



WAFFENREGELN

Science Fiction Treffen Speyer

Bei Charakteren aus den Bereichen Science-Fiction, Fantasy, Games, Anime, Manga oder Superhelden gehören oftmals entsprechende Waffenrequisiten zum Kostüm dazu. Auch wenn dies Teil des Kostüms ist, ist uns die Sicherheit aller Besucher sehr wichtig und wir sind zur Einhaltung der gesetzlichen Vorgaben verpflichtet.

Daher gibt es bei dem Science Fiction Treffen im Technik Museum Speyer Regeln, die Voraussetzung einer Teilnahme sind. Bitte lest euch diese Information zu den Waffenregeln genau durch. Wenn ihr euch nicht sicher seid, ob eure Waffe erlaubt ist, findet ihr hier Informationen zu den in Deutschland gültigen Gesetzen:
www.gesetze-im-internet.de/beschg/index.html

COSPLAY-WAFFEN-KONTROLLE VOR ORT

Es werden vor Ort an den Eingängen Kontrollen durchgeführt. Wir prüfen, ob eure Cosplay-Waffen unseren Vorgaben entsprechen und mit in das Museum genommen werden dürfen.

WICHTIG!

Auch der Besitz eines Waffenscheins berechtigt nicht dazu, Waffen im Technik Museum Speyer mit sich zu tragen. Das Führen von echten Waffen ist bei Veranstaltungen wie auch in der Öffentlichkeit verboten. Bei Nichteinhaltung behalten wir es uns vor, den Zutritt auf unser Gelände zu verweigern.

Waffen, die wir nicht zulassen, sind selbstverantwortlich wieder wegzubringen.





ERLAUBTE COSPLAY-WAFFEN:

LARP-Waffen

Waffenimitationen

z. B. hergestellt aus Pappe, Schaumstoff, Gummi, Holz oder Plastik

Nerf-Blaster

Spielzeugwaffen

Spitzen

aus weichem, biegsamem Material

Wurf- und Stichwaffen

(wie z.B. Schwerter, Dolche, Messer) mit beispielsweise Klingenersatz aus weichem, biegsamem Material aus Pappe, Schaumstoff, Gummi, Holz oder Plastik

Lichtschwerter

Speicherenergiewaffe

z.B. Armbrust nur ohne Schussfunktion (beispielsweise ohne Haltebolzen oder Sehnen)

Bögen und Köcher

ohne abschussbereite Pfeile (keine Spitze und kurze Länge) und ausschließlich mit fest fixierter Sehne

Umgebaute Waffen

nur wenn sich diese von echten Waffen deutlich unterscheiden, einen geschlossenen Lauf haben und nicht einsatzfähig sind



VERBOTENE COSPLAY-WAFFEN:

Waffen, die den Bestimmungen des Waffengesetzes unterliegen

Echte Schusswaffen und Munition

Pyrotechnik, Explosivkörper Nebelgranaten und Gase

Schreckschusswaffen, Airsoft, Paintball, Gaspistolen

Hieb-, Wurf-, Stich-, Stab- oder Schlagwaffen

aus Metall mit und ohne Schliff

Schwerter, Messer, Dolche

aus Metall mit oder ohne Schliff

Würgewaffen

Metallwaffen, Metallspitzen jeder Art und Form, Pfeile, Ninja-Sterne

abnehmbare Abdeckungen, Klappen oder Aufsätze etc. auf Metallwaffen oder Metallspitzen sind nicht gestattet

Speicherenergiewaffe

z. B. Armbrust oder Bogen mit Schussfunktion

Schlagwaffen

z. B. Baseballschläger (Holz oder Metall), Nunchakuei, Peitschen die nicht gewickelt und fest fixiert sind

Umgebaute Waffen

die von echten Waffen nicht zu unterscheiden sind, noch einen geöffneten Lauf haben und einsatzfähig sind

ACHTUNG:

Veränderungen an den bereits gecheckten Waffen sowie die nachträgliche Entfernung von angebrachten Sicherungen oder Kennzeichnungen sind untersagt. Personen, die auf dem Gelände damit angetroffen werden, sind verpflichtet, sich unverzüglich zum Waffencheck zu begeben und können im Anschluss des Geländes verwiesen werden. Eine Rückerstattung des Ticketpreises erfolgt in diesem Fall nicht.

Alle Besucher führen Waffenimitate auf eigene Gefahr mit sich und sind für alle damit verursachten Schäden haftbar. Die durch das Sicherheitspersonal im Waffencheck getroffene Entscheidung ist endgültig und kann nicht angefochten werden. Wir bitten um euer Verständnis, damit das Science Fiction Treffen auch weiterhin ein friedlicher und sicherer Ort für alle Fans bleibt.