

Da die Kostüme vieler Cosplayer Nachbildungen von Waffen oder waffenähnlichen Gegenständen wie Stäben oder Schilden erfordern um ein authentisches Erscheinungsbild zu ermöglichen, müssen einige Regeln aufgestellt werden, damit die Sicherheit aller Besucher gewährleistet werden kann. Im Folgenden wird erläutert, welche Gegenstände gefahrlos mitgeführt werden können und welche auf dem Gelände der ZURICH GAME SHOW nicht zugelassen sind.

Grundsätzliches:

Bitte auf öffentlichem Grund und in öffentlichen Verkehrsmitteln keine Cosplays mit Waffen tragen, auch keine Helme etc..

Wir möchten, dass sich Cosplayer immer vorbildlich verhalten und keinerlei Grund für eine Verängstigung Unbeteiligter bieten (zum Beispiel durch das Tragen von Waffen oder waffenähnlichen Gegenständen). Cosplayer haften für durch sie ausgelöste oder verursachte Schäden/Kosten vollumfänglich. Es sind keinerlei schusswaffenähnlichen oder gefährlichen Waffen oder militaryähnlichen Kostüme erlaubt.

Basierend auf dem schweizer Waffengesetz gelten während der ZURICH GAME SHOW bestimmte Richtlinien, die von allen Cosplayern eingehalten werden müssen. Aus Sicherheitsgründen wird deshalb auf der ZURICH GAME SHOW ein Waffencheck durchgeführt. Dieser Check ist Pflicht für sämtliche Waffenträger. Diese Regeln können vom Veranstalter jederzeit angepasst werden.

An der ZURICH GAME SHOW wird zwei Arten von Waffen unterschieden:

1. Verbotene Waffen
2. Erlaubte Waffen

Die dabei getroffene Entscheidung des Sicherheitspersonals der Messe Zürich ist endgültig und kann nicht angefochten werden. Diese Regeln wurden nicht eigens dafür aufgestellt um die Darstellungsart und -weise der Cosplayer zu beanstanden oder beeinflussen, sondern sie ergeben sich aus den lokalen und nationalen Gesetzen und sind deswegen auch für Veranstaltungen wie die ZURICH GAME SHOW zwingend.

1. Verbotene Waffen

Verbotene Waffen dürfen nicht auf das Gelände der Messe Zürich oder in die Hallen gebracht werden. Wer es trotzdem versucht, riskiert die Abnahme seines Tickets ohne Rückerstattung und ein sofortiges Hausverbot sowie eine Mitteilung an die Behörden. Dabei spielt es auch keine Rolle, ob der/die Besitzer/in beispielsweise im Besitz eines gültigen Waffenscheins ist, der ihn/sie zum Führen dieser Waffe berechtigt.

Zu den verbotenen Waffen gehören z.B.:

- Echte Schusswaffen, echte Munition, Pyrotechnik und Explosivkörper (Knallkörper, Raketen usw.)
- SoftAir- und Gaspistolen (auch ungeladen)
- Schusswaffenimitationen und Replika aus Metall, Metall/Holz, Kunststoff, bei welchen Verwechslungsgefahr mit echten Schusswaffen besteht.
- Wurfwaffen (z.B. Wurfsterne, Wurfpeile, Wurfmesser)
- Schlagringe, Totschläger, Stahlruten
- Würgewaffen (z.B. Nunchakus)
- Hieb- und Stichwaffen mit scharfer Metallklinge oder mit Spitzen (z.B. Katanas, Schwerter, Säbel, Macheten, Beile, Morgensterne, Messer aller Art außer Taschenmessern)
- Einhändig bedienbare Messer (Butterfly, Springmesser, etc.)
- Messer mit zweischneidiger Klinge
- Reitgerten über 1 m Länge, Handpeitschen mit Bandmaß über 1,5 m, Stabpeitschen mit Stab über 1 m und Bandmaß über 1,5 m Länge
- Pfeile aller Art, unabhängig vom Material, ausser LARP-Polsterpfeilkopf

2. Erlaubte Waffen

Erlaubte Waffen dürfen an der ZÜRICH GAME SHOW während der gesamten Dauer getragen werden. Sie werden am Eingang besonders gekennzeichnet, damit sie nicht jedes Mal neu kontrolliert werden müssen.

Zu den erlaubten Waffen gehören z.B.:

- Hieb- und Stichwaffen mit stumpfer Metallklinge und runden Spitzen und mit Klingenersatz aus Holz, Plastik (z.B. so ausgestattete Katanas, Schwerter, Säbel, Macheten, Beile etc.)
- Waffenimitationen aus Schaumstoff, Gummi, Pappe, Weichplastik
- LARP-Waffen («Live Action Role Play» - im allgemeinen Schaumstoff- oder Latexnachbildungen mit Stabilisationskern)
- Waffen und Stäbe aus einer Kombination aus Holz und/oder Pappe/Plastik/Weichmaterial
- Stäbe, bei denen deutlich erkennbar ist, dass sie nur zur Stabilisierung dienen
- Bogen und Köcher, aber ohne Pfeile, ausser LARP Pfeile mit Polsterpfeilkopf
- Reitgerten, Peitschen (sofern nicht unter den verbotenen Waffen genannt)

Hinweise:

Wer sich weigert, eine eigentlich erlaubte Waffe kennzeichnen zu lassen, wird der Eintritt auf das Gelände verweigert. Die Kennzeichnung ist mit einer Seriennummer versehen und wird dem Träger der durch Aufnahme der Personalien zugeordnet. Die Kennzeichnung wird angebracht ohne die Oberfläche oder Beschaffenheit der Waffe zu beschädigen.

Kleidungsaccessoires

- Bei Stachelarm- und -halsbändern dürfen die Stacheln eine Länge von 5 cm nicht überschreiten und müssen stumpf sein
- Ketten aus Holz und/oder Kunststoff müssen deutlich erkennbar zur Kleidung gehören
- Ketten aus Metall müssen so an der Kleidung befestigt sein, dass sie nicht abgenommen werden können
- Die Kleidung sollte keine scharfen Ecken und Kanten aufweisen

Allgemeines

Ausnahmeregelungen zum Tragen von Waffen werden ausschliesslich Walking Acts / Showacts bewilligt, welche von der ZÜRICH GAME SHOW mittels schriftlicher Vereinbarung gebucht werden.

Besucher aus dem Ausland müssen sich über die Zoll und Einfuhrbestimmungen in die Schweiz informieren.

Wir bitten unsere Besucher im öffentlichen Raum auf ein Tragen von Masken, Helmen und ähnlichem zu verzichten.

Helft bitte durch euer vorbildliches Verhalten mit, dass die ZÜRICH GAME SHOW auch der Bevölkerung und den Behörden der Stadt Zürich in bester Erinnerung bleibt.