

0,5-Joule-Grenze

0,5-Joule-Grenze

Grenzwert, der Spielzeug von Waffen trennt.

Zitat

WaffG, Stand April 2008:

Abschnitt 3

Unterabschnitt 2:

Vom Gesetz mit Ausnahme des § 42a ausgenommene Waffen

Schusswaffen (Anlage 1 Abschnitt 1 Unterabschnitt 1 Nr. 1.1, ausgenommen Blasrohre), die zum Spiel bestimmt sind, wenn aus ihnen nur Geschosse verschossen werden können, denen eine Bewegungsenergie von nicht mehr als 0,5 Joule (J) erteilt wird, es sei denn, sie können mit allgemein gebräuchlichen Werkzeugen so geändert werden, dass die Bewegungsenergie der Geschosse über 0,5 Joule (J) steigt.

Das heißt: Erreichen die Geschosse eine Energie von bis zu 0,5Joule, gelten die Abschussvorrichtungen (z.B. Saugnapfpistole, Playmobil-Kanone) als Spielzeug (was auch der EU-Spielzeugrichtlinie entspricht). Diese Spielzeuge tragen teilweise das "CE"-Zeichen.

Wird den Geschossen eine Energie von mehr als 0,5 Joule erteilt, so fallen die Abschussvorrichtungen (z.B. Softairs) unter das WaffG.

Erbringen die Waffen weniger als 7,5 Joule, müssen sie in Deutschland das CE-Zeichen tragen, um frei besessen und gehandelt zu werden; andernfalls sind sie WBK-pflichtig/ ggf. illegale Schusswaffen!

In der Waffengesetzänderung vom April 2003 hatte man den Grenzwert für Waffen auf 0,08Joule herab gesetzt, was zum Konflikt mit der EU-Spielzeugrichtlinie stand, den Markt behinderte und zu einigen widersprüchlichen Aussagen führte. Dieser Grenzwert wurde mit der Waffenrechtsnovelle 2008 wieder aufgehoben.