

1. Regeln zur Kostümgestaltung

1.1. Nicht erlaubt

- Gasmasken oder Motorradhelme; sonstige Vollmasken sind im Vorfeld mit dem MAG-C-Team abzustimmen
- Scharfe Ecken und Kanten an der Kleidung
- Darstellungen von Verletzungen ab 10 cm Durchmesser
- Jegliches Kunstblut, ähnlich aussehende Flüssigkeiten bzw. Make-up auf Körper, Kleidung, Accessoires und Requisiten
- Zombies dürfen generell nicht dargestellt werden.
- Wir behalten uns vor, zu gruselige Cosplays (z.B. Pennywise) abzulehnen
- Kostüme, die Armeeuniformen und Kampfanzüge aus der Zeit nach dem Jahr 1900 darstellen oder daran angelehnt sind, sind nicht zugelassen.
- Wir bitten alle Cosplayer*innen bei der Darstellung von Zeichen und Symbolen §86a des StGB zu beachten
- Tragen des Manji-Symbols
- Kostüme dürfen nicht zu freizügig sein, d.h. Oberkörper, Intimbereich und Gesäß müssen ausreichend von Kleidung bedeckt sein – das gilt für alle Geschlechter.
- Darstellung von natürlichen Hautfarben, die nicht der eigenen entsprechen (z.B. Brown / Blackfacing)

1.2. Erlaubt

- Fur-, Morphsuits/Zentais sind in allen Hallen grundsätzlich erlaubt. Abschreckende oder nicht kindgerechte Suits sind im Vorfeld mit dem MAG-C-Team abzustimmen.
- Alltagsgegenstände wie z. B. handelsübliche Gehstöcke, Musikinstrumente und Regenschirme sind erlaubt.
- Kontaktlinsen jeder Art sind erlaubt.

1.3. sonstiges

- Röcke/Kleider: max. 2 Meter Durchmesser
- Schleppen und Schwänze: max. 1 Meter Länge ab Fußende
- Flügel: max. 1 Meter Spannweite je Flügel, also 2 Meter Spannweite insgesamt
- Höhe des Kostüms- insbesondere mit Flügeln, Kronen: 2, 50 Meter
- Cosplayer sollen die Umkleiden zum Umziehen benutzen. Die Toiletten bzw. sanitären Einrichtungen sind für deren vorbestimmten Zweck freizuhalten.



2. Waffenregeln

2.1. Nicht erlaubt

- Das Führen von Waffen im Sinne der deutschen Waffengesetze ist in der Öffentlichkeit verboten. Bitte achtet auch besonders auf Artikel 40 des Waffengesetzes (WaffG).
- Auf unserer Veranstaltung sind darüber hinaus auch einige Anscheinswaffen verboten:
- Gegenstände aus unzulässigen Materialien. Dazu gehören:
 - alle Metallarten (wenn der Metall-Anteil überwiegt). Hier entscheiden Foto und Beschreibung nach einer individuellen Anfrage bei den MAG-C-Organisatoren.
 - Plexiglas (aufgrund der Schärfe insbesondere bei Hieb- und Stichwaffenimitationen)
 - Holz ab einer Dicke von 3 cm (z. B. Baseballschläger)
- Waffen, die in ihrer Gesamtlänge über die zulässigen Maße reichen, sind verboten, auch wenn sie in Einzelteile zerlegt werden können
- Softair-, Paintball- und Gotcha- Waffen, auch wenn diese nicht mehr funktionsfähig sind
- Schreckschuss- und Gaspistolen
- Echte Munition
- Lose, massive Metallketten
- Hieb- und Stichwaffen unabhängig ob mit scharfer oder stumpfer Klinge
- Echt- und Dekoschwerter
- Nunchakus
- Tantomesser und Dekosäbel
- Bollerwagen, Bobbycars, Inlineskates, Scooter, Skateboards und Roller

2.2. Erlaubt

- Waffenimitationen aus Holz, Pappe, Plastik, Weichmaterial, Schaumstoffen oder thermoplastischen Werkstoffen (z.B. Schwerter oder Sensen) sowie aus einer Kombination daraus (z.B. Schaumstoff- oder Latexnachbildungen mit Stabilisationskern) bis zu einer Gesamtlänge von max. 1,50 m.
- Spitzen aus biegsamem, nachgiebigem Material
- Gehstöcke und Stäbe mit einer Gesamtlänge von 2 m, wenn diese keine sperrigen Aufsätze (Bsp.: Sensenblatt, Kronen, ect.) haben
- Sensenblatt max. 80 cm lang
- Schilde bis zu einem Durchmesser von max. 80 cm
- Funktionslose Bögen ohne echte Sehnen, max. 1,50 m und Köcher mit Pfeilattrappen
- Wurfwaffen aus weichen, biegsamen Materialien ohne festen Kern



2.3. Sonstiges

- Einer Person, die eine Waffe im Sinne des Waffengesetzes (WaffG) mit sich führt, wird der Zutritt zum Veranstaltungsgelände verweigert.
- Showkämpfe sind nur auf der Mainstage während der Cosplay-Wettbewerbe und -Auftritte erlaubt.
- Wer auf dem Gelände mit einer nicht gekennzeichneten Requisite angetroffen wird, muss sich sofort zum Cosplay-Check begeben. Wer sich weigert, sie prüfen und kennzeichnen zu lassen, muss sie abgeben.
- Alle verbotenen Gegenstände werden am Cosplay-Check kostenpflichtig eingelagert und können nach dem Messebesuch wieder abgeholt werden.
- Die durch das Sicherheitspersonal im Cosplay-Check getroffene Entscheidung ist endgültig und kann nicht angefochten werden.
- Alle Besucher*innen führen Requisiten auf eigene Gefahr mit sich und sind für alle damit verursachten Schäden haftbar.
- Die Requisiten der Teilnehmer*innen ausgewählter Cosplay-Wettbewerbe werden separat eingelagert und zum Auftritt rechtzeitig zur Bühne gebracht. Beim Verlassen des Messegeländes werden die Requisiten wieder ausgegeben.

