COSPLAY-RICHTLINIEN

[M U N I C H / 2 0 2 5]

FINALE

Letzte Aktualisierung: 23. Oktober 2025

ALLE ÄNDERUNGEN AN DIESEM DOKUMENT MÜSSEN VOM EVENT-SICHERHEITSMANAGEMENT, DEM EVENT-PRODUZENTEN UND DEM VERANSTALTUNGSORT GENEHMIGT WERDEN.

Bei Fragen, Anmerkungen oder Bedenken wenden Sie sich bitte an esports-security@ubisoft.com

PUBLIC

level 1

This document is not subject to any restriction.

1. ANWENDUNGSBEREICH

Dieses Dokument muss von allen Cosplayern beachtet werden, die am Blast R6 Munich Major teilnehmen, ohne darauf beschränkt zu sein.

2. DEFINITIONEN

2.1. Cosplay

Das Hobby, sich als Charakter aus einem Spiel, Film, Comic oder Ähnlichem zu verkleiden und diesen darzustellen.

2.2. Waffe

Eine Waffe ist definiert als jeder Gegenstand oder jedes Objekt, das entworfen oder verwendet wird, um Schaden oder körperliche Verletzungen zuzufügen.

2.3. Event-Sicherheitsmanager

Der Event-Sicherheitsmanager ist der Ubisoft-Vertreter, der diese Richtlinie umsetzt und durchsetzt, entweder direkt oder über das designierte Sicherheitspersonal des Veranstaltungsortes.

2.4. Veranstaltungsort-Sicherheit und/oder örtliche Behörden

Die Sicherheit des Veranstaltungsortes besteht aus den Sicherheitsvertretern des Gastortes (extern oder intern beschäftigt), und die örtlichen Behörden sind die lokale Polizei und/oder die zuständige Aufsichtsbehörde, die die endgültige Prüfung der Cosplay-Kostüme und zugehörigen Accessoires vor Ort durchführen. Sie treffen die endgültige Entscheidung darüber, was in das Veranstaltungsgelände gebracht werden darf und was nicht.

2.5. Verbotene und/oder illegale Gegenstände

Ein verbotener Gegenstand ist ein Gegenstand, der auf dem Veranstaltungsgelände nicht erlaubt ist. Ein illegaler Gegenstand ist ein Gegenstand, dessen Besitz, Ausstellung oder Verkauf im Land, Bundesland und/oder der Stadt, in der die Veranstaltung stattfindet, nicht erlaubt ist. Verbotene und/oder illegale Gegenstände sind auf Ubisoft-Veranstaltungen untersagt und müssen sofort vom Veranstaltungsgelände entfernt werden. Ubisoft und/oder dessen Beauftragte behalten sich das Recht vor, bei Bedarf die örtlichen Behörden zu informieren.

2.6. Erlaubte Gegenstände

Erlaubte Gegenstände sind solche, die zuvor vom Sicherheitspersonal des Veranstaltungsortes überprüft und für den Eintritt auf das Gelände freigegeben wurden. Auf dem Gegenstand wird eine Kennzeichnung (Aufkleber oder Armband) angebracht, um ihn als überprüft und zulässig zu kennzeichnen.

2.7. Prüf-/Validierungstisch

Der Prüf-/Validierungstisch ist der Bereich auf der Veranstaltung, in dem alle Gegenstände, die potenziell gefährlich sein könnten, vom Sicherheitspersonal bzw. der Münchener Polizei inspiziert und als verboten oder erlaubt eingestuft werden.

2.8. Umkleide-/Garderobenbereich

Der Umkleide- bzw. Garderobenbereich ist ein sicherer Bereich, in dem sich Cosplayer umziehen und ihre persönlichen Gegenstände für die Dauer des Tages aufbewahren können.

3. ALLGEMEINES VERHALTEN & BELÄSTIGUNG

Wir sind der Meinung, dass alle Veranstaltungen in allen Aspekten für jeden Spaß machen sollten, unabhängig von Geschlecht, Behinderung, körperlichem Erscheinungsbild, Rasse, Religion usw. Ubisoft erwartet, dass alle Teilnehmenden respektvoll miteinander umgehen.

Ubisoft verfolgt eine Null-Toleranz-Politik gegenüber jeglicher Form von Belästigung. Belästigung jeglicher Art kann zur sofortigen Entfernung vom Veranstaltungsgelände führen.

Wenn Sie belästigt werden, bemerken, dass jemand anderes belästigt wird oder Bedenken haben, wenden Sie sich bitte an ein Mitglied des Sicherheitspersonals vor Ort oder per E-Mail an esports-security@ubisoft.com

Belästigung umfasst, ist aber nicht beschränkt auf:

- Beleidigende verbale Kommentare über das Geschlecht, die Sexualität, das Alter, die Rasse, eine offensichtliche Behinderung, das Aussehen, die Kleidung oder das Cosplay eines anderen Teilnehmers;
- Vorsätzliche Einschüchterung;
- Bloßstellung;
- Stalking;
- Unangemessene Bilder, Videos und/oder Gesten;
- Unerwünschter Körperkontakt (z. B. Anfassen, Greifen usw.).

COSPLAY BEDEUTET NICHT EINWILLIGUNG
Alle Teilnehmenden müssen die folgenden allgemeinen Verhaltensrichtlinien bei Ubisoft-Veranstaltungen beachten:

- Berühren Sie den Körper eines Cosplayers und/oder dessen Kostüm/Waffen nicht ohne Zustimmung;
- Fragen Sie um Erlaubnis, bevor Sie Fotos machen;
- Achten Sie auf den angemessenen Zeitpunkt, um mit einem Cosplayer zu interagieren;
- Seien Sie in Sprache und Gestik nicht unangemessen gegenüber einem Cosplayer;
- Üben Sie Urteilsvermögen und denken Sie daran, dass ein Cosplayer kein Spielzeug ist;
- Richten Sie keine falschen oder Requisiten-Waffen auf das Gesicht anderer Teilnehmender, ohne deren Zustimmung.

4. KOSTÜMDESIGN

4.1. Allgemein

Die folgenden Anforderungen müssen erfüllt sein:

- Stellt keine Gefahr für andere Teilnehmende oder sich selbst dar;
- Enthält keine scharfen Kanten, festen Kanten oder spitzen Bestandteile;
- Deckt keine intimen Körperteile auf und ist für andere nicht anstößig (z. B. Oberkörper, Genitalien usw.);

- Enthält keine expliziten und/oder diskriminierenden Inhalte (z. B. Rassismus, Sexismus, Homophobie usw.);
- Keine Barfuß-Aktivitäten;
    - „Unsichtbare Schuhe“ oder durchsichtige Flip-Flops werden als akzeptable Alternative empfohlen;
- Rollerblades, Skateboards, Hoverboards und andere persönliche Fortbewegungsmittel dürfen nicht innerhalb des Veranstaltungsgeländes benutzt werden;
- Cosplay-Masken sind auf dem Veranstaltungsgelände erlaubt, aber in öffentlichen Bereichen nicht gemäß örtlichem Gesetz und müssen für die Sicherheitskontrolle abgenommen werden;
- Zur Sicherheit beim Bewegen auf dem Gelände dürfen Gesichtsmasken oder Gesichtsbedeckungen die Sicht nicht einschränken;
- Alle Taschen dürfen maximal 30 cm x 30 cm x 15 cm groß sein;
- Kostüme dürfen Ubisoft oder andere Marken/Spiele nicht abwerten;
- Kostüme dürfen keine Symbole oder Kennzeichen enthalten, die nach örtlichem Recht verboten sind.

2.10. Größe

Die folgenden Anforderungen müssen erfüllt sein:

- Muss durch eine Tür in Standardgröße passen;
- Muss sich eigenständig zwischen verschiedenen Bereichen bewegen können, ohne zu fallen oder Schaden an Personen oder Gegenständen zu verursachen;
- Muss auf die Umgebung achten und stark frequentierte Bereiche nicht blockieren;
- Bei großen Kostümen oder Requisiten sollte eine Begleitperson vorhanden sein, die den Weg weist und bei Bedarf unterstützt;
- Darf keine Stolper- oder Rutschgefahr darstellen.

5. ERLAUBTE GEGENSTÄNDE

Requisitenwaffen müssen aus einer Entfernung von 6 Metern eindeutig als nicht echt erkennbar sein. Selbst wenn sie auf der folgenden Liste stehen, unterliegen die Gegenstände der Genehmigung durch das Sicherheits- oder Veranstaltungspersonal.

Requisitenwaffen dürfen nicht realistisch aussehen, müssen weich und flexibel sein, dürfen keine Projektile enthalten, keine beweglichen Teile haben, vollständig verschlossen sein und müssen eine nicht abnehmbare, neonfarbene Spitze besitzen.

Stellen Sie sicher, dass alle Waffenattrappen durch ihre Farbe und/oder Größe deutlich als solche erkennbar sind. Zusätzlich müssen sie die folgenden Anforderungen erfüllen:

- Waffenattrappen gefertigt aus:
    - Weichem Kunststoff und/oder 3D-gedruckt;
    - Schaumstoff;
    - Latex;
    - Gummi;
    - Pappe;
    - Holz*;

    - Anderen weichen Materialien.

*Hinweis: Holzkerne sind nur zulässig, wenn das Holz mit einer ausreichend dicken Schicht weichen Materials überzogen ist.

- Nicht funktionsfähiger Bogen und/oder Armbrust:
    - Hergestellt aus den oben aufgeführten weichen Materialien;
    - Ohne funktionierende bogensehne;
    - Pfeile dürfen keine harten und/oder scharfen Kanten aufweisen (attrappenhaft und weich).

6. VERBOTENE GEGENSTÄNDE

Diese Liste ist unvollständig, und alle Gegenstände unterliegen der Genehmigung durch das Sicherheits- oder Veranstaltungspersonal.

- Alle Arten von echten Schusswaffen;
- Echte Munition & funktionsfähige Magazine;
- Airsoft- / Paintball-Waffen;
- Pyrotechnik, Sprengstoffe und/oder Feuerwerk;
- Echte Wurfwaffen (z. B. Shuriken, Messer usw.);
- Messer mit scharfen oder stumpfen Klingen;
- Alle Arten von echten oder dekorativen Schwertern, Säbeln oder Katanas;
- Nunchakus;
- Laserpointer;
- Alle Arten von echten und funktionierenden Pfeilen;
- Alle Arten von Peitschen;
- Alle Arten von Reizsprays;
- Alle Arten von Tasern und/oder Elektroschockgeräten;
- Alle Arten von Schlagringen;
- Alle Arten von Rollerblades, Skateboards, Scootern, Hoverboards, Fahrrädern, Einrädern und ähnlichen rollenden und/oder springenden Geräten;
- Tiere (außer für Zugänglichkeits- oder Assistenzbedürfnisse).

VALIDIERUNGSPROZESS

Jede Blast R6-Veranstaltung verfügt über einen dedizierten Cosplay-Eingang und/oder Validierungstisch mit kompetentem Sicherheitspersonal, um die Einhaltung dieser Richtlinie und/oder der örtlichen Vorschriften durch Ihr Kostüm und/oder Ihre Accessoires zu überprüfen.

Für das Blast R6 Munich Major befindet sich der dedizierte Cosplay-Eingang am Haupteingang. Jedes Accessoire wird vom Sicherheitspersonal bzw. der Münchener Polizei ordnungsgemäß inspiziert, markiert und registriert. Das Sicherheitspersonal ist auch dafür verantwortlich, den Zutritt einer bestimmten Person und/oder eines Accessoires je nach den in dieser Richtlinie aufgeführten Bedingungen zu genehmigen oder zu verweigern.

Bitte beachten Sie, dass das Veranstaltungspersonal abgelehnte Accessoires nicht aufbewahren oder lagern darf. Alle abgelehnten Gegenstände müssen das Veranstaltungsgelände sofort verlassen.

Ein erneuter Zutritt zum Veranstaltungsgelände ist erlaubt, unterliegt jedoch derselben gründlichen Sicherheitskontrolle.

Rechtspersonen zusammen mit dem Sicherheitspersonal des Veranstaltungsortes werden vor Ort sein und beurteilen, ob Kostüme und Requisiten den Cosplay-Richtlinien und den örtlichen Vorschriften entsprechen.

Wenn ein Kostüm als „unsicher“ eingestuft wird, haben Blast, Ubisoft, das Sicherheitspersonal des Veranstaltungsortes und/oder die örtlichen Behörden das Recht, den Zutritt zur Veranstaltung zu verweigern.

7. REISE MIT COSPLAY-KOSTÜMEN & WAFFEN

Beim Transport zum und vom Veranstaltungsort beachten Sie bitte, dass nicht jeder über Cosplay informiert ist. Realistische Kostüme und/oder Accessoires könnten bei der Öffentlichkeit Ängste um die Sicherheit auslösen.

- Bitte halten Sie alle Attrappenwaffen während dieser Zeiten verdeckt;
- Wir empfehlen dringend, sich direkt am Veranstaltungsort umzuziehen.

Dies dient auch Ihrem eigenen Schutz, da es unnötige Interventionen durch örtliche Behörden vermeiden kann.

8. UMKLEIDEBEREICHE FÜR COSPLAYER

Die Veranstaltung verfügt über einen dedizierten Umkleide- und Garderobenbereich. Bitte folgen Sie den Hinweisen vor Ort.

- Spezifische Details werden vor Ort bekannt gegeben. Fragen Sie das Personal des Veranstaltungsortes während der Veranstaltung.

9. EINHALTUNG / BEFOLGUNG

9.1. Nicht-Einhaltung

Die Nichtbefolgung oder Weigerung, diese Richtlinie ganz oder teilweise einzuhalten, kann Sanktionen nach sich ziehen, die unter anderem Verwarnungen und/oder Ausschluss von der Veranstaltung umfassen können. Abhängig von der Schwere des Verstoßes kann die Sanktion ohne vorherige Verwarnung verhängt werden.

Eine Person, die vom Veranstaltungsausschluss betroffen ist, verliert ihre Veranstaltungsrechte (Ticket, Armband, Ausweis usw.) und alle veranstaltungsbezogenen Vorteile werden entzogen.

Nur Ubisoft, Blast, das Sicherheitspersonal des Veranstaltungsortes und/oder die örtlichen Behörden können über die Sanktion entscheiden, diese anwenden und darüber informieren.

9.2. Ausnahmen

Jede Ausnahme von diesen Anforderungen muss ordentlich dokumentiert und formell genehmigt werden durch das Ubisoft-Sicherheitsteam, den Event-Produzenten und/oder andere relevante Behörden.

FRAGEN? PROBLEME?

BITTE KONTAKTIEREN SIE UNS UNTER

ESPORTS-SECURITY@UBISOFT.COM