

von Rechtsanwalt **Max-Lion Keller**, LL.M. (IT-Recht)

Verkauf von Waffen über das Internet

Im Internet wird hierzulande rege mit Waffen gehandelt, und zwar ohne dass hierbei die Vermarktung von Kriegsgerät stattfindet – viele Gegenstände, die nach der Wahrnehmung des Handels eher als Spielzeug oder Sportgeräte angepriesen werden, fallen in den Anwendungsbereich des deutschen Waffenrechts. Um eine irrtümliche (und hart sanktionierte) Betätigung als Waffenschieber zu vermeiden, sollten sich vor allem Online-Händler, die in den Bereichen Outdoor und Sport tätig sind, einen genauen Überblick über diesen Anwendungsbereich verschaffen.

Im Folgenden wird ein grober Überblick über die Rechtslage geboten, gefolgt von einer konkreten Darstellung über den Handel mit Armbrüsten, Airsoft-Waffen, Paintball-Markern und Messern. Anschließend sei noch auf die Formalitäten bezüglich der zum Waffenhandel benötigten Lizenz, sowie die Sanktionierung von Verstößen eingegangen.

Überblick des nachfolgenden Beitrags:

- Grundlage: WaffG
- Armbrüste
- Airsoft
- Paintball
- Messer
- Waffenhandelserlaubnis
- Sanktionen
- Fazit

Grundlage: Das Waffengesetz (WaffG)

Die einschlägige gesetzliche Grundlage ist das deutsche Waffengesetz (WaffG). Hier werden im Wesentlichen alle Fragen zu Erwerb, Verkauf, Instandsetzung, Benutzung und Besitz von Waffen geregelt, außerdem wird definiert, was eine Waffe ist. Anders als im sonstigen deutschen Recht gilt hier nicht „erlaubt ist, was nicht verboten ist“, sondern umgekehrt „verboten ist, was nicht ausdrücklich erlaubt ist“. Diese Regelung soll sicherstellen, dass Waffen nur von fachkundigen und zuverlässigen Personen verkauft bzw. erworben werden und darüber hinaus eine Kontrolle über die im Umlauf befindlichen Waffen ermöglichen. Aus internationaler Sicht gehört das deutsche WaffG mit zu den strengsten waffenrechtlichen Normen.

Aus diesem Grund ist das WaffG hierzulande natürlich eine sehr kontrovers (teilweise auch recht emotional) diskutierte Norm. Eine Wiedergabe des Diskussionsstandes würde hier allerdings zu weit führen; insbesondere deshalb, weil für den Handel allein die konkrete Rechtslage bindend ist.

Eine rechtliche „Falle“ für den Handel besteht darin, dass viele Gegenstände vom WaffG erfasst werden, die von Sachkundigen nicht auf Antrieb mit dem Terminus „Waffe“ in Verbindung gebracht werden.

Darüber hinaus ist das WaffG teilweise sehr langatmig und umständlich formuliert und bietet von daher keine allgemeinverständliche Hilfe.

Ein Überblick über alle erfassten Gegenstände würde den Rahmen dieses Beitrages bei weitem sprengen; im Folgenden sollen daher nur die relevantesten Outdoor- und Sportgeräte hinsichtlich ihrer waffenrechtlichen Qualität näher beleuchtet werden.

Armbrüste

Historisch als Kriegswaffen entwickelt, sind Armbrüste heutzutage ein beliebtes Sportgerät. Der Schießsport mit Armbrüsten wird national und international in verschiedenen Disziplinen ausgeübt. Relativ bekannt ist beispielsweise die deutsche Meisterschaft in der Disziplin „30 Meter national“, die jährlich auf dem Oktoberfest im Paulaner-Festzelt ausgetragen wird.

Armbrüste sind gem. § 1 Abs. 2 Nr. 1 i.V.m. Anlage 1 Abschnitt 1 Unterabschnitt 1 Nr. 1.2 WaffG den Schusswaffen gleichgestellte Gegenstände, da mit ihnen „feste Körper gezielt verschossen werden, deren Antriebsenergie mit Muskelkraft eingebracht und durch eine Sperrvorrichtung gespeichert werden kann“. Gleiches würde übrigens auch für tragbare Katapulte und ähnliche Belagerungswaffen gelten, diese kommen jedoch seit Beilegung des Pasinger Knödelkrieges von 1967 auch bei Jagd und Sport nicht mehr zum Einsatz.

Ausgenommen von dieser Regelung sind Spielzeuge, deren Projektile eine elastische Spitze haben und deren Treffer mit maximal $0,16 \text{ J/cm}^2$ wirken. Ebenfalls ausgenommen sind Sportbögen, und zwar unabhängig von der Kraftentfaltung, da hier die Speicherung der Muskelkraft nicht möglich ist.

Da Armbrüste nicht in Anlage 2 zum WaffG aufgeführt werden, zählen sie nicht zu den erlaubnispflichtigen Waffen im Sinne des § 2 Abs. 2 WaffG. Gemäß § 2 Abs. 1 WaffG i.V.m. § 34 Abs. 1 WaffG ist von daher die einzige Voraussetzung für den Erwerb das vollendete 18. Lebensjahr.

Da die Armbrüste ansonsten jedoch den Schusswaffen gleichstehen, ist für den Handel mit ihnen eine entsprechende Lizenz notwendig (näheres hierzu folgt gegen Ende dieses Beitrages, siehe „Waffenhandelserlaubnis“).

Das Führen der Armbrust in der Öffentlichkeit ist für Volljährige ohne weitere Beschränkungen erlaubt (vgl. § 2 Abs. 2 i.V.m Anlage 2 Abschnitt 2 Unterabschnitt 2 Nr. 3.2 WaffG).

Anekdote am Rande: Der Gesetzgeber vertritt hier eine etwas skurrile Haltung. Die Armbrust als solche wird zwar vom Gesetz erfasst, das Betätigen der Armbrust gilt aber nicht als „Schießen“. Letzteres ist in Anlage 1 zum WaffG äußerst ausführlich definiert, ohne dass eine der genannten Voraussetzungen auf die Armbrust zutrifft.

Airsoft

Airsoft (auch: Softair, Air Soft etc.) ist eine jüngere Sportart, die nach dem Zweiten Weltkrieg in Japan entstanden ist und mittlerweile weltweit ausgeübt wird. Da hier von mehreren „verfeindeten“ Parteien bewaffnete Konflikte detailgetreu (insbesondere mit detailliert nachgebildeten Waffen) nachgestellt werden, steht Airsoft regelmäßig in der öffentlichen Kritik.

Die rechtliche Bewertung der „Airsoft Guns“ (ASGs) ist ausgesprochen kompliziert, da hier mittlerweile eine Vielzahl an verschiedenen Systemen auf dem Markt ist, die sich jeweils hinsichtlich Geschossenergie, Schießmechanismus und Schussfolge unterscheiden. Grundsätzlich gelten jedoch alle ASGs als Luftgewehr bzw. Luftpistole, da sie per Luftdruck kleine Plastikkekeln („BBs“) durch einen Metalllauf verschießen.

Hinsichtlich der Geschossenergie gilt folgendes:

- ASGs mit einer Geschossenergie von mehr als 7,5 J gelten gem. § 1 Abs. 2 Nr. 1 i.V.m. Anlage 1 Abschnitt 1 Unterabschnitt 1 Nr. 1.1 als Schusswaffen und dürfen nur mit entsprechender Waffenhandelserlaubnis veräußert und auch nur gegen Vorlage einer Waffenbesitzkarte erworben werden.
- ASGs mit einer Geschossenergie von maximal 7,5 J gelten auch als Schusswaffen, dürfen aber gem. § 2 Abs. 2 i.V.m. Anlage 2 Abschnitt 2 Unterabschnitt 2 Nr. 1.1 WaffG erlaubnisfrei erworben werden, sofern sie eine vorgeschriebene Markierung tragen („F im Fünfeck“); gem. § 2 Abs. 1 WaffG gilt hier folglich noch die Altersgrenze von 18 Jahren. Jedoch dürfen auch diese Waffen nur mit entsprechender Waffenhandelserlaubnis veräußert werden.
- ASGs mit einer Geschossenergie von maximal 0,5 Joule sind gem. § 2 Abs. 4 i.V.m. Anlage 2 Abschnitt 3 Unterabschnitt 2 Nr. 1 WaffG vom Anwendungsbereich des Waffenrechts ausgenommen und daher für jedermann frei erhältlich. Die meisten Händler beschränken sich hier jedoch freiwillig darauf, diese ASGs nicht an Kinder unter 14 Jahren abzugeben.

Technisch möglich sind auch vollautomatische ASGs (meist per elektrischem Antrieb); diese sind jedoch gem. § 2 Abs. 3 i.V.m. Anlage 2 Abschnitt 1 Nr. 1.2.1.1 WaffG generell verboten, sofern sie nicht durch eine Geschossenergie von maximal 0,5 J aus dem WaffG ausgenommen sind (vgl. oben).

Für den Erwerber ist noch zu beachten, dass die vorstehend beschriebenen Regelungen nur Erwerb und Besitz regeln, nicht jedoch das öffentliche Führen dieser Waffen. Erlaubt ist hier nur (durch einen Rückschluss aus Anlage 1 Abschnitt 2 Nr. 4 WaffG) der reine Transport in einem verschlossenen Behälter. Das gilt über § 42a Abs. 1 Nr. 1 WaffG auch für ASGs mit einer Geschossenergie von maximal 0,5 J, sofern es sich um detailgetreue Repliken echter Waffen („Anscheinswaffen“) handelt.

Paintball

Paintball (oder „Gotcha“) ist ebenfalls eine jüngere Sportart, die in den USA entstanden ist und auch weltweite Verbreitung gefunden hat. Wie beim Airsoft treten auch beim Paintball verschiedene Parteien gegeneinander an, weshalb dieser Sport von der Öffentlichkeit ebenso kritisch wahrgenommen wird. Inzwischen distanzieren sich die meisten Spieler jedoch bewusst von der „militärischen“ Komponente (Verbot von Tarnkleidung, roter Farbe etc.) und betonen das sportliche Element, sodass in jüngerer Zeit eine höhere Akzeptanz zu erkennen ist.

Die zum Spielen verwendeten „Marker“ (ursprünglich verwendet zur Markierung von Rindern) verschießen per Luftdruck Farbkugeln, die beim Aufschlag am Ziel platzen und einen Farbfleck hinterlassen. Dadurch sind auch diese Geräte als Luftdruckwaffen klassifiziert, folglich gelten für sie die gleichen Bestimmungen wie für die ASGs (vgl. Ausführungen zu Airsoft). Insbesondere benötigt der Händler auch hier eine Waffenhandelserlaubnis.

Aus den o.g. Gründen legen die Meisten Spieler übrigens größten Wert darauf, dass ihre Sportgeräte tatsächlich „Marker“ genannt werden, und nicht „Paintball-Gewehr“ bzw. „-Waffe“.

Messer

Auch Messer können vom WaffG erfasst sein. Hier ist zunächst zu beachten, dass gem. § 2 Abs. 3 WaffG der Handel mit folgenden Messern grundsätzlich verboten ist:

- getarnte Messer (z.B. integriert in Gürtelschnalle, „Stockdegen“ etc.), vgl. Anlage 2 Abschnitt 1 Nr. 1.3.1;
- „Wurfsterne“, vgl. Anlage 2 Abschnitt 1 Nr. 1.3.3;
- Springmessern (wenn Klinge länger als 85 mm bzw. zweiseitig geschliffen) und Fallmesser, vgl. Anlage 2 Abschnitt 1 Nr. 1.4.1;
- Faustmesser, vgl. Anlage 2 Abschnitt 1 Nr. 1.4.2 (Ausnahmen in § 40 Abs. 3 WaffG), sowie
- Butterfly-Messer, vgl. Anlage 2 Abschnitt 1 Nr. 1.4.3.

Alle anderen Messer unterliegen – sofern sie nicht durch besondere Beschaffenheit die Waffenqualität des § 1 Abs. 2 Nr. 2 WaffG erlangen – hinsichtlich des Handels nicht dem WaffG, sodass der weitere Umgang im Handel hier unkompliziert ist. Insbesondere benötigen Händler für die Veräußerung von Messern grds. keine Waffenhandelserlaubnis.

Für den Erwerber ist jedoch noch § 42a Abs. 1 Nr. 3 WaffG beachtlich: hiernach ist das öffentliche Führen von einhändig bedienbaren Klappmessern und Messern mit einer Klingenslänge von über 12 cm verboten, sofern nicht eine Ausnahme (vgl. Abs. 2 und 3) vorliegt, z.B. für die Nutzung im Tauch- oder Klettersport.

In der Praxis beschränken sich Händler oftmals freiwillig darauf, Messer nur an Volljährige abzugeben.

Waffenhandelserlaubnis

Die zum Handel mit einigen Waffen (s.o.) benötigte Waffenhandelserlaubnis wird von der zuständigen Behörde gem. § 21 WaffG erteilt, wobei die Erlaubnis gem § 21 Abs. 1 WaffG auf den Handel mit bestimmten Waffen beschränkt werden kann. Die jeweils zuständige Behörde wird von den einzelnen Bundesländern bestimmt, in der Regel ist das Landratsamt zuständig.

Voraussetzung zur Erteilung der Waffenhandelserlaubnis sind persönliche Zuverlässigkeit (§ 21 Abs. 3 Nr. 1 i.V.m. § 5 WaffG), persönliche Eignung (§ 21 Abs. 3 Nr. 1 i.V.m. § 6 WaffG) sowie Nachweis der erforderlichen Fachkunde (§ 21 Abs. 3 Nr. 3 WaffG). Dieser Nachweis geschieht gem. § 22 WaffG durch eine Prüfung vor der zuständigen Behörde.

Durch die jeweils landesspezifische Ausgestaltung dieser Regelung sind leider keine allgemeingültigen Aussagen über die Praxis der Erteilung oder den Umfang der Fachkundeprüfung möglich.

Sanktionen

Verstöße gegen die geschilderte Rechtslage können gem. § 52 WaffG mit empfindlichen Freiheitsstrafen (bei gewerbsmäßiger Begehung bis zu zehn Jahre Haft) geahndet werden, wobei selbst fahrlässige Verstöße noch Freiheitsstrafen von bis zu zwei Jahren nach sich ziehen können.

Allein dieser Aspekt sollte doch ein Anreiz sein, sich ein wenig mit dem WaffG zu beschäftigen.

Fazit

Nicht alles, was nach Sport aussieht, gehört auch in den Sporthandel – insbesondere dann nicht, wenn es zufällig im Anwendungsbereich des WaffG liegt. Die oben genannten Beispiele sind hierbei nur einige von vielen; darüber hinaus können u.U. auch Leuchtsignale, Schleudern und ähnliche Wander- und Anglerutensilien dem WaffG unterliegen, und auch Pfefferspray gehört eher nicht ins Gewürzregal. Wer mit diesen Gerätschaften Handel treiben will, wird – auch im E-Commerce – um den Erwerb einer Waffenhandelserlaubnis nicht herumkommen.

(Auszüge des Textes wurden auch veröffentlicht im IT-Rechts-Lexikon 2010)

Autor:

RA Max-Lion Keller, LL.M. (IT-Recht)

Rechtsanwalt