

Kapitel 95

Spielzeug, Spiele, Unterhaltungsartikel und Sportgeräte; Teile und Zubehör davon

Allgemeines

Dieses Kapitel umfasst Spielzeug und Spiele zur Unterhaltung für Kinder und zur Zerstreuung für Erwachsene, Gegenstände und Geräte für die Gymnastik, die Athletik und andere Sportarten oder für die Angelfischerei, gewisse Gegenstände für die Jagd sowie Karusselle und andere Schausteller-Einrichtungen.

Jede Nummer dieses Kapitels umfasst ebenfalls Teile oder Zubehör von Waren dieses Kapitels, wenn zu erkennen ist, dass sie ausschliesslich oder überwiegend für diese bestimmt sind und sie nicht durch die Anmerkung 1 dieses Kapitels ausgeschlossen sind.

Waren dieses Kapitels können, mit Ausnahme von Edelmetallen, Edelmetallplattierungen, echten Perlen oder Zuchtperlen, Edelsteinen, Schmucksteinen, synthetischen oder rekonstituierten Steinen, aus allen Stoffen bestehen. Immerhin können diese Waren unwesentliche, einfache Ausrüstungen oder Zutaten aus diesen Materialien enthalten.

Abgesehen von den Waren, die nach den Erläuterungen zu den einzelnen Nummern ausgeschlossen sind, gehören nicht zu diesem Kapitel:

- a) *Pyrotechnische Artikel für die Unterhaltung (Nr. 3604);*
- b) *Vollreifen, Luftreifen und andere Waren der Nrn. 4011, 4012 oder 4013;*
- c) *Zelte und Campingausrüstungen (im Allgemeinen Nr. 6306);*
- d) *Pumpen für Flüssigkeiten (Nr. 8413), Apparate zum Filtrieren oder Reinigen von Flüssigkeiten oder Gasen (Nr. 8421), Elektromotoren (Nr. 8501), elektrische Transformatoren (Nr. 8504), Platten, Bänder, nicht flüchtige Datenspeicher auf Halbleiterbasis, „intelligente Karten“ und andere Träger zur Aufnahme von Ton oder anderen Erscheinungen, auch mit Aufzeichnungen (Nr. 8523), Geräte für die Funkfernsteuerung (Nr. 8526) und kabellose Infrarot-Fernbedienungen (Nr. 8543);*
- e) *Waffen und andere Waren des Kapitels 93.*

9503. Dreiräder, Trottinette, Autos mit Tretwerk und ähnliche Spielzeuge mit Rädern; Puppenwagen; Puppen; anderes Spielzeug; massstäblich verkleinerte Modelle und ähnliche Modelle zur Unterhaltung, auch angetrieben; Puzzles aller Art

Diese Nummer umfasst:

A) Spielfahrzeuge.

Die Fortbewegung dieser Spielfahrzeuge erfolgt meist durch eigene Kraftanwendung, sei es direkt durch Abstossen am Boden (Trottinette ohne Tretvorrichtung), sei es durch Pedale, Kurbeln oder Hebel, welche die Kraft über eine Kette oder ein Gestänge auf die Räder übertragen. Andere Spielfahrzeuge werden durch einen Motor angetrieben oder von einer Drittperson gezogen oder geschoben.

Hierher gehören insbesondere:

- 1) Dreiräder, Transportdreiräder und ähnliche Waren, ausgenommen Zweiräder für Kinder, die zu Nr. 8712 gehören.
- 2) Trottinette mit zwei oder drei Rädern, zum Besteigen und Fortbewegen durch Kinder sowie Jugendliche und Erwachsene geeignet, mit einer in der Höhe verstell- oder nicht verstellbaren Lenksäule und kleinen Voll- oder Luftreifen. Sie sind manchmal mit einer Lenkstange nach Art der Fahrräder und einer auf das Hinterrad wirkenden Hand- oder Fussbremse ausgerüstet.

- 3) Auf Räder montierte und mit einer Tretvorrichtung oder Kurbel fortbewegte Spielzeuge in Tierform.
 - 4) Autos mit Tretvorrichtung, im Allgemeinen in Form von Personen-, Gelände-, Lastwagen usw.
 - 5) Spielfahrzeuge mit Handhebelantrieb.
 - 6) Wagen und Tiere auf Rädern ohne mechanische Kraftübertragung, zum Ziehen oder Schieben, genügend gross und widerstandsfähig, um ein Kind zu tragen.
 - 7) Kinderautos mit Motor.
- B) Puppenwagen, auch zusammenklappbar.

Diese Gruppe umfasst Puppenwagen, auch zusammenklappbar, mit zwei oder mehr Rädern. Diese Gruppe umfasst auch Bettzeug für Puppenwagen, ähnlich demjenigen für Puppenbetten.

C) Puppen.

Diese Gruppe umfasst nicht nur Puppen für die Unterhaltung von Kindern, sondern auch Puppen zu Dekorationszwecken (Zierpuppen, Trachtenpuppen, Maskottchen usw.), Puppen für Kasperli- und Marionettentheater sowie Puppen mit missgestalteter, menschlicher Form (z.B. Hanswürste, Hampelmänner).

Puppen bestehen im Allgemeinen aus Kautschuk, Kunststoff, Wachs, Keramik (Porzellan usw.), Spinnstoffen, Holz, Pappe, Papiermasse oder einer Kombination dieser Stoffe. Sie können mit Gliedern ausgerüstet sein oder mechanische Vorrichtungen zum Gehen, zum Bewegen des Kopfes, der Arme oder der Augen, zum Hervorbringen von menschenähnlichen Lauten usw. aufweisen. Sie können auch bekleidet sein.

Hierher gehören auch Teile und Zubehör für Puppen, wie Köpfe, Körper, Glieder, Augen (andere als nicht montierte aus Glas der Nr. 7018), Vorrichtungen für Schlaugaugen oder bewegliche Augen, Vorrichtungen zum Sprechen oder Schreien und andere Vorrichtungen, Perücken, Kleider, Schuhe und Hüte.

D) Anderes Spielzeug.

Diese Gruppe umfasst im Wesentlichen zur Unterhaltung von Personen (Kinder oder Erwachsene) bestimmtes Spielzeug. Spielzeuge, welche aufgrund ihrer Gestaltung, Form oder stofflichen Beschaffenheit ausschliesslich als für Tiere bestimmt erkennbar sind, wie z.B. Spielzeuge für Haustiere, werden dagegen nicht in diese Nummer, sondern nach ihrer Beschaffenheit eingereiht. Hierher gehören insbesondere:

Spielzeug aller Art, anderes als solches unter A) bis C) genannt. Dieses Spielzeug kann unbeweglich oder mit Motor (mechanisch, elektrisch usw.) ausgerüstet sein.

Hierher gehören insbesondere:

- 1) Spielzeuge, welche Tiere oder nicht menschliche Geschöpfe darstellen, selbst wenn sie im Wesentlichen die physischen Merkmale von Menschen besitzen (wie z.B. Engel, Roboter, Dämonen, Monster), einschliesslich solche für Marionettentheater.
- 2) Spielzeugwaffen aller Art.
- 3) Baukästen (mechanische, Bausteinkästen usw.).
- 4) Spielfahrzeuge (andere als solche der Gruppe A), wie z.B. Eisenbahnen (auch elektrische), Flugzeuge, Schiffe, und Zubehör dazu (z.B. Schienen, Fahrbahnen, Signale).

- 5) Spielzeuge, auf denen das Kind reiten kann, die sich aber nicht fortbewegen (zum Beispiel Schaukelpferde).
- 6) Spielzeugmaschinen (Motoren, andere als elektrische, Dampfmaschinen usw.).
- 7) Ballone und Drachen, andere als solche der Nr. 8801.
- 8) Bleisoldaten und dergleichen sowie Festungen und anderes Zubehör.
- 9) Sportartikel mit Spielzeugcharakter, in Form von Ausrüstungen oder einzeln zur Abfertigung gestellt (z.B. Golf-, Tennis-, Bogenschiess-, Billardausrüstungen; Baseball-, Kricket-, Hockeyschläger usw.).
- 10) Werkzeuge und Gartengeräte (einschliesslich Schubkarren für Kinder).
- 11) Spielzeugprojektionsapparate (Kinos, Laterna Magica usw.) und Spielzeugbrillen.
- 12) Musikinstrumente und andere Musikapparate mit Spielzeugcharakter (Klaviere, Trompeten, Trommeln, Plattenspieler, Harmonikas, Akkordeons, Xylophone, Spieldosen usw.).
- 13) Puppenstuben und Puppenmöbel einschliesslich Bettzeug.
- 14) Tafel- und andere Haushaltsartikel zu Spielzwecken; Spielzeug-Kaufläden und ähnliche Waren, Bauernhof-Sets usw.
- 15) Spielzeugrechenmaschinen.
- 16) Spielzeugnähmaschinen.
- 17) Uhren ohne Uhrwerk.
- 18) Zusammenstellungen mit erzieherischem Charakter: Experimentierkästen für Chemie, Elektrizität, kleine Giessereien, Druckereien, Näh- und Stickkästen usw.
- 19) Reifen, Diabolos, Kreisel (auch Brummkreisel), Springseile (mit Handgriffen, andere als solche der Nr. 9506), Bälle (andere als Bälle der Nrn. 9504 oder 9506).
- 20) Bücher oder Blätter, die hauptsächlich aus Ausschneidebildern zum Zusammen-setzen bestehen und Bücher mit Abbildungen, die beweglich sind oder die sich beim Öffnen des Buches reliefartig aufstellen, sofern die Ware hauptsächlich Spielzeugcharakter besitzt (siehe auch Erläuterungen zu Nr. 4903).
- 21) Spielzeugkugeln (insbesondere geaderte oder mehrfarbige Achatnachahmungen in jeder Aufmachung und Kugeln aller Art zum Spielen für Kinder, aufgemacht in Schachteln, Säckchen usw.).
- 22) Kinderklappern, Schachtelmännchen, Spielzeugsparbüchsen, Miniaturtheater mit oder ohne Figuren usw.
- 23) Spielzelte, zur Verwendung durch Kinder im Innern oder im Freien bestimmt.

Gewisse hier aufgeführte Waren (Spielzeugwaffen, Werkzeuge und Gartengeräte, Bleisoldaten usw.) liegen häufig als Zusammenstellung vor.

Spielzeuge, die Nachahmungen von Gebrauchsgegenständen für Erwachsene darstellen, wie elektrische Bügeleisen, Nähmaschinen, Musikinstrumente usw., unterscheiden sich im Allgemeinen von den letzteren durch die Art des Stoffes, aus dem sie bestehen, ihre gewöhnlich einfachere Ausführung, ihre verkleinerten Masse (der Grösse des Kindes angepasst), ihre für den Gebrauch durch Erwachsene zu geringe Leistung.

- E) Massstäblich verkleinerte Modelle und ähnliche Modelle zum Spielen.

Es handelt sich insbesondere um massstäblich verkleinerte Modelle, auch bewegliche, von Schiffen, Luftfahrzeugen, Eisenbahnen, Automobilen usw., die auch in Form von Baukästen mit allen für den Zusammenbau notwendigen Teilen und Zutaten vorliegen können. Ausgenommen sind Zusammenstellungen, die den Charakter von Ge-

sellschaftsspielen der Nr. 9504 aufweisen (z.B. Zusammenstellungen von Rennwagen mit ihren Bahnen).

Zu dieser Gruppe gehören ebenfalls Nachbildungen von Waren in natürlicher Grösse oder in vergrößerter Form, sofern es sich um Spielzeuge handelt.

F) Puzzles aller Art.

Andererseits erhalten gewisse Waren, die für sich zu anderen Nummern des Tarifs gehören würden, aufgrund ihrer Zusammenstellung oder ihrer Aufmachung den Charakter eines Spielzeugs. Dies wäre z.B. der Fall bei einem Experimentierkasten für Chemie, der Reagenzgläser und Glaskolben, einen Spritkocher und Chemikalien enthält, oder bei einem Nähkasten (oder Nähset), der Garn, Scheren, Nadeln, einen Fingerhut usw. enthält, vorausgesetzt, dass diese Zusammenstellungen Spielzeugcharakter haben.

Laut den Bestimmungen der Anmerkung 4 zu diesem Kapitel umfasst diese Nummer ausserdem, vorbehaltlich der Bestimmungen der Anmerkung 1 zu diesem Kapitel, Waren dieser Nummer mit einem oder mehreren Gegenständen kombiniert, welche separat zur Abfertigung gestellt in andere Nummern eingereiht würden, sofern:

- a) die kombinierten Waren zusammen für den Einzelverkauf aufgemacht sind, diese Kombination aber nicht als Warenzusammenstellung im Sinne der Allgemeinen Zollvorschrift 3 b) gilt; und
- b) diese Kombinationen die wesentlichen Eigenschaften von Spielzeug aufweisen. Sie setzen sich in der Regel aus einem Gegenstand dieser Nummer und einem oder mehreren Gegenständen von geringerer Bedeutung zusammen (z.B. kleine Werbeartikel, oder kleine Mengen von Zuckerwaren).

Teile und Zubehör

Diese Nummer umfasst ebenfalls Teile und Zubehör, sofern sie erkennbar dazu bestimmt sind, ausschliesslich oder hauptsächlich für Waren dieser Nummer verwendet zu werden, unter der Bedingung, dass es sich nicht um Waren handelt, die gemäss Anmerkung 1 zu diesem Kapitel ausgeschlossen sind. Als Teile und Zubehör gelten z. B.:

- 1) Werke für Musikdosen, die wegen ihrer Form, der Art des Stoffes, aus dem sie bestehen, und ihrer einfacheren Ausführung nicht für Musikdosen der Nr. 9208 verwendet werden können.
- 2) Kleine Kolbenverbrennungsmotoren oder andere Kleinmotoren (mit Ausnahme der Elektromotoren der Nr. 8501), die z.B. für massstäblich verkleinerte Flugzeug- oder Schiffsmodelle bestimmt sind und die sich insbesondere durch einen geringen Zylinderinhalt, eine schwache Leistung, ein kleines Gewicht und geringe Grösse charakterisieren.

Ebenfalls nicht hierher gehören:

- a) *Malfarben zur Unterhaltung für Kinder (Nr. 3213).*
- b) *Modelliermassen zur Unterhaltung für Kinder (Nr. 3407).*
- c) *Bilderalben oder Bilderbücher und Alben zum Zeichnen oder Ausmalen, für Kinder, der Nr. 4903.*
- d) *Abziehbilder (Nr. 4908).*
- e) *Glocken und Klingeln (einschliesslich solcher für Wagen und Fahrzeuge dieser Nummer), Gongs und ähnliche Waren der Nr. 8306.*
- f) *Luftfahrzeuge ohne Besatzung (Nr. 8806).*
- g) *Musikdosen, auf welchen eine Puppe befestigt ist (Nr. 9208).*
- h) *Spielkarten (Nr. 9504).*
- i) *Kugeln und Hüte aus Papier, Masken usw. (Nr. 9505).*
- k) *Schreibkreiden und Farbstifte der Nr. 9609.*
- l) *Schiefer tafeln und Tafeln zum Schreiben oder Zeichnen der Nr. 9610.*
- m) *Schneiderpuppen zum Ausstellen von Kleidern oder zu anderen Zwecken und automatisch bewegliche Figuren für Schaufenster (Nr. 9618).*

n) *Hüpfbälle mit einem oder mehreren Handgriffen zur Ausübung von Leibesübungen.*

Schweizerische Erläuterungen

9503.0090 Spielzeugfiguren dieser Nummern unterscheiden sich in der Regel von den nach Beschaffenheit zu tarifierenden Zierfiguren für Etagères, Statuetten, Figuren für Schaufensterdekorationen, Maskotten, Souvenirartikel u. dgl. durch ihre robuste, unzerbrechliche Ausführung ohne gefährliche Spitzen, Kanten und Steckaugen, an denen das Kind sich verletzen kann, durch weiches Material, verstellbare Glieder, Brumm- und Quietschstimmen sowie allgemein durch die Aufmachung und Anpreisung als Spielzeug. Im Zweifelsfall sind Figuren, deren Verwendung als Spielzeug normalerweise möglich oder wahrscheinlich ist, hier zu tarifieren.

9504. Video-Spielkonsolen und -geräte, Gesellschaftsspiele, einschliesslich mechanisch betriebene Spiele, Billards, Spezialtische für Spielkasinos und automatische Kegelspiele (z.B. Bowlings), Spiele, die durch Einwurf von Geldmünzen, einer Banknote, einer Bankkarte, einer Spielmarke oder jedes anderen Zahlungsmittels funktionieren:

Hierher gehören z.B.:

- 1) Billardmöbel, Tischbillards aller Art und deren Zubehör: Stöcke, Kugeln, Billardkreden, Punktzähler mit Kugeln oder Schieber usw., ausgenommen Punkt-Totalisatoren mit Rollen und ähnliche (Nr. 9029), Zähler mit Uhrwerk, die entweder die Spielzeit oder direkt den zu bezahlenden Betrag, bezogen auf die Spielzeit, anzeigen (Nr. 9106), und Gestelle zur Aufnahme von Billardstöcken (Nr. 9403 oder nach Beschaffenheit).
- 2) Video-Spielkonsolen und -geräte im Sinne der Unternummern-Anmerkung 1 zu diesem Kapitel.

Konsolen und Geräte für Videospiele, deren tatsächliche Eigenschaften und Hauptfunktion in der Unterhaltung (spielen) liegen, verbleiben in dieser Nummer, auch wenn sie zudem die Bedingungen der Anmerkung 6 A) des Kapitels 84 betreffend automatische Datenverarbeitungsmaschinen erfüllen.

Hierher gehören ebenfalls Teile und Zubehör zu Videospielkonsolen und Videospielgeräten (zum Beispiel Gehäuse, Spielkassetten und -steuerungen, Lenkräder), sofern sie den Bedingungen der Anmerkung 3 zu diesem Kapitel entsprechen.

Ausgenommen von dieser Nummer sind jedoch:

- a) *Zusätzliche periphere Einheiten (Tastaturen, Mäuse, Plattenspeichereinheiten usw.), welche den Bedingungen der Anmerkung 6 C) zu Kapitel 84 entsprechen (Abschnitt XVI).*
- b) *Optische Platten, auf welchen ein Videospiele gespeichert ist, ausschliesslich zur Verwendung mit einer Maschine oder einem Apparat dieser Nummer (Nr. 8523).*
- 3) Spieltische, speziell zu diesem Zweck hergestellt, z.B. Schachbrett-Tische usw.
- 4) Spezialtische für Spielbanken oder -säle (Roulette, Pferdespiele oder andere Spiele); Rechen für Croupiers, Kreisel usw.
- 5) Tisch-Fussballspiele und dergleichen.
- 6) Spiele, wie sie im Allgemeinen in Spielsälen, Cafés oder auf Jahrmärkten verwendet werden, die durch Einführen eines Geldstücks, einer Banknote, einer Bankkarte, eines Jetons oder durch andere Zahlungsmittel in Gang gesetzt werden und auf dem Zufallseffekt oder der Geschicklichkeit des Spielers beruhen, z.B. Geldspielautomaten, elektrische Billards, elektrische Schiessstände.
- 7) Automatische Kegelspiele, auch mit Motoren und elektromechanischen Vorrichtungen.

Hierher gehören nicht nur Bowlingspiele (d.h. Spiele, deren Kegel im Dreieck angeordnet sind), sondern auch andere automatische Kegelspiele (z.B. solche, deren Kegel im Viereck angeordnet sind).

- 8) Andere Kegelspiele und Tischkrocket.
- 9) Zusammenstellungen von Rennwagen mit ihren Fahrbahnen, die den Charakter eines Gesellschaftsspieles aufweisen.
- 10) Wurfspielspiele.
- 11) Kartenspiele aller Art und aller Grössen (Bridge, Tarock, Frage- und Antwortspiele usw.).
- 12) Schach-, Dame-, Domino-, Halma-, Backgammon-, Mikado-, Lotto-, Mah-Jong-, Gänse-, Roulette-, Trick-Track-Spiele usw.
- 13) Gemeinsames Zubehör für die meisten dieser Spiele, wie Würfel, Würfelbecher, Spielmarken, Punktzähler, Trumpfanzeiger, Spezialteppiche (z.B. für Roulette und dergleichen) usw.

Ebenfalls nicht hierher gehören:

- a) *Lotterielose, "Rubbelkarten" und Tombolalose (im allg. Nr. 4911).*
- b) *Tische für Kartenspiele, des Kapitels 94.*
- c) *Sitze mit eingebautem Audiosystem, mit Video-Spielkonsolen und -geräten, Fernsehempfängern oder Satelliten-Fernsehempfängern sowie mit DVD-, CD-, MP3-Spielern oder Abspielgeräten für Videokassetten verwendbar (Nr. 9401).*
- d) *Puzzles (Nr. 9503).*

9504.50 Zu dieser Unternummer gehören nicht Video-Spielkonsolen oder -geräte, die durch Einwurf eines Geldstücks, einer Banknote, einer Bankkarte, einer Spielmarke (Jeton) oder jedes anderen Zahlungsmittels in Gang gesetzt werden; sie sind in die Nr. 9504.30 einzureihen.

Schweizerische Erläuterungen

9504.3010 Hierher gehören auch Glücksspielautomaten bei denen der Gewinn in Form eines Ticketausdruckes erfolgt, welcher in Geld umgetauscht werden kann.

9505. Fest-, Karnevals- oder andere Unterhaltungsartikel, einschliesslich Zauber- und Scherzartikel

Diese Nummer umfasst:

- A) Artikel für Feste, Karneval oder andere Unterhaltungen sind im Hinblick auf ihre Verwendung im Allgemeinen einfach und wenig widerstandsfähig ausgeführt. Hierher gehören insbesondere:
 - 1) Dekorationsartikel für Feste, die zum Dekorieren von Räumen, Tischen usw. verwendet werden (Girlanden, Laternen usw.); Dekorationsartikel für Weihnachtsbäume (Engelshaar, farbige Kugeln, Tiere und andere Figuren usw.); Dekorationsartikel für Backwaren, die mit einem bestimmten Fest traditionsgemäss in Verbindung stehen (z.B. Tiere, Fähnchen).
 - 2) Gegenstände, die gewöhnlich beim Weihnachtsfest verwendet werden, insbesondere künstliche Weihnachtsbäume, Krippen, Figuren und Tiere für Krippen, Engelchen, Weihnachts-Holzschuhe und -Holzscheite, Weihnachtsmänner usw.
 - 3) Gegenstände zum Verkleiden: z. B. Masken, falsche Nasen, falsche Ohren, falsche Bärte, falsche Schnurrbärte, Perücken (andere als solche der Nr. 6704) und Papierhüte.
 - 4) Gegenstände zur Belustigung und anderes: Wurfkugeln, Konfetti, Luftschlangen, Sonnenschirme, Regenschirme, Jahrmarktsflöten, Neckartikel usw.

Nicht hierher gehören:

- a) *Grosse Figuren in Form von Statuetten, Statuen und ähnlichen Gegenständen, die zum Schmücken von Kultstätten geeignet sind.*

- b) *Gegenstände, die eine festliche Zeichnung, Dekoration, ein festliches Emblem oder Motiv besitzen und einen eigenen Gebrauchswert haben, wie z.B. Gegenstände für den Tisch- oder Küchengebrauch, Toilettenartikel, Teppiche und andere textile Fußbodenbeläge, Bekleidung, Bettwäsche, Tischwäsche, Wäsche zur Körperpflege und Küchenwäsche.*
 - c) *Kopfbedeckungen mit festlichem Charakter oder für den Karneval aus dauerhaftem Material mit Gebrauchsfunktion (Kapitel 65).*
- B) Zauber- und Scherzartikel, Attrappen und Überraschungsartikel aller Art: Niespulver, Attrappen-Bonbons, Wasserspritz-Ringe, Tränenpulver, Wundermuscheln oder japanische Blumen usw. Ebenfalls hierher gehören Gegenstände und Stoffe, die speziell für Taschenspielerkunststücke geschaffen sind, wie Trick- Kartenspiele, Zaubertische, Spezialbehälter usw.

Ebenfalls nicht hierher gehören:

- a) *Natürliche Weihnachtsbäume (Tannen) (Kapitel 6).*
- b) *Kerzen (Nr. 3406).*
- c) *Verpackungsmaterial aus Kunststoff oder Papier zur Verwendung bei Festlichkeiten (Tarifizierung nach Beschaffenheit, z.B. Kapitel 39 oder 48).*
- d) *Ständer für Weihnachtsbäume (Tarifizierung nach Beschaffenheit).*
- e) *Fahnen und Wimpelgirlanden aus Spinnstoffen (Nr. 6307).*
- f) *Elektrische Girlanden aller Art (Nr. 9405).*

Schweizerische Erläuterungen

9505.1000 Als Dekorationsartikel für Weihnachtsbäume gelten u.a. auch Lametta und Lamettagirlanden, Weihnachtsbaumspitzen, Weihnachtsglocken/-schellen zum Aufhängen und traditionelle Glasvögel mit Metallklemmen. Neben farbigen Weihnachtsbaumkugeln aus Stoffen und mit Motiven aller Art, gehören hierher auch Tiere und Figuren in der Art der traditionellen Weihnachtskugeln, also hohle Tiere und Figuren aus Glas oder Kunststoff (bspw. Schaukelpferde, Teddys, Singvögel, Oldtimer etc.), welche mit einem Metallkrönchen und einer Aufhängevorrichtung versehen sind.

Bei anderen sogenannten „Weihnachtshängern“ muss erkennbar sein, dass sie Angesichts des Gesamterscheinungsbilds ausschliesslich oder im Wesentlichen beim Weihnachtsfest resp. als Weihnachtsbaumschmuck und nicht als Dekorationsartikel während des gesamten Winters oder sogar des gesamten Jahres verwendet werden.

Damit eine Ware als Weihnachtsfestartikel der Position 9505.1000 angesehen werden kann, muss sie ausschliesslich als solcher entworfen, angefertigt und anerkannt sein. Sie muss weihnachtsspezifische Aufdrucke, Verzierungen, Symbole oder Inschriften aufweisen, oder ausschliesslich für den spezifischen festlichen Weihnachtsanlass bestimmt sein.

Weihnachtssocken, Weihnachtsstiefel und Weihnachtssäcke (Gabensäcke, andere als einfache Verpackungssäcke) zum Befüllen mit Weihnachtsleckereien und/oder Weihnachtsgeschenken, bestehen üblicherweise aus Spinnstoff oder Kunststoff. Sie können mit einer Aufhängevorrichtung versehen sein und müssen einen Bezug zum Weihnachtsfest aufweisen. Bei Weihnachtssocken und Weihnachtsstiefeln besteht dieser Bezug bereits aufgrund der Socken- bzw. Stiefelform. Weihnachtssäcke müssen hingegen so gestaltet sein, dass dieser Bezug z.B. durch Aufdrucke, Musterungen oder Verzierungen von Weihnachtsbäumen, Weihnachtsmännern, Weihnachtspaketen, Weihnachtsglöckchen, Weihnachtskugeln oder anderen eindeutigen weihnachtlichen Motiven erkennbar ist.

Nicht zu dieser Nummer gehören dagegen reine Adventsartikel, wie Adventskränze oder Adventskalender.

9506. Geräte und Ausrüstungsgegenstände für Leibesübungen, Gymnastik, Athletik, andere Sportarten (einschliesslich Tischtennis) oder Freiluftspiele, in diesem Kapitel anderweit weder genannt noch inbegriffen; Schwimm- und Planschbecken

Diese Nummer umfasst:

- A) Geräte und Ausrüstungsgegenstände für Leibesübungen, Gymnastik oder Athletik, zum Beispiel:

Trapeze und Ringe, Recke und Barren, Balken, Holzpferde, Pauschenpferde, Sprungbretter, glatte Seile oder Knotenseile und Strickleitern, Sprossenwände, Keulen, Hantelscheiben und Hanteln, Medizinbälle, Hüpfbälle mit einem oder mehreren Handgriffen zur Ausübung von Leibesübungen, Ruderapparate, Fahrrad-Ergometer und andere Bewegungsapparate, Expander, Federdruckhanteln, Startblöcke, Hürden, Turngerüste, Kletterstangen, Aufsprungmatratzen, Speere, Diskusse, Wurfgewichte und Wurfhämmer, Punchingbälle, Ringe für Box- oder Ringkämpfe, Kletterwände, Springseile für sportliche Aktivitäten und Sportunterricht.

- B) Geräte für andere Sportarten und Freiluftspiele (andere als Sportartikel mit Spielzeugcharakter in Form von Ausrüstungen oder einzeln zur Abfertigung gestellt, Nr. 9503), wie z.B.:

- 1) Skis und andere Gegenstände für die Ausübung des Skisports (z.B. Skibindungen und Skistopper, Skistöcke).
- 2) Wasserskis, Wassergleitbretter, Segelbretter und andere Gegenstände für den Wassersport, wie z.B. Sprungbretter, Wasserrutschbahnen, Flossen und Tauchmasken, die ohne Sauerstoff- oder Druckluftflaschen verwendet werden, sowie einfache Schnorchel für Badende oder Taucher.
- 3) Golfschläger und andere Gegenstände für den Golfsport, wie Bälle, Abschlagshilfen.
- 4) Tischtennisartikel und -geräte (Ping-Pong), wie z.B. Tische (mit oder ohne Füße), Schläger, Bälle und Netze.
- 5) Tennisschläger, Federballschläger (Badminton-) oder dergleichen (z.B. Squashschläger), auch nicht bespannt.
- 6) Sport- und Spielbälle (andere als Golf- oder Tischtennisbälle), wie Tennis-, Fussball-, Rugbybälle und ähnliche, Gummiblasen inbegriffen; Wasserpolo-, Basketballbälle und gleichartige, ohne Blasen, jedoch mit Ventil; Cricketbälle.
- 7) Schlitt- und Rollschuhe, einschliesslich Schuhe mit fest angebrachten Schlitt- oder Rollschuhen.
- 8) Hockeyschläger, Cricketstöcke usw.; Pelotonschläger; Hockeypucks, Curlingsteine.
- 9) Eingefasste Netze (Tennis-, Federball- [Badminton-], Volleyball-, Fussballtor-, Basketballnetze usw.).
- 10) Fecht sportgeräte, wie Florette, Säbel, Degen und Teile davon (z.B. Klingen, Stichblätter, Griffe, Schutzköpfe) usw.
- 11) Artikel zum Armbrust- und Bogenschiessen, wie Armbrust, Bogen, Pfeile und Scheiben.
- 12) Ausstattungsgegenstände für Kinderspielplätze, wie Wippen oder Schaukeln, Rutschbahnen, Rundläufe.
- 13) Schutzausrüstungen für Spiel oder Sport, wie Masken, Brustschilder für den Fecht sport, Ellbogen-, Knie-, Bein-, Schienbeinschützer, Eishockeyhosen mit eingearbeiteten Schutzplatten und dergleichen.
- 14) Andere Artikel und Ausrüstungen, wie Decktennisringe, Kugeln und Zielkugeln (Boccia), Rollbretter (skate boards), Schlägerpressen, Polo- und Krickethämmer,

Bumerangs, Eispickel, Tontauben und künstliche Wurftauben, Bobsleighs, Schlitten und ähnliche nicht motorisierte Geräte zum Gleiten auf Schnee oder Eis.

C) Schwimm- und Planschbecken.

Nicht hierher gehören:

- a) *Saiten für Tennis- und andere Schläger (Kapitel 39, Nr. 4206 oder Abschnitt XI).*
- b) *Taschen für Sportartikel und andere Behältnisse der Nrn. 4202, 4303 oder 4304.*
- c) *Sporthandschuhe, Sporthalbhandschuhe (Handschuhe ohne Fingerspitzen) und Sportfausthandschuhe, nach Beschaffenheit (insbesondere Nr. 4203).*
- d) *Netze für Sport- und Spielbälle und Absperrnetze (im Allgemeinen Nr. 5608).*
- e) *Sportkleider aus Spinnstoffen, der Kapitel 61 oder 62, auch mit eingearbeiteten Schutzelementen wie Schutzplatten oder Polsterungen in den Bereichen von Ellbogen, Knie oder Leiste (z.B. Fechtbekleidung oder Fussball-Torwarttrikots).*
- f) *Segel für Boote, Segelbretter oder Segelwagen der Nr. 6306.*
- g) *Schuhe (ausgenommen solche mit fest angebrachten Schlitt- oder Rollschuhen) des Kapitels 64 und spezielle Kopfbedeckungen für die Sportausübung des Kapitels 65.*
- h) *Spazierstöcke, Reitpeitschen, Peitschen und dergleichen (Nr. 6602) sowie Teile davon (Nr. 6603).*
- i) *Sportboote (wie Wasser-Scooter, Faltboote und Kanus) und Sportfahrzeuge (ausgenommen Schlitten, Bobsleighs und ähnliche) des Abschnitts XVII.*
- k) *Brillen für den Unterwasserfischfang und andere Sportbrillen (Nr. 9004).*
- l) *Elektromedizinische Apparate und andere medizinische Instrumente und Geräte der Nr. 9018.*
- m) *Apparate für die Heilgymnastik (Nr. 9019).*
- n) *Sauerstoff- oder Druckluftatemgeräte für den Unterwasserfischfang (Nr. 9020).*
- o) *Uhrmacherwaren, auch zu Sportzwecken (Kapitel 91).*
- p) *Kegelspiele aller Art (einschliesslich Bowling) und andere Artikel für Gesellschaftsspiele (Nr. 9504).*
- q) *Freizeit- und Wellenbäder konzipiert für Fahrgeschäfte in Vergnügungsparks, Wasserparkattraktionen und Schausteller-Einrichtungen, die Wasser zu Vergnügungszwecken umwälzen, um einen Benutzer entlang eines zu diesem Zweck konzipierten Parcours zu fördern oder seine Bewegung zu erleichtern oder um Wellen oder Strömungen zu erzeugen (Nr. 9508).*

9507. Angelruten, Angelhaken und andere Angelgeräte; Handnetze zu Zwecken aller Art; Lockgeräte (andere als solche der Nrn. 9208 oder 9705) und ähnliche Jagdartikel

Diese Nummer umfasst:

- 1) Angelhaken aller Art (mit einem oder mehreren Haken) und in allen Grössen, gewöhnlich aus Stahl, auch bronziert, verzinkt, versilbert oder vergoldet.
- 2) Handnetze zu allen Zwecken; es sind dies kleine Netze in Taschenform, die durch einen am Ende eines Stieles befestigten, runden, rechteckigen oder dreieckigen Rahmen offen gehalten werden.
- 3) Angelgeräte: Angelruten aller Grössen und aus allen Stoffen (Bambus, Rohr, Holz, Glasfasern, Metall, Kunststoff usw.), aus einem oder mehreren Stücken; Teile und Zubehör, wie Rollen und Rollenhalter, gefasste Laufringe (andere als Edelsteinringe), Angelhaken mit künstlichem Köder (Fische, Devonspinner, Fliegen, Insekten, Würmer, Löffel usw.), lose künstliche Köder, montierte Angelschnüre, Grundangeln, Zapfen oder Schwimmer (aus Kork, Glas oder Federn), einschliesslich Leuchtschwimmer, Brettchen und Haspeln zum Aufwinden von Angelschnüren, Geräte zum Entfernen des Hakens aus dem Fischmaul, Vorfächer, Bleie und mit Klemmen, Klammern oder anderen Befestigungsvorrichtungen versehene Schellen für Angelschnüre.
- 4) Lockgeräte (andere als Lockpfeifen aller Art (Nr. 9208) oder ausgestopfte Tiere der Nr. 9705), Lerchenspiegel und ähnliche Jagdgeräte.

Ebenfalls nicht hierher gehören:

- a) *Federn zur Herstellung von künstlichen Fliegen (Nrn. 0505 oder 6701).*

- b) *Fäden, Monofile, Schnüre, Darmsaiten (natürliche oder künstliche) und dergleichen für den Fischfang, auch abgepasst, jedoch nicht in Form fertig zusammengesetzter Angelleinen (Kapitel 39, Nr. 4206 oder Abschnitt XI).*
- c) *Futterale für Angelruten und Jagdtaschen der Nrn. 4202, 4303 oder 4304.*
- d) *Ungefasste Ringe (nach Beschaffenheit).*
- e) *Schlingen, Fallen und Reusen (nach Beschaffenheit).*
- f) *Nicht mit Klemmen, Klammern oder anderen Befestigungsvorrichtungen versehene nichtelektrische Schellen für Angelschnüre aus unedlen Metallen (Nr. 8306).*
- g) *Tontauben (Nr. 9506).*

9508. Wanderzirkusse und Wandertierschauen; Fahrgeschäfte für Vergnügungsparks und Wasserparkattraktionen; Schausteller-Einrichtungen, einschliesslich Schiessbuden; Wandertheater

Fahrgeschäfte für Vergnügungsparks, Wasserparkattraktionen, Schausteller-Einrichtungen, Zirkusse, Tierschauen und Wandertheater gehören hierher, wenn sie alle wesentlichen Teile enthalten, die zu ihrem normalen Betrieb notwendig sind. Hierher gehörende Schausteller-Einrichtungen sind vollständige Zusammenstellungen, bestehend aus Waren wie Zelte, Tiere, Musikinstrumente und Musikapparate, Stromerzeugungsanlagen, Transformatoren, Motoren, Beleuchtungsvorrichtungen, Bestuhlung, Waffen und Munition usw., die, gesondert gestellt, zu anderen Nummern gehören würden.

Unter Vorbehalt der Bestimmungen der Anmerkung 1 dieses Kapitels bleiben separat eingeführte Teile und Zubehör hier eingereiht, sofern sie erkennbar dazu bestimmt sind, ausschliesslich oder hauptsächlich in solchen Einrichtungen verwendet zu werden (z.B. Gondeln für Luftschaukeln, Reifen für Wasserrutschbahnen).

Als Fahrgeschäfte für Vergnügungsparks und Wasserparkattraktionen dieser Nummer gelten insbesondere:

- 1) Achterbahnen. Sie verwenden einen speziellen Wagen, in dem die Fahrgäste angeschnallt und gesichert sind, während dieser auf Schienen fortbewegt wird, die entlang einer definierten Strecke ansteigen und sinken, manchmal mit einem oder mehreren Überschlägen (vertikale Loopings). Achterbahnen können aus einem oder mehreren Wagen bestehen.
- 2) Karusselle und Luftschaukeln. Sie arbeiten auf einer einzigen Ebene auf einem vorgegebenen und kontrollierten Kurs oder einer Strecke.
- 3) Autoscooter (sog. Putschautos).
- 4) Bewegungssimulatoren und bewegliche Kinos. Diese Attraktionen bestehen aus einer Sitzplattform, auf der das Publikum einen Film sieht oder eine Aktivität in der virtuellen Realität miterlebt, während sich ihre Sitze passend zur Szenerie und den Aktionen der Attraktion bewegen.
- 5) Wasserbahnen. Ein Wasserkreislaufsystem dient der Bewegung oder Erleichterung der Bewegung von Benutzern entlang einer eigens dafür eingerichteten Strecke (Parcours), deren Funktionsweise es den Benutzern ermöglicht, ihren Körper ganz oder teilweise ins Wasser einzutauchen.
- 6) Wasserparkattraktionen. Sie zeichnen sich durch einen definierten Bereich im Wasser, aber ohne vordefinierten Parcours aus. Diese Attraktionen können Rutschen, kletterbare Wasserspielelemente, zusammengesetzte Wasserspielstrukturen, benutzergesteuerte Geräte, Wasserstrahlen, Springbrunnen, Wellenerzeugungssysteme, Freizeitflüsse und Wirbelbecken (Whirlpools) umfassen.

Als Schausteller-Einrichtungen dieser Nummer gelten insbesondere:

Glücks-, Kraft- oder Geschicklichkeitsspiele, wie z. B. Schiessbuden, Wurfstände, Verlosungen, Labyrinth und Glücksspielstände (z. B. Glücksräder). Sie erfordern in der Regel die Anwesenheit eines Bedieners oder einer Aufsichtsperson und können in festen Gebäuden oder in unabhängigen Konzessionsständen untergebracht sein. Zu den Schaustel-

ler-Einrichtungen gehören weder die Waren der Nr. 9504 und 9506, noch die in diesem Kapitel anderweitig genannten oder erfassten Waren.

Hierher gehören jedoch nicht:

- a) *Jahrmarktsstände zum Verkauf von Waren (Zuckerwaren und andere Produkte usw.), für Ausstellungen mit werbendem oder belehrendem Charakter und dergleichen.*
- b) *Zugmaschinen und andere Transportfahrzeuge, einschliesslich Anhänger, mit Ausnahme solcher, die speziell als Teil von Schauständen hergerichtet sind (Anhänger als Karussell- Unterbau usw.).*
- c) *Spiele, die durch Einwurf von Geldmünzen einer Banknote, einer Bankkarte, einer Spielmarke oder jedes anderen Zahlungsmittels in Gang gesetzt werden (Nr. 9504).*
- d) *Verschiedene, als Preise ausgesetzte Waren.*