

# Checkliste/Beobachtungsmerkmale zur Früherkennung von Problemspielern in Spielhallen (nach Hayer, Kalke, Buth & Meyer, 2013)

- • • Konnten Sie mindestens drei bis vier der oben aufgeführten Merkmale bei einem Spielgast beobachten, dann zögern Sie nicht, den Spielgast anzusprechen. Geben Sie den Informationsflyer weiter und verweisen Sie auf die im Flyer aufgeführten Einrichtungen des professionellen Hilfesystems.

Kategorie	Nr.	Verhaltensindikator	Ja	Nein
Spielverhalten – Spielzeit (3)	1	Gast besucht die Spielstätte mehrere Tage hintereinander und spielt mit hoher Verweildauer		
	2	Gast spielt mehr als 4 Stunden am Stück		
	3	Gast erscheint mehrmals täglich in der Spielstätte		
Spielverhalten – Spielmuster (2)	4	Gast verspielt Gewinne immer wieder und verlässt die Spielstätte in der Regel ohne Geld		
	5	Gast kündigt an, sein Spielverhalten einzuschränken, ohne sich jedoch daran zu halten		
Spielverhalten – Einsatzvolumen (1)	6	Gast spielt über einen längeren Zeitraum mit hohen Einsätzen pro Einzelspiel		
Spielverhalten – Gewinnsituation (1)	7	Gast zeigt keine Freude mehr im Falle eines größeren Gewinns		
Umgang mit Geld (2).	8	Gast wechselt während einer Spielsitzung mehrfach höhere Geldbeträge zum Weiterspielen		
	9	Gast verlässt kurzzeitig die Spielstätte, offensichtlich um Bargeld zu besorgen		
Aggression (1).	10	Gast wirkt zunächst entspannt, verhält sich aber mit zunehmender Dauer immer aggressiver		
Habitus (4)	11	Gast zeigt Anzeichen von großer Anspannung, d.h. Hektik, Nervosität oder Unruhe		
	12	Gast ist vom Spielgeschehen vollständig eingenommen und nimmt andere Umweltreize gar nicht wahr		
	13	Gast ist sehr ungeduldig oder genervt, wenn der Wechselvorgang nicht schnell genug erfolgt		
	14	Gast spielt weiter, obwohl er stark übermüdet ist oder sich offensichtlich nicht gut fühlt.		
Entwicklungsdynamik (3)	15	Gast zeigt deutlich negative Veränderungen in der Kommunikation (Verschlossenheit, Rückzug, wird stiller bzw. spricht ausschließlich von Belastungen)		
	16	Gast intensiviert sein Spielverhalten deutlich erkennbar (z.B. in Bezug auf Spielhäufigkeit, Spieldauer, Einsatzhöhe pro Einzelspiel, Höhe der Gesamteinsätze, Anzahl der parallel bespielten Automaten)		
	17	Gast benötigt immer höhere Gewinne, um positive Gefühle zu zeigen.		
Soziales Umfeld (1)	18	Gast lügt bezüglich seines Aufenthaltsortes (z.B. beim Telefonieren)		