwendung der Fotos. Diese eignen sich dann für die werbliche Verwendung, wenn auf den Fotos die Person auch erkennbar ist. Ist die *Person erkennbar* und somit auch *identifizierbar*, handelt es sich hierbei um *personenbezogene Daten* nach Art. 4 Nr. 1 DS-GVO („Daten"). Welche Rechtsgrundlage allerdings für die Verarbeitung dieser Daten einschlägig ist, bestimmt sich danach, ob ein Beschäftigungsverhältnis besteht oder nicht.

BESCHÄFTIGUNGSVERHÄLTNIS

Die Verarbeitung von Daten von Beschäftigten richtet sich zunächst nach § 26 Abs. 1 BDSG. Nach dieser Norm dürfen Daten von Beschäftigten für Zwecke *des Beschäftigungsverhältnisses* verarbeitet werden, wenn dies für die Durchführung des Beschäftigungsverhältnisses *erforderlich* ist. Was erforderlich ist, bestimmt sich nach dem Inhalt der geschuldeten Arbeitsleistung des Beschäftigten.

In jüngerer Vergangenheit haben Arbeitsgerichte Beschäftigten *Schadensersatz* zugesprochen, wenn deren Fotos vom Arbeitgeber zu Werbezwecken verarbeitet wurden. So etwa bei einer Pflegehelferin, die in einem Werbevideo ihres Arbeitgebers zu sehen war, dieser aber keine *wirksame Einwilligung* hierfür eingeholt hatte. Diese war notwendig, da es nicht zum Aufgabenkreis einer Pflegehelferin gehört, Werbung für ihren Arbeitgeber zu machen.

Anders ist dies zu bewerten bei Personen, zu deren Aufgabenkreis es gehört, Außenkontakt zu haben bzw. auch den Arbeitgeber zu repräsentieren. Gehören solche Tätigkeiten zum Aufgabenkreis des Beschäftigten, ist eine entsprechende Datenverarbeitung, wie die werbliche Nutzung von Fotos, durchaus erforderlich für die Durchführung des Beschäftigungsverhältnisses, etwa der Nutzung auf der eigenen Website (vgl. LAG Köln, Urteil vom 14.09.2020, Az.: 2 Sa 358/20).

SPONSORING

Anders ist dies zu bewerten beim *reinen Sponsoring*, da hier gerade kein Beschäftigungsverhältnis besteht. Ein Sponsoring-Vertrag ist dadurch gekennzeichnet, dass sich der Sponsor dazu verpflichtet, dem Gesponserten insbesondere Geld zur Verfügung zu stellen, wofür der Gesponserte entweder aktiv Werbung betreibt oder den Sponsor zur Durchführung von Werbung unter Bezugnahme auf den Gesponserten berechtigt. Diese Berechtigung kann auch darin liegen, Fotos des Gesponserten verwenden zu dürfen.

In diesem Fall richtet sich die Datenverarbeitung zunächst nach der DS-GVO. Zwar gilt die DS-GVO bereits seit Mai 2018, bislang ist aber *ungeklärt*, wie das *Verhältnis zum KunstUrhG* ist. Das KunstUrhG enthält in den §§ 22, 23 spezielle Regelungen zur Zulässigkeit der Verbreitung und des öffentlichen zur Schau Stellens von Fotos. Zu den §§ 22, 23 KunstUrhG hat sich über Jahrzehnte hinweg eine detaillierte Rechtsprechung entwickelt. Der BGH hatte in zwei kürzlich ergangenen Entscheidungen die Möglichkeit, sich zu dem Verhältnis der DS-GVO zum KunstUrhG zu äußern (BGH, Urteil vom 21.01.2021, Az.: I ZR 207/19; BGH, Urteil vom 24.02.2022, Az.: I ZR 2/21). Er unterließ dies allerdings, jeweils unter dem Hinweis, dass das, was nach §§ 22, 23 KunstUrhG zulässig ist, nach der DS-GVO nicht unzulässig sein kann.

FAZIT

Sollen somit Fotos des Gesponserten zu werblichen Zwecken verwendet werden, sollte sich die Prüfung der Zulässigkeit weiterhin an den rechtlichen Vorgaben der §§ 22, 23 KunstUrhG orientieren. Für die Verwendung von Fotos des Gesponserten liegt regelmäßig keiner der Ausnahmetatbestände des § 23 KunstUrhG vor, so dass eine Einwilligung des Gesponserten nach § 22 KunstUrhG erforderlich ist. Eine solche Einwilligung wird üblicherweise mittels eines sogenannten „Model Release Vertrags" eingeholt, in welchem die Parteien entsprechend regeln, wie die Fotos verwendet werden dürfen und welche Gegenleistung hierfür geschuldet ist.

Besteht ein Beschäftigungsverhältnis, können Fotos im begrenzten Umfang zur Unternehmenspräsentation genutzt werden. Wie weit und wofür Fotos genutzt werden dürfen, sollte allerdings aus Gründen der Rechtssicherheit zusätzlich geregelt werden. ■

ml EUROPÄISCHES SPORTRECHT

03 Sportrechtliche Verfahren beim Europäischen Gerichtshof (EuGH) und Europäische Sportpolitik

Jahrelang war es ruhig um den Sport auf der Ebene der Europäischen Union. Die Super League-Ambitionen von zwölf großen Fußballclubs hat ihn erst im vergangenen Jahr wieder aus seinem Tiefschlaf geholt. Der Streit in der Rechtssache C-333/21 um die Gründung einer europäischen Super League im Fußball und Sanktionsmöglichkeiten der UEFA wurde Mitte Juli vor dem Europäischen Gerichtshof (EuGH) verhandelt. Das Ende des Jahres zu erwartende Urteil soll insbesondere die Frage klären, ob die UEFA-Statuten, insbesondere die „abschreckenden" Vorschriften, die Sanktionsmöglichkeiten und die genannten eigentumsähnlichen Rechte gegen europäisches Kartellrecht verstoßen.

MÖGLICHE IMPLIKATIONEN DER KOMMENDEN EuGH-URTEILE

Um es dramatischer zu formulieren: das parallele ISU-Verfahren (Rs. C-124/21 P) könnte in Kombination mit dem Super League-Verfahren das *bisherige Leitbild vom „Ein-Platz-Prinzip"* und damit das *Europäische Sportmodell* im schlimmsten Fall zum Einsturz bringen. Noch ist Zeit für die Rettung, so man denn will. Die Unterstützung des Europäischen Sportmodells seitens der Bundesregierung erfolgte zunächst eher halbherzig. Man verzichtete – im Gegensatz zu 15 anderen EU-Mitgliedstaaten – auf eine eigene Stellungnahme, sicherte dem DFB Anfang Juli dann aber immerhin Präsenz und Unterstützung für die mündlichen Verhandlung zu, welche letztlich darauf hinauslief, dass man zwar das Europäische Sportmodell unterstütze, aber gleichzeitig das EU-Kartellrecht als Schranke betrachte, an das sich auch UEFA und FIFA halten müssten.

EUROPÄISCHES PARLAMENT: ENTSCHLIEßUNG ZUR SPORTPOLITIK DER EU

Schon letzten November hat das Europäische Parlament (EP) mit seiner Entschließung zur Sportpolitik der EU die *Notwendigkeit eines starken Engagements für* die Integration der Grundsätze der *Solidarität*, der *Nachhaltigkeit*, der *Inklusion aller Menschen*, des *offenen Wettstreits*, des *sportlichen Verdienstes* und der *Fairness* betont und sich vor diesem Hintergrund entschieden gegen abtrünnige Wettbewerbe (sog. *„breakaway competitions"*) ausgesprochen, welche diese Grundsätze untergraben und die Stabilität des Sportökosystems insgesamt gefährden würden, und hat erstaunlicherweise explizit das deutsche Modell der Clubeigentümerschaft auf der Grundlage der 50+1-Regel erwähnt, das dem deutschen Fußball gute Dienste erwiesen habe und als mögliches Beispiel für andere Mitgliedstaaten zur Verbesserung ihrer eigenen Modelle dienen könne.

RAT DER EU: ENTSCHLIEßUNG ZU DEN SCHLÜSSELMERKMALEN DES EUROPÄISCHEN SPORTMODELLS

Der Rat der EU hat sich dem EP wenige Tage später mit seiner Entschließung zu den Schlüsselmerkmalen des europäischen Sportmodells unmittelbar angeschlossen. Insbesondere Vereinigungsfreiheit, pyramidaler Aufbau, ein offenes Auf- und Abstiegssystem, Solidarität, auf freiwilligem Engagement basierende Strukturen sowie die soziale, pädagogische, kulturelle und gesundheitliche Funktion des Sports im Einklang mit dem EU-Recht sollen Unterstützung finden.

NATIONALE ENTWICKLUNGEN

Daneben gibt es mit dem „Fan-Led Review of Football Governance" aus Großbritannien trotz des Brexits und dem laufenden „50+1"-Kartellverfahren in Deutschland auch auf nationaler Ebene Entwicklungen, die eine gewisse Ausstrahlungswirkung auf die EuGH-Prozesse haben dürften.

EuGH ALS MOTOR DER INTEGRATION

Ob die angegriffenen Verbandsstatuten dem sog. „Meca Medina"-Test, den der EuGH im Jahr 2006 entwickelt hat, sowie den Schranken des Art. 165 AEUV und den genannten politischen Absichtserklärungen Stand halten, werden die Urteile zeigen. Der EuGH galt stets als Motor der Integration, der wichtige Entscheidungen im Sinne des Binnenmarktes trifft. Insofern kann vermutet werden, dass er den Sport nicht spalten wird, indem er kommerziellen Ligamodellen einen Freifahrtschein erteilt, sondern vielmehr eine möglichst salomonische Entscheidung treffen wird, welche das „Ein-Platz-Prinzip" und die identitätsstiftende Wirkung der vor allem in Deutschland vorhandenen Vereinsprägung und der dadurch nach wie vor bestehenden Verbindung zwischen Amateur- und Profisport nicht über Bord werfen wird, die elementare Bedeutung für die gesellschaftliche Relevanz des Fußballs hat und schon 1999 das zentrale Anliegen des DFB bei der Schaffung der „50+1"-Regel war. Sed curia adhuc hoc probare est. ■

DR. HOLGER JAKOB
h.jakob@melchers-law.com

berät Mandanten im Sport-, eSport- und Glücksspielrecht. Auf Grund seiner vergangenen Tätigkeiten als General Counsel für eine Landeslotteriegesellschaft, einen internationalen Sportwettanbieter sowie einer der weltweit erfolgreichsten eSport-Clans kennt er die Abläufe und Interessen auch aus Unternehmenssicht. Er verfügt über ein substanzielles Netzwerk in der Sport-, eSport- und Glücksspielbranche und wurde 2022 von der WirtschaftsWoche als Top-Anwalt in der Rubrik Sportrecht ausgezeichnet.

MICHELLE HEMBURY
m.hembury@melchers-law.com

ist seit Anfang 2021 Teil der Gaming & Betting Law Practice Group bei MELCHERS und berät in allen Fragen des Verwaltungs- und Glücksspielrechts.

ml GLÜCKSSPIELRECHT

04 Werbung im Spannungsfeld zwischen verantwortungsvoller Regulierung und Stigmatisierung

In Deutschland sind die Rahmenbedingungen für Glücksspiel im *Glücksspielstaatsvertrag* („GlüStV 2021“) festgelegt. Mit dem Inkrafttreten des GlüStV 2021 am 01. Juli 2021 wurden erstmals neben Sportwetten und Lotterien auch *virtuelle Automatenspiele, Online-Poker* und *Online-Casinospiele erlaubnisfähig*. Mit der *Erweiterung des Online-Vertriebs* wird die bisherige Prohibitionspolitik umgewälzt. So soll der Schwarzmarkt ausgedünnt werden. Dies ergibt sich aus den regulatorischen Zielen, die an prominenter Stelle in § 1 Satz 1 GlüStV 2021 zu finden sind. Obwohl die Ziele ausweislich § 1 Satz 2 GlüStV 2021 gleichrangig nebeneinanderstehen, ist ihnen ein Spannungsfeld immanent. Je attraktiver das Glücksspiel auf dem legalen Markt wird, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Kunden und Kundinnen dem Schwarzmarkt den Rücken zuwenden (sog. „*Kanalisierung*“). Das legale Angebot muss aber stets auch die Belange des Gesundheits- und Spielerschutzes berücksichtigen. Einzahlungsgrenzen, Spielersperren, Spielzeitpausen oder Identifikations- und Verifizierungsprozesse verringern die Attraktivität im Vergleich zum Schwarzmarkt, wo solche oder ähnliche Schutzmaßnahmen meist nicht existieren. Zugleich dienen sie aber der *Spielsucht- und Geldwäscheprävention*. Es gilt folglich, eine ausgewogene Balance zwischen diesen Gesetzeszielen zu schaffen, indem die behördliche Praxis und Auslegung stets alle Regelungsziele und deren Gleichrangigkeit im Blick hat.

Werbung ist ein sinnvolles Mittel, um diesen Balanceakt zu manövrieren. Grundsätzlich wird Werbung als jede Äußerung bei der Ausübung eines Handelsgewerbes, Handwerks oder freien Berufs verstanden, mit der das Ziel verfolgt wird, den Absatz von Waren oder die Erbringung von Dienstleistungen (…) zu fördern (vgl. Art. 2 lit. A RL 2006/114/EG zu werblichem Verhalten).

Eine Bestandsaufnahme des Glücksspielstaatsvertrags mit Blick auf dessen Ziele ergibt, dass sehr viele Bestimmungen dem *Schutz von Spielenden und Minderjährigen* dienen. So müssen monatliche Einzahlungslimits von maximal EUR 1.000,00 pro Spieler eingehalten werden, die Spielaktivität sowie -dauer muss überwacht werden, Spielersperren gelten bundesweit und regelmäßige Pausen müssen durchgesetzt sowie Hinweise zu präventiven Zwecken müssen angezeigt werden. Die meisten dieser Spielerschutzmaßnahmen werden mittels nationaler, anbieterübergreifender Datenbanken beaufsichtigt. Hinzu kommen technisch anspruchsvolle Identifizierungs-, Verifizierungs- sowie Authentifizierungsinstrumente, damit der Ausschluss Minderjähriger gewährt sowie Geldwäsche verhindert werden kann.

Dreh- und Angelpunkt für die Austrocknung des Schwarzmarktes ist einerseits die Wettbewerbsfähigkeit des Weißmarktes, insbesondere vor dem Hintergrund eines etablierten Schwarzmarktes mit einem beachtlichen Kundenstamm, und andererseits einer konsequenten Verfolgung illegaler Angebote („*Enforcement*“).

DER WEG ZUR KANALISIERUNG

Doch wie und vor allem wie schnell werden die Aufsichtsbehörden das Verbot unlizenzierten Glücksspiels umsetzen, wie muss virtuelles Glücksspiel gestaltet sein, dass Spieler und Spielerinnen die sicherere Spielumgebung hinreichend attraktiv finden und wie darf außerhalb der anbietereigenen Webseiten für das Angebot geworben werden?

Im Vergleich zum terrestrischen Glücksspiel gibt es weder Laufkundschaft noch die Möglichkeit, durch die Gestaltung der äußeren Fassade einer Spielhalle Werbung für Onlineangebote zu betreiben. Doch insbesondere *Informationen über legale Produktangebote* können zur Erreichung des Kanalisierungsziels beitragen. Nach einer aktuellen Marktforschungsstudie ist das *Merkmal der Lizensierung* für 31 Prozent der Spieler wichtig bei der Entscheidung für ein Glücksspielangebot im Internet.

DER BLICK ÜBER DEN TELLERRAND

Das Beispiel Dänemark zeigt, dass alle *Stakeholder* von einer funktionierenden Glücksspielregulierung *profitieren können*. Dort finden mittlerweile über 90 Prozent aller Spielaktivitäten auf dem lizenzierten, legalen Markt statt. Damit weist Dänemark die statistisch höchste Kanalisierungsrate im europäischen Vergleich aus. Dazu trägt insbesondere die Wettbewerbsfähigkeit des legalen Marktes bei.

WORIN LIEGEN DIE POTENTIALE UND GEFAHREN IM ZUSAMMENHANG MIT GLÜCKSSPIELWERBUNG?

In dem Spannungsfeld zwischen lizensierten und nicht lizensierten Angeboten sollte ein Grundkonsens über zulässige Werbung bestehen, die in § 5

Abs. 1 und 2 GlüStV 2021 geregelt ist. Der Jugendschutz muss zwischen Kanalisierungsbestrebungen und ökonomischen Interessen besondere Berücksichtigung finden. Die zur Erlaubniserteilung einzureichenden *Werbekonzepte* müssen dies vorsehen und werden schließlich *Teil der Veranstaltererlaubnis*. Darüber hinaus bietet § 5 Abs. 1 Satz 2 GlüStV 2021 die Möglichkeit, in den Erlaubnissen individuell und antragsbezogen Regelungen für erlaubte Werbemaßnahmen zu setzen. Tatsächlich birgt maßvolle Werbung nur geringe Risiken für die Spielverhaltensentwicklung, kann aber im besten Fall sogar Vertrauen und Rechtssicherheit schaffen.

WERBUNG IST ERFORDERLICH

Durch maßvolle Werbung für Online-Glücksspiele kann dem *Informationsbedürfnis* entsprochen und zugleich der *Verbraucherschutz* berücksichtigt werden. Generelle Verbote einzelner Werbekanäle verbieten sich. Wenn zum Beispiel nachmittags nach „Casino“ gegoogelt wird und dabei nur Schwarzmarktangebote erscheinen, werden Nutzer diese Ergebnisse anklicken. So wäre es daher im Sinne einer Kanalisierung, dass zu dieser Zeit trotz des in § 5 Abs. 3 GlüStV 2021 normierten *Tageszeitverbots* weiterhin (Affiliate-)Werbung im Internet angezeigt werden darf. Dies erscheint nicht nur über eine systematische und teleologische Auslegung plausibel, sondern auch aus praktischen Gründen sinnvoll. Denn entweder folgert man aus einem Umkehrschluss zu § 5 Abs. 6 GlüStV 2021, dass Affiliate-Werbung gar nicht von dem Tageszeitverbot erfasst wird, oder der Rechtsanwender erkennt die praktischen Probleme eines Tageszeitverbots für statische Werbung und schließt diese daher vom Anwendungsbereich des § 5 Abs. 3 GlüStV 2021 aus. Während flexibel schaltbare Werbung mit einfachen technischen Mitteln so programmiert werden kann, dass sie in dem besagten Zeitfenster Endkunden gegenüber nicht sichtbar wird, gestaltet sich die Umsetzung des Tageszeitverbots für statische Werbung als wesentlich komplexer. Metadaten, auf deren Grundlage die Rahmenbedingungen der jeweiligen Werbemaßnahme im Internet festgelegt und von den Suchmaschinen hinterlegt werden, können lediglich mit zeitlichem Verzug aktualisiert werden. Eine auf die Stunde genaue Umsetzung einer Live-Schaltung oder -Abschaltung ist nicht möglich.

Genauso dürfen moderne Informationskanäle wie *Social Media* nicht von vorneherein verteufelt und als Plattform zulässiger Werbung verboten werden. Insbesondere jüngere Verbraucher, die jedoch überdurchschnittlich oft auf diesen Online-Umgebungen aktiv sind, reagieren auf werbliche Ansprachen. Das Risiko einer „Bubble“ für illegales Glücksspiel auf Social Media-Plattformen ist gefährlich und ab einem gewissen Punkt kaum noch zu überblicken oder einzudämmen. Pauschale Verbote verhindern, dass Veranstalter und Werbende in zeitgemäßer, lösungsorientierter Weise Kunden über ihr legales Glücksspielangebot informieren können.

FAZIT

Die Evaluierung des GlüStV 2021 sollte in einem fortlaufenden Dialog zwischen den Beteiligten stattfinden. Es hilft nicht, aufgrund der immer noch vorhandenen vielfältigen Schwarzmarktangebote die gesamte Branche zu stigmatisieren. Schließlich sind viele Anbieter bestrebt, sich am lizenzierten Markt zu beteiligen und mittels Kreativität und Ideenreichtum eine attraktive Spielumgebung zu schaffen, bei der der Spielerschutz eine große Rolle spielen soll. Positiv ist zudem, dass sich die relevanten Stakeholder bereits austauschen. So wurden beispielsweise schon Gespräche zwischen Anbietern, der Gemeinsamen Glücksspielbehörde (GGL) als zukünftiger Aufsichtsbehörde und dem Bundesbeauftragten für Sucht- und Drogenfragen geführt. ■

ROMAN HERPICH
r.herpich@melchers-law.com

ist auf öffentliches Recht und Verwaltungsrecht spezialisiert und berät nationale und internationale Mandanten und Mandantinnen in stark regulierten Märkten wie dem Glücksspielsektor. Dabei liegen die Schwerpunkte seiner Beratung in den Bereichen Regulierung, Lizensierung und Compliance. Zu seinem Tätigkeitsbereich gehört insbesondere die rechtliche Betreuung komplexer verwaltungsrechtlicher Genehmigungsverfahren.

ml REGULIERUNGSRECHT

05 Die Regulierung von eSport-Wetten in Deutschland

Der weltweite Umsatz im eSport-Markt belief sich im Jahr 2021 auf 1,14 Milliarden US-Dollar, Tendenz steigend. Gleiches gilt für die Zuschauerzahlen, also die Anzahl der Personen, die zumindest gelegentlich eSport-Events verfolgen. 2021 belief sich diese Zahl auf 489 Millionen. Das wettbewerbsmäßige Spielen auf Computern oder Konsolen hat sich damit längst zu einem boomenden Wirtschaftszweig entwickelt. Doch wie verhält es sich eigentlich mit Wetten auf eSport? Handelt es sich hierbei nicht lediglich um Sportwetten? Dafür müsste es sich bei diesen Wetten um ein erlaubnisfähiges Glücksspiel im Sinne des Glücksspielstaatsvertrages (GlüStV) handeln. Dies schließt insbesondere die Frage mit ein, ob eSport als Sport zu bewerten ist.

DER RECHTLICHE MIKROKOSMOS DER ERLAUBNISFÄHIGEN WETTEN

Gemäß § 3 Abs. 1 GlüStV liegt ein *Glücksspiel* vor, wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt. Letzteres ist immer der Fall, wenn für die Entscheidung der ungewisse Eintritt oder Ausgang zukünftiger Ereignisse maßgeblich ist. *Wetten* gegen Entgelt auf den Eintritt oder Ausgang eines zukünftigen Ereignisses sind folglich grundsätzlich Glücksspiele. Als *erlaubnisfähige Wetten* gelten allerdings *ausschließlich Sportwetten*, also Wetten zu festen Quoten auf einen zukünftigen Vorgang während eines Sportereignisses, auf das Ergebnis eines Sportereignisses oder auf das Ergebnis von Abschnitten von Sportereignissen.

Die alles entscheidende Frage lautet also: Handelt es sich bei einem *eSport-Wettkampf* um *ein Sportereignis*? Während diese Frage von den meisten eSport-Kennern wohl grundsätzlich bejaht wird, bereitet die Beantwortung der Verwaltung seit jeher Schwierigkeiten. Und das, obwohl der GlüStV klarstellt, dass ein Sportereignis ein sportlicher Wettkampf zwischen Menschen nach definierten Regeln ist. Lediglich eine Definition des Begriffs „*Sport*“ findet sich weder im Staatsvertrag noch in dessen Erläuterungen und ist *durch Auslegung zu ermitteln*. So heißt es zutreffend in den Erläuterungen zum GlüStV: „Der Begriff des Sports wird staatsvertraglich nicht definiert und ist der Auslegung zugänglich. Dies trägt dem Umstand Rechnung, dass sich das Verständnis darüber, welche Tätigkeiten als Sport anerkannt werden, in einem regelmäßigen Wandel befindet und sich auch während der Laufzeit dieses Staatsvertrages ändern kann. Der Staatsvertrag enthält deshalb auch beispielsweise weder ein generelles Verbot noch eine ausdrückliche Erlaubnis für Wetten auf ‚eSport‘-Ereignisse.“

Für die Klassifizierung als sportlicher Wettkampf muss deshalb der fragliche eSport *isoliert betrachtet* werden. Es darf sich bei dem jeweiligen Spiel nicht selbst um ein Glücksspiel handeln. Die Entscheidung über Sieg oder Niederlage darf also in der Regel nicht maßgeblich vom Zufall abhängen, sondern primär von den Fähigkeiten des Spielers. Neben dem Inhalt der Spiele entscheiden die konkrete Spielweise oder die Ausgestaltung des Mehrspielermodus darüber, ob ein Spiel Anreiz und Möglichkeit zum Kräftemessen bietet und das Spiel als Sport klassifiziert werden kann. Liegen die Voraussetzungen vor, sollte es selbsterklärend sein, inwiefern Geschicklichkeit und taktisches Vorgehen bei einem Shooter- oder Strategiespiel mit dem körperlichen und geistigen Einsatz bei einer Partie Dart oder Schach vergleichbar sind. Auch bewegungsarme Aktivitäten fallen jedenfalls unter den Begriff „Sport“.

Leider scheint die Verwaltung bisher die sportliche Komponente dieser Spiele sowie die gesellschaftliche Anerkennung von eSport gänzlich zu verkennen. Auch der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) stuft eSport trotz Bemühungen der Sportverbände bis dato nicht als Sportart ein.

Wetten auf eSport sind somit in Deutschland derzeit nicht erlaubt. Anders als in Großbritannien, Malta, Spanien, Italien oder Dänemark gibt es in Deutschland weiterhin Vorbehalte gegen den elektronischen Wettbewerb. Das Regierungspräsidium (RP) Darmstadt als zuständige Behörde für Sportwetten konnte sich bisher nicht dazu überwinden, Wetten auf eSport als erlaubnisfähig einzustufen.

Ein oder zwei Lichtblicke gibt es aber dennoch: Das *Glücksspielkollegium* als Repräsentant der 16 Bundesländer, das bis heute Entscheidungen des RP Darmstadt beeinflusst, gehört ab 01.01.2023 der Vergangenheit an. Es bleibt zu hoffen, dass durch das Ausscheiden des Glücksspielkollegiums eine an den gesellschaftlichen Wandel angepasste Handhabung Einzug finden wird. Neben dieser bedeutenden Veränderung wird auch die Zustän-

digkeit des RP Darmstadt zum neuen Jahr auf die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) in Halle (Saale) übergehen. Ihre zentrale Aufgabe ist es, ab dem 01.01.2023 den deutschen Online-Glücksspielmarkt zu regulieren, indem sie länderübergreifende Glücksspielangebote im Internet prüft und die erforderlichen Erlaubnisse erteilt. Vielleicht finden sich darunter bald auch die ersten Erlaubnisse für Wetten auf eSport. ■

ml KOMMENTAR

Die Diskussion um die *Erlaubnisfähigkeit von Wetten auf eSport-Ereignisse* darf sich der Realität nicht verschließen.

Fakt ist, dass in den Rechtsordnungen zahlreicher europäischer Länder solche Wetten *innerhalb der Glücksspielregulierung* erlaubt und geregelt sind. Dass sie unter den dortigen *Glücksspielrechtsbegriff* fallen, zeigt, dass die Definition grundsätzlich möglich ist und auch in Deutschland ohne Weiteres diesen Bereich von Wettarten erfassen kann. Die Definition von Glücksspiel selbst ist in all diesen Ländern grundsätzlich vergleichbar. Der Glücksspielcharakter einer solchen Wette steht völlig außer Streit. Nach der gegenwärtigen deutschen Glücksspielregulierung ist lediglich fraglich, ob auf der Ebene der Definition dessen, was als Sport angesehen werden kann, der Daumen für eSport nach oben oder unten zeigt.

Im Augenblick weist der Daumen nach unten. Das ist bedenklich und mit den Zielen einer *verantwortlichen Regulierung des Glücksspielmarktes* nicht in Einklang zu bringen. Deren Hauptziele sind der Spielerschutz und – im detaillierteren Sinne – die Bekämpfung und Vermeidung von Spielsucht.

Führt man sich vor Augen, dass Wetten auf eSport auch in Deutschland bis in das Jahr 2020 von führenden Sportwettenunternehmen angeboten wurden und in deren Portfolio – wie aus dem Markt bekannt – einen Anteil von rund 10 - 15 Prozent einnahmen, wird deutlich, dass die *Nachfrage* nach diesem Angebot einen *signifikanten Umfang* hatte. In logischer Folge lässt sich daraus schließen, dass eine ebenso nennenswerte Anzahl an Spielern tagtäglich diese Wetten platziert.

Im Zuge des *Sportwettenlizenzierungsverfahrens* hat das Regierungspräsidium Darmstadt im Jahr 2020, mutmaßlich unter Einflussnahme des Glücksspielkollegiums, *Wetten auf eSport für nicht erlaubnisfähig erklärt*. Seitdem werden diese Wetten von den in Deutschland lizenzierten Anbietern nicht mehr angeboten. Damit ist jedoch das Angebot keineswegs beseitigt. Es wurde vielmehr in den *Schwarzmarkt* verlagert. Dort aber gibt es keine Regulierung, keine Überwachung und keinen Spielerschutz, wohl aber – und nachhaltig – eine hohe Nachfrage.

Von einer verantwortungsbewusst ausgerichteten Regulierung hätte man erwartet, dass diese allein den Umstand berücksichtigt, dass bis zu rund 15 Prozent aller Wetten in Deutschland auf eSport-Ereignisse gesetzt werden. *Es wäre sehr einfach, sich dieser Verantwortung zu stellen*. Die Erläuterungen zum aktuellen Glücksspielstaatsvertrag zeigen den Weg. Es bedarf lediglich eines *Paradigmenwechsels*, im Verständnis des gesellschaftlichen Wandels *eSport-Ereignisse* – zumindest in gewissen Ausprägungen und Spielformen – *als Sportereignis anzuerkennen*. Das fällt aber oft schwer, weil über die Art und Weise, wie eSport-Wettkämpfe ausgetragen werden, häufig keine oder nur unzureichende Kenntnisse bei denen vorhanden sind, die von Politik und Regulierung in Bewertungsprozesse einbezogen werden. *Aufklärung tut Not*. Zudem kann es nicht funktionieren, die sachverständige Auslegung des Sportbegriffs Institutionen zu überlassen, die diese Frage nicht interessensneutral beurteilen können. Der Deutsche Olympische Sportbund kann sich nicht freisprechen von Eigeninteressen, die zumindest dann berührt werden, wenn mit der Anerkennung weiterer Sportarten auch die Diskussion der Gemeinnützigkeit und damit verbundener Mittelzuwendung an neue Vereine oder Einrichtungen verbunden ist.

Am 1. Januar 2023 übernimmt die Gemeinsame Glücksspielaufsichtsbehörde der Länder die Gesamtzuständigkeit für Glücksspielaufsicht und Glücksspielregulierung in Deutschland. Sie wird den Markt evaluieren und hat die Möglichkeit, dafür zu sorgen, dass der Bereich der Wetten auf eSport bei realistischer und zeitgemäßer Betrachtung nicht länger dem regulierten Glücksspielmarkt entzogen bleibt. Es besteht die Hoffnung, dass diese Verantwortung, wie in den dynamisch konzipierten Erläuterungen zum Staatsvertrag angelegt, dann endlich zur Maximierung des Spielerschutzes nachfragegerecht ausgeübt wird. ■

DR. JÖRG HOFMANN
j.hofmann@melchers-law.com

ist ein international anerkannter Fachmann im Glücksspielrecht. Als Past President der International Masters of Gaming Law (IMGL), einer der weltweit angesehensten Organisationen von Glücksspielrechtsexperten, verfügt er über ein globales Kompetenznetzwerk. Herr Hofmann wird regelmäßig von unabhängigen Anwalts-Rankingagenturen als „Leading Gaming Lawyer“ ausgezeichnet. Das Handelsblatt und „Best Lawyers“ führen ihn seit mehreren Jahren als einzigen Deutschen unter dem Siegel „Beste Anwälte“ in der Kategorie „Gaming Law“.

DR. HOLGER JAKOB
h.jakob@melchers-law.com

berät Mandanten im Sport-, eSport- und Glücksspielrecht. Auf Grund seiner vergangenen Tätigkeiten als General Counsel für eine Landeslotteriegesellschaft, einen internationalen Sportwettanbieter sowie einer der weltweit erfolgreichsten eSport-Clans kennt er die Abläufe und Interessen auch aus Unternehmenssicht. Er verfügt über ein substanzielles Netzwerk in der Sport-, eSport- und Glücksspielbranche und wurde 2022 von der WirtschaftsWoche als Top-Anwalt in der Rubrik Sportrecht ausgezeichnet.

ml PRAXISREPORT

06 eFootball in der Bundesliga

Die Virtual Bundesliga (VBL), der eFootball-Wettbewerb der DFL Deutsche Fußball Liga (DFL), ist durch Beschluss der DFL-Mitgliederversammlung Ende Mai als zusätzlicher Wettbewerb in den Liga-Statuten verankert worden.

Doch was bedeutet die Aufnahme der Virtual Bundesliga (VBL) als zusätzlicher Wettbewerb in die Liga-Statuten der DFL für die Bundesliga, Clubs und eSportler?

HINTERGRUND

Seit Jahren ist es ein Anliegen der DFL, sich stärker für den eSport zu öffnen. Dazu gehört nach ihrem Verständnis insbesondere auch, dass in der VBL, die in Kooperation mit der ESL vermarktet wird, alle Bundesligisten vertreten sind, um das Produkt möglichst attraktiv gestalten zu können. Um den Druck auf die Clubs zu erhöhen, hat man nun die Auflage des sog. „VBL-Kriteriums“ in die Lizenzierungsordnung eingefügt, das ab der Saison 2023/24 gilt und in der Saison 2022/23 bereits testweise bewertet wird. Allerdings wurde es als sog. B-Kriterium gekennzeichnet, d. h. eine Lizenzerteilung bleibt auch bei Nichterfüllung des VBL-Kriteriums möglich, der betreffende Club kann aber mit (monetären) Sanktionen belegt werden.

eFOOTBALL-TEAM

Für die Erfüllung des Kriteriums ist es erforderlich, dass sich der Club verpflichtet, mit einem *eFootball-Team mit mindestens drei und maximal fünf Personen* nach Maßgabe der VBL-Spielordnung an dem Club-Wettbewerb der Virtual Bundesliga (VBL) teilzunehmen. Gemäß § 7b DFL-Lizenzordnung muss der Bewerber zudem eine Person hauptamtlich als eFootball-Verantwortlichen beschäftigen und über eine als eFootball-Hauptspielstätte deklarierte Räumlichkeit mit erforderlicher und angemessener technischer Ausstattung nach Maßgabe der VBL-Spielordnung (insbesondere einem Internetanschluss mit erforderlicher und angemessener Leistung) verfügen.

KOOPERATION MIT EA SPORTS UND DAS WETTBEWERBSUMFELD

Nachvollziehbarer Weise wird es in den Statuten – anders als in der geltenden Turnierordnung, den Teilnahmebedingungen, den Vermarktungs- und Schiedsverträgen mit den Spielern – vermieden, den Spieletitel, der gegenwärtig in der VBL gespielt wird, explizit zu erwähnen: EA Sports FIFA.

Denn es ist keinesfalls gewiss, dass in der VBL auf Jahre weiterhin EA Sports FIFA gespielt werden wird. Auch wenn es momentan schwer vorstellbar erscheint, dass EA Sports seine Vormachtstellung in den kommenden Jahren einbüßen könnte, gibt es einige Indizien für spannende Monate in der eFootball-Szene.

Zum einen ist dies die Tatsache, dass sich EA und der Internationale Fußballverband FIFA nicht über eine weitere Zusammenarbeit einigen konnten, so dass EA die Namensrechte FIFA verliert und das Spiel ab der Saison 2023/24 EA Sports FC heißen wird. Zudem geben aber auch die jüngsten Gerüchte um einen möglichen Verkauf des Unternehmens EA Anlass zu Spekulationen.

Zum anderen ist aber auch darauf hinzuweisen, dass es wohl trotz der extrem hohen Eintrittsbarrieren Wettbewerber von EA und Konami [ex „Pro-Evolution-Soccer“ (PES), heute „eFootball PES“] gibt, die in den Markt wollen. So gab es unter anderem Berichte darüber, dass der Fußballweltverband mit seinem streitbaren Präsidenten Gianni Infantino nach der Trennung von EA Sports ein eigenes Spiel entwickeln wird. Außerdem wurde Ende Januar das Gameplay von UFL veröffentlicht, einem neuen Free2play-eFootball-Titel, der starken Fokus auf den Aspekt Fair2play legen will, was beides angesichts der teils heftigen Lootbox-Kritik an den Cardpacks im FUT-Modus von FIFA für die Community erstmal sehr interessant sein dürfte. Der Link zum UFL Gameplay Reveal lautet: https://www.youtube.com/watch?v=YmRpmiT2bF0

LIZENZRECHTE

In der Saison 2022/23 steht also auf der „Verpackung“ der VBL EA Sports FIFA, in der Saison 2023/24, also der ersten Saison, für die das VBL-Kriterium gilt, ändert sich eventuell nur der Name – doch wer weiß schon tatsächlich, welche Überraschungen EA sonst noch bereithalten wird. Was nach Ende der Kooperation der DFL mit EA Sports passiert, die im Jahr 2020 vorzeitig über das Jahr 2022 hinaus verlängert wurde, ist nicht vorherzusagen. In der ganzen Gemengelage gibt es nämlich ein Thema, das neben dem Gameplay entscheidend ist für den Erfolg eines eFootball-Titels, und das sind die Lizenzrechte an den Bild- und Namensrechten der Spieler und Clubs. Der Link zur Pressemitteilung der DFL lautet: https://www.dfl.de/de/aktuelles/virtual-bundesliga-wird-als-zusaetzlicher-wettbewerb-in-dfl-statuten-verankert/ ■

ml PORTRÄT

EX-NFL-Star Markus Kuhn: „Ich will meinen Sport pushen“

Der gebürtige Mannheimer Markus Kuhn hat vier Jahre auf der Position des Defensive Tackles American Football in der NFL gespielt und konnte dort den ersten deutschen Touchdown der Geschichte feiern. Im Interview erklärt der heutige Sportmanager den aktuellen Hype um American Football in Deutschland, die Perspektiven für die kommenden Jahre, die Vermarktungsmöglichkeiten und die Schönheit des Spiels.

Markus, in Deinem Podcast „The Vollmer and Kuhn Show“ erwähnst Du zwischendurch immer mal wieder Viernheim, die kleine Stadt in Südhessen, in der wir beide aufgewachsen sind. Dort hieß es früher immer: „Verne vorne!“. Was bedeutet Dir Viernheim?

Man sollte nie vergessen, wo man herkommt. Ich finde, diesen Satz kann man durchaus wörtlich nehmen, denn für einen Profisportler sind Kindheit und die ersten Stationen absolut prägend. Ich bin in Mannheim geboren und in Viernheim aufgewachsen, wo meine Mutter heute noch lebt. Für mich ist Viernheim gefühlt immer noch mein Zuhause, obwohl ich jetzt schon seit 15 Jahren meinen Lebensmittelpunkt in den USA habe und lange in New York lebe. Zwei Heimatbesuche im Jahr sind ein absolutes Muss für mich.

Was tust Du, wenn Du nicht gerade NFL-Spiele kommentierst oder mit Deinem Kollegen podcastest?

Es ist gerade alles sehr spannend. Ende letzten Jahres haben die NFL-Teams die Entscheidung über ihr zukünftiges Internationalisierungsprogramm („International Home Market Area“) getroffen. Zwar will mein Ex-Club, die New York Giants, Stand jetzt nicht mitmachen, aber 18 der 32 Clubs werden in den kommenden Jahren auf 8 ausländischen Märkten, darunter Deutschland, aktiv werden und entsprechende Lizenzen ausschreiben. Mit meiner Agentur unterstütze ich die Vermarktung und Verbreitung des Sports insbesondere in Deutschland und suche für die Spielergewerkschaft NFLPA weitere Lizenznehmer zur Vermarktung der NFL-bezogenen Persönlichkeitsrechte der Spieler. Außerdem entwickle ich Synergien für europäische Ligen, Clubs, Sponsoren und andere Unternehmen, die in den USA aktiv werden wollen.

Wie kann man sich das vorstellen?

Über mein Netzwerk in den USA und Europa bringe ich geeignete Stakeholder zusammen und überzeuge Investoren und Sponsoren von dem Produkt NFL. Ich „pushe“ meinen Lieblingssport, was mir logischerweise nicht schwerfällt, nicht nur, weil ich selbst total „dedicated“ bin, sondern weil American Football in Deutschland regelrecht durch die Decke geht. Es gibt auch immer mehr ausländische Athleten, die den Sprung in die Liga geschafft haben, und die betreue ich im Auftrag der NFLPA. Das passt ideal, schließlich gibt es nicht viele Menschen, die sich in die Situation eines jungen NFL-Spielers aus dem Ausland hineinversetzen können (lacht).

Wirklich? Ich habe zwar traditionell auch wieder den Super Bowl geschaut, aber ansonsten bekomme ich American Football in Deutschland seit Deinem Karriereende nicht mehr mit als früher.

Das liegt dann ausschließlich an Dir (lacht). Wir haben inzwischen über 30.000 Abrufe unserer Podcast-Show und wöchentlich kumuliert rund 1 Mio. TV-Zuschauer, die NFL-Spiele einschalten, was American Football zur TV-Sportart Nummer 2 in Deutschland macht. Und darüber hinaus gibt es seit letztem Jahr die European League of Football (ELF) sowie die German Football League (GFL), die ebenfalls seit Jahren einen Mitgliederzuwachs verbuchen kann. Deutschland ist für die NFL der größte Wachstumsmarkt außerhalb der USA. Und dieses Jahr wird das erste Mal in der Geschichte ein NFL-Spiel in Deutschland ausgetragen, was im Herbst in München stattfinden wird, nachdem inzwischen ca. 1/3 der Zuschauer des jährlichen NFL-Spiels in London von Deutschen besucht wird. Übrigens gab es in den ersten drei Tagen seit Bekanntgabe über 500.000 (!) Ticketanfragen für das Spiel in München.

Was ist denn – insbesondere im Vergleich zum Fußball – so stark an American Football?

Athletik, Taktik und Entertainment sind für mich die wichtigsten Charakteristika des American Football. Man kann American Football meiner Meinung nach mit keiner anderen Sportart vergleichen. Wir haben komplett unterschiedliche Athleten auf dem Platz. Von groß und schwer bis klein und flink ist alles vorhanden, je nach Position und Einsatzbereich des jeweiligen Spielers. Dann gibt es zusätzlich noch die so genannten „Specialists“ wie Kicker, Punter, Long Snapper etc. Auch das Spiel selbst ist völlig anders als andere Ballsportarten, da jeder einzelne Spielzug aus dem Stillstand ausgeführt wird, und wohl in keinem anderen Sport hat der Coach einen so direkten Einfluss auf das Spiel, da er mit seiner Taktik jeden Spielzug vorgibt. Daher nennt man es auch im Gegensatz zum „players‘ game“ wie im Fußball „coaches‘ game“. Und schließlich kommt noch das andere Stadionerlebnis hinzu. Ein Footballspiel ist für viele Fans ein ganztägiges Familienereignis. Mit Einkaufen, Grillen vor dem Stadion bis zum Start des Spiels, das brutto über drei Stunden dauert.

In Europa wurde im vergangenen Jahr die European League of Football (ELF) gegründet. Wie würdest Du die Spielstärke und die Qualität der Liga einschätzen?

Man sieht schon einen deutlichen Klassenunterschied in der Spielstärke. Doch zum einen ist die EFL natürlich eine Chance für ambitionierte Nachwuchsspieler, im Optimalfall in die NFL zu kommen, und zum anderen ist es für die Zuschauer schon attraktiv, wie professionell die Spiele, insbesondere im Vergleich zur GFL, präsentiert und kommentiert werden. Patrick „Coach“ Esume [der Mitinitiator und Commissioner der ELF, Anm. d. Red.] hat da gute Arbeit geleistet.

Hat American Football das Potenzial, sich in Deutschland langfristig neben Fußball, Basketball, Handball und Eishockey zu behaupten?

Davon bin ich überzeugt oder besser: es ist schon längst geschehen. American Football ist die meist gesehene Sportart nach Fußball und die Zuschauerzahlen im Stadion steigen ebenfalls stetig. Das ist schon ziemlich verrückt, wenn man darüber nachdenkt.

Was sind Deine aktuellen To-dos in Sachen Internationalisierung und Vermarktung?

Mir ist wichtig, meinen Sport auf allen Ebenen weiterzubringen. Dabei möchte ich die NFL, aber auch die vier Teams, die eine Lizenz für Deutschland bekommen haben, unterstützen.

Ein Meilenstein auf diesem Weg wird mit Sicherheit das erste NFL-Spiel auf deutschem Boden werden. München mit der Allianz Arena ist dafür natürlich prädestiniert, aber auch Frankfurt wird in Zukunft ein Top-Austragungsort sein. Außerdem ist es essentiell, den Sport jungen Menschen näher- und beizubringen. Flag-Football, die kontaktlose Variante des American Footballs, bietet sich hierfür ganz hervorragend an. Ich wünsche mir, dass Flag-Football auch im Schulunterricht gespielt wird. Es gibt für die Verbesserung von Schnellkraft und Koordinationsfähigkeit nur wenig vergleichbare Sportarten. Die NFL hat gerade Dr. Alexander Steinforth als Managing Director ausschließlich für Deutschland eingestellt, der sich neben Vermarktungsthemen unter anderem auch um die Verbesserung der Nachwuchsarbeit kümmern wird. Da gibt es etliche Schnittpunkte zu meinen Aktivitäten.

Stichwort DFL: Was kann die DFL von der NFL lernen?

Eine der Besonderheiten der NFL ist es, die Zuschauer nicht zu übersättigen. Jedes Team hat nur 16 bzw. neuerdings 17 Spiele in der Regular Season. Die spielfreie Zeit von März bis August macht die Fans jedes Jahr aufs Neue heiß und hungrig auf den Saisonstart. Des Weiteren führen Draft System und Team Salary Cap sowie eine Mindestgrenze für Spielerausgaben dazu, dass nahezu jedes Team die Chance hat, in der neuen Saison oben mitzuspielen. Ob man das in Europa entsprechend umsetzen könnte, weiß ich nicht, aber die Spannung in der Liga und die Überraschungen sind nach meiner Einschätzung auf jeden Fall der Hauptgrund dafür, dass die Fans den Sport auch in Europa immer eifriger verfolgen.

Gib es auch etwas, was die NFL von der DFL lernen kann?

Ich bin mir sicher, dass der US-Sport sich auch einiges von den europäischen Strukturen abschauen kann. Ich finde es interessant, Fans über Mitgliedschaften näher an den Club zu binden und ihnen in gewissen Bereichen sogar Mitentscheidungsbefugnisse zu geben. In manchen Bereichen ist der Fußball sogar einen Schritt voraus, z. B. in manchen Aspekten der Nachwuchsförderung. Im Fußball werden viele Talente früher von den Proficlubs gescoutet als in der NFL.

Wie bewertest Du die Wettbewerbssituation zwischen verschiedenen Ligen, insbesondere im Vergleich zum europäischen Profifußball?

Die NFL ist die globale Super League des American Football, das steht außer Frage. Insoweit gibt es da auch keine Konkurrenz. Nicht zu vergessen ist der College Football in Amerika, der extrem beliebt ist und viele Zuschauer sowohl in den Stadien als auch im TV anzieht. Aus meiner Sicht ist es die ideale Ergänzung zum Premiumprodukt NFL und oft unterscheiden sich die NFL-Fans von den Fans des College Footballs sehr in ihren Vorlieben. Ein vergleichbares Modell könnte ich mir auch im europäischen Profifußball durchaus vorstellen. Wenn man eine finanzstarke europäische Super League mit den besten Spielern hätte und in den nationalen Ligen wieder für mehr sportliche Ausgeglichenheit sorgen würde, damit es wieder spannender wird, hätte man sowohl ein Premium-Entertainmentprodukt sowie regionale Ligen mit einer enormen Anziehungskraft.

Danke für das spannende Gespräch, lieber Markus!

Das Interview führte Dr. Holger Jakob. Die Erstveröffentlichung erfolgte in der SpoPrax in Heft 04/2022. Vielen Dank für die Zweitverwertungsmöglichkeit.

ZUR PERSON

Der 35-jährige Sportmanager Markus Kuhn lebt mit seiner Familie in New York. Seine Eltern, seine ältere Schwester und viele Freunde leben in Deutschland, was die enge Verbindung mit seinem Heimatland aufrechterhält. Ab 2012 spielte er insgesamt vier Jah-re in der National Football League (NFL). Anschließend hat er seinen Master in Sport-Management an der Columbia University in New York gemacht. Währenddessen kommentierte er bei ran Football NFL-Spiele und hat 2019 alle Montagsspiele für DAZN kommentiert. Danach war er bei seinem ehemaligen Club New York Giants als Assistent der kaufmännischen und sportlichen Geschäftsführung tätig. Mit Sebastian Vollmer macht er außerdem den offiziellen deutschen NFL-Podcast „The Vollmer and Kuhn Show". Seit Anfang des Jahres ist er mit seiner eigenen Sportvermarktungsagentur insbesondere in Sachen Internationalisierung im Sport tätig und unterstützt Ligen, Clubs und Sponsoren auf beiden Seiten des Atlantiks. ■

---

ml MITTEILUNG

Kooperation mit der FeSR zum Thema eSport

Die Forschungsstelle für eSport-Recht der Universität Augsburg („FeSR") und die Kanzlei MELCHERS Rechtsanwälte kooperieren seit Mai 2020, um sich gemeinsam den rechtlichen Implikationen der eSport-Branche zu widmen. Inhalt der Kooperation sind vor allem der Austausch zwischen Praxis und Wissenschaft mit Fokus unter anderem auch auf glücksspielrechtliche Aspekte.

Die FeSR ist eine unabhängige Einrichtung der Juristischen Fakultät der Universität Augsburg unter der Leitung von Prof. Dr. Martin Maties. Ziel der Einrichtung ist es, juristische Forschung im Bereich eSport zu betreiben. Darüber hinaus versteht sich die FeSR als Ansprechpartnerin für Politik, Ministerien, Verbände und Unternehmen.

ml MITTEILUNG

Vorstellung der Praxisgruppen Sport & eSport sowie Gaming & Betting Law

Dr. Jörg Hofmann
Rechtsanwalt, Partner

Dr. Jörg Hofmann leitet das Glücksspielrechtsteam von MELCHERS und ist „Past President“ der International Masters of Gaming Law (IMGL). Er ist seit Mitte der 90er Jahre im Glücksspielrecht tätig und berät Unternehmen in allen Bereichen der Glücksspiel- und Entertainmentindustrie, die vom Start-up bis zum Weltmarktführer seine Erfahrungen in regulatorischer und strategischer Beratung auf dem deutschen und in internationalen Märkten schätzen. Dr. Hofmann ist einer der gefragtesten Redner und Moderatoren auf Glücksspielrechtskonferenzen weltweit.

Angesehene juristische Rankings, darunter Chambers Global, Handelsblatt und Best Lawyers, stufen ihn regelmäßig als führenden Experten für Glücksspielrecht ein. Who’s Who Legal zeichnete ihn 2020 in der Global Awards Kategorie mit dem Titel „Entertainment Lawyer of the Year“ aus.

“Peers consider him an `amazing` and `go-to person in Germany`, with one describing him as someone they `would very happily refer German law to.` His wide-ranging expertise spans regulations, licensing and gaming-related M&A.”
Chambers Global

Dr. Matthias Spitz
Rechtsanwalt, Partner

Dr. Matthias Spitz berät deutsch- und englischsprachige Mandanten im Glücksspiel- und Entertainmentrecht sowie im Verwaltungsrecht. Unternehmen aus der Gaming & Entertainmentindustrie suchen seinen gefragten Rat zu regulatorischen und genehmigungsbezogenen Rechtsfragen und lassen sich von ihm vor Gericht und in behördlichen Genehmigungsverfahren vertreten. Rechtsanwalt Spitz verfügt über ein ausgezeichnetes Netzwerk in der Branche und hat langjährige Erfahrung in der Lobbyarbeit und der Kommunikation mit Behörden. Er veröffentlicht regelmäßig Beiträge in renommierten Fachpublikationen.

“Sources hail Matthias Spitz as a `terrific, really well-informed and approachable lawyer`. His developing practice includes helping clients to navigate the German regulatory landscape, developing advertising strategies and launching new products in the gaming market.”
Chambers Global

Dr. Holger Jakob
Rechtsanwalt

Dr. Holger Jakob leitet die MELCHERS Sports & Esports Law Practice Group und ist Mitglied der MELCHERS Gaming & Betting Law Practice Group. Er vertritt deutsch- und englischsprachige Mandanten in allen Fragen des Sport-, Esport- und Glücksspielrechts. Rechtsanwalt Jakob berät seit über 20 Jahren Mandanten aus dem Sportbusiness, insbesondere dem Profifußball. Zu seinen Mandanten gehören professionelle Sportler, Agenten und Clubs, die juristische Expertise unter anderem in folgenden Angelegenheiten suchen: Athletenvereinbarungen und Spielerverträge, Spielerberater- und -vermittlungsverträge, kommerzielle Partnerschaften wie Sponsoring- und Werbeverträge, Ausrüsterverträge. Seit seinen Stationen als General Counsel für einen internationalen Glücksspielanbieter und eines der weltweit führenden Esport-Teams verfügt er außerdem über ein großes Netzwerk in der Glücksspiel- und eSport-Industrie. Er veröffentlicht regelmäßig Beiträge in renommierten Fachpublikationen und ist Co-Host des Sportrechtspodcasts „Liebling Bosman“. Seit 2019 ist er Richter am Verbandsschiedsgericht des ESBD – eSport-Bund Deutschland e. V..

Dr. Dieter Thünnesen
Rechtsanwalt, Fachanwalt für Insolvenzrecht, Diplom-Betriebswirt, Partner

Dr. Dieter Thünnesen ist seit 1982 als Anwalt tätig und war Assistent an einem Universitätsinstitut für nationales und inter-

ml MITTEILUNG

Vorstellung der Praxisgruppen Sport & eSport sowie Gaming & Betting Law

nationales Wirtschaftsrecht. Er hat ein hohes Maß an Prozesserfahrung erlangt. Diese Erfahrung und seine betriebswirtschaftlichen Kenntnisse qualifizieren ihn besonders für die Beratung in komplexen und in wirtschaftsrechtlichen Streitigkeiten. Daneben wurde er viele Jahre regelmäßig zum Insolvenzverwalter bestellt. Geschäftsleiter, Gläubiger und Vertragspartner von insolventen oder insolvenzgefährdeten Unternehmen setzen auf seine Kompetenz und seinen Erfahrungsschatz, aber ebenso Vertragspartner, wenn sie rechtliche Beratung und Unterstützung oder eine Prozessvertretung suchen. Seit einigen Jahren ist zunehmend der Profisport zu seinem Tätigkeitsbereich der Beratung und Prozessvertretung geworden.

„Dr. Thünnesen: Insolvenzrechtlicher Experte, sehr überlegte Vorgehensweise vor dem Hintergrund tiefer insolvenzrechtlicher Kenntnisse."
Legal 500 Deutschland

Can Yurtseven
LL.M., Rechtsanwalt

Can Yurtseven vertritt bekannte Spieler, Trainer und Berater im professionellen Sport. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der arbeitsrechtlichen Beratung von nationalen und internationalen Spielern und Trainern. Darüber hinaus vertrauen nationale und internationale Spielerberater seiner Expertise im Recht der Spielervermittlung.

Im Bereich der Rechtsverfolgung und Prozessführung ist sein Rat insbesondere bei komplexeren zivilrechtlichen Verfahren gefragt.

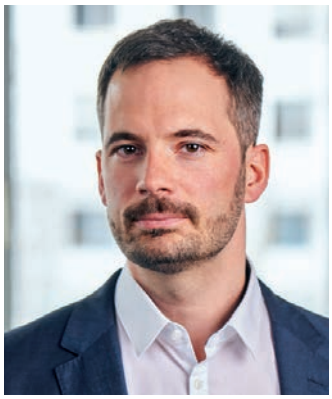
Gerrit Pülm
Diplom-Kaufmann, Wirtschaftsprüfer, Steuerberater, Fachberater für Internationales Steuerrecht, Partner

Herr Pülm betreut Unternehmen in steuerlichen und betriebswirtschaftlichen Fragestellungen. Daneben verfügt Herr Pülm über eine langjährige Prüfungserfahrung in der Lizenzierung der Eishockey- und Volleyball-Liga. Als Geschäftsführer der DVL Deutschen Volleyball-Liga GmbH konnte er wichtige Kontakte in den Profisport knüpfen. Durch die guten Verbindungen zu Vereinen und Spielerberatern berät Herr Pülm seit über 10 Jahren erfolgreich Berufssportler, überwiegend Profis aus der ersten Fußball-Bundesliga, in steuerlichen Angelegenheiten. Eine besondere Expertise hat Herr Pülm in der Beratung ausländischer Spieler vor dem Hintergrund des internationalen Steuerrechts entwickelt.

Prof. Dr. Clemens Weidemann
Rechtsanwalt, Fachanwalt für Verwaltungsrecht

Clemens Weidemann ist Fachanwalt für Verwaltungsrecht und Honorarprofessor an der Universität Würzburg. Seine langjährige Expertise umfasst die gesamte Bandbreite der wirtschaftsrelevanten Regulierung mit den Bezügen zum nationalen und europäischen Verfassungsrecht – unter anderem das Umwelt- und Planungsrecht, das KFZ-Typgenehmigungsrecht, das sonstige Produktrecht und das stets komplexer werdende Glücksspielrecht. Im Glücksspielrecht und in anderen Rechtsbereichen mit hoher ökonomischer und politischer Bedeutung ist Rechtsanwalt Weidemann immer wieder vor höchsten Gerichten tätig und auch als Gutachter gefragt. Er wird in den relevanten Anwaltsrankings seit vielen Jahren als führende Persönlichkeit und Experte für Glücksspielrecht ausgezeichnet.

Nikolai Straimer
LL.M., Rechtsanwalt, Wirtschaftsjurist (Univ. Bayreuth)



Rechtsanwalt Straimer ist auf hoch regulierte Märkte spezialisiert und berät nationale und internationale Mandanten mit Schwerpunkt auf Regulierung, Lizenzierung, Compliance und Marketing. Durch die mehrjährige Beratung von internationalen Unternehmen bei komplexen verwaltungsrechtlichen Genehmigungsverfahren im Glücksspielrecht wie Konzessionsverfahren für Sportwetten und virtuelles Automatenspiel verfügt er über eine umfangreiche Expertise in der Prüfung und Beratung komplexer Zuverlässigkeitsfragen. Er schreibt regelmäßig Beiträge in Fachzeitschriften und Blogs.

Roman Herpich
Rechtsanwalt

Roman Herpich ist auf öffentliches Recht und Verwaltungsrecht spezialisiert und berät nationale und internationale Mandanten in stark regulierten Märkten. Zu seinem Tätigkeitsbereich gehört insbesondere die rechtliche Betreuung komplexer verwaltungsrechtlicher Genehmigungsverfahren, wie insbesondere im Glücksspielsektor sowie dem wachsenden eSport-Markt, wenn es um medien- und jugendschutzrechtliche Fragen geht. Allgemein liegt der Schwerpunkt seiner Beratung in Regulierungs-, Lizensierungs- und Compliance-Themen.

Michelle Hembury
Rechtsanwältin

Michelle Hembury berät deutsch- und englischsprachige Mandanten zu Fragen des Glücksspielrechts. Außerdem ist ihre Expertise im Verwaltungsrecht und anderen Bereichen des öffentlichen Rechts gefragt. Dabei konzentriert sich ihre Tätigkeit auf die Beratung und Unterstützung bei anspruchsvollen Lizenzierungsverfahren. Ihre Mandanten profitieren dabei insbesondere von den regulatorischen Fachkenntnissen, die sie sowohl im Bereich des komplexen Glücksspielrechts als auch im klassischen Wirtschaftsrecht erworben hat. Darüber hinaus umfasst ihr Wissen auch spezielle Rechtsgebiete, die bei Genehmigungsverfahren jeglicher Art in neu entstehenden Wirtschaftszweigen im Fokus stehen, wie etwa das Werberecht oder das Geldwäscherecht. Außerdem engagiert sie sich regelmäßig in Fachzeitschriften, Publikationen sowie Podcasts.

Dr. Norbert Stegemann
Rechtsanwalt, Partner

Dr. Norbert Stegemann ist seit über 30 Jahren im Bereich des Wirtschaftsstrafrechts und der Compliance-Beratung tätig. Er verfügt nicht nur über ausgeprägte Kenntnisse des materiellen Steuer- und Wirtschaftsstrafrechts, sondern hat auch langjährige Erfahrung im Umgang mit den Ermittlungsbehörden.

Ein Schwerpunkt der Beratung von Rechtsanwalt Stegemann liegt in der präventiven Beratung: von internen Complianceregelungen bis zu steuerrechtlichen Selbstanzeigen.

„Häufig empfohlen: Dr. Norbert Stegemann (Wirtschafts- und Steuerstrafrecht).“
JUVE Handbuch der Wirtschaftskanzleien

Dr. Arndt Riechers
Rechtsanwalt, Fachanwalt für Gewerblichen Rechtsschutz, Partner

Dr. Arndt Riechers berät seit 25 Jahren nationale und internationale Mandanten im Gewerblichen Rechtsschutz. Sein Schwerpunkt liegt dabei im Marken-, Wettbewerbs-, Urheber- und Kartellrecht. Er ist gefragter Berater bezüglich der Sicherung und Durchsetzung gewerblicher Schutzrechte und deren Abwehr sowie der Erstellung und Prüfung von Kauf- und Lizenzverträgen. Regelmäßig berät Rechtsanwalt Riechers zu Fragen des Sponsoring und Ambush Marketing, der Lizenzierung von Spielplänen, Bildrechten u. a. sowie Rechtsfragen im Zusammenhang mit der Vermarktung von Sportevents. Ein weiterer Schwerpunkt ist die Prozessführung im Gewerblichen Rechtsschutz. ■

ml MITTEILUNG

RA Dr. Holger Jakob im Herausgeberbeirat der Zeitschrift SpoPraX – Sportrecht und E-Sportrecht in der Praxis

Dr. Holger Jakob, Rechtsanwalt bei MELCHERS, berät und publiziert neben seiner Tätigkeit in der Praxisgruppe Gaming and Betting Law zu sport- und E-Sportrechtlichen Themen. Nachdem er im vergangenen Jahr in den Herausgeberbeirat der juristischen Fachzeitschrift SpoPraX berufen worden ist, wird er darin künftig auch regelmäßig selbst publizieren.

Die SpoPraX ist adressiert an Entscheider, Berater und Athleten in der Sport- und E-Sportbranche. Die Zeitschrift schließt eine Lücke im Bereich der Fachpublikationen rund um die Themen Sportrecht und E-Sportrecht. Das monatlich erscheinende Heft hat einerseits den Anspruch auf wissenschaftliches Niveau, andererseits bietet es empirisch fundierte Entscheidungshilfen für die

berufliche Praxis. Der aus Forschung und Praxis besetzte Herausgeberbeirat stellt sicher, dass dieser Anspruch erfüllt wird. ■

ml MITTEILUNG

„Liebling Bosman“ – der Sportrechtspodcast zu allen rechtlichen Themen rund um den Sport

Der Podcast mit Dr. Holger Jakob (MELCHERS), Dr. Christopher Wiencke (Heuking) sowie Fabian Reinholz und Robert Golz (Härting) ist sozusagen die juristische Verlängerung unter den Sportpodcasts. Seit Mai 2020 haben die vier Kollegen bereits 22 Folgen aufgenommen. Zielgruppe sind alle, die im Sportbusiness tätig sind oder sich für rechtliche Zusammenhänge im Sport interessieren. (Zahlende) Werbepartner gibt es zwar noch nicht, doch besteht seit Anfang 2022 die Kooperation mit der Fachzeitschrift SpoPraX. Im Podcast besprochen werden aktuelle Rechtsfragen aus dem Sport, wie z. B. Klagen von Fußballclubs gegen einschränkende Coronamaßnahmen, mögliche Haftungsfragen bei Unfällen im Sport oder die „50+1“-Regel. Teilweise werden auch Spezialthemen aufgegriffen wie kartellrechtliche Fragen des US-Collegesports und der US-Profiligen, die Arbeit der NADA oder das Ökosystem des eSports. Auch Gäste gehören zum Konzept. Die prominentesten Gäste bisher waren Andreas Luthe (Torwart des 1. FC Kaiserslautern) sowie der Landesdatenschutzbeauftragte von Baden-Württemberg Stefan Brink und Rainer Koch (ehemaliger DFB-Präsident). Gehört und abonniert werden kann der Podcast bei allen gängigen Podcatchern wie Spotify, Apple, Deezer etc. ■

IMPRESSUM

HERAUSGEBER
Melchers Rechtsanwälte
Partnerschaftsgesellschaft mbB
Sitz Heidelberg
Amtsgericht Mannheim PR 700195

CHEFREDAKTION
Dr. Ilona Renke
i.renke@melchers-law.com

KONZEPTION UND GESTALTUNG
CT Medienberatung, Wiesloch
bfw tailormade communication
GmbH, Neustadt a. d. Weinstraße

ERSCHEINUNGSWEISE
4 Ausgaben pro Jahr

NACHBESTELLUNGEN
info@melchers-law.com

STANDORTE UND KONTAKT
HEIDELBERG
Im Breitspiel 21, 69126 Heidelberg
T +49-(0)6221-18 50-0
F +49-(0)6221-18 50-1 00
E heidelberg@melchers-law.com

BERLIN
Katharinenstraße 8, 10711 Berlin
T +49-(0)30-3 10 13 99-0
F +49-(0)30-3 10 13 99-10
E berlin@melchers-law.com

FRANKFURT AM MAIN
Solmsstraße 71
60486 Frankfurt/Main
T +49-(0)69-6 53 00 06-0
F +49-(0)69-6 53 00 06-40
E frankfurt@melchers-law.com

MANNHEIM
O4, 7
68161 Mannheim
T +49-(0)621-411025
F +49-(0)621-411027
E mannheim@melchers-law.com

www.melchers-law.com