

JUGENDSCHUTZ GEWUSSTwie

→ LAN-Partys



→ Empfehlung für die Durchführung von LAN-Partys

→ Vorwort



Computer und insbesondere Computerspiele sind im Freizeitbereich bei Kindern und Jugendlichen kaum noch wegzudenken. Game sessions und LAN-Partys - einen ganzen Tag lang oder sogar über Nacht mit Gleichgesinnten im Netz gegeneinander spielen und den Highscore knacken - das sind Angebote, die immer mehr junge

Menschen ansprechen. Viele Vereine, Verbände, Jugendzentren und Kommerzielle orientieren sich an den Interessen der Kinder und Jugendlichen und veranstalten LAN-Partys. Die Durchführung einer LAN-Party ist ein attraktives Angebot, aber wie sind die gesetzlichen Bestimmungen? Worauf muss ich als Veranstalter achten, damit die LAN-Party zu einer gelungenen Veranstaltung wird?

Diese kreisweite Empfehlung soll den Veranstaltern die Organisation und Durchführung von LAN-Partys erleichtern. Durch Informationen zum Jugendschutzgesetz und praktischen Empfehlungen und Tipps erhalten alle Verantwortlichen eine wertvolle Arbeitshilfe für die Organisation von LAN-Partys. Ich bin mir sicher, dass diese Broschüre dazu beitragen wird, LAN-Partys im Kreis Pinneberg attraktiv und im Interesse der Kinder und Jugendlichen und ihren Eltern geregelt durchzuführen.

Hierzu wünsche ich allen Beteiligten gutes Gelingen!

Dr. Wolfgang Grimme
Landrat Kreis Pinneberg

 **Inhalt**

	Seite
Einleitung	4
Themen	
Alkohol	5-6
Altersfreigabe	6
Anmeldung	7
Aufsicht	7
Ausstattung	8
Daten / Datentransfer	8
Haftung Teilnehmer und Veranstalter	9
Hausrecht	10
Mitgebrachte Gegenstände	10
Personensorgeberechtigte	11
Pflichten Teilnehmer und Veranstalter	11-12
Rahmenbedingungen	12
Tabak / Rauchen	12
Teilnahmebedingungen	13
Teilnahmegebühr	13
Übernachtung	13-14
Urheberrecht	14
Veranstaltungsort / Räumlichkeiten	15
Verhaltensregeln	15-16
Verpflegung	16
Zusammenfassung	17
Tipps	18-19
Impressum	19
Begriffsdefinitionen	20-23
Vordrucke (Checkliste, Anmeldeformular, Einverständniserklärung, Veranstaltungsbedingungen)	24-31
Jugendschutzgesetz (Auszug)	32-33
Kontakt	34
Jugendschutztafel	35



→ Einleitung

Diese Broschüre soll Veranstaltern die Organisation und Durchführung von LAN-Partys erleichtern und dazu beitragen, dass diese geregelt und sicher durchgeführt werden können.

Sie beinhaltet Empfehlungen des Kreisjugendschutzes Pinneberg zu alphabetisch sortierten Themen und dient als Arbeitshilfe für alle an der Organisation und Durchführung beteiligten Personen.

- ▶ **Damit die Veranstaltung erfolgreich verläuft** und nicht durch negative Schlagzeilen „berühmt“ wird, ist eine strukturierte und bis ins Detail durchdachte Planung erforderlich. Bevor Details geplant werden, muss der grobe Rahmen der LAN-Party festgelegt werden (Altersgruppe, örtliche Umgebung, Verpflegung usw.).
- ▶ **Der Veranstalter ist** für seine Aktivitäten **verantwortlich** und haftet für alle Belange. Er hat dafür Sorge zu tragen, dass die gesetzlichen Bestimmungen (Jugendschutzgesetz) eingehalten werden.
- ▶ **Es empfiehlt sich**, immer im Vorwege das Gespräch mit Ordnungsamt und Jugendschutz zu führen.
- ▶ **Für Fragen stehen** die auf der Seite 34 in dieser Broschüre genannten Ansprechpersonen gerne zur Verfügung.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit sind die Texte in dieser Broschüre in männlicher Form verfasst.

→ Themen

Alkohol

Für die Entscheidung, ob Alkohol ausgeschenkt wird oder der Verzehr von Alkohol gestattet wird, sollten folgende Kriterien berücksichtigt werden:

- ▶ **Zielgruppe** (Alter der Teilnehmer)
- ▶ **Räumlichkeiten** (Extra-Raum für Verpflegung)
- ▶ **Dauer der LAN-Party** (ein- oder mehrtägig)

Werden LAN-Partys in Jugendzentren, Jugendräumen oder Sportstätten durchgeführt, besteht bei den meisten Einrichtungen dieser Art Alkoholverbot. In angemieteten Räumen (z.B. in Gaststätten) muss der Veranstalter kritisch abwägen, ob das Anbieten von alkoholischen Getränken oder das Gestatten des Alkoholkonsums seiner Veranstaltung evtl. schaden könnte.

Da bei LAN-Partys das Spielen im Vordergrund steht, die Spieler erfolgreich sein möchten und somit die Konzentration gefordert ist, empfiehlt der Kreisjugendschutz, nur alkoholfreie Getränke anzubieten und den Alkoholkonsum nicht zu gestatten.

Wenn die kritische Abwägung zu dem Ergebnis führt, alkoholische Getränke anzubieten und den Konsum zu gestatten, muss dem Veranstalter bewusst sein, dass er für die Einhaltung der rechtlichen Vorschriften des Jugendschutzgesetzes verantwortlich ist.

„Bier, Sekt und Wein dürfen Jugendliche **ab 16 Jahren** erhalten und verzehren. Branntwein (harter Alkohol) und branntweinhaltige Getränke (Liköre, Alkopops, Colawhisky





usw.) dürfen Minderjährige weder erhalten, noch darf ihnen der Verzehr gestattet werden.



Das eingesetzte Aufsichtspersonal muss über das Abgabeverbot von alkoholischen Getränken an Kinder und Jugendliche (§ 9 Jugendschutzgesetz) informiert werden.

Altersfreigabe

Computerspiele unterliegen der Freigabekennzeichnung durch die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK, s. Seite 23). D.h. auch bei LAN-Partys dürfen Teilnehmer nur die Spiele spielen, die für ihr Alter freigegeben worden sind.


Der Veranstalter hat dafür Sorge zu tragen, dass Kinder und Jugendliche nur Kenntnis von den Inhalten der Spiele erhalten, die von der USK für ihre Altersklasse freigegeben worden sind. Auf der „sicheren Seite“ ist der Veranstalter, wenn er entweder seine LAN-Party nur für eine Altersklasse anbietet oder -bei LAN-Partys für mehrere Altersklassen- mehrere Server und getrennte Räumlichkeiten -den jeweiligen Altersklassen entsprechend- zur Verfügung stellt. Werden Spiele **ohne Altersfreigabe** (z.B. ältere Spiele, Spiele aus dem Ausland) **oder Spiele mit der Altersfreigabe „Keine Jugendfreigabe“** gespielt, müssen alle Teilnehmer **volljährig** sein.

Empfehlung:

Die **Spiele nach Altersfreigabe so auswählen**, dass alle Teilnehmer sie spielen dürfen.

Anmeldung

Die Anmeldung der Teilnehmer sollte immer schriftlich erfolgen. Bei minderjährigen Teilnehmern muss mindestens eine personensorgeberechtigte Person die Anmeldung unterschreiben. Mit der Anmeldung verpflichten sich die Teilnehmer, die Veranstaltungsbedingungen anzuerkennen. Diese Broschüre enthält auf den Seiten 26 - 29 ein Anmeldeformular und eine Einverständniserklärung, die verwendet werden können.

 **Es empfiehlt sich**, eine Selbsterklärung der Teilnehmer über die auf den Rechnern aufgespielten Daten und installierten Spiele vorlegen zu lassen (s. Seiten 26 - 29). Zusätzlich sollte auch die Haftung des Veranstalters bei Schäden, die durch ein Verhalten der Teilnehmer entgegen den Anweisungen der Aufsichtspersonen verursacht werden, ausgeschlossen werden.

Aufsicht

Der Veranstalter hat dafür Sorge zu tragen, dass die Teilnehmer in ihrer Entwicklung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit nicht beeinträchtigt werden.

Die Anzahl der Aufsichtspersonen richtet sich zum einen nach der Anzahl der Teilnehmer und der Dauer der LAN-Party (mit oder ohne Übernachtung) zum anderen nach den unterschiedlichen Altersklassen (s. auch Seite 6 dieser Broschüre). Je mehr Spiele mit unterschiedlichen Altersfreigaben angeboten werden, desto mehr Aufsichtspersonal muss gestellt werden.

Als Minimum empfiehlt sich ein Schlüssel von 1:10.



Ausstattung

Der Veranstalter stellt den / die Server und darf nur lizenzierte Originalsoftware zur Verfügung stellen. Er sollte allgemeine Veranstaltungsbedingungen festlegen, in denen u.a. aufgeführt ist, was die Teilnehmer mitbringen dürfen. Die Veranstaltungsbedingungen sollten den Hinweis enthalten, dass keine auf den Rechnern installierten Spiele gespielt werden dürfen und dass keine Programme von einem zum anderen Rechner transferiert werden dürfen.

Es empfiehlt sich, das Mitbringen von Lautsprechern zu untersagen und das Vorlegen eines aktuellen Virenskans per Hardcopy zu verlangen.

Daten / Datentransfer

Der Veranstalter sollte in den Veranstaltungsbedingungen darauf hinweisen, dass keine Haftung für Daten, in dessen Besitz ein Teilnehmer ist, übernommen wird. Auch für den Transfer von Daten zwischen Teilnehmern im Netzwerk wird keine Haftung übernommen.

Zusätzlich sollte darauf hingewiesen werden, dass für sämtliche auf den mitgebrachten Datenträgern gespeicherte Daten die Verantwortung bei den Teilnehmern liegt.



Selbsterklärung der Teilnehmer, dass keine indizierten Medien auf den Rechnern vorhanden sind, anfordern (s. Seiten 26 - 29).

Empfehlung:

Es dürfen nur die Spiele, die vom Veranstalter zur Verfügung gestellt werden, über die vom Veranstalter bereitgestellten Server gespielt werden.

Haftung

Teilnehmer

In den Veranstaltungsbedingungen muss der Umfang der Haftung durch den Teilnehmer festgelegt werden. Dies bezieht sich zum einen auf die Veranstaltung (Verhalten der Teilnehmer, Verhalten im Netzwerk usw.) zum anderen auf die mitgebrachte Hard- und Software und die auf den Rechnern gespeicherten Daten.

Veranstalter

Der Veranstalter verpflichtet sich zum Einsatz von lizenzierte Software (Spiele). Er ist verantwortlich für das körperliche, geistige und seelische Wohl der minderjährigen Teilnehmer. Mit allgemeinen Veranstaltungsbedingungen legt der Veranstalter den Rahmen der Haftung durch den Veranstalter fest.



Diese Broschüre enthält allgemeine Veranstaltungsbedingungen, die verwendet werden können.

Empfehlung:

Haftung der Teilnehmer und des Veranstalters schriftlich festlegen und bekannt geben.

Allgemeine Veranstaltungsbedingungen verfassen und mit Anmeldeformular herausgeben.





Hausrecht

Der Veranstalter hat das Hausrecht. Er entscheidet, ob Teilnehmer ausgeschlossen werden, ob Besucher erlaubt sind, ob und wenn ja wo geraucht werden darf usw.

Insbesondere hat der Veranstalter darauf zu achten,

- ▶ dass das Alter der Teilnehmer mit der Altersfreigabe des Spiels übereinstimmt,
- ▶ dass das Jugendschutzgesetz eingehalten wird,
- ▶ dass die Besucher nicht in ihrer Sicherheit beeinträchtigt werden,
- ▶ dass von den Teilnehmern ausgehende Gewalttätigkeiten und anderes gefährliches Fehlverhalten unterbleiben.



Zum Schutz der Teilnehmer, aber auch des Veranstalters, rechtzeitig Gebrauch vom Hausrecht machen.

Mitgebrachte Gegenstände

Alle von den Teilnehmern mitgebrachten Gegenstände (Computer, Peripheriegeräte usw.) müssen mit dem Namen des Besitzers gekennzeichnet sein. Störende Geräte (z.B. Lautsprecher, Subwoofer) sollten nicht mitgebracht werden dürfen. Der Veranstalter sollte in den Veranstaltungsbedingungen aufführen, für welche Schäden er an mitgebrachten Gegenständen nicht haftet.



Keine Haftung für auf den Rechnern der Teilnehmer gespeicherte Daten, Programme, Software usw. übernehmen.

Personensorgeberechtigte

Bei der Teilnahme von Minderjährigen ist eine Einverständniserklärung der Personensorgeberechtigten einzuholen.

Grundsätzlich sind die Eltern personensorgeberechtigte Personen. Die personensorgeberechtigte Person stimmt der Teilnahme des Minderjährigen für einen bestimmten Zeitraum (Dauer der LAN-Party) zu und erkennt die Veranstaltungsbedingungen an.

Der Veranstalter trägt für den Veranstaltungszeitraum die Verantwortung für die Minderjährigen.



Ohne Einverständniserklärung der personensorgeberechtigten Person (Eltern) **keine Teilnahme** von Minderjährigen.

Pflichten

Teilnehmer

Neben Verhaltensregeln sollten die Teilnehmer im Vorwege über ihre Pflichten in Bezug auf Softwarenutzung, Datentransfer usw. informiert werden.

So ist von Anfang an ein reibungsloser und struktureller Ablauf für die Teilnehmer und Eltern erkennbar und der Veranstalter stellt die notwendige Sicherheit für die Teilnehmer her.

Veranstalter

Der Veranstalter ist für die Einhaltung der gesetzlichen Bestimmungen verantwortlich. Er muss Maßnahmen ergreifen, die für einen reibungslosen Verlauf notwendig sind. Der Veranstalter stellt die notwendigen Räumlichkeiten, Mobiliar, den Netzwerkservers und ggf. auch Übernachtungsmöglichkeiten bereit.





tungsmöglichkeiten zur Verfügung.

Kein Einsatz von privaten Rechnern als Netzwerkservers.

Rahmenbedingungen

Der Veranstalter sollte im Vorwege den Rahmen für seine LAN-Party festlegen. Er sollte allgemeine Geschäftsbedingungen oder allgemeine Veranstaltungsbedingungen erstellen und diese den Teilnehmern **VOR** Veranstaltungsbeginn aushändigen.

Diese Broschüre enthält auf den Seiten 30-31 allgemeine Veranstaltungsbedingungen, die in dieser Form oder als Muster verwendet werden können. Rahmenbedingungen sichern den Veranstalter ab und regeln den reibungslosen



Ablauf der LAN-Party.

Keine LAN-Party ohne Veranstaltungsbedingungen.

Tabak / Rauchen

In den meisten öffentlichen Gebäuden (Sportstätten, Jugendzentren usw.) ist das Rauchen nicht oder nur in dafür vorgesehenen Räumlichkeiten erlaubt. Das Jugendschutzgesetz erlaubt Personen **ab 18 Jahren** das Rauchen von Tabakwaren. Der Veranstalter muss sich an die jeweilige Hausordnung und an das Jugendschutzgesetz halten.

Stehen Räumlichkeiten für Raucher zur Verfügung, muss



sichergestellt werden, dass Minderjährige keine Tabakwaren rauchen (z.B. keinen Zutritt zu den Raucherräumen).

Empfehlung:

Generelles Rauchverbot in den Räumlichkeiten der LAN-Party.

Teilnahmebedingungen

Die Teilnahmebedingungen sind im Vorwege festzulegen und zu dokumentieren. Ganz wichtig ist die Altersangabe, die Einverständniserklärung der Eltern (personensorgeberechtigte Person) bei Minderjährigen und -bei Erhebung einer Teilnahmegebühr- die Information über die Verwendung der Gebühr. Die Teilnahmebedingungen sollten Bestandteil der allgemeinen Veranstaltungsbedingungen sein.

Teilnahmegebühr

Der Veranstalter kann zur Deckung der Kosten (Strom, Raummiete, Verpflegung usw.) eine Teilnahmegebühr erheben. Diese wird spätestens beim Einlass (vor Beginn der Party) eingenommen. Wird ein Teilnehmer von der Veranstaltung ausgeschlossen, muss die Teilnahmegebühr nicht erstattet werden.



Festgelegte Teilnahmebedingungen müssen im Vorwege bekannt gemacht werden.

Empfehlung:

Vor der Durchführung einer LAN-Party **Veranstaltungsbedingungen (Regeln)** schriftlich verfassen und herausgeben.

Übernachtung

Der große Anreiz bei LAN-Partys ist das „unendliche“ Spielen eines Computerspiels mit mehreren im Netzwerk





– am besten die ganze Nacht durch. Werden LAN-Partys über mehrere Tage angeboten, sollte der Veranstalter für Übernachtungsmöglichkeiten sorgen oder zumindest Informationen über bestehende Übernachtungsmöglichkeiten zur Verfügung stellen. Stellt der Veranstalter Übernachtungsmöglichkeiten zur Verfügung, muss er Aufsichts-/Betreuungspersonal einsetzen. Der Jugendschutz des Kreises Pinneberg empfiehlt den Einsatz eines Betreuerteams in einem ausgewogenen Verhältnis von männlichen und weiblichen Betreuern.

Empfehlung:

Bei mehrtägigen LAN-Partys, an denen Minderjährige teilnehmen, pädagogisches Personal oder Jugendgruppenleiter einsetzen.

Urheberrecht

Der Veranstalter hat dafür Sorge zu tragen, dass das Urheberrecht eingehalten wird. Er darf nur lizenzierte Originalspiele einsetzen. In den allgemeinen Veranstaltungsbedingungen muss aufgeführt werden, dass die Teilnehmer für die auf ihren Rechnern installierte Software und installierten Spiele selbst verantwortlich sind. Die Teilnehmer sollten mit ihrer Unterschrift bei der Anmeldung bestätigen, dass sie für die auf ihren Rechnern installierte Software / installierten Spiele selbst verantwortlich sind und diese auf der LAN-Party nicht zum Einsatz kommen.



Haftungsausschluss des Veranstalters über installierte Software / installierte Spiele auf den Rechnern der Teilnehmer.



Veranstaltungsort / Räumlichkeiten

Der Veranstaltungsort sollte so gewählt werden, dass der Veranstalter den Überblick über die Teilnehmer und die zum Einsatz kommenden Spiele (Altersfreigabe) hat. Werden Spiele mit unterschiedlichen Altersfreigaben angeboten, müssen diese in getrennten und nicht einsehbaren Räumen gespielt werden.

Bei mehrtägigen LAN-Partys sollten Extraräume für die Übernachtung und Verpflegung zur Verfügung stehen. Ganz wichtig ist eine ausreichende **Stromversorgung** mit einer ausreichenden Absicherung sowie die Einrichtung von **Fluchtwegen**.

Werden LAN-Partys in Gaststätten durchgeführt, sind zusätzlich die rechtlichen Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes (Aufenthalt in Gaststätten, § 4 JuSchG) zu beachten.

Empfehlung:

Die LAN-Party entsprechend den zur Verfügung stehenden Räumlichkeiten planen.

Verhaltensregeln

Die Teilnehmer müssen im Vorwege über Verhaltensregeln informiert werden.

Für den reibungslosen Ablauf und zur Sicherheit der Teilnehmer sollte auch darauf hingewiesen werden, dass der Veranstalter bei Fehlverhalten von Teilnehmern diese ausschließen kann und ein Hausverbot erteilen kann. Die Verhaltensregeln sollten das allgemeine Verhalten





während der Veranstaltung sowie das Verhalten im Netzwerk und während des Spiels beinhalten. Sie können Bestandteil der allgemeinen Veranstaltungsbedingungen sein.

Verpflegung

Bietet der Veranstalter Verpflegung an, sind die Bestimmungen der Hygieneverordnung einzuhalten. Die Personen, die für die Herstellung von Speisen und Behandlung von Lebensmitteln eingesetzt werden, müssen eine Gesundheitsbelehrung erhalten. Diese wird vom zuständigen Gesundheitsamt angeboten.

Empfehlung:

Ist die Ausgabe von Speisen geplant, Kontakt zum Fachdienst Gesundheit des Kreises Pinneberg (04101/212-0) aufnehmen.

→ Zusammenfassung

Damit die LAN-Party zu einer rund um gelungenen Aktion wird und keine Unannehmlichkeiten für den Verantwortlichen entstehen, ist eine strukturierte und bis ins Detail durchdachte Planung erforderlich.

Bevor jedoch Details geplant werden, sollte der grobe Rahmen einer Veranstaltung festgelegt werden. Hierzu gehören Überlegungen über

- ▶ **Zielgruppe**
Für welchen Personenkreis ist die Lan-Party gedacht?
Welche Altersklassen werden angesprochen?
- ▶ **Inhalte**
Welche Spiele werden im Netzwerk angeboten?
- ▶ **Zeitraum**
Findet die LAN-Party an einem Tag statt oder wird auch Übernachtung angeboten?
- ▶ **Ort**
Wo findet die Veranstaltung statt?
(Gaststätte, Jugendzentrum, Sportstätte)

Der festgelegte grobe Rahmen gibt dem Veranstalter und dem Kreisjugendschutz einen ersten Überblick über weitere Planungsschritte.



→ **Tipps**

Hier nun ein paar Tipps, die dem Veranstalter die Durchführung von LAN-Partys erleichtern:

▶ **Alkoholfreie Angebote**

Werden Kinder und Jugendliche erwartet, empfiehlt sich das Anbieten von ausschließlich alkoholfreien Getränken. Die Einrichtung einer Cocktailbar mit alkoholfreien Cocktails (**z.B. JiMs Bar**) ist ein attraktives Angebot.

▶ **Alterskennzeichnung**

Wird das Spielen von Computerspielen mit unterschiedlichen Altersfreigaben angeboten, empfiehlt sich eine Alterskennzeichnung der Teilnehmer zur Erleichterung der Alterskontrolle (z.B. Bänder, Stempel).

▶ **Frühzeitiges Gespräch mit dem Kreisjugendschutz**

Es empfiehlt sich, immer im Vorwege ein Gespräch über die geplante Veranstaltung zu führen. So erfährt der Veranstalter rechtzeitig, an was alles gedacht werden muss.

▶ **Keine mitgebrachten Spiele zulassen**

Der Veranstalter stellt die Spiele für die LAN-Party im Netzwerk zur Verfügung. Er sollte das Spielen von selbst mitgebrachten oder auf Rechnern der Teilnehmer installierten Spiele nicht zulassen.

▶ **Keinen Zutritt für alkoholisierte Personen**

Im Interesse des Veranstalters und der Teilnehmer ist der Zutritt von erkennbar alkoholisierten Personen zu versagen.

▶ **Präsenz von erkennbaren Aufsichtspersonen**

Die Aufsichtspersonen sollten z.B. durch gleiche Kleidung erkennbar sein.

▶ **Übernachtung**

Ist die Dauer der LAN-Party über mehrere Tage geplant, sollte der Veranstalter Übernachtungsmöglichkeiten oder Informationen über Übernachtungsmöglichkeiten zur Verfügung stellen.

Der Einsatz von Aufsichtspersonen und Betreuern muss dementsprechend angepasst werden.

Impressum

Herausgeber: Kreisverwaltung Pinneberg,
Fachdienst Jugend, Team Prävention und Jugend-
arbeit, Lindenstraße 11, 25421 Pinneberg

Redaktion: Andrea Pinzek

E-Mail: a.pinzek@kreis-pinneberg.de

Grafik und Design: Sabine Kuhls-Dawideit,
www.kuhls-dawideit.de

Druckerei: Druckwerkstatt Ehlers GmbH, Hamburg

Fotoquelle: www.photocase.de, www.fotolia.de

→ Definitionen

Altersfreigabe

ist die Freigabe eines Trägermediums ab eines bestimmten Alters. Computerspiele unterliegen der Erteilung der Altersfreigabe durch die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK). Diese Altersfreigabe muss auf allen Computerspielen (sowohl auf der CD-Hülle als auch auf der CD-Rom selbst) sichtbar (in einer fest vorgeschriebenen Größe) angebracht sein.

Erziehungsbeauftragte Person

ist die volljährige Person, die von zumindest einer personensorgeberechtigten Person mit der Erziehung des Minderjährigen für einen bestimmten Zeitraum oder für eine bestimmte Veranstaltung beauftragt wird. Die erziehungsbeauftragte Person muss über den gesamten Zeitraum körperlich und geistig in der Lage sein, die ihr übertragene Erziehungsaufgabe erfüllen zu können. Auch in Begleitung einer erziehungsberechtigten oder personensorgeberechtigten Person, dürfen Spiele nur gespielt werden, wenn die Altersfreigabe des Spiels mit dem Alter der spielenden Person übereinstimmt.

EULA

ist die Endbenutzer-Lizenzvereinbarung, abgekürzt EULA, die die Benutzung von Software regelt. Texte mit einer EULA werden oftmals zu Beginn der Installation der Software angezeigt.

Indizierte Spiele

s. „jugendgefährdende Trägermedien“.

Jugendgefährdende Trägermedien

sind Medien, die von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in die Liste jugendgefährdender Medien aufgenommen wurden. Diese Medien dürfen einem Kind oder einer jugendlichen Person weder angeboten, noch überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden. Auch dürfen diese Medien nicht ausgestellt, angeschlagen oder vorgeführt werden.

Hardcopy

ist der Ausdruck eines Fotos oder Dokumentes. Eine in die Zwischenablage gespeicherte Bildschirmanzeige -auch Screenshot genannt- bezeichnet man ebenfalls als Hardcopy.

Jugendliche

sind Personen, die 14 aber noch nicht 18 Jahre alt sind.

Kinder

sind Personen, die noch nicht 14 Jahre alt sind.

Kommerzielle Veranstaltungen

sind Veranstaltungen (z.B. von Gaststätteninhabern oder Gewerbetreibenden), die auf Gewinn ausgerichtet sind. Bieten Gaststättenbesitzer oder Gewerbetreibende LAN-Partys an, müssen diese beim örtlichen Ordnungsamt angemeldet werden.



Nichtkommerzielle Veranstaltungen

sind Veranstaltungen, die z.B. von gemeinnützigen Vereinen, Verbänden, religiösen Gemeinschaften durchgeführt werden und nicht auf Gewinn ausgerichtet sind. Grundsätzlich gehören hierzu auch Angebote der Jugendzentren. Wird eine LAN-Party von einem Jugendzentrum durchgeführt, ist eine Anmeldung beim Ordnungsamt nicht zwingend erforderlich, wird jedoch empfohlen.

Nichtöffentliche Veranstaltungen

sind Veranstaltungen, bei denen der Besucherkreis abgegrenzt ist. Die Besucher sind, durch gegenseitige Beziehungen zum Veranstalter, persönlich untereinander verbunden. Für die Veranstaltung darf nicht öffentlich geworben werden.

Öffentliche Veranstaltungen

sind Veranstaltungen, die für eine Mehrzahl von Personen bestimmt und allgemein zugänglich sind. Auch private Veranstaltungen, zu denen weitere beliebige Personen Zutritt finden, zählen zu öffentlichen Veranstaltungen. Sobald für eine Veranstaltung öffentlich geworben wird (z.B. mit Handzetteln oder Plakaten), ist diese als öffentliche Veranstaltung anzusehen (LAN-Partys, Abi-Feiern usw.).

Personensorgeberechtigte Personen

sind die Eltern oder Personen, denen per Gerichtsbeschluss die Personensorge übertragen wurde.

Trägermedien

sind gegenständliche Träger (Bücher, Schallplatten, CDs, DVDs, Speichersticks usw.), die Texte, Bilder oder Töne beinhalten. Sie sind zur Weitergabe geeignet, zur unmittelbaren Wahrnehmung bestimmt oder in einem Vorführ- oder Spielgerät eingebaut.

Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK)

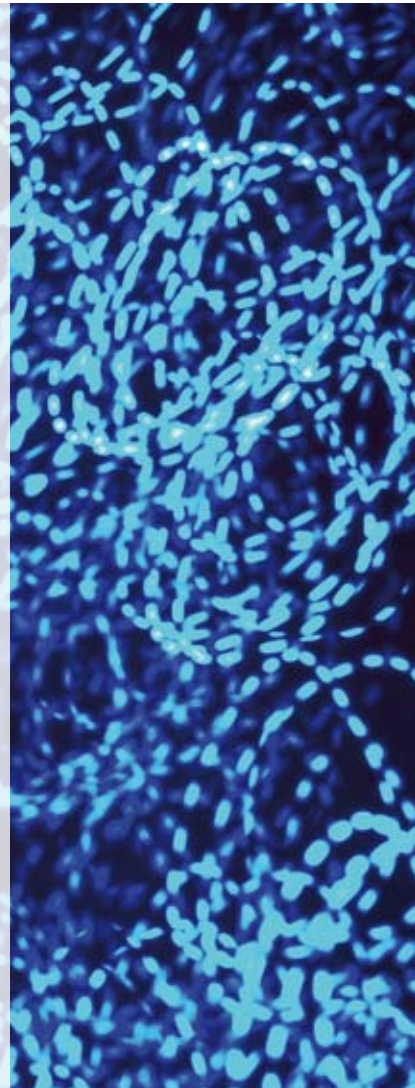
ist eine Organisation der Freiwilligen Selbstkontrolle. Sie ist für die Erteilung der Altersfreigaben für Unterhaltungssoftware zuständig.

Virensan

ist das Durchsuchen der Dateien und Ordner auf einem Rechner nach Viren. Diese Aufgabe übernehmen Virenprogramme, die käuflich zu erwerben sind oder kostenlos im Internet zum Download angeboten werden.

Zugänglich

ist ein Medium, wenn von seinem Inhalt Kenntnis genommen werden kann. Es kommt nicht darauf an, ob Kinder oder Jugendliche tatsächlich Kenntnis von dem Inhalt des Mediums erhalten haben oder ob nur die Möglichkeit besteht, dass Kinder oder Jugendliche Kenntnis von dem Inhalt des Mediums erhalten könnten.



→ **Checkliste**

Nr.	Aufgabe / Maßnahme	Wahrnehmung durch (Name)	Ausgeführt am (Datum / Uhrzeit)	Bemerkung	Namens- zeichen
1	Kreisjugendschutz über geplante Veranstaltung informieren		Am:		
2	Infomaterialien beim Kreisjugendschutz anfordern		Am:		
3	Räumlichkeiten auswählen		Am:		
4	Stromversorgung klären		Am:		
5	Werbung (Handzettel, Plakate usw.) organisieren		Am:		
6	Allgemeine Veranstaltungsbedingungen erstellen		Am:		
7	Anmeldeformular erstellen		Am:		
8	Einverständniserklärung der Eltern erstellen		Am:		
9	Spiele kaufen		Am:		
10	Verpflegung organisieren		Am:		
11	Übernachtung planen		Am:		
12	Abfallsystem organisieren		Am:		
13	Betreuerteam zusammenstellen		Am:		
14	Einheitliche Kleidung für das Aufsichtspersonal zur Verfügung und Kommunikation sicher stellen		Am:		

15	<p>Einlasspersonal über Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes, Altersbeschränkung für Kinder und Jugendliche sowie sonstige Vorgaben des Veranstalter informieren</p>		Am:	
16	<p>Bedienungs- und Tresenpersonal über Verbote zur Alkoholabgabe an Kinder- und Jugendliche informieren</p>		Am:	
17	<p>Gesundheitsbelehrung von den Personen, die im Ausschank bzw. bei der Speiseausgabe tätig sind, vorlegen lassen</p>		Am:	
18	<p>Jugendschutzgesetz gut sichtbar und deutlich lesbar aushängen</p>		Am:	
19	<p>Preistafeln gut sichtbar und deutlich lesbar aushängen</p>		Am:	
20	<p>Raumbeschilderung erstellen</p>		Am:	
21	<p>Einlasskontrolle sicher stellen</p>		Am: Von	Uhr
22	<p>Abbau und Aufräumen organisieren</p>		bis Um	Uhr Uhr

Notizen:



Anmeldung für die Teilnahme an LAN-Partys

Ich melde mich zu der LAN-Party am bzw.
vom bis

in an.
Veranstalter ist


- Ich bin volljährig und benötige keine Einverständniserklärung meiner Eltern.
- Ich bin nicht volljährig und lege dieser Anmeldung die Einverständniserklärung meiner Eltern bei.

Mit meiner Unterschrift erkenne ich die allgemeinen Veranstaltungsbedingungen an und verpflichte mich zur Einhaltung der Regeln.

.....
Name des Teilnehmers

.....
Geburtsdatum

.....
Anschrift

- 
1. Meine Anmeldung ist verbindlich.
 2. Beim Einlass lege ich einen gültigen Lichtbildausweis vor.
 3. Die allgemeinen Veranstaltungsbedingungen wurden mir ausgehändigt.
Ich akzeptiere sie in vollem Umfang.
 4. Den Teilnahmebeitrag zahle ich vor Beginn der LAN-Party.
 5. Ich versichere, dass sich auf meinem Rechner keine indizierten Spiele, Filme und sonstige Dateien befinden.

.....
Ort und Datum

.....
Unterschrift des Teilnehmers

Einverständniserklärung der Eltern für die Teilnahme Minderjähriger ab Jahren an LAN-Partys

Sehr geehrte Eltern,

Ihr Kind hat sich zu der LAN-Party am bzw.

vom bis

in angemeldet.

Veranstalter ist


Damit die Teilnahme Minderjähriger ermöglicht werden kann, ist die Einverständniserklärung der Eltern / eines Elternteils erforderlich.

Mit Ihrer Unterschrift erkennen Sie die allgemeinen Veranstaltungsbedingungen an und stimmen der Teilnahme Ihres Kindes an der o.a. LAN-Party zu.

.....
Name des Kindes

.....
Geburtsdatum

.....
Anschrift

- 
- 1.** Ich stimme / wir stimmen der Teilnahme meines / unseres Kindes an der o.a. LAN-Party zu.
 - 2.** Mein / unser Kind legt beim Einlass einen gültigen Lichtbildausweis vor.
 - 3.** Die allgemeinen Veranstaltungsbedingungen wurden mir / uns ausgehändigt. Ich akzeptiere / wir akzeptieren sie in vollem Umfang.
 - 4.** Ich übertrage / wir übertragen für die Dauer der Veranstaltung die Aufsichtspflicht über mein / unser Kind an den Veranstalter.
 - 5.** Ich versichere / wir versichern, dass sich auf dem Rechner meines / unseres Kindes keine indizierten Spiele, Filme und sonstige Dateien befinden.
 - 6.** Ich bin / wir sind im Falle eines medizinischen Notfalls oder im Falle des Ausschlusses meines / unseres Kindes von der Veranstaltung unter folgender Telefonnummer erreichbar:

.....
Ort und Datum

.....
Unterschrift der/des Personensorgeberechtigten

Allgemeine Veranstaltungsbedingungen für LAN-Partys

Vorbemerkung

Das nachfolgende Muster Allgemeiner Vertragsbedingungen ist vom Verfasser mit größter Sorgfalt erstellt worden. Gleichwohl kann der Kreis Pinneberg keine Haftung für Schäden materieller oder ideeller Art übernehmen, die durch die Verwendung des Musters entstehen, es sei denn, es liegt Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit vor. Besonders wird darauf hingewiesen, dass Änderungen der Rechtslage eintreten können und dass es erforderlich sein kann, das Muster den speziellen Erfordernissen der einzelnen Veranstaltung anzupassen.

1. Allgemeine Regeln

Diese Allgemeinen Veranstaltungsbedingungen (AVB) geben einen Überblick über Rechte und Pflichten der Teilnehmer und der Veranstalter von LAN-Partys.

2. Teilnahme

(1) Teilnahmeberechtigt sind alle natürlichen Personen, deren Alter mit den in der Ausschreibung angegebenen Altersklassen übereinstimmt. Das Alter ist dem Veranstalter auf Aufforderung durch einen gültigen Lichtbildausweis nachzuweisen.

(2) Minderjährige dürfen nur nach Vorlage einer Einverständniserklärung von ihrer personensorgeberechtigten Person (1 Elternteil) an der Veranstaltung teilnehmen.

(3) Wird eine Teilnahmegebühr erhoben, so ist diese vor Beginn der Veranstaltung zu entrichten.

3. Veranstaltung

(1) Den Anweisungen des Veranstalters sowie dessen Bevollmächtigten ist Folge zu leisten.

(2) Jegliche Art des Verbreitens von urheberrechtlich geschützten Dokumenten ist verboten. Dazu gehört auch das Bereitstellen von geschützter Software, Musik und Filmen.

(3) Das Konsumieren von Alkohol während der Veranstaltung ist nicht

gestattet. Angetrunkenen und Betrunkenen wird der Zutritt zur Veranstaltung verwehrt. Das Rauchen ist nur in den dafür vorgesehenen Räumen / an den dafür vorgesehenen Plätzen gestattet. Der Konsum jeder sonstigen Droge ist untersagt.

(4) Sollten Filme, Spiele, Schriften oder Anwendungen auf Grund deutscher Rechtsprechung illegal sein, so sind es diese auch auf dieser Veranstaltung.

(5) Indizierte Spiele (Spiele, die von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in die Liste jugendgefährdender Medien aufgenommen worden sind) dürfen nicht gespielt werden.

(6) Mit dem Betreten der Veranstaltung erklärt jeder Teilnehmer, dass er diese AVB gelesen hat und akzeptiert.

(7) Wiederholte Verstöße gegen die AVB, Verstöße gegen die allgemeinen guten Sitten oder Störung des geordneten Ablaufes der Veranstaltung werden mit dem sofortigen Ausschluss des Teilnehmers von der Veranstaltung geahndet. In diesem Fall wird der Teilnahmebeitrag nicht zurückerstattet. Beschädigung an fremdem Eigentum oder den Räumlichkeiten werden vom Verursacher getragen.

(8) Unbefugten Personen ist der Aufenthalt auf der Veranstaltung untersagt. Besucher sind nicht zugelassen.

4. Technische Voraussetzungen

(1) Jeder Teilnehmer benötigt einen funktionsfähigen Computer mit Netzwerkkarte. Ebenso ist ein Patchkabel der Kategorie 5 oder höher mit zwei RJ45 Steckern von mind. 5 Meter Länge mitzubringen. Des Weiteren wird mind. eine Mehrfachsteckdose ohne Netzschalter benötigt.

(2) Der Einsatz von Lautsprechern ist nicht gestattet. Es empfiehlt sich der Einsatz von Kopfhörern.

5. Haftung der Teilnehmer

(1) Jeder Teilnehmer haftet für selbst eingebrachte Gegenstände

(Computer, Zubehör, Kleidung usw.). Bei Abhandenkommen (Diebstahl) oder Beschädigung von Eigentum eines Teilnehmers übernimmt der Veranstalter weder Haftung noch leistet er Schadenersatz, es sei denn, der Diebstahl wird durch den Veranstalter selbst begangen oder dieser führt Beschädigungen vorsätzlich oder grob fahrlässig herbei.

(2) Falls es zur Sachbeschädigung durch einen Teilnehmer im Bereich der Veranstaltung kommt (z.B. Inventar des Veranstaltungsortes, eingebrachte Sachen der Veranstalter, Sponsoren und Teilnehmer), haftet der Verursacher unbeschränkt und in voller Höhe und kann sofort von der Veranstaltung ausgeschlossen werden.

6. Leistung des Veranstalters

(1) Der Veranstalter verpflichtet sich zur Bereitstellung und zum Betrieb des Computernetzwerkes und der Spiele. Sitzplätze inkl. Netzwerkanschluss, Strom etc. werden vom Veranstalter gestellt.

(2) Der Veranstalter stellt den Server. Vom Teilnehmer mitgebrachte Server dürfen nur nach Absprachen mit dem Veranstalter in besonders ausgewiesenen Bereichen in Betrieb genommen werden.

(3) Der Veranstalter verpflichtet sich, etwaige technische Störungen umgehend zu beheben. Betriebsgarantien sind ausgeschlossen.

(4) Der Veranstalter stellt bei mehrtägiger Veranstaltungsdauer entweder Übernachtung vor Ort oder Informationen zu Übernachtungsmöglichkeiten zur Verfügung.

7. Allgemeines Verhalten

(1) Jeder Teilnehmer verpflichtet sich zu gesittetem Verhalten. Falls ein Teilnehmer von der Veranstaltung ausgeschlossen werden sollte, so geschieht dies nur im Interesse der anderen Teilnehmer.

(2) Jegliche Versuche, einen reibungslosen Ablauf der Veranstaltung zu be- / verhindern, werden mit sofortigem Ausschluss geahndet.

(3) Unflug ist zu unterlassen, körperliche Auseinandersetzungen sind strengstens untersagt.

(4) Den Weisungen des Veranstalters sowie der durch den Veranstalter legitimierten Personen ist Folge zu leisten.

(5) Der Veranstalter hat das Hausrecht.

8. Verhalten im Netzwerk

(1) Jegliche Versuche, andere Teilnehmer, Game-/Fileserver oder andere Netzdienste zu stören, sind strengstens untersagt und werden mit einem Verweis von der Veranstaltung bestraft.

(2) Es ist ausschließlich die vom Veranstalter zugeteilte Netzwerkkonfiguration zu verwenden.

Abweichungen oder Änderungen sind nur auf Weisung gestattet.

(3) Absichtliche Störungen des Netzwerkbetriebs werden mit sofortigem Ausschluss ohne Rückerstattung der gezahlten Teilnahmegebühr geahndet.

9. Regeln während der Veranstaltung

(1) Jeder Teilnehmer verpflichtet sich, die allgemeinen guten Sitten anzuerkennen und gegen diese nicht zu verstoßen.

Der Veranstalter hat das Recht, zu jeder Zeit die Teilnehmer auszuschließen, die sich nicht an die AVB oder Anweisungen des Veranstalters halten.

(2) Jeder Teilnehmer verpflichtet sich, keine gesetzeswidrigen Aktivitäten im Rahmen der Veranstaltung durchzuführen. Besonders hervorgehoben werden hier: Software Piraterie, Verbreitung verbotener Datenbestände, Beeinträchtigung oder Beschädigung fremder Datenanlagen.

(3) Jeder Teilnehmer ist für die Datenbestände auf seinem Rechner selbst verantwortlich. Dies gilt besonders für die Einhaltung von EULAs und anderen Lizenzvereinbarungen. Der Veranstalter übernimmt hierfür weder Verantwortung noch Haftung.

(4) Der Betrieb von allgemein stö-

renden Gerätschaften, besonders Lautsprecher, Subwoofer usw. ist nicht erlaubt.

(5) Dem Teilnehmer ist untersagt, den Betrieb der Veranstaltung mutwillig zu stören. Dies gilt insbesondere für den Betrieb des Computernetzwerks als auch für die Hard- & Software anderer Teilnehmer.

(6) Jeder Teilnehmer ist für den Schutz und die Sicherheit seines Eigentums selbst verantwortlich. Der Veranstalter verpflichtet sich, den Zugang zu den Veranstaltungsräumen zu regulieren.

10. Regeln zum Abschluss der Veranstaltung

Jeder Teilnehmer hat seinen Platz nach der Veranstaltung frei von Müll oder anderen Gegenständen zu hinterlassen. Geschieht dies nicht, ist der Veranstalter berechtigt, ein Reinigungsentgelt in Höhe von 5,00 € zu erheben.

11. Haftungsausschluss

Haftungsausschluss aus Haftungsverzicht und Handeln auf eigene Gefahr.

Der Teilnehmer an der Veranstaltung erklärt gegenüber dem Veranstalter:

(1) Zum Einsatz kommt nur lizenzierte Software. Die Nutzung der eingesetzten Software erfolgt nach Maßgabe des jeweiligen Lizenzvertrages. Die Prüfung, ob die Software nur durch eine Person auf einem Rechner, nicht jedoch gleichzeitig auf zwei oder mehreren Rechnern - gleich ob durch dieselbe oder verschiedene Personen - benutzt wird, erfolgt ausschließlich durch den Teilnehmer.

(2) Jeglicher Einsatz und Besitz nicht lizenzierter Software ist verboten, es gelten die gesetzlichen Grundlagen in vollem Umfang. Der Veranstalter spricht sich davon frei, für die Daten auf den von Teilnehmern mitgebrachten Datenträgern (Festplatten, Zipp-Laufwerke, Disketten, CD's etc.) verantwortlich zu sein. Gleiches

gilt für im Netzwerk transferierte, nicht vom Veranstalter bereitgestellte Dateien

(3) Für Schäden und Rechtsansprüche Dritter, die dem Teilnehmer durch den Datenaustausch mit anderen Teilnehmern entstehen, übernimmt der Veranstalter keine Haftung. Der Austausch von Daten mit anderen Teilnehmern geschieht ausdrücklich auf eigene Gefahr. Software wird den Teilnehmern weder unentgeltlich noch entgeltlich überlassen.

(4) Es wird zustimmend Kenntnis genommen, dass Rechner, Zubehör und Software während der Veranstaltung unter Einschluss des Weges zum Ort der Veranstaltung bzw. Rückkehr vom Ort der Veranstaltung nicht durch den Veranstalter versichert sind.

(5) Der Veranstalter kann eine ununterbrochene und fehlerfreie Stromversorgung der Netzwerkparty nicht zusichern und ist somit nicht haftbar für daraus resultierende Datenverluste und Hardwareschäden. Eine regelmäßige Datensicherung wird empfohlen. Zur Vermeidung von Spannungsspitzen wird dem Teilnehmer empfohlen, geeignete Schutzmaßnahmen zu ergreifen.

(6) Der Teilnehmer stellt den Veranstalter und den vom Veranstalter legitimierten Personen von allen Ersatzansprüchen frei, soweit diese nicht durch Arglist, Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit verursacht wurden.

12. Gültigkeit der allgemeinen Veranstaltungsbedingungen

Die AVB gelten uneingeschränkt für die Veranstaltung. Weitere / detaillierte Bedingungen und Vereinbarungen haben für die jeweilige Veranstaltung ebenfalls Gültigkeit.

Allgemeine Veranstaltungsbedingungen für die LAN-Party am

.....

in

Stempel des Veranstalters

Auszug aus dem Jugendschutzgesetz

§ 1 Begriffsbestimmungen

(1) Im Sinne dieses Gesetzes

1. sind Kinder Personen, die noch nicht 14 Jahre alt sind,
2. sind Jugendliche Personen, die 14, aber noch nicht 18 Jahre alt sind,
3. ist personensorgeberechtigte Person, wem allein oder gemeinsam mit einer anderen Person nach den Vorschriften des Bürgerlichen Gesetzbuchs die Personensorge zusteht,
4. ist erziehungsbeauftragte Person, jede Person über 18 Jahren, soweit sie auf Dauer oder zeitweise aufgrund einer Vereinbarung mit der personensorgeberechtigten Person Erziehungsaufgaben wahrnimmt oder soweit sie ein Kind oder eine jugendliche Person im Rahmen der Ausbildung oder der Jugendhilfe betreut.

§ 2 Prüfungs- und Nachweispflicht

(1) Soweit es nach diesem Gesetz auf die Begleitung durch eine erziehungsbeauftragte Person ankommt, haben die in § 1 Abs. 1 Nr. 4 genannten Personen ihre Berechtigung auf Verlangen darzulegen. Veranstalter und Gewerbetreibende haben in Zweifelsfällen die Berechtigung zu überprüfen.

(2) Personen, bei denen nach diesem Gesetz Altersgrenzen zu beachten sind, haben ihr Lebensalter auf Verlangen in geeigneter Weise nachzuweisen. Veranstalter und Gewerbetreibende haben in Zweifelsfällen das Lebensalter zu überprüfen.

§ 4 Gaststätten

(1) Der Aufenthalt in Gaststätten darf Kindern und Jugendlichen unter 16 Jahren nur gestattet werden, wenn eine personensorgeberechtigte oder erziehungsbeauftragte Person sie begleitet oder wenn sie in der Zeit zwischen 5 Uhr und 23 Uhr eine Mahlzeit oder ein Getränk einnehmen. Jugendliche ab 16 Jahren darf der Aufenthalt in Gaststätten ohne Begleitung einer personensorgeberechtigten oder erziehungsbeauftragten Person in der Zeit von 24 Uhr und 5 Uhr morgens nicht gestattet werden.

(2) Absatz 1 gilt nicht, wenn Kinder oder Jugendliche an einer Veranstaltung eines anerkannten Trägers der Jugendhilfe teilnehmen oder sich auf Reisen befinden.

(3) Der Aufenthalt in Gaststätten, die als Nachtbar oder Nachtclub geführt werden, und in vergleichbaren Vergnügungsbetrieben darf Kindern und Jugendlichen nicht gestattet werden.

(4) Die zuständige Behörde kann Ausnahmen von Absatz 1 genehmigen.

§ 7 Jugendgefährdende Veranstaltungen und Betriebe

Geht von einer öffentlichen Veranstaltung oder einem Gewerbebetrieb

eine Gefährdung für das körperliche, geistige oder seelische Wohl von Kindern oder Jugendlichen aus, so kann die zuständige Behörde anordnen, dass der Veranstalter oder Gewerbetreibende Kindern und Jugendlichen die Anwesenheit nicht gestatten darf. Die Anordnung kann Altersbegrenzungen, Zeitbegrenzungen oder andere Auflagen enthalten, wenn dadurch die Gefährdung ausgeschlossen oder wesentlich gemindert wird.

§ 9 Alkoholische Getränke

(1) In Gaststätten, Verkaufsstellen oder sonst in der Öffentlichkeit dürfen

1. Branntwein, branntweinhaltinge Getränke oder Lebensmittel, die Branntwein in nicht nur geringfügiger Menge enthalten, an Kinder und Jugendliche,
2. andere alkoholische Getränke an Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren weder abgegeben noch darf ihnen der Verzehr gestattet werden.

(2) Absatz 1 Nr. 2 gilt nicht, wenn Jugendliche von einer personensorgeberechtigten Person begleitet werden.

§ 10 Rauchen in der Öffentlichkeit, Tabakwaren

(1) In Gaststätten, Verkaufsstellen oder sonst in der Öffentlichkeit dürfen Tabakwaren an Kinder oder Jugendliche weder abgegeben noch darf ihnen das Rauchen gestattet werden.

(2) In der Öffentlichkeit dürfen Tabakwaren nicht in Automaten angeboten werden. Dies gilt nicht, wenn ein Automat

1. an einem Kindern und Jugendlichen unzugänglichen Ort aufgestellt ist oder
2. durch technische Vorrichtungen oder durch ständige Aufsicht sichergestellt ist, dass Kinder und Jugendliche Tabakwaren nicht entnehmen können.

12 Bildträger mit Filmen oder Spielen

(1) Bepielte Videokassetten und andere zur Weitergabe geeignete, für die Wiedergabe auf oder das Spiel an Bildschirmgeräten mit Filmen oder Spielen programmierte Datenträger (Bildträger) dürfen einem Kind oder einer jugendlichen Person in der Öffentlichkeit nur zugänglich gemacht werden, wenn die Programme von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach § 14 Abs. 6 für ihre Altersstufe freigegeben und gekennzeichnet worden sind oder wenn es sich um Informations-, Instruktions- und Lehrprogramme handelt, die vom Anbieter mit „Infoprogramm“ oder „Lehrprogramm“ gekennzeichnet sind.

(2) Auf die Kennzeichnungen nach Absatz 1 ist auf dem Bildträger und der Hülle mit einem deutlich sichtbaren Zeichen hinzuweisen. Die oberste

Landesbehörde kann

1. Näheres über Inhalt, Größe, Form, Farbe und Anbringung der Zeichen anordnen und

2. Ausnahmen für die Anbringung auf dem Bildträger oder der Hülle genehmigen.

Anbieter von Telemedien, die Filme, Film- und Spielprogramme verbreiten, müssen auf eine vorhandene Kennzeichnung in ihrem Angebot deutlich hinweisen.

(3) Bildträger, die nicht oder mit „Keine Jugendfreigabe“ nach 14 Abs. 2 von der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach § 14 Abs. 6 oder nach § 14 Abs. 7 vom Anbieter gekennzeichnet sind, dürfen

1. einem Kind oder einer jugendlichen Person nicht angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden,
2. nicht im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die Kunden nicht zu betreten pflegen, oder im Versandhandel angeboten oder überlassen werden.

(4) Automaten zur Abgabe bespielter Bildträger dürfen

1. auf Kindern oder Jugendlichen zugänglichen öffentlichen Verkehrsflächen,
2. außerhalb von gewerblich oder in sonstiger Weise beruflich oder geschäftlich genutzten Räumen oder

3. in deren unbeaufsichtigten Zugängen, Vorräumen oder Fluren nur aufgestellt werden, wenn ausschließlich nach § 14 Abs. 2 Nr. 1 bis 4 gekennzeichnete Bildträger angeboten werden und durch technische Vorkehrungen gesichert ist, dass sie von Kindern und Jugendlichen, für deren Altersgruppe ihre Programme nicht nach § 14 Abs. 2 Nr. 1 bis 4 freigegeben sind, nicht bedient werden können.

(5) Bildträger, die Auszüge von Film- und Spielprogrammen enthalten, dürfen abweichend von den Absätzen 1 und 3 im Verbund mit periodischen Druckschriften nur vertrieben werden, wenn sie mit einem Hinweis des Anbieters versehen sind, der deutlich macht, dass eine Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle festgestellt hat, dass diese Auszüge keine Jugendbeeinträchtigungen enthalten. Der Hinweis ist sowohl auf der periodischen Druckschrift als auch auf dem Bildträger vor dem Vertrieb mit einem deutlich sichtbaren Zeichen anzubringen. § 12 Abs. 2 Satz 1 und 2 gilt entsprechend. Die Berechtigung nach Satz 1 kann die oberste Landesbehörde für einzelne Anbieter ausschließen.

§ 14 Kennzeichnung von Filmen und Film- und Spielprogrammen

(1) Filme sowie Film- und Spielprogramme, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und

gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen, dürfen nicht für ihre Altersstufe freigegeben werden.

(2) Die oberste Landesbehörde oder eine Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach Absatz 6 kennzeichnet die Filme und die Film- und Spielprogramme mit

1. „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“,
2. „Freigegeben ab sechs Jahren“,
3. „Freigegeben ab zwölf Jahren“,
4. „Freigegeben ab sechzehn Jahren“,
5. „Keine Jugendfreigabe“.

(3) Hat ein Trägermedium nach Einschätzung der obersten Landesbehörde oder einer Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach Absatz 6 einen der in § 15 Abs. 2 Nr. 1 bis 5 bezeichneten Inhalte oder ist es in die Liste nach § 18 aufgenommen, wird es nicht gekennzeichnet. Die oberste Landesbehörde hat Tatsachen, die auf einen Verstoß gegen § 15 Abs. 1 schließen lassen, der zuständigen Strafverfolgungsbehörde mitzuteilen.

(4) Ist ein Programm für Bildträger oder Bildschirmspielgeräte mit einem in die Liste nach § 18 aufgenommenen Trägermedium ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich, wird es nicht gekennzeichnet. Das Gleiche gilt, wenn die Voraussetzungen für eine Aufnahme in die Liste vorliegen. In Zweifelsfällen führt die oberste Landesbehörde oder eine Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle im Rahmen des Verfahrens nach Absatz 6 eine Entscheidung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien herbei.

(5) Die Kennzeichnungen von Filmprogrammen für Bildträger und Bildschirmspielgeräte gelten auch für die Vorführung in öffentlichen Filmveranstaltungen und für die dafür bestimmten, inhaltsgleichen Filme. Die Kennzeichnungen von Filmen für öffentliche Filmveranstaltungen können auf inhaltsgleiche Filmprogramme für Bildträger und Bildschirmspielgeräte übertragen werden; Absatz 4 gilt entsprechend.

(6) Die obersten Landesbehörden können ein gemeinsames Verfahren für die Freigabe und Kennzeichnung der Filme sowie Film- und Spielprogramme auf der Grundlage der Ergebnisse der Prüfung durch von Verbänden der Wirtschaft getragene oder unterstützte Organisationen freiwilliger Selbstkontrolle vereinbaren. Im Rahmen dieser Vereinbarung kann bestimmt werden, dass die Freigaben und Kennzeichnungen durch eine Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle Freigaben und Kennzeichnungen der obersten Landesbehörden aller Länder sind, soweit nicht eine oberste Landesbehörde für ihren Bereich eine abweichende Entscheidung trifft.

(7) Filme, Film- und Spielprogramme

zu Informations-, Instruktionen- oder Lehrzwecken dürfen vom Anbieter mit „Infoprogramm“ oder „Lehrprogramm“ nur gekennzeichnet werden, wenn sie offensichtlich nicht die Entwicklung oder Erziehung von Kindern und Jugendlichen beeinträchtigen. Die Absätze 1 bis 5 finden keine Anwendung. Die oberste Landesbehörde kann das Recht zur Anbieterkennzeichnung für einzelne Anbieter oder für besondere Film- und Spielprogramme ausschließen und durch den Anbieter vorgenommene Kennzeichnungen aufheben.

(8) Enthalten Filme, Bildträger oder Bildschirmspielgeräte neben den zu kennzeichnenden Film- oder Spielprogrammen Titel, Zusätze oder weitere Darstellungen in Texten, Bildern oder Tönen, bei denen in Betracht kommt, dass sie die Entwicklung oder Erziehung von Kindern oder Jugendlichen beeinträchtigen, so sind diese bei der Entscheidung über die Kennzeichnung mit zu berücksichtigen.

§ 15 Jugendgefährdende Trägermedien

(1) Trägermedien, deren Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien nach § 24 Abs. 3 Satz 1 bekannt gemacht ist, dürfen nicht

1. einem Kind oder einer jugendlichen Person angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden,
2. an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, ausgestellt, angeschlagen, vorgeführt oder sonst zugänglich gemacht werden,
3. im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die Kunden nicht zu betreten pflegen, im Versandhandel oder in gewerblichen Leihbüchereien oder Lesezirkeln einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
4. im Wege gewerblicher Vermietung oder vergleichbarer gewerblicher Gewährung des Gebrauchs, ausgenommen in Ladengeschäften, die Kindern und Jugendlichen nicht zugänglich sind und von ihnen nicht eingesehen werden können, einer anderen Person angeboten oder überlassen werden,
5. im Wege des Versandhandels eingeführt werden,
6. öffentlich an einem Ort, der Kindern oder Jugendlichen zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, oder durch Verbreiten von Träger- oder Telemedien außerhalb des Geschäftsverkehrs mit dem einschlägigen Handel angeboten, angekündigt oder angepriesen werden,
7. hergestellt, bezogen, geliefert, vorrätig gehalten oder eingeführt werden, um sie oder aus ihnen gewonnene Stücke im Sinne der Nummern 1 bis 6 zu verwenden oder einer anderen Person eine solche Verwendung zu ermöglichen.

(2) Den Beschränkungen des Absatzes 1 unterliegen, ohne dass es einer Aufnah-

me in die Liste und einer Bekanntmachung bedarf, schwer jugendgefährdende Trägermedien, die

1. einen der in § 86, § 130, § 130a, § 131, § 184, § 184a oder 5 184b des Strafgesetzbuches bezeichneten Inhalte haben,
2. den Krieg verherrlichen,
3. Menschen, die sterben oder schweren körperlichen oder seelischen Leiden ausgesetzt sind oder waren, in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellen und ein tatsächliches Geschehen wiedergeben, ohne dass ein überwiegendes berechtigtes Interesse gerade an dieser Form der Berichterstattung vorliegt,
4. Kinder oder Jugendliche in unnatürlicher, geschlechtsbetonter Körperhaltung darstellen oder
5. offensichtlich geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit schwer zu gefährden.

(3) Den Beschränkungen des Absatzes 1 unterliegen auch, ohne dass es einer Aufnahme in die Liste und einer Bekanntmachung bedarf, Trägermedien, die mit einem Trägermedium, dessen Aufnahme in die Liste bekannt gemacht ist, ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich sind.

(4) Die Liste der jugendgefährdenden Medien darf nicht zum Zweck der geschäftlichen Werbung abgedruckt oder veröffentlicht werden.

(5) Bei geschäftlicher Werbung darf nicht darauf hingewiesen werden, dass ein Verfahren zur Aufnahme des Trägermediums oder eines inhaltsgleichen Telemediums in die Liste anhängig ist oder gewesen ist.

(6) Soweit die Lieferung erfolgen darf, haben Gewerbetreibende vor Abgabe an den Handel die Händler auf die Vertriebsbeschränkungen des Absatzes 1 Nr. 1 bis 6 hinzuweisen.

§ 27 Strafvorschriften

Im § 27 des Jugendschutzgesetzes ist geregelt, wer mit einer Freiheitsstrafe mit bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft wird. Ein Strafverfahren wird z.B. bei Verstößen gegen den § 15 JuSchG (jugendgefährdende Trägermedien) oder bei beharrlichen Wiederholungen von Verstößen gegen das Jugendschutzgesetz eingeleitet.

§ 28 Bußgeldvorschriften

Im § 28 des Jugendschutzgesetzes ist geregelt, wer ordnungswidrig handelt. Verstöße gegen die Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes (z.B. Alkoholabgabe, Abgabe von Tabakwaren, Zugänglichmachen von Spielen usw.) können mit einer Geldbuße in Höhe von bis zu 50.000,00 € geahndet werden.

Das Jugendschutzgesetz ist beim Kreisjugendschutz (s. Seite 34) erhältlich.

→ **Kontakt**

**Kreisverwaltung Pinneberg, Fachdienst Jugend,
Team Prävention und Jugendarbeit -Jugendschutz-**
Lindenstraße 11, 25421 Pinneberg

▶ **Erzieherischer Kreisjugendschutz:**

Katja Köhler, Tel.: 04101 / 212-374

E-Mail: k.koehler@kreis-pinneberg.de, Zi.: 373

▶ **Ordnungsrechtlicher Kreisjugendschutz:**

Andrea Pinzek, Tel.: 04101 / 212-208

E-Mail: a.pinzek@kreis-pinneberg.de, Zi.: 371



**Jugendschutz im
Mittelpunkt**
c/o Kreisverwaltung
Pinneberg,
Team Prävention
und Jugendarbeit,
Moltkestr. 10,
25421 Pinneberg

kreis  **pinneberg**

→ Jugendschutztablette

Die Eltern sind nicht verpflichtet, alles zu erlauben, was das Gesetz gestattet. Sie tragen bis zur Volljährigkeit die Verantwortung für ihre Kinder.

■ erlaubt ■ nicht erlaubt ● zeitliche Begrenzungen (werden durch die Begleitung einer erziehungsbeauftragten Person aufgehoben)		Kinder	Jugendliche	
		unter 14 Jahre	unter 16 Jahre	unter 18 Jahre
§4	Aufenthalt in Gaststätten.	●	●	bis 24 Uhr
	Aufenthalt in Nachtbars, Nachtclubs oder vergleichbaren Vergnügungsbetrieben.			
§5	Anwesenheit bei öffentlichen Tanzveranstaltungen, u.a. Disko (Ausnahmegenehmigung durch zuständige Behörde möglich).	●	●	bis 24 Uhr
	Anwesenheit bei Tanzveranstaltungen von anerkannten Trägern der Jugendhilfe. Bei künstlerischer Betätigung oder zur Brauchtumpflege.	bis 22 Uhr	bis 24 Uhr	bis 24 Uhr
§6	Anwesenheit in öffentlichen Spielhallen. Teilnahme an Spielen mit Gewinnmöglichkeit.			
§7	Anwesenheit bei jugendgefährdenden Veranstaltungen und in Betrieben (Die zuständige Behörde kann durch Alters- und Zeitbegrenzungen sowie andere Auflagen das Verbot einschränken).			
§8	Aufenthalt an jugendgefährdenden Orten.			
§9	Abgabe / Verzehr von Branntwein, branntweinhaltigen Getränken und Lebensmitteln.			
	Abgabe / Verzehr anderer alkoholischer Getränke; z.B. Wein, Bier o.ä. (Ausnahme: Erlaubt bei 14- u. 15-jährigen in Begleitung einer personensorgeberechtigten Person (Eltern)).			
§10	Abgabe und Konsum von Tabakwaren.			
§11	Besuch öffentlicher Filmveranstaltungen. Nur bei Freigabe des Films und Vorspanns: „ohne Altersbeschränkung ab 6 / 12 / 16 Jahren“. (Kinder unter 6 Jahre nur mit einer erziehungsbeauftragten Person. Die Anwesenheit ist grundsätzlich an die Altersfreigabe gebunden! Ausnahme: „Filme ab 12 Jahren“: Anwesenheit ab 6 Jahre in Begleitung einer personensorgeberechtigten Person (Eltern) gestattet).	bis 20 Uhr	bis 22 Uhr	bis 24 Uhr
§12	Abgabe von Bildträgern mit Filmen oder Spielen nur entsprechend der Freigabekennzeichen: „ohne Altersbeschränkung ab 6 / 12 / 16 Jahren“.			
§13	Spielen an elektron. Bildschirmspielgeräten ohne Gewinnm. nur nach den Freigabekennzeichen: „ohne Altersbeschränkung ab 6 / 12 / 16 Jahren“.			

(Dieses Gesetz gilt nicht für verheiratete Jugendliche)

