## Bekanntmachung der Eidgenössischen Spielbankenkommission

An die Hersteller, Inverkehrbringer, Aufsteller und Betreiber der automatisierten Spiele Crazy Shark, Fantasy Kingdom, Hot Slots, Magic Fruits (532-005), Magic Money, Money Machine, Queen of Cards, Rich Pirate, Soccer Star und Speed Bingo auf der Spielplattform Matrix:

- Die Eidgenössische Spielbankenkommission (ESBK) beabsichtigt, die automatisierten Spiele Crazy Shark, Fantasy Kingdom, Hot Slots, Magic Fruits (532-005), Magic Money, Money Machine, Queen of Cards, Rich Pirate, Soccer Star und Speed Bingo als Glücksspielautomaten im Sinne von Artikel 3 Absatz 2 des Bundesgesetzes über Glücksspiele und Spielbanken vom 18. Dezember 1998 (SBG; SR 935.52) zu qualifizieren und einer allfälligen Beschwerde die aufschiebende Wirkung zu entziehen.
- 2. In Anwendung von Artikel 30a des Bundesgesetzes über das Verwaltungsverfahren vom 20. Dezember 1968 (VwVG; SR 172.021) gibt die ESBK allen Interessenten Gelegenheit, den Entwurf der beabsichtigten Verfügung mit deren Begründung bei der ESBK, Eigerplatz 1, 3003 Bern (nach telefonischer Voranmeldung) einzusehen und dazu Einwendungen zu machen. Personen, die sich am Verfahren als Partei beteiligen wollen, werden aufgefordert, dies der ESBK zusammen mit einer Stellungnahme mitzuteilen. Wer von dieser Möglichkeit während der Auflagefrist keinen Gebrauch macht, ist vom weiteren Verfahren grundsätzlich ausgeschlossen. Die ESBK setzt dazu eine Frist von 30 Tagen. Diese beginnt einen Tag nach dem Erscheinungstag dieser Publikation zu laufen.
- 3. Die Parteien k\u00f6nnen verpflichtet werden, eine Vertretung zu bestellen, Verfahrenskosten und eine Parteientsch\u00e4digung zu zahlen (Art. 30a Abs. 3 VwVG). Treten in der Sache mehr als 20 Personen mit kollektiven oder individuellen Eingaben auf, um gleiche Interessen wahrzunehmen, so kann die ESBK verlangen, dass sie f\u00fcr das Verfahren einen oder mehrere Vertreter bestellen (Art. 11a VwVG).

17. Dezember 2013

Eidgenössische Spielbankenkommission

2013-3103 9431