



## Règlement sur les «Armes» et gros accessoires

Le RubikCon s'engage à offrir à tous ses visiteurs un environnement sûr et accueillant. Tout article qui se rapproche d'une «arme» aux yeux de la direction du festival devra se faire examiner au comptoir des «armes». Les «armes» acceptées par l'équipe du RubikCon seront munies d'une étiquette d'identification et pourront être apportées sur le plancher de l'événement. Toute «arme» prohibée doit demeurer au comptoir des «armes» ou sortir de l'enceinte de l'événement. Les décisions du maître d'armes ou de son délégué sont définitives et seront strictement exécutées pour assurer un environnement sécuritaire pour tous les visiteurs.

**Les conséquences suivantes peuvent s'appliquer à toute personne qui enfreint le règlement et sont même cumulatives :**

- La confiscation de l'«arme» ou de l'article sans récupération possible;
- L'expulsion de l'événement sans remboursement possible;
- Le recours aux forces policières;
- Diverses autres mesures jugées appropriées par la direction du RubikCon.

### **DÉFINITIONS**

**«Arme» :** Tout objet considéré comme étant une «arme» par le maître des «armes» du RubikCon.

**Maître des «armes» :** Représentant du RubikCon responsable d'appliquer le Règlement sur les «armes» et gros accessoires soit directement, soit par l'intermédiaire d'une personne désignée. La décision du maître des «armes» ou de son délégué est définitive.

**«Arme» acceptée :** «Arme» examinée par le maître des «armes» ou son délégué et qui peut être apportée à l'événement. Une petite étiquette d'identification ou un «Tyrac» sera apposé sur l'«arme» pour indiquer qu'elle est permise. Cette identification doit être visible.

**«Arme» prohibée :** «Arme» examinée par le maître des «armes» ou son délégué et qui ne peut pas être apportée à l'événement. Les «armes» doivent être laissées au comptoir des «armes» ou retirées de l'enceinte de l'événement.



**Comptoir des «armes» :** Zone où tout objet considéré comme étant une «arme» ou un gros accessoire fait l'objet d'une inspection par le personnel du RubikCon qui déterminera s'il est accepté ou non.

## **PROCÉDURES**

1. La direction du RubikCon se réserve le droit d'exiger que tout objet qui entre sur le plancher de l'événement ou qu'on trouve quelque part sur les lieux de l'événement soit rendu au personnel du RubikCon pour qu'il détermine si l'objet est accepté.
2. Tout article qui se rapproche d'une «arme» aux yeux de la direction du festival devra se faire examiner au comptoir des «armes». Les «armes» déjà munies d'une étiquette peuvent être renvoyées au comptoir aux fins de validation de l'étiquette. Le personnel du RubikCon a le droit d'apporter lui-même l'«arme» au comptoir des «armes».
3. Le maître des «armes» du RubikCon ou son délégué examinera l'«arme» et déterminera si elle est acceptée ou non selon le présent règlement.
4. Les «armes» acceptées seront munies d'une petite étiquette d'identification ou d'un «Tyrap» apposé à un endroit choisi par le maître des «armes» ou son délégué. **L'identification doit demeurer sur l'«arme» pour la durée de l'événement.** Toute contrefaçon, toute altération ou tout retrait de l'étiquette pendant la tenue de l'événement peut entraîner l'interdiction de l'«arme» et donc l'expulsion de la personne.
5. Les «armes» prohibées doivent être laissées au comptoir des «armes» ou retirées de l'enceinte de l'événement.
6. Ne sera toléré aucun comportement d'une personne brandissant une «arme» qui met ainsi la sécurité d'une personne ou d'un bien en péril. En font partie les activités jugées inappropriées par la direction du RubikCon telles que les jeux brutaux et les simulations.

### **Exemples d'«armes» prohibées**

La liste ci-dessous contient des exemples d'«armes» prohibées. Le RubikCon se réserve le droit d'accepter ou non tout article ou toute «arme».

«Armes» à feu et «armes» à projectile



- Les «armes» à feu réelles, y compris les pistolets à air comprimé, les pistolets modernes, les fusils de chasse ou les spécimens historiques, qu'ils fonctionnent encore ou non, ne sont permises en aucune circonstance.
- Les répliques d'«armes» à feu faites de métal ou de résine/plastique/caoutchouc solide sont interdites sur les lieux de l'événement.
- Tout accessoire, toute «arme» ou tout article apte à tirer un projectile ou une charge de poudre de quelconque nature est interdit.
- Comme le RubikCon se déroule dans un Cégep, les imitations d'«armes» à feu sont acceptées, **seulement si elles ne sont pas réalistes** (par exemple : si elles sont roses, en mousse, est **visiblement** un jouet).
- Ainsi, les fusils à eau et à mousse sont permis, mais ils ne doivent pas être chargés, et ce, en tout temps.
- Les arcs et les lance-pierres sont permis, mais on doit en éliminer la tension. **Ils ne doivent en aucun cas être en mesure de tirer un objet.** Tout objet utilisé avec les arcs et les lance-pierres, par exemple les flèches, est interdit.

### Lasers

- Les pointeurs laser **sont strictement interdits** au RubikCon. Si un accessoire ou une «arme» comporte un pointeur laser, ce dernier doit être désactivé (par le retrait des piles, par exemple).

### «Armes» illégales

- Toute «arme» illégale à l'extérieur de l'événement l'est aussi à l'intérieur de l'événement et est donc interdite. En voici quelques exemples (la liste n'est pas exhaustive) :
  - o le Balisong (ou couteau papillon) ou tout couteau à lame automatique ou à pointe tombante;
  - o le nunchaku, le tonfa, le shuriken ou toute autre «arme» d'arts martiaux à autorisation restreinte qui est illégale (les modèles en mousse sont permis);
  - o toute «arme» destinée au maintien de l'ordre comme les bâtons, les pistolets électriques ou les matraques.



### Épées, lames, couteaux et autres «armes» blanches

- Il est interdit d'apporter des épées et couteaux en métal et toute «arme» d'arts martiaux réelle à l'événement. Le non-respect de la règle entraînera l'expulsion de la personne sans remboursement et l'intervention de la police locale.
- Les chaînes de métal et objets similaires sont interdits.
- Les épées **qui ne sont pas réalistes** faisant partie d'un costume sont acceptées (par exemple : une épée en matériau tel que mousse, carton, etc.).
- Les objets contondants tels que les bâtons de baseball, de criquet et de hockey sont interdits.
- Pour ce qui est des épées en mousse (GN) et des lightsabers (Star Wars), elles sont acceptées, **mais aucun duel/combat ne sera toléré.**
- Les fouets sont permis mais doivent rester enroulés **en tout temps.**

### Restrictions concernant le poids, la forme et la composition des accessoires

- Tout objet au bout pointu, au contour effilé, au poids excessif ou ayant toute autre caractéristique jugée dangereuse pour les autres personnes présentes au RubikCon est interdit.
- Il n'y a pas de poids limite pour les objets, mais la direction du RubikCon se réserve le droit d'interdire les articles lourds au cas par cas.

### «Armes» en bois :

- Les «armes» en bois seront acceptées **si elles respectent la politique** sur les «armes» et les gros accessoires.
- Les «armes» doivent être les plus légères et les plus faciles à manipuler possible afin d'éviter de blesser des gens par erreur.

### «Armes» en plastique :

- La plupart des «armes» en plastique seront acceptées **si elles respectent la politique** sur les «armes».



- Les «armes» doivent être les plus légères et les plus faciles à manipuler possible afin d'éviter de blesser des gens par erreur.

Veillez noter qu'à la discrétion du maître des «armes», les sabres laser sont **PERMIS** à condition qu'ils soient exempts de verre, donc soient en plastiques.

#### Pour les «armes» prohibées

Si une «arme» ne répond pas aux critères de sécurité du maître des «armes», il y a deux possibilités :

- Faire sortir l'«arme» de l'enceinte de l'événement sur-le-champ (et la mettre dans votre véhicule ou votre chambre d'hôtel, par exemple);
- Laisser l'«arme» au maître des «armes» aux fins d'entreposage. L'«arme» vous sera remise à votre départ.

Toute personne qui ne respecte pas les règles ci-dessus verra son «arme» confisquée sans récupération possible.

#### **Récupération des «armes» conservées**

Il incombe à la personne concernée de récupérer toute «arme» conservée au comptoir des «armes» à son départ. Toute «arme» ou tout accessoire laissé auprès du maître d'«armes» après la fermeture du comptoir le dimanche devient la propriété du RubikCon.

#### **«Armes achetées» chez un exposant**

Les exposants ne peuvent vendre que les «armes» permises par le présent règlement. Puisque l'évènement se déroule dans un Cégep, **aucune «arme» en métal ne peut être vendue.**

#### «Armes» accessoires pour les jeux de rôles grandeur nature et autres

Les exposants peuvent toutefois vendre des accessoires de grandeur nature, des «armes» en bois ou en plastiques. Le présent règlement s'applique aux «armes» en bois, en plastique ou en matériau autre que l'acier. Autrement dit, l'exposant doit informer le visiteur qui achète l'«arme» d'apporter cette dernière au comptoir des «armes» à l'entrée pour y apposer une étiquette indiquant qu'il s'agit d'un accessoire. Les exposants doivent mentionner aux visiteurs que l'«arme» sera confisquée si elle n'a pas d'étiquette.





## **Mascarade**

Tout visiteur qui désire ajouter une «arme» à son costume pour la Mascarade doit la faire identifier au préalable par les maîtres d'«armes». L'approbation se fera au cas par cas, et toujours à l'entière discrétion du RubikCon. Les «armes» devront respectées le présent règlement.

Toutes «armes» (props) sont assujetties à une inspection minutieuse par le Maître d'«armes». Celui-ci se réserve le droit de refuser l'«arme», peu importe sa fabrication. Vous devrez alors porter votre «arme» dans votre voiture, chambre d'hôtel ou chez vous.

## **Durant le festival**

Les membres du personnel de Sécurité se gardent le droit de vérifier en tout temps les «armes». Les personnes possédant une «arme» qui n'a pas été vérifiée devront IMMÉDIATEMENT aller à la table des maîtres d'«armes».

Toutes personnes ne se conformant pas aux règlements risques des sanctions, comme la perte de sa passe de jour/fin de semaine.

Pour la sécurité de tous les participants au festival, **la politique suivante** concernant les «armes» **sera strictement appliquée**. Tous festivaliers sont tenus de la lire et de s'y conformer, à défaut de quoi ils seront avertis et pourront perdre leur insigne du RubikCon.

**\*\*REMARQUE :**

Même si une «arme» répond aux critères énoncés dans cette section, il se peut qu'elle ne soit pas autorisée si elle ne respecte pas la politique sur les «armes» et les gros accessoires. Si vous n'êtes pas certain que votre «arme» sera acceptée, ou pour toute autre question, veuillez communiquer avec nous à l'adresse suivante : [info.rubikcon@gmail.com](mailto:info.rubikcon@gmail.com).