


FAQ zum deutschen Waffengesetz

Das wichtigste zum Waffenrecht für RAM & RAP

I. Der Real Action Marker

1. Die Legende mit dem 
2. Altersgrenzen und sonstige Voraussetzungen für den Kauf
3. WBK & Waffenschein
4. Lampen & Laser
5. V0 / Mündungsenergie
6. Vollautomatisches Schießen / Fullauto
7. Umbaumaßnahmen an der RAM - was darf man, was nicht!?
8. Reparaturen / Wartung
9. Schalldämpfer
10. Nachtsichtgeräte
11. Aufbewahrung
12. Transport
13. Führen

II. Real Action Paintball

Alles über's Zocken

1. Anforderungen an das Gelände
 - a) Allgemeine Anforderungen
 - b) Befriedung des Grundstückes
 - c) Verhinderung der Gefährdung Außenstehender
2. Einverständnis
3. Genehmigung durch Ordnungsbehörden

III. Import / Export

1. Einfuhr von Real Action Markern nach Deutschland
2. Ausfuhr aus Deutschland und Spielen im Ausland
3. Einfuhr von An- und Umbauteilen

IV. Strafen und was passiert wenn...

Prolog

Real Action Marker und das Spiel mit diesen, genannt Real Action Paintball, soll Spaß machen! Leider hat unsere Regierung in den vergangenen Jahren aufgrund einiger tragischer Vorfälle das deutsche Waffengesetz immer weiter verschärft, so dass es mittlerweile auf Platz 3 der härtesten Waffengesetze der Welt steht.

Aus diesem Grund gibt es eine Vielzahl an Dingen zu beachten, damit der Spielspaß nicht durch plötzlichen Besuch der Ordnungsbehörden getrübt wird.

Dieses FAQ (Frequently Asked Questions) betreffen ausschließlich das deutsche Waffenrecht. In anderen Ländern gelten andere, meist wesentlich liberalere, gesetzliche Regelungen. Diese Abhandlung wurde nach bestem Wissen und Gewissen erstellt, erhebt allerdings keinen Anspruch auf Rechtsverbindlichkeit, Vollständigkeit oder Korrektheit. Alle im Folgenden gemachten Ausführungen sind ohne Gewähr.

Der nachfolgende Text hat geltendes Recht zur Grundlage, ist aber dennoch geistiges Eigentum des Verfassers und ist damit durch das Urheberrecht geschützt. Allerdings gestatte ich hiermit ausdrücklich, dass Kopien und Zitate hieraus zum privaten Gebrauch, auch in öffentlich zugänglichen Medien (z.B. Internetforen) genutzt werden dürfen, allerdings nur mit Hinweis auf den Verfasser und der Quellseite realaction.de.

Zunächst möchte ich auf die waffenrechtlichen Bestimmungen rund um den Markierer als solchen eingehen.

Der Real Action Marker

1. Die Legende mit dem oder: Was ist eine Schusswaffe?

In Deutschland gibt es prinzipiell zwei Kategorien für Schusswaffen. Zum einen die freien und zum anderen die erlaubnispflichtigen.

Eine Schusswaffe definiert sich nach der deutschen Rechtsprechung durch ein Gerät, welches in der Lage ist mit Hilfe von gespeicherter Energie ein Geschoss durch einen Lauf zu treiben.



Das Geschoss erhält seinen Antrieb in den meisten Fällen durch Federdruck, kalte oder heiße Gase.

Beim Antrieb mit Federdruck wird (häufig durch Muskelkraft) eine Feder gespannt, deren gespeicherte Energie beim Freigeben der Feder das Geschoss beschleunigt. Mit kalten Gasen sind Druckluft, Kohlendioxid (CO₂) oder andere Gase wie Flongas, wie es bei einigen Softair-Waffen verwendet wird, gemeint. Heiße Gase entstehen durch die schlagartige Verbrennung von Treibmitteln wie zum Beispiel Nitrocellulose oder Schwarzpulver. Dies kommt bei dem zum Einsatz, was gemeinhin als "scharfe Waffe" bekannt ist.


Das Gesetz grenzt allerdings Schusswaffen nicht nach deren Antrieb ab, sondern nach der E0 (sprich: E Null). Das ist die Energie, die das Geschoss beim Verlassen des Laufes hat. Sie wird in Joule (J) angegeben.



Beispielsweise erfüllt eine kleine Plastikkanone von einem Playmobil Piratenschiff prinzipiell die oben erwähnten Kriterien um als Schusswaffe eingestuft zu werden - allerdings ist die E0 so gering, dass diese nach dem Gesetz nicht als Waffe gilt. Diese Grenze, bei der zwischen Kinderspielzeug und Schusswaffe unterschieden wird, liegt bei 0,5 Joule.


Wenn also ein Gerät die Kriterien erfüllt um als Schusswaffe zu gelten **und** eine Mündungsenergie E0 von mehr als 0,5 Joule aufweist, gilt das Ganze als Schusswaffe im Sinne des Gesetzes. Wenn jetzt die besagte E0 zwar größer als 0,5 Joule aber kleiner als 7,5 Joule ist, ist dies eine sogenannte "freie Waffe". Das Beschussamt stellt anhand eines Musters fest, ob die Energie die besagten Werte einhält und kennzeichnet die Waffe mit dem entsprechenden Prüfzeichen. Dies ist ein F in einem Fünfeck und sieht so aus:  Schusswaffen, die mehr als 7,5 Joule Mündungsenergie haben oder **kein -Zeichen** aufweisen gelten in Deutschland als erlaubnispflichtige Waffen.

Hierunter fallen grundsätzlich alle scharfen Waffen und einige besonders starke Luftgewehre.

Auch Markierer, Luftgewehre oder sonstige Waffen, die beispielsweise im Ausland gekauft wurden haben KEIN -Zeichen und sind damit erlaubnispflichtige Waffen. Ohne diese Erlaubnis, welche aus diversen Gründen kein Normalbürger bekommt, ist so eine Waffe illegal. Was der Besitz einer illegalen Waffe im Klartext bedeutet, wird im Punkt IV dieser Abhandlung erläutert.

Was eine Schusswaffe ist, wird im Waffengesetz in der Anlage 1, Abschnitt 1, Unterabschnitt 1.1 und 1.2 festgehalten.

2. Altersgrenzen und sonstige Voraussetzungen für den Kauf

Freie Waffen, welche wie soeben erläutert, in Deutschland mit dem  gekennzeichnet sein müssen, sind ab dem vollendeten 18. Lebensjahr frei erhältlich. Dies geschieht ohne Registrierung der Waffe oder des Käufers.

Auch die Anzahl der freien Waffen die eine Person in ihrem Besitz hat sind nicht begrenzt. Der Verkäufer muss sich in jedem Fall davon überzeugen, dass man zum Kauf der Waffe berechtigt ist. Dies geschieht meistens durch Vorlage des Personalausweises. Dies ist keine Schikane - der Händler ist vielmehr hierzu verpflichtet.

Manche Händler belehren ihre Käufer aus freien Stücken über die sichere Handhabung mit einer freien Waffe und lassen sich dies durch Unterschrift bestätigen. Dies ist aber vom Gesetzgeber so nicht gefordert und hat rechtlich keine Tragweite.

Verantwortung über den sicheren Umgang mit der Waffe hat einzig und allein derjenige, der sie in der Hand hält.

Für den Kauf einer freien Waffe benötigt man darüber hinaus kein Bedürfnis, keine Genehmigung und keine Erlaubnis irgendeiner Art - man muss nur sein 18. Lebensjahr vollendet haben.

Die Altersgrenze regelt der Paragraf 2, Abschnitt 1 des Waffengesetzes.



Die Berechtigung zum Erwerb und Besitz der (erlaubnis-) freien Waffen findet sich in der Anlage 2, Abschnitt 2, Unterabschnitt 2, Absatz 1.1




3. WBK & Waffenschein

Siehe hierzu auch den vorhergehenden Punkt 2: Altersgrenze und Voraussetzungen zum Kauf.

Eine Waffenbesitzkarte (WBK) oder gar ein Waffenschein befähigt ausschliesslich zum Kauf und Besitz von erlaubnispflichtigen Waffen und setzt ein Bedürfnis voraus.

Da Real Action Marker und alle anderen Paintballmarkierer durch das  als freie Waffen klassifiziert sind, ist sowohl WBK als auch Waffenschein im Zusammenhang mit -Waffen bedeutungslos.

Der sogenannte "kleine Waffenschein", welcher seit April 2003 bei den örtlich zuständigen Waffenbehörden beantragt werden kann, erlaubt ausschließlich das Führen einer Schreckschusswaffe zu Selbstschutzzwecken.

Er berechtigt **nicht** zum Führen einer -Waffe! Hierfür wäre theoretisch ein "großer" Waffenschein nötig. Da dieser aber nur bei einem erfüllten Bedürfnis ausgestellt wird, der Gesetzgeber aber kein Bedürfnis zum Führen eines Paintballmarkierers sieht, wird es niemals einen Grund geben, dass jemand einen Waffenschein zum Führen einer RAM ausgestellt bekommt.

Der kleine Waffenschein ist übrigens für den ordnungsgemäßen Transport der RAM nicht nötig.

Vorsicht: Es gibt Berichte von Polizeibeamten, die bei einer Kontrolle gegenteiliges behauptet haben. Dem ist nicht so! - aber hierzu mehr unter dem Punkt 12: Transport. Regelungen zu WBK und Waffenschein befinden sich im Waffenrecht im gesamten Paragraf 10, die Vorgaben zum kleinen Waffenschein sind in der Anlage 2, Abschnitt 2, Unterabschnitt 3, Nummer 2 und 2.1 zu finden.

4. Lampen & Laser

Ein allzu gern erwähntes, wenn auch nicht minder heikles Thema, besonders im Real Action Bereich, ist die Montage von Ziellasern oder Lampen, da dies oftmals aus Computerspielen oder auf Fotos von Soldaten im Einsatz bekannt ist und daher nachgeahmt werden möchte.

Eine Vorrichtung welche das Ziel in irgendeiner Weise anstrahlt und zur Montage an einer Waffe vorgesehen ist, ist nach deutschem Waffenrecht ein verbotener Gegenstand.

Dies bedeutet, dass alle Waffenlaser und Lampen mit einer Montageklammer schonmal verboten sind und somit weder besessen noch erworben werden dürfen.

Manch ein schlaues Köpfchen wird jetzt sagen, man möge eine handelsübliche Taschenlampe oder Laserpointer mit einem Montagering von einem Ziefernrohr fusionieren - diese beiden Gegenstände kann jeder völlig frei erwerben und bei einer Liason harmonisieren die beiden gar wunderbar miteinander. So weit, so richtig - beide Gegenstände für sich sind völlig legal - doch in der Sekunde, in der sie miteinander verbunden werden, wird das ganze zum verbotenen Gegenstand.

Verbotener Gegenstand bedeutet, dass das ganze noch nicht mal an die Waffe montiert sein muss - allein das Vorhandensein ist verboten und damit strafbar.

Möchte man dennoch auf die optische Aufwertung des Gesamtbildes seiner RAM nicht verzichten, die die Montage eines Lasers oder einer Lampe mit sich bringt, muss sichergestellt sein, dass sie die Funktion des selbigen nicht mehr erfüllen kann. Das heißt im Klartext, dass die Lampe oder der Laser derart unbrauchbar gemacht werden muss, das sie ihrer bestimmungsgemäßen Funktion zu leuchten nie wieder nachkommen kann.





Eine Entfernung des gesamten Innenlebens und ein Ausgießen des Gehäuses mit Epoxidharz oder Bauschaum sind gängige Methoden hierfür. Der Hintergrund liegt darin, dass ein Taschenlampengehäuse mit Bauschaum eben keine Lampe mehr ist, und somit auch an die Waffe montiert werden darf. Eine Lampe ohne Batterie oder ohne Glühbirne ist aber sehr wohl noch eine Lampe - dies reicht also nicht aus.

Das Verbot von zielbeleuchtenden Gegenständen wie Lampen und Laser ist im Waffengesetz in der Anlage 2, Abschnitt 1, Nr. 1.2.4.1 nieder geschrieben.

5. V0 / Mündungsenergie

Ein ebenso leidiges Thema ist die Mündungsenergie (E0) oder Mündungsgeschwindigkeit (V0). Oftmals wird angefragt wie man diese erhöhen kann, um einen vermeintlichen und darüber hinaus noch unfairen Zuwachs an Reichweite, Präzision oder einfach nur Schmerzfaktor seiner RAM zu erlangen.


Veränderungen am Core des Real Action Markers, welche so eine Leistungssteigerung bewirken würden, sind illegal. Dies gilt sogar dann, wenn man unter der 7,5 Joule-Grenze bleibt oder gar die Leistung verringert wird.

Der Core gilt als ein zum Betrieb wesentliches Teil der Waffe. Veränderungen, welche über Reperatur und Wartungsarbeiten hinausgehen, dürfen nur durch einen qualifizierten Büchsenmacher vorgenommen werden. Da anschliessend allerdings das  verfallen ist, muss die RAM anschließend auch noch zum Beschussamt um das  erneut legitimiert zu bekommen. Hat die Waffe allerdings nach dieser Maßnahme mehr als 7,5 Joule Mündungsenergie, ist sie de facto nur noch Schrott wert, da sie in Deutschland niemand besitzen darf.

Abgesehen davon ist die Leistungssteigerung bei einer RAM nicht möglich, da hierfür der gesamte Core neu konstruiert werden müsste. Es wären Änderungen am Core und den arbeitenden Teilen nötig, die mit der derzeitigen Konstruktion rein physikalisch schlicht unmöglich sind.

6. Vollautomatisches Schießen / Fullauto

Der vollautomatische Modus bei Schusswaffen ist in Deutschland für Privatpersonen verboten. Es gibt hierfür keinerlei Ausnahmen.

Allerdings dürfen im Gegensatz zum Waffenlaser die entsprechenden Teile besessen werden. Ein Einbau allerdings lässt das  verfallen und macht die Waffe zur verbotenen. Für Spiele im benachbarten Ausland, wo der vollautomatische Modus erlaubt ist, dürfen entsprechende Teile besessen werden. Diese dürfen allerdings erst nach überschreiten der Grenze eingebaut und verwendet werden.

Das Verbot des vollautomatischen Feuermodus regelt im deutschen Waffengesetz Anlage 2, Abschnitt 1, Nummer 1.2.1.1

7. Umbaumaßnahmen an der RAM - was darf man, was nicht!?

Man darf nichts verändern oder ersetzen, was das Waffengesetz als "wesentliches Teil" der Waffe deklariert.

Ganz allgemein lässt sich sagen, dass an der RAM alles umgebaut, verändert und ausgetauscht werden darf, was **nicht** unmittelbar an der Auslösung des Schusses mitwirkt.



So kann man sich ganz einfach selbst überlegen:


Darf ich den Handschutz austauschen? - Ja, die Waffe schießt auch ohne Handschutz.
Schulterstütze, Griffstück, Optiken und Visiere? - Kein Problem, die Funktion bleibt unberührt.

Diese sogenannten "wesentlichen Teile" einer Schusswaffe sind bei einer RAM prinzipiell folgende:

- Core und alle Anbauteile
- der Lauf, exklusive Mündungsfeuerdämpfer
- der Gasbehälter

Die einzigen Teile, welche wesentliche Teile sind obwohl sie zur Schussabgabe nicht zwingend nötig sind, sind Gehäuseoberteil und Gehäuseunterteil.

Wesentliche Teile dürfen nur von Büchsenmachern verändert oder ausgetauscht werden.

Tut man das eigenhändig, erlischt die Gültigkeit des  was die Waffe illegal werden lässt. Nach zu lesen im Waffenrecht in der Anlage 1, Abschnitt 1, Unterabschnitt 1, Nummer 1.3 und 1.3.1

8. Reparaturen / Wartung

Wenn auch wesentliche Teile nicht verändert oder umgebaut werden dürfen, dürfen sie sehr wohl gereinigt oder bei einem Defekt auch vollständig durch entsprechende Ersatzteile ersetzt werden.


Die RAM darf zu Reinigungs- und Wartungsarbeiten komplett zerlegt werden, auch der Core.

Das natürlich hinterher wieder alle Teile an ihrem Platz sitzen und die einwandfreie und sichere Funktion gewährleistet ist, liegt in der Verantwortung des Besitzers, beziehungsweise desjenigen, der die Arbeiten durchführt.

9. Schalldämpfer

Schalldämpfer dürfen bei RAM-Waffen nur eine "dekorierende" Funktion haben.

Funktionierende Schalldämpfer sind erlaubnispflichtig mit Bedürfnis.

Laufverlängerungen in Form eines Schalldämpfers stellen eine Veränderung an einem wesentlichen Teil der Schusswaffe dar, lassen das  verfallen und sind deshalb auch nicht zugelassen.

Das heißt, der Schalldämpfer darf nur eine Attrappe ohne Funktion sein. Hierbei muss der Innendurchmesser größer als das Kaliber sein, damit das Geschoss keine Führung durch den Schalldämpfer erhält.

10. Nachtsichtgeräte

Nachtsichtgeräte an sich sind legal - hier verhält es sich genauso wie mit den Laserpointern; siehe hierzu auch den Punkt 4: Lampen & Laser.

Solange das Nachtsichtgerät in der Hand gehalten oder via Kopfhäube oder Helmhalterung getragen wird, ist das ganze rechtlich unproblematisch.

Das Nachtsichtgerät darf nur nicht auf die Waffe montierbar sein und somit als Nachtzielgerät fungieren. Hierbei spielt es keine Rolle ob es sich um ein restlichtverstärkendes Zielfernrohr handelt oder das Nachtsichtgerät nur als Vorsatz dient.



Ein Restlichtverstärker oder ein Wärmebildgerät, welches an die Waffe montiert werden kann ist ein verbotener Gegenstand nach dem Waffengesetz in der Anlage 2, Abschnitt 1, Nummer 1.2.4.2

11. Aufbewahrung

Freie Waffen müssen nicht, wie ihre scharfen Vorbilder, in Tresoren aufbewahrt werden. Der Gesetzgeber macht hierbei nur zur Auflage, dass diese keinem Unbefugten zugänglich gemacht werden dürfen.

Das bedeutet: Sind Minderjährige im Haushalt, muss die RAM weggesperrt werden. Wie schon erwähnt: Ein Tresor oder ein Aufbewahrungsbehältnis mit besonderen Sicherheitskriterien ist hierfür nicht notwendig.

Wenn die Waffe ausgepackt wird, darf sie zu keinem Zeitpunkt unbeaufsichtigt bleiben. Es gibt allerdings innerhalb der eigenen 4 Wände keine Beschränkungen bezüglich des Führens der Waffe, was bedeutet, dass man die RAM innerhalb seiner Wohnung oder seines Hauses beliebig lange mit sich herumtragen und auch herumliegen lassen darf. Natürlich immer unter der Prämisse, dass sie, wie schon erwähnt, niemals Unbefugten zugänglich gemacht wird.

Da freie Waffen ab 18 Jahren ohne Erlaubnis besessen werden dürfen, ist es in einem Haushalt in dem ausschließlich Erwachsene leben theoretisch nicht nötig die Waffe weg zu sperren.

RAMs dürfen in diesem Zusammenhang auch beispielsweise an die Wand oder ins Regal als Dekorationsobjekt gestellt oder gehängt werden.

Natürlich empfiehlt es sich aus Gründen der Sicherheit immer, die Waffe in einem Behältnis (Koffer, Schrank etc) zu verschließen und nicht unnötig offen zugänglich herumliegen zu lassen.

12. Transport

Man muss bei der Beförderung seiner RAM grundsätzlich unterscheiden zwischen Führen (siehe folgender Punkt: Führen) und transportieren.


Der Transport einer freien Waffe darf ohne Erlaubnis immer unter folgenden Voraussetzungen erfolgen:

- Der Beförderer ist berechtigt die RAM zu besitzen (> 18 Jahre)
- Die RAM ist nicht schussbereit und nicht zugriffsbereit in einem verschlossenen Behältnis untergebracht

Nicht schussbereit bedeutet im Klartext, dass sich kein gefülltes Magazin und auch kein Gasbehälter in / an der RAM befinden darf. Ganz im Gegensatz zu scharfen Waffen, dürfen die Paintballs zusammen mit der RAM transportiert werden, da Paintballs keine Munition im Sinne des Gesetzes sind.

Seit 2007 muss das Transportbehältnis (z.B. der RAM-Koffer) darüber hinaus verschlossen, also mit einem Vorhängeschloss gesichert sein.

In diesem Zustand darf die RAM nahezu überall hin transportiert werden.

Die Regelung von scharfen Waffen, dass die Waffe nur "zu einem Ort, der von seinem Bedürfnis umfassten Zweck" transportiert werden darf, findet bei -Waffen keine Verwendung, da man für den Besitz und den Transport kein Bedürfnis nachweisen muss.

Der kleine Waffenschein ist zum Transport einer -Waffe nicht notwendig!



Vorsicht: Ein Transport der nicht die gesetzlichen Regelungen einhält, wird als unberechtigtes Führen einer Schusswaffe angezeigt!

Es gilt in jedem Fall unbedingt andere Regelungen, wie Hausordnungen von öffentlichen Gebäuden, die Beförderungsbedingungen der Deutschen Bahn oder AGBs von Fluggesellschaften zu beachten. Verstöße gegen diese Vorgaben können ebenfalls Anzeigen und / oder ein Hausverbot nach sich ziehen.

Der Transport von Waffen ist im Gesetz unter Paragraf 12, Ziffer 3, Nummer 2 sowie weiterhin in der Anlage 1, Abschnitt 2, Nummer 12 und 13.


13. Führen

Führen im Sinne des deutschen Waffenrechts bedeutet, die Waffe geladen **oder** zugriffsbereit bei sich zu tragen.

Als Beispiel wären hier Polizeibeamte zu nennen, die ihre Dienstwaffe geladen im Holster tragen - sie führen ihre Waffe.

Was allerdings die Ordnungshüter in Zusammenhang mit ihrem Tätigkeitsfeld dürfen, gilt noch lange nicht für Privatpersonen!

Zum Führen einer Schusswaffe (dies gilt auch bei freien Waffen) als Privatperson braucht man einen Waffenschein, welcher ein Bedürfnis voraussetzt. Da der Gesetzgeber aber keinen Grund sieht, weshalb man mit einem geladenen Paintballmarkierer in der Öffentlichkeit herum laufen sollte, ist dieses Bedürfnis und damit auch der Waffenschein faktisch nicht zu bekommen.

Nicht selten wird der Irrglaube verbreitet, man dürfe mit dem sogenannten kleinen Waffenschein einen Paintballmarkierer führen. Das ist falsch! Der kleine Waffenschein berechtigt nicht zum Führen einer -Waffe!

Ich bitte in diesem Zusammenhang auch den Punkt 3 "WBK & Waffenschein" zu beachten. Man darf eine freie Waffe als Privatperson ausschließlich innerhalb der eigenen 4 Wände oder auf befriedetem Besitztum führen. Siehe hierzu auch den Punkt 2 "Anforderungen an das Gelände" im Kapitel II.

Die Regelungen bezüglich des Führens einer Schusswaffe findet sich im Waffengesetz im Paragraf 10, Absatz 4.

Real Action Paintball

1. Anforderungen an das Gelände

a) Allgemeine Anforderungen

Ein Gelände für das Real Action Paintball Spiel zu finden und dort unter Beachtung aller gesetzlicher Auflagen legal zu spielen ist in Deutschland alles andere als einfach.

Hier muss eine Vielzahl von Regeln, Gesetzen und Vorgaben beachtet werden.

Mal eben schnell in den Stadtwald zu gehen um zu Spielen ist in etwa die dümmste Idee, die man haben kann, denn das zieht unter Umständen verheerend hohe Geld- oder sogar Gefängnisstrafen nach sich.

In so einem Fall wird meist ein größerer Polizeieinsatz los getreten, dessen (sehr hohe) Kosten man auch tragen muss. Hierzu kommt dann noch, dass man sich gegen die Anklage wegen Verstößen gegen eine ganze Reihe von Paragraphen des Waffengesetzes vor Gericht verantworten muss.



Wie kann man also legal spielen?

Zunächst muss sich hierfür ein Gelände finden. Nicht jedes Grundstück oder jedes Stück Wald ist hierfür geeignet.

Das Gelände darf zunächst einmal nicht von außen einsehbar sein. Wenn Passanten den Spielbetrieb sehen können, kann damit der Straftatbestand der "Erregung öffentlichen Ärgernisses" erfüllt sein.

Idealerweise ist das Gelände also abgelegen, jenseits von Gewerbe- oder Wohngebieten. Der Gesetzgeber erlaubt das Schießen mit freien Waffen außerhalb zugelassener Schießstätten, wenn folgende Punkte erfüllt sind:

- Das Gelände muss einem selbst gehören oder das Einverständnis des Eigentümers muss vorliegen
- Das Gelände muss befriedet sein
- Es muss sichergestellt sein, dass kein Geschoss das Gelände verlassen kann

b) Befriedung des Grundstückes

Ein Grundstück ist im Sinne des Paragraf 123 des Strafgesetzbuches befriedet, wenn dieses "in äußerlich erkennbarer Weise durch zusammenhängende Schutzwehren gegen das beliebige Betreten durch andere gesichert ist".

Dies bedeutet im Klartext, dass das Gelände von einer künstlichen Barriere ohne Unterbrechungen umschlossen sein muss. Es darf also für Außenstehende nicht möglich sein, das Gelände versehentlich zu betreten. Wenn jemand einen Zaun übersteigt oder durchtrennt begeht er damit Hausfriedensbruch.

Was nun exakt als physikalische Schutzwehr gilt, ist in der deutschen Rechtsprechung im Bezug auf die Benutzung von freien Waffen nicht klar geregelt.

Es ist davon auszugehen, dass mindestens ein fest installierter Zaun - idealerweise eine Mauer vorhanden sein muss. Ein einfaches rot-weißes Flatterband reicht nicht aus, da dies keine physikalische Schutzwehr sondern lediglich ein Warnhinweis ist - ähnlich wie bei einer Beschilderung. Flatterband und Warnhinweise in Form von Schildern sind als Erweiterung der physikalischen Barriere aber auf jeden Fall zu empfehlen.

Vorsicht bei Waldstücken! Wälder, die im Flächennutzungsplan als forstwirtschaftliche Nutzflächen ausgewiesen sind, darf man nicht einfach so Absperren oder Einzäunen! Grund hierfür ist, dass diese als Naherholungsgebiete der Bevölkerung eingestuft und damit zugänglich sein müssen. Bei der Einfriedung eines Waldstückes ist unbedingt vorher Rücksprache mit den örtlichen Behörden zu halten.

Ideal eignen sich verlassene Industrieanlagen, alte Kasernen oder leerstehende Hallen. Diese sind bereits meist weiträumig eingezäunt oder sogar von einer Mauer umgeben.

c) Verhinderung einer Gefährdung Außenstehender

Eine weitere Voraussetzung, dass auf einem befriedeten Grundstück mit freien Waffen geschossen werden darf, ist, dass eine Gefährdung von Außenstehenden ausgeschlossen ist. Das bedeutet im Klartext, dass kein Geschoss das Gelände verlassen kann.

Dieser Punkt ist für die Einrichtung eines Spielfeldes enorm bedeutungsvoll, da dieser am schwersten zu realisieren ist und mit sehr viel Auslegungsspielraum behaftet ist.

Bei einer Halle, einem Industriekomplex oder dergleichen sollte man diesbezüglich keine Probleme bekommen, da einfach durch das Vorhandensein von Mauern, Türen und einem Dach nahezu 100% sicher gestellt ist, dass kein Ball das Gelände verlassen kann.

Bei einem Wald oder einem offenen Gelände wird das schon schwieriger.



Ob das ganze Gelände nun von einem 6 Meter hohen Fangnetz umgeben oder gar einer ganzen Netzglocke überspannt sein muss ist in der deutschen Rechtsprechung nicht klar geregelt.

Es ist einfach nur sicher zu stellen, dass kein Ball das Gelände verlassen kann. Ob dies jetzt für den normalen Spielbetrieb gilt oder bei einem Schuß 45 Grad nach oben gerichtet ist ebenfalls nicht klar geregelt.

Man kann davon ausgehen, dass die meisten Ordnungsbehörden, das ganze dahingehend interpretieren, dass beim *normalen Spielbetrieb* alle Balls innerhalb der Geländegrenzen zu Boden fallen. Da eine RAM waagrecht kaum weiter als 100 Meter schießen kann, haben sich entsprechende Pufferzonen innerhalb der Geländegrenzen auf den meisten Spielfeldern durchgesetzt.

2. Einverständnis des Eigentümers

Neben der Befriedung ist es zwingend notwendig, dass zum Spielen die Einverständnis des Eigentümers des Hausrechts vorliegt.

Dies kann auch ein Mieter / Pächter sein, da er Hausrecht auf dem Gelände hat.

Wenn man also ein Gelände gemietet hat, hat man als Mieter automatisch Hausrecht für das Mietobjekt und kann somit auch einem Paintball-Spiel auf dem Grundstück zustimmen.

Wenn der Eigentümer ein Außenstehender ist, empfiehlt es sich auf jeden Fall, einen schriftlichen Nutzungsvertrag zu verfassen. Dies schützt den Eigentümer und die Spieler.

In diesem Vertrag sollten Dinge wie die vereinbarte Nutzungszeit / -art, rechtliche Verantwortlichkeiten (Zäune, Absperrungen etc), Haftungsausschluss / -beschränkung bei Beschädigungen oder Verletzungen und gegebenenfalls vereinbarte Entgelte oder Leistungen für die Nutzung des Geländes.

3. Genehmigung durch Ordnungsbehörden

Generell zwingt das Waffengesetz nicht dazu, beim Ordnungsamt oder anderen Behörden eine Genehmigung zum Spielen ein zu holen. Empfehlenswert ist es trotzdem.

Wichtig ist hierbei, dass den Beamten des Ordnungsamtes glaubhaft gemacht wird, dass

- das ganze nicht kommerziell betrieben wird
- alle rechtlichen Bestimmungen zu jedem Zeitpunkt eingehalten werden
- eine Gefährdung oder Belästigung von Außenstehenden wie Nachbarn etc ausgeschlossen ist.

Derartige Maßnahmen im voraus können im Nachhinein eine Menge Ärger verhindern.

Es empfiehlt sich darüber hinaus, **vor jedem Spieltermin** diesen bei der örtlich zuständigen Polizeidienststelle anzukündigen (nicht um Erlaubnis fragen => Ankündigen!).

Dies dient einfach nur dafür, im Falle eines unerwarteten Besuches durch Passanten auf oder an dem Spielfeld einem Großeinsatz der Polizei vor zu beugen.



Import / Export

1. Einfuhr von Real Action Markern in die Bundesrepublik

Der legale Import von Markierern in die Bundesrepublik Deutschland ist in der Regel mit einem sehr hohen Kosten- und Zeitaufwand verbunden.

Wenn man sich einfach eine Waffe aus dem Ausland bestellt oder beim Urlaub im angrenzenden Ausland ein Urlaubssouvenir in Form einer RAM mitbringt, kann dies schwerwiegende Folgen haben, da man in der Sekunde, in der man deutschen Grund und Boden betritt im Besitz einer illegalen Waffe nach dem Waffenrecht ist. Dies ist eine Straftat und kann hohe Geld- oder sogar Gefängnisstrafen nach sich ziehen.

Der Markierer muss, um als freie Waffe eine Zulassung zu bekommen, vom Beschussamt geprüft werden und dort mit dem F im Fünfeck versehen werden.

Ein Import, der sich an die rechtlichen Vorgaben hält sieht im Wesentlichen wie folgt aus: Zunächst muss man sich die Erlaubnis besorgen eine Waffe - in diesem Fall einen Paintballmarkierer - ohne F-Kennzeichnung nach Deutschland ein zu führen. Diese amtliche Genehmigung nennt sich Verbringungserlaubnis.

Man bekommt sie bei der örtlich zuständigen Waffenbehörde. Hier gehen meist schon die ersten, wenn auch verhältnismäßig wenigen Euros in die Verwaltungsgebühr.

Als nächstes muss das Zollamt informiert werden, dass in naher Zukunft eine Lieferung mit einem Paintballmarkierer eintrifft. Hierfür muss die Verbringungserlaubnis in Kopie beim Zollamt hinterlegt werden. Bei Luftfrachtsendungen beispielsweise aus den Vereinigten Staaten ist es sinnvoll eine Kopie der Verbringungserlaubnis an das Hauptzollamt Flughafen in Frankfurt am Main zu senden, da diese für alle Luftfrachtsendungen nach Deutschland zuständig ist.

Als nächstes folgt die Bestellung und der Kauf des Markierers beim ausländischen Webshop oder der Einkauf vor Ort im Ausland.

Bei Fahrten ins Ausland genügt es, die waffenrechtliche Berechtigung in Form der Verbringungserlaubnis bei sich zu tragen. Man muss bei der Einreise nicht noch separat zum Zollamt um es anzumelden, allerdings muss man den Waffenimport bei einer Kontrolle unaufgefordert angeben.

Bei Bestellungen erhält man eine Benachrichtigung vom Zoll, sobald das Paket dort vorliegt mit der Aufforderung zu erscheinen um es abzuholen. Hierbei muss die Verbringungserlaubnis im Original vorgelegt werden.

Bei Sendungen von außerhalb der europäischen Union ist zusätzlich noch die Entrichtung der Mehrwertsteuer in Höhe von 19% des Warenwertes sowie bei einem Warenwert von über 150 Euro eine Zollgebühr von 2,7% fällig.

Da die Verbringungserlaubnis nur das Dokument ist, welches zur Einfuhr berechtigt muss der Markierer nun auf schnellstem Weg zum Beschussamt.

Beschussämter finden sich in Deutschland in Hannover, Kiel, Köln, Mellrichstadt, München, Suhl und Ulm. Weitere Informationen gibt es auf der offiziellen Homepage der Beschussämter: <http://www.beschussamt.de>

Hier muss der Markierer geprüft werden. Wenn durch das Beschussamt eine Mündungsenergie von weniger als 7,5 Joule festgestellt wird, bekommt die Waffe das F im Fünfeck und darf fortan von Erwachsenen legal besessen werden.

Die Prüfung beim Beschussamt kostet ab 100 Euro. Etwas mehr wird es wenn man zusätzlich zum Fünfeck-F den Beschuss auf einem amtlichen Dokument niedergeschrieben haben möchte.

Nun ist der Import vollzogen und die neue RAM darf in Deutschland legal besessen



werden.

Achtung: Aufwand und Kosten für einen legalen Import eines Markierers sind in der Regel so hoch, dass sich in den meisten Fällen ein Import nicht lohnt!

Importe von Markierern mit vollautomatischem Modus oder einer Mündungsenergie von mehr als 7,5 Joule werden nicht genehmigt. Der Markierer wird im besten Fall zurückgesendet, im schlimmsten Fall eingezogen und vernichtet.

2. Ausfuhr aus Deutschland und Spielen im Ausland

Das umliegende Ausland und auch die meisten anderen Länder auf diesem Planeten haben bezüglich Paintball-Markierern wesentlich liberalere Gesetze als Deutschland. Daher ist eine Mitnahme zum Spiel oder ein Verkauf / Versand in eigentlich alle Nachbarländer problemlos möglich.

Nichts desto trotz ist es extrem ratsam, sich **vor** der Fahrt ins Ausland zum Spielen zu informieren, wie die rechtlichen Bestimmungen im Ausland aussehen um böse Überraschungen im Nachbarland zu vermeiden. Geldstrafen für derartige Vergehen sind in vielen EU-Ländern sehr viel höher als in Deutschland und können schnell im fünfstelligen Bereich enden.

Alle Regelungen der EU-Nachbarn würde den Rahmen dieser FAQ sprengen - im wesentlichen gilt folgendes:

Eine Mitnahme ins Ausland ist in den meisten Fällen problemlos möglich, trotzdem vorher schlau machen!

Eine Ausfuhrgenehmigung oder dergleichen zum Export aus Deutschland wird nicht benötigt.

3. Einfuhr von An- und Umbauteilen

In der Regel können alle Teile problemlos eingeführt werden, welche man an der RAM auch selbst ersetzen oder umbauen darf. Griffstücke, Schulterstützen, Handschutz und Optiken sind problemlos möglich.

Hierbei gilt zu beachten, dass bei einem Warenwert über 150 Euro eine Zollgebühr von 2,7 % fällig wird. Die Mehrwertsteuer von 19% ist in jedem Fall zu entrichten.

Striktes Verbot gilt für Lampen, Laser und Nachtzielgeräte. Pakete mit solch einem Inhalt werden sehr häufig vom Zoll abgefangen und erreichen euch gar nicht erst.

Wesentliche Teile von Schusswaffen wie zum Beispiel der Lauf benötigen genau genommen, ebenso wie bei der Einfuhr eines ganzen Markierers, eine Verbringungserlaubnis.

Nach dem Einbau eines solchen Teiles muss die RAM auch erneut zum Beschussamt.



IV. Strafen und was passiert wenn...

Verstöße gegen alle oben erläuterten Auflagen, Verbote und Einschränkungen können nach einer Kontrolle empfindliche Strafen nach sich ziehen. Obwohl es ja *nur* Real Action Marker oder Paintballwaffen sind handelt es sich immerhin um Verstöße gegen das geltende Waffengesetz - und dabei spielt es erstmal keine Rolle ob es eine illegale Kalaschnikow aus dem Ostblock oder ein Laser an einer RAM ist.

Gefängnisstrafen bis zu 5 Jahren oder Geldstrafen bis in den fünfstelligen Bereich sind das höchste Strafmaß bei Verstößen gegen das Waffengesetz.

Nach einer Verurteilung ist man vorbestraft, was sich insbesondere bei Berufen welche ein sauberes Führungszeugnis voraussetzen, extrem negativ für den weiteren Lebensweg auswirken dürfte.

Den meisten Leuten sind die weitreichenden Folgen nicht bekannt oder nicht bewusst.

Was für rechtliche Folgen Verstöße gegen das Waffengesetz haben, findet man im gesamten Abschnitt 4 (Straf- und Bußgeldvorschriften) des Waffengesetzes.

Es ist jedoch egal, wie das Verfahren ausgeht: Der Markierer wird in den meisten Fällen einbehalten und vernichtet!

Verstöße gegen das Waffengesetz sind keine Kavaliersdelikte! Im schlimmsten Fall schaden sie nicht nur dem Betroffenen, sondern bei einer Veröffentlichung in den Medien sogar der gesamten Szene.

Das Team von realaction.de empfiehlt in jedem Fall, sich peinlich genau an die geltenden Vorschriften zu halten!

© 2009 - Famas für realaction.de

