



**Freie und Hansestadt Hamburg**  
Behörde für Arbeit, Gesundheit, Soziales, Familie und Integration

# **Fachanweisung**

**Überprüfung von Lasertag- und Paintball-Anlagen nach § 7 Jugendschutzgesetz (JuSchG) in Hamburg**

**gültig ab 1. April 2021**

## Inhalt

1. Einführung .....	3
2. Rechtliche Grundlage und Zielsetzung .....	4
3. Begriffsbestimmung .....	4
3.1. Lasertag .....	4
3.1.1. Phaser .....	4
3.1.2. Nerf-Waffen.....	4
3.2. Paintball.....	4
4. Definition gestaffelter Altersbegrenzungen.....	5
5. Überprüfung von Spielbetrieben vor Ort .....	6
5.1. Prüfständigkeit.....	6
5.2. Prüfungsverlauf .....	7
6. Kriterienkatalog für die Erstellung von altersbegrenzenden Anordnungen .....	7
7. Anordnungen.....	9
7.1. Altersbegrenzende Auflagen .....	9
7.1.1. Auflagen für Kategorie <span style="background-color: #90EE90; border: 1px solid black; padding: 0 2px;">1</span> .....	10
7.1.2. Auflagen für Kategorie <span style="background-color: #FFFF00; border: 1px solid black; padding: 0 2px;">2</span> .....	10
7.1.3. Auflagen für Kategorie <span style="background-color: #FFDAB9; border: 1px solid black; padding: 0 2px;">3</span> .....	10
7.1.4. Auflagen für Kategorie <span style="background-color: #FF8C00; border: 1px solid black; padding: 0 2px;">4</span> .....	10
7.2. Weitere Auflagen für den Spielbetrieb einer Anlage .....	11
8. Gebühren.....	11
9. Bußgeld.....	11
10. Schlussbestimmung.....	11

## Anlage I: Muster Spielbeschreibungen

# 1. Einführung

Zweck dieser Fachanweisung ist es, die Voraussetzungen für den Betrieb von Lasertag- oder Paintballanlagen im Hamburger Stadtgebiet zu regeln, um Kinder und Jugendliche vor möglicherweise beeinträchtigenden oder gar schädigenden Einflüssen für ihre Gesundheit und Entwicklung durch deren Nutzung zu schützen.

Eine derartige Gefährdung ist anzunehmen, wenn bei ungehindertem, objektiv zu erwartenden Geschehensablauf in absehbarer Zeit mit hinreichender Wahrscheinlichkeit, die körperliche Unversehrtheit, die psychische Konstitution oder das sozialetische Wertebild Minderjähriger Schaden nehmen kann. Die Gefahr muss nicht unmittelbar drohen, sondern es genügt, dass Kinder und Jugendliche an den fraglichen Orten nach Kenntnis der Behörden einer solchen dauernd oder zeitweise ausgesetzt sind<sup>1</sup>. Der Begriff der Gefährdung in § 7 JuSchG kann mit dem Begriff der Jugendbeeinträchtigung im Sinne des § 14 JuSchG gleichgesetzt werden, also mit der Gefahr, dass die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigt wird<sup>2</sup>. In diesem Zusammenhang sind hinsichtlich der Frage, ob das körperliche, geistige oder seelische Wohl von Kindern und Jugendlichen beeinträchtigt wird, die Grundsätze der freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft GmbH, 21. Fassung vom 1.12.2012, heranzuziehen. Nach § 18 Abs. 2 Nr. 3 FSK-Grundsätze wird die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigt, wenn die Nerven überreizt, übermäßige Belastung hervorgerufen werden, die Fantasie über Gebühr erregt, die charakterliche, sittliche oder geistige Erziehung gehemmt, gestört oder geschädigt wird oder zu falschen und abträglichen Lebenserwartungen verführt wird.

Die Notwendigkeit, die Teilnahme von Minderjährigen an Lasertag-Spielbetrieben oder die Nutzung von Paintball-Anlagen zu regeln, ist aus Sicht des Kinder- und Jugendschutzes damit angezeigt. Die angebotenen Spielaktionen unterliegen sehr starken Variationen<sup>3</sup>. Es gilt hier im Einzelfall zu prüfen, ob gemäß § 7 JuSchG durch die vom Gewerbebetrieb angebotene Spielvariation eine Gefährdung für das körperliche, geistige oder seelische Wohl des Kindes gegeben ist. Sollte dieser Fall vorliegen, kann die zuständige Behörde anordnen, dass der Veranstalter oder Gewerbetreibende Kindern und Jugendlichen die Anwesenheit nicht gestatten darf. Solch eine Anordnung kann Altersgrenzen, Zeitbegrenzungen oder andere Auflagen enthalten, wenn dadurch die Gefährdung ausgeschlossen oder wesentlich gemindert werden kann.

Um den Schutz von Minderjährigen in Lasertag- und Paintball-Anlagen zu gewährleisten und den für die Anwendung des JuSchG in Hamburg zuständigen Bezirksämtern einheitliche und handhabbare Maßstäbe für die Beurteilung solcher Anlagen zur Verfügung zu stellen, werden die nachfolgenden Regelungen erlassen.

---

<sup>1</sup> Liesching in Erbs/Kohlhaas, strafrechtliche Nebengesetze; Jan. 2015, § 7 JuSchG, Rn 4 m.w.N.

<sup>2</sup> Gutknecht in Nikles/Roll/Spürck/Edemir/Gutknecht, Jugendschutzrecht, 3. Auflage 2011, § 7 JuSchG Rn 6 m.w.N.

<sup>3</sup> Vom Teamspiel bis zu Einzelkämpfermodi und vom umgewandelten Fußballspiel mit Lasern bis hin zur Simulation eines Konfliktes, der mit Paintballwaffen spielerisch nachvollzogen werden soll.

## 2. Rechtliche Grundlage und Zielsetzung

Diese Fachanweisung regelt die Aufgabenwahrnehmung der Bezirksämter im Hinblick auf die Bestimmungen des § 7 JuSchG<sup>4</sup>. Grundsätzlich sind die Bezirksämter für die Durchführung des JuSchG zuständig, vgl. Anordnung zur Durchführung des Jugendschutzgesetzes Abschnitt I. Die Behörde für Arbeit, Gesundheit, Soziales, Familie und Integration (Sozialbehörde) ist gemäß Abschnitt V die zuständige Fachbehörde. Ihr obliegt nach § 44 Abs. 2 Bezirksverwaltungsgesetz die Fachaufsicht, die sie gemäß § 45 Bezirksverwaltungsgesetz über Fachanweisungen wahrnimmt. Die vorliegende Fachanweisung ist eine Ergänzung der jeweils geltenden Globalrichtlinie zur Durchführung des Jugendschutzgesetzes.

## 3. Begriffsbestimmung

### 3.1. Lasertag

Lasertag (auch LaserTag, Laserspiel bzw. Lasergame genannt) ist als futuristische indoor Fun-Sportart entwickelt worden, bei der zwei oder mehr Spielerinnen und Spieler versuchen, verschiedene Aufgaben in einer Arena<sup>5</sup> zu erfüllen. Es gilt, die meisten Punkte für sich oder – je nach Spielmodalität – für das eigene Team zu erzielen und damit das Spiel zu gewinnen.

#### 3.1.1. Phaser

Die Spielerinnen und Spieler müssen mit Phasern (auch Infrarotsignalgeber, Infrarot-Markiergeräten) die in den (vom Veranstalter zur Verfügung gestellten) Bekleidungsstücken integrierten Sensoren der Mitspielenden erfassen (markieren). Die Sensoren befinden sich in der Regel im Bereich der Brust, des Rückens oder an den Schultern. Jede „Markierung“ wird als Pluspunkt auf dem Konto des jeweiligen Spielenden gezählt. Entsprechend werden erhaltene „Markierungen“ als Minuspunkte abgezogen. Lasertag kann in verschiedenen Spielmodifikationen in einer Arena gespielt werden. Neben Einzelkampfszenarien besteht die Möglichkeit von Teamspielen.

#### 3.1.2. Nerf-Waffen

Anstelle von Phasern besteht in einigen Spielstätten die Möglichkeit, die Arena als Parcours mit Spielzeugwaffen des Spielzeugherstellers Nerf zu nutzen. Mit diesen freiverkäuflichen (ohne Altersbegrenzung) Spielzeug-Luftgewehren werden längliche Schaumstoffbolzen mit geringer Geschossenergie herausgetrieben. Sie ähneln hinsichtlich der Nutzung im weitesten Sinne früheren Erbsenpistolen.

### 3.2. Paintball

Paintball ist ein taktischer Mannschaftssport, bei dem zwei Mannschaften versuchen, die Fahne des gegnerischen Teams zu erobern oder deren Startpunkt zu erreichen. Dabei markieren die Spielenden sich gegenseitig mittels Druckluft waffen (sogenannte „Markierer“) mit

---

<sup>4</sup> § 7 JuSchG berücksichtigt, dass nicht alle Gefährdungen, denen junge Menschen in der Öffentlichkeit ausgesetzt sein können, vorab exakt definiert werden können. Er stellt deshalb nicht auf einen bestimmten Typus von Veranstaltung oder Ort und nicht auf eine bestimmte Bezeichnung ab, sondern nimmt die mögliche Gefährdung an einem Ort in den Blick. Dabei werden u. a. jene physischen oder psychischen Gefährdungen in Betracht gezogen, die durch die sonstigen Einzelregelungen des JuSchG verhindert werden sollen, also etwa die Gefährdung durch die Konfrontation mit überfordernden, Gewalt verherrlichenden oder pornographischen Darbietungen und medialen Darstellungen, mit vergleichbar problematischen Sozialkontakten, mit gefährdenden und Sucht fördernden Substanzen oder auch mit extremistischen Menschen.

<sup>5</sup> Arena: Indoor Spielfläche von unterschiedlicher Größe und Parcoursausstattung.

Farbkugeln. Beim Aufprall der Farbkugeln auf den Körper zerplatzen diese, getroffene Spielerinnen und Spieler sind für alle Mitspielenden erkennbar getroffen (markiert) und müssen das Spiel beenden und das Spielfeld verlassen.

Beim Paintball unterscheidet man im Wesentlichen zwei Spielarten:

- Woodland oder Szenario: Diese Spiele können einen Themenhintergrund beinhalten. Auf dem Spielfeld stehen keine oder nur sehr wenige künstliche Deckungen.
- Subair oder Turniersport: Diese Spiele werden auf relativ kleinen, übersichtlichen und ebenen Feldern gespielt. Bei der Spielart werden teilweise künstliche Deckungen, bestehend aus geometrischen Figuren wie Zylindern, Kegeln und Kästen, oder z.B. Autowracks und Stellwänden benutzt.

#### 4. Definition gestaffelter Altersbegrenzungen

§ 7 JuSchG definiert keine Altersgrenze für die Anwesenheit von Minderjährigen in jugendgefährdenden Veranstaltungen und Betrieben. Vielmehr obliegt es den zuständigen bezirklichen Bezirksämtern, jeden Standort und jede Spielmodifikation im Rahmen einer Einzelfallprüfung zu bewerten und eine Altersgrenze festzulegen.

Die Reife eines Kindes oder eines Jugendlichen hängt von vielfältigen Faktoren ab, nicht allein vom erreichten Alter. Insofern wird mit dem nachfolgenden Kriterienkatalog eine Altersuntergrenze festgeschrieben, ab der eine Spielteilnahme grundsätzlich ohne Gefährdung der psychischen und emotionalen Entwicklung möglich erscheint. In diesem Zusammenhang wird auf Ziffer 2.2. der Leitkriterien der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospiele von 2011 hingewiesen. Hiernach ist bei der Bewertung nicht nur auf den durchschnittlichen, sondern auf den gefährdungsgeneigten Minderjährigen abzustellen, wobei aber Extremfälle auszunehmen sind.<sup>6</sup>

Es ist das Recht und die Pflicht von Erziehungsberechtigten, für das Wohl eines Kindes Sorge zu tragen. Nur sie sind in der Lage, die Reife des ihnen anvertrauten Kindes und Jugendlichen einzuschätzen. Insofern ist es sinnvoll, Erziehungsberechtigten die Möglichkeit zu geben, durch eine schriftliche Willenserklärung die behördlicherseits festgelegten Altersgrenzen im Einzelfall für das ihnen anvertraute Kind abzusenken.

Im Folgenden werden vier Kategorien vorgestellt, nach denen Lasertag- oder Paintballanlagen eingestuft werden können. Dabei symbolisiert der Farbverlauf, wie kindgerecht das jeweilige Angebot ist. Beginnend mit der Farbe Grün für kindgerechte Angebote verändert sich das Farbspektrum über Gelb, Orange bis Rot für Angebote, die ausschließlich über 18-Jährigen vorbehalten sind.

##### Kategorie 1

- Kindern, die das 12. Lebensjahr nicht vollendet haben, kann die Teilnahme am Spiel grundsätzlich nicht gestattet werden.
- Eine Spielteilnahme ist ab dem vollendeten 10. Lebensjahr in Begleitung eines Personensorge- oder Erziehungsberechtigten unbeschadet möglich. Die Erziehungsberechtigung kann schriftlich übertragen werden.

##### Kategorie 2

- Jungen Menschen, die das 14. Lebensjahr nicht vollendet haben, kann die Teilnahme am Spiel generell nicht gestattet werden.

---

<sup>6</sup> Vgl. hierzu Ziffer 2.4. USK-Kriterien.

- Eine Spielteilnahme ist ab dem vollendeten 12. Lebensjahr in Begleitung eines Personensorge- oder Erziehungsberechtigten unbeschadet möglich. Die Erziehungsberechtigung kann schriftlich übertragen werden.

#### Kategorie 3

- Jungen Menschen, die das 16. Lebensjahr nicht vollendet haben, kann die Teilnahme am Spiel generell nicht gestattet werden.
- Eine Spielteilnahme ist ab dem vollendeten 14. Lebensjahr in Begleitung eines Personensorge- oder Erziehungsberechtigten unbeschadet möglich. Die Erziehungsberechtigung kann schriftlich übertragen werden.

#### Kategorie 4

- Jungen Menschen, die das 18. Lebensjahr nicht vollendet haben, kann die Teilnahme am Spiel generell nicht gestattet werden – keine Jugendfreigabe.

Die jeweils zutreffende Kategorie einer Lasertag- oder Paintball-Anlage wird über den unter Punkt 6 beschriebenen Kriterienkatalog ermittelt. Durch die Vielzahl der für die Beurteilung einer Anlage relevanten Kriterien besteht die Möglichkeit, dass eine Anlage mehreren Kategorien zuzuordnen ist. So kann sie z.B. hinsichtlich der räumlichen Ausgestaltung unter die Kategorie 1 fallen. Die Spielgestaltung kann jedoch Kriterien der Kategorie 2 erfüllen. In diesem Fall ist der Spielmodus der jeweils numerisch höhere Kategorie zuzuordnen, hier der Kategorie 2. Sofern eine sinnvolle Zuordnung nach den vorliegenden Kategorien nicht möglich ist, können abweichende Einordnungen durch die zuständige Behörde entwickelt werden.

## 5. Überprüfung von Spielbetrieben vor Ort

Abhängig von der Spielgestaltung variiert der im Spielverlauf entstehende emotionale Druck und damit verändert sich die von dem Spiel ausgehende Gefährdung für Kinder und Jugendliche. Gemäß § 7 JuSchG ist es erforderlich, eine Einzelfallbegutachtung der jeweiligen Spielstätte als auch der Spielvariationen durchzuführen.

### 5.1. Prüfständigkeit

Die Prüfungen sowohl der Gegebenheiten vor Ort als auch der möglichen Spielvarianten erfolgen durch das nach der einschlägigen Zuständigkeitsanordnung zuständige Bezirksamt. Es stellt den Kontakt mit dem Gewerbetreibenden her, führt das Verwaltungsverfahren durch und erlässt ggfs. die notwendigen Verwaltungsakte. Sofern von dortiger Seite gewünscht, kann die Prüfung im Rahmen einer Prüfkommision erfolgen, die sich aus vier Vertretern bzw. Vertreterinnen zusammensetzt.

Je einen festen Sitz in der Kommission hat:

1. die Behörde für Schule und Berufsbildung, Jugendinformationszentrum (JIZ),
2. das für Angelegenheiten des Verbraucherschutzes federführende Bezirksamt Altona, Fachamt Verbraucherschutz, Gewerbe und Umwelt und
3. die Sozialbehörde, Amt für Familie.

Der vierte Sitz wechselt und wird von dem Bezirksamt besetzt, in dem das zu prüfende Gewerbe mit seiner Spielstätte ansässig ist. Bei Stimmengleichheit ist die Stimme des örtlich zuständigen Bezirksamts ausschlaggebend, welches gleichzeitig die Federführung im Verfahren innehat.

## 5.2. Prüfungsverlauf

Gewerbetreibende werden durch das zuständige Bezirksamt, Gewerbe und Umwelt (VS) aufgefordert, konkrete Beschreibungen der Anlage sowie Spielmodi einzureichen. Dabei sind nicht Spielbeschreibungen jeder Spielvariation einzureichen. Vielmehr sind exemplarische Beschreibungen für die unterschiedlichen Spielmodi vorzulegen. Nach Vorlage der Unterlagen entscheidet das zuständige Bezirksamt, ob es mit den unter 5.1. genannten Beteiligten einen Besichtigungstermin vor Ort abstimmt oder die Prüfung ohne externe Unterstützung durchführt.

Die vorzunehmende Bewertung erfolgt anhand des Kriterienkatalogs (siehe Punkt 6), um die in der Arena vorherrschende Atmosphäre zu dokumentieren und eine Vergleichbarkeit der Spielstätten zu gewährleisten.

Seitens des zuständigen Bezirksamtes wird nach Abschluss der Prüfung gegebenenfalls eine anlagenbezogene Anordnung gemäß Ziffer 7 erlassen.

Spielmodi, deren Spielinhalte eine wesentliche inhaltliche Änderung erfahren sollen, sind dem zuständigen Bezirksamt vorab zur Prüfung vorzulegen.

## 6. Kriterienkatalog für die Erstellung von altersbegrenzenden Anordnungen

Die in dem nachfolgenden Kriterienkatalog benannten Parameter stellen keine abschließende Darstellung dar. Vielmehr wird eine Spielatmosphäre beschrieben, um einen Beurteilungsmaßstab vorzugeben.

Gegebenheiten vor Ort	Parameter			
	ab 12 Jahren	ab 14 Jahren	ab 16 Jahren	ab 18 Jahren
Einweisungen in den Spielverlauf und Gerätehandhabung	Einweisung unterstreicht den spielerischen/sportiven Charakter des Spiels. Sie erfolgt persönlich von einer erwachsenen Person	Einweisung unterstreicht den spielerischen/sportiven Charakter des Spiels. Sie erfolgt persönlich von einer erwachsenen Person	Die Einweisung beschränkt sich auf die technische Handhabung der Spielgeräte	<p>a) Einweisung unterstreicht den martialischen Charakter des Spiels</p> <p>b) Kriegerische Konflikte als Hintergrundgeschichte</p> <p>c) Über Spielziele, Verhaltensregeln und altersbedingte Zugangsbeschränkungen wird im Eingangsbereich und auf der Homepage nicht informiert</p>

Gegebenheiten vor Ort	Parameter			
	ab 12 Jahren	ab 14 Jahren	ab 16 Jahren	ab 18 Jahren
<b>Möglichkeit des Spielabbruchs</b>	Vorzeitiger Spielabbruch ist ohne Punktabzug möglich	Vorzeitiger Spielabbruch ist ohne Punktabzug möglich	Vorzeitiger Spielabbruch ist ohne Punktabzug möglich	<b>Keine</b> Möglichkeit zum vorzeitigen Spielabbruch
<b>Schutzzonen während des Spiels</b>	vorhanden	vorhanden	vorhanden	<b>nicht</b> vorhanden
<b>Dauer des Spiels</b>	bis ca. 20 min.	bis ca. 20 min.	über 20 min.	über 20 min.
<b>Spielausrüstung</b>	Freiverkäufliche Kinder- Spielzeugwaffen: (z.B. Nerf) Mündungsenergie < 0,5 Joule  Spielgeräte mit sehr starken Abstraktionselementen (Trigger-Knopf; futuristische Schussgeräusche, bunter Kunststoff)	<b>Lasertag</b> Infrarotsignalgeber mit Sensorenträger als Brustgurt	<b>Lasertag</b> Infrarotsignalgeber mit Sensorenträger als Brustgurt <b>und Kopfband</b>  <b>Paintball</b> a) Luftgewehr mit einer Mündungsenergie < 0,5 Joule  b) Gesamter Körper dient als Ziel	a) Luftgewehr mit einer Mündungsenergie > 0,5 Joule  b) Militärische Kleidung und Zubehör.  c) Realitätsnahe Schussgeräusche und Rückstoßeffekte beim Markieren
<b>Spielsetting</b>	a) Kindgerechte, hell und bunt gestaltete Spielwelt  b) Spielumgebung aus fiktiven Elementen z.B. Ritterburg  c) Übersichtlich gestaltete Spielwelt  d) Hintergrundmusik betont den spielerischen Charakter	a) Spielumgebung aus abstrakt gestalteten Sichtschutzwänden und/oder farbintensiven Lichtkonstruktionen  b) Spannungserzeugende Hintergrundmusik	a) Eine dunkel und bedrohlich wirkende Spielwelt  b) Bedrohlich wirkende Geräuschkulisse und/oder treibende Musik  c) Spielwelt mit Nachbildungen von realen Alltagssituationen z.B. Bus an einer Haltestelle, Transporter	Indoor: Sichtschutzwände kombiniert mit Hindernissen wie Fahrzeuge, Ölfässer, Gummireifen, Teile von nachempfundenen Häuserfassaden, Panzer, die ein militärisches Setting vermuten lassen  Outdoor: Militärische Bezüge



Gegebenheiten vor Ort	Parameter			
	ab 12 Jahren	ab 14 Jahren	ab 16 Jahren	ab 18 Jahren
<b>Sichtbegrenzung</b> (z.B. Nebel)	<b>a)</b> Gute Sichtbarkeit der Spielenden <b>b)</b> Gute Übersichtlichkeit (geringer Nebel, Zuschaltung von Lichtquellen)	Reduzierte Übersichtlichkeit z.B. durch Dunkelheit, starke Vernebelung, Stroboskoplicht	Reduzierte Übersichtlichkeit z.B. durch Dunkelheit, starke Vernebelung, Stroboskoplicht	Reduzierte Übersichtlichkeit durch ua. Sichtschutzwände
<b>Reaktion auf Treffer</b>	Keine betriebsseitige Erfassung der Treffer	Treffer werden elektronisch summiert und der Gruppe am Spielende präsentiert	<b>a)</b> Markierung ist dauerhaft sichtbar <b>b)</b> Getroffene Person muss das Spiel beenden	<b>a)</b> Treffer sind körperlich deutlich spürbar <b>b)</b> Bonuspunkte durch Kopfschüsse oder "tödliche" Treffer <b>c)</b> Einsatz von virtuellen Bomben und Handgranaten
<b>Spielmodi</b>	Teamspiele	Teamspiele	Einer gegen alle	Einer gegen alle
<b>Gruppenzusammensetzung</b>	Persönlich bekannte Mitspieler einer Altersgruppe (z.B. Schulklassen, Geburtstagsfeier)	Homogene Altersgruppe	Heterogene Altersgruppe (freie Buchung ohne Altersbegrenzung)	Heterogene Altersgruppe (freie Buchung ohne Altersbegrenzung)

## 7. Anordnungen

Die nachstehenden Auflagen bilden die Grundlage für den Erlass von altersbegrenzenden Anordnungen. Sie dienen dabei der fachlichen Unterstützung der Bezirksämter bei der ihnen obliegenden Aufgabe, altersbegrenzende Anordnungen auf Grundlage von § 7 JuSchG zu erlassen. Es liegt in der bezirklichen Verantwortung, in begründeten Ausnahmefällen von den nachfolgenden Musterauflagen abzuweichen, um den tatsächlichen Gegebenheiten vor Ort Rechnung zu tragen und entsprechende eigene Auflagen zu entwickeln.

### 7.1. Altersbegrenzende Auflagen

Die nachfolgenden Anordnungen wurden in Anlehnung an die Vorgaben der freiwilligen Selbstkontrolle in der Filmwirtschaft (FSK) als Muster für altersbegrenzende Anordnungen für die Spielteilnahme in einer Lasertag- oder Paintball-Anlage entwickelt. In den nachfolgenden vier Kategorien steigt das geforderte Mindestalter von 12 Jahren in der Kategorie **1** – z.B. für kindgerechte Teamspiele – über drei Altersschritte an bis zur Kategorie **4** – keine Jugendfreigabe für Spiele in Paintballanlagen mit Markieren, die erst von über 18-Jährigen besucht werden dürfen.

### 7.1.1. Auflagen für Kategorie 1

Jungen Menschen, die das 12. Lebensjahr nicht vollendet haben, ist die Teilnahme am Spiel generell nicht gestattet, außer sie haben das 10. Lebensjahr vollendet und

- a. befinden sich in Begleitung eines Erziehungs- oder Personensorgeberechtigten, der eine schriftliche Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten vorlegt. Die Einverständniserklärung hat eine Spielbeschreibung (vgl. Anlage.) zu enthalten, so dass sich ein Laie einen Überblick über die Art des Spiels verschaffen kann;
- b. das in Kenntnissetzen der/des Erziehungsberechtigten erfolgt durch den Kauf der Eintrittskarte vor Ort. Im Kassenbereich sind entsprechende Spielbeschreibungen gut sichtbar zu platzieren.

### 7.1.2. Auflagen für Kategorie 2

Jungen Menschen, die das 14. Lebensjahr nicht vollendet haben, ist die Teilnahme am Spiel generell nicht gestattet, außer sie haben das 12. Lebensjahr vollendet und

- a. befinden sich in Begleitung eines Erziehungs- oder Personensorgeberechtigten, der eine schriftliche Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten vorlegt. Die Einverständniserklärung hat eine Spielbeschreibung (vgl. Anlage 1) zu enthalten, so dass sich ein Laie einen Überblick über die Art des Spiels verschaffen kann;
- b. das in Kenntnissetzen der/des Erziehungsberechtigten erfolgt durch den Kauf der Eintrittskarte vor Ort. Im Kassenbereich sind entsprechende Spielbeschreibungen gut sichtbar zu platzieren.

### 7.1.3. Auflagen für Kategorie 3

Jungen Menschen, die das 16. Lebensjahr nicht vollendet haben, ist die Teilnahme am Spiel generell nicht gestattet, außer sie

1. haben das 14. Lebensjahr vollendet und
  - a. es liegt eine schriftliche Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten vor. Die Einverständniserklärung hat eine Spielbeschreibung (vgl. Anlage) zu enthalten, so dass sich ein Laie einen Überblick über die Art des Spiels verschaffen kann;
  - b. das in Kenntnissetzen der/des Erziehungsberechtigten erfolgt durch den Kauf der Eintrittskarte vor Ort. Im Kassenbereich sind entsprechende Spielbeschreibungen gut sichtbar zu platzieren.
2. spielen Paintball. Für diese Spielart gilt zusätzlich zum Vorgenannten die Einschränkung, dass eine personensorge- bzw. erziehungsberechtigte Person am direkten Spielgeschehen teilnimmt.

### 7.1.4. Auflagen für Kategorie 4

Jungen Menschen, die das 18. Lebensjahr nicht vollendet haben, ist die Teilnahme am Spiel generell nicht gestattet – keine Jugendfreigabe.

## **7.2. Weitere Auflagen für den Spielbetrieb einer Anlage**

Des Weiteren liegt es im Ermessen des zuständigen Bezirksamts, unabhängig von den jeweiligen Kategorien den Betreiberinnen und Betreibern der Anlagen bei Bedarf weitere Auflagen zu machen. Die nachfolgenden Beispiele können in Betracht kommen:

1. Der Betreiber stellt eine Altersprüfung sicher.
2. Eine Überwachung des gesamten Spielfeldes ist durch geeignete Maßnahmen zu gewährleisten. Während des Spielbetriebs ist eine Person dauerhaft mit der Überwachung des Spielbetriebes zu betrauen. Diese Person muss über direkte Eingriffsmöglichkeiten in das Spielgeschehen (Spielunterbrechung, Licht einschalten, Unterbrechen der Musikbeschallung) verfügen.
3. Innerhalb der Spielarena ist eine räumliche Ruhezone zu schaffen, in der im Spielverlauf keine Treffer erzielt und abgegeben werden können.
4. Auf Wunsch einzelner Teilnehmerinnen und Teilnehmer muss das Spiel unterbrochen werden können. Vor Spielbeginn werden minderjährige Teilnehmende mündlich explizit darüber informiert, dass das Spiel jederzeit auf eigenen Wunsch unterbrochen werden kann.
5. Im Internet ist eine Spielbeschreibung zu hinterlegen, aus der ein Laie sich ein Bild über die wichtigsten Charakteristika eines Spiels machen kann. In der Spielbeschreibung müssen unter anderem die folgenden Gesichtspunkte berücksichtigt werden: Ziel und Regeln des Spiels, Art des Signalgebers wie der sonstigen Ausrüstung, Beschreibung des Spielfelds und der Spielatmosphäre sowie der Anzahl der Teilnehmenden. Musterspielbeschreibungen sind der Anlage I zu entnehmen.

## **8. Gebühren**

Für Amtshandlungen nach § 7 JuSchG gilt die Gebührenordnung für die öffentliche Jugendhilfe (JhilfeGebO HA); hier Ziffer 1.5 der Anlage zur JHilfeGebO.

## **9. Bußgeld**

Wer als Gewerbetreibender oder Gewerbetreibende vorsätzlich oder fahrlässig gegen Bestimmungen zum Jugendschutz in der Öffentlichkeit verstößt, kann gemäß § 28 Abs. 5 JuSchG mit einer Geldbuße bis zu 50.000 EUR sanktioniert werden.

## **10. Schlussbestimmung**

Diese Fachanweisung tritt am 1. April 2021 in Kraft und zum 31. März 2026 außer Kraft.

## **Anlage 1**

### **Muster Spielbeschreibungen**

#### **Spielbeschreibung für Spiele mit Phasern**

- Ziel des Spiels ist es, als Einzelspieler oder Gruppe möglichst viele Punkte zu sammeln.
- Es können Punkte dadurch erlangt werden, dass mit einem Lichtstrahl auf Sensoren der Mitspielenden gezielt wird, die auf Westen oder Stirnbänder angebracht sind.
- Der Signalgeber ähnelt optisch einer Waffe.
- Die Sensoren an der Weste befinden sich auf Höhe der Brust, auf dem Rücken, auf den Schultern, einem Stirnband oder dem Signalgeber selber.
- Die Spielfläche (Arena) befindet sich in einem schwach beleuchteten und bedunstenen Raum mit sichtbegrenzenden Hindernissen.
- Die spielbegleitende Musik kann das Erlebnis intensivieren.
- Bis zu 20 Personen können gleichzeitig in der Arena am Spielgeschehen teilnehmen. Die Spielteilnahme kann geeignet sein, Stress und Angstgefühle auszulösen.

#### **Spielbeschreibung für Spiele mit Nerf-Waffen**

- Ziel des Spiels ist es, als Einzelspielerin, -spieler oder Gruppe möglichst viele Punkte zu sammeln.
- Es können Punkte dadurch erlangt werden, dass durch Druckluftwaffen Schaumstoffbolzen auf Mitspielende abgeschossen werden. Die Treffer können selber von den Teilnehmenden als Punkte gezählt werden.
- Die Spielfläche (Arena) befindet sich in einem schwach beleuchteten und bedunstenen Raum mit sichtbegrenzenden Hindernissen.
- Die spielbegleitende Musik kann das Erlebnis intensivieren.
- Bis zu 20 Personen können gleichzeitig in der Arena am Spielgeschehen teilnehmen. Die Spielteilnahme kann geeignet sein Stress und Angstgefühle auszulösen.

#### **Spielbeschreibung Paintball**

- Ziel des Spiels ist es, dass zwei Mannschaften versuchen, die Fahne des gegnerischen Teams zu erobern oder deren Startpunkt zu erreichen.
- Dabei markieren die Spielenden sich gegenseitig mittels Druckluftwaffen (sogenannten „Markern“) mit Farbkugeln. Beim Aufprall der Farbkugeln auf den Körper zerplatzen diese und der getroffene Spielende ist für alle Mitspielende erkennbar getroffen (markiert) und muss das Spiel sofort beenden und das Spielfeld verlassen.
- Der Markierer ähnelt optisch einer Waffe und schießt mit Druckluft von < 0,5 Joule.
- Die Spielflächen befinden sich innerhalb geschlossener Räume oder auf begrenzten Außenflächen und enthalten sichtbegrenzende Hindernisse.
- Die spielbegleitende Musik kann das Erlebnis intensivieren.
- Bis zu 20 Personen können gleichzeitig am Spielgeschehen teilnehmen. Die Spielteilnahme kann geeignet sein Stress und Angstgefühle auszulösen.