



POLITIQUE DU COMICCON DE LAVAL CONCERNANT LES ARMES

Il est important de garder en tête que le Comiccon de Québec est un événement familial et que le règlement sur les armes vise d'abord à assurer la sécurité de tous.

Le Comiccon de Québec 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 Comiccon de Québec devra se faire examiner au comptoir de vérification des armes. Les armes acceptées au Comiccon de Québec seront munies d'une étiquette d'identification et pourront être apportées dans les salles de l'événement. Toute arme interdite en vertu du règlement du Comiccon de Québec doit demeurer au comptoir de vérification des armes ou être apportée immédiatement hors de l'enceinte du Comiccon. Aucune arme prohibée (illégal) ne sera tolérée sur les lieux 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 Comiccon de Québec.

DÉFINITIONS

Arme : Tout objet considéré comme étant une arme par le Code criminel ou par le maître des armes du Comiccon ou son délégué.

Maître des armes : Représentant du Comiccon responsable d'appliquer la Politique du Comiccon concernant les armes, soit directement, soit par l'intermédiaire d'une personne désignée. La décision du maître des armes ou de son délégué est définitive.

Arme prohibée ou illégale : Une arme prohibée est une arme qui n'est pas permise sur les lieux de l'événement. Une arme illégale est une arme que l'on ne peut posséder, exhiber ou vendre au Canada. Ces armes illégales ou prohibées sont interdites au Comiccon et doivent être immédiatement apportées hors de l'enceinte de l'événement. Le Comiccon se réserve le droit d'avertir les forces de l'ordre.



Arme interdite : Arme non prohibée (légale) examinée par le maître des armes ou son délégué qui ne peut être apportée à l'événement. Il se peut qu'une arme légale soit refusée au Comiccon (une épée en métal, par exemple). Les armes interdites doivent demeurer au comptoir de vérification des armes ou être immédiatement apportées hors de l'enceinte de l'événement. Certaines armes vendues par les exposants considérées comme interdites sont assujetties aux procédures décrites dans la section **Circonstances spéciales** ci-dessous.

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 sera apposée à l'arme pour indiquer qu'elle est permise.

Comptoir de vérification des armes : Zone (il peut y en avoir plus d'une) où tout objet considéré comme étant une arme fait l'objet d'une inspection par le personnel du Comiccon, qui déterminera si elle est prohibée, interdite ou acceptée.

Exemples d'armes prohibées ou illégales

Toute arme illégale à l'extérieur de l'événement l'est aussi dans le cadre de l'événement et est donc interdite au Comiccon. En voici quelques exemples (la liste n'est pas exhaustive) :

- tous les types d'armes à feu;
- le Bali-song (couteau papillon) ou tout couteau à lame automatique ou à pointe tombante;
- le coup de poing américain, ou le coup de poing américain muni d'un couteau ou de lames;
- le bracelet à pointes;
- le morgenstern (étoile du matin) et le fléau d'armes;
- les couteaux ou lames de moins de 30 cm de longueur dissimulés dans des objets normalement inoffensifs;
- l'arbalète à main;
- le nunchaku, le tonfa, le shuriken ou toute autre arme d'arts martiaux prohibée (les répliques en mousse sont permises);
- toute arme destinée au maintien de l'ordre comme les bâtons, les pistolets électriques ou les matraques;
- flèches, les boulons et tous les projectiles utilisés avec les arcs, les arbalètes et les lance-pierres sont interdits;

Veuillez cliquer sur les liens ci-dessous pour consulter les règlements de l'Agence des services frontaliers du Canada et de Justice Canada concernant les armes prohibées :

<http://www.cbsa-asfc.gc.ca/publications/dm-md/d19/d19-13-2-fra.html> <http://laws-lois.justice.gc.ca/fra/reglements/DORS-98-462/TexteCompleet.html>

Remarque : Même si certains types de cannes-épées, de parapluies-épées et d'armes similaires ne sont pas prohibés au Canada, TOUS ces objets sont interdits au Comiccon, tant pour l'exposition et la vente que pour la possession.

Exemples d'armes interdites

La liste ci-dessous présente des exemples d'armes interdites. Le Comiccon se réserve le droit de déterminer l'admissibilité de tout article ou de toute arme.

Armes à projectile

- Les pistolets à air comprimé, les carabines ou autres dispositifs similaires.
- Les fusils à plomb, les armes à balles BB ou dispositifs similaires.
- Les platines à silex, les armes à chargement par la bouche ou dispositifs similaires (qui sont considérés comme étant des « armes à feu » en vertu de la loi).
- Tous les types d'armes à feu désactivées.
- Les répliques d'armes à feu faites de métal ou de résine/plastique/caoutchouc solide.
- Les imitations proches sont tolérées si elles sont faites d'un matériau acceptable et qu'elles n'ont pas de décharge réelle comme une vraie réplique (un mousquet sans système de mise à feu fonctionnel ou un pistolet sans barillet creux, par exemple).
- Tout accessoire, toute arme ou tout article apte à tirer un projectile ou une charge de poudre de quelque nature.
- Toutes les autres armes à projectile doivent être munies d'un dispositif de sécurité orange en tout temps dans l'enceinte de l'événement, mais on peut le retirer pour des photos ou des concours à condition de le remettre en place avant de recommencer à circuler dans les allées.
- Les fusils à eau sont permis ainsi que les pistolets à fléchettes en mousse, mais on ne doit y charger de fléchettes en aucun temps.
- Les arcs, les arbalètes (à l'exception des arbalètes à main qui sont des armes illégales) et les lance-pierres sont acceptés seulement si leur corde a été retirée ou s'ils sont munis d'une corde légère, d'un fil ou autre filament peu résistant qui ne leur permet pas de lancer de projectiles.
- Tous les projectiles utilisés avec les arcs, les arbalètes et les lance-pierres, par exemple les flèches et les carreaux, sont interdits.

Épées, lames, couteaux et autres armes blanches

- Les répliques d'armes en plastique solide (polypropylène) et objets similaires.
- Les cannes-épées, les parapluies-épées et objets similaires.
- Les épées et couteaux en métal et toute arme d'arts martiaux réelle.
- Les armes de métal achetées à l'événement sont soumises aux règles énoncées dans la section **Circonstances spéciales** ci-dessous.
- Les chaînes de métal et objets similaires.
- Les épées faisant partie d'un costume sont acceptées si elles y sont liées de manière à ne pouvoir être retirées.
- Les objets contondants (faits de bois, de plastique ou de métal) tels que les bâtons de baseball, de criquet et de hockey.
- Les couteaux papillon.

Boucliers et armures

- Les boucliers en bois, en plastique et en métal sont interdits s'ils possèdent des bords en métal tranchants, des pointes en métal, en bois ou en plastique solide ou autres protubérances, et toute autre particularité ou caractéristique jugée inacceptable.
- Les armures sont interdites si elles possèdent des bords en métal tranchants, des pointes en métal, en bois ou en plastique solide ou autres protubérances, et toute autre particularité ou caractéristique jugée inacceptable.

Sabres laser

- Les sabres laser sont permis s'ils sont exempts de verre.

Dispositifs roulants, motorisés et rebondissants

- Les planches à roulettes, les patins en ligne, les patins à roulettes, les monocycles, les bicyclettes, les planches gyroskopiques, les trottinettes et accessoires similaires.
- Les tiges à ressort, les chaussures à ressort, les chaussures rebondissantes, les chaussures de Kangoo Jump et accessoires similaires.

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 Comiccon est interdit.
- Il n'y a pas de poids limite pour les objets, mais la direction du Comiccon se réserve le droit d'interdire les articles lourds au cas par cas.



Lasers

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

PROCÉDURES

1. La direction du Comiccon se réserve le droit d'exiger que tout objet qui entre dans l'enceinte de l'événement ou que l'on trouve n'importe où sur les lieux de l'événement soit remis au personnel du Comiccon pour qu'il détermine si l'objet est accepté. Le non-respect de ces directives pourrait entraîner votre expulsion de l'événement sans remboursement.
2. Tout article qui se rapproche d'une arme aux yeux de la direction du Comiccon devra se faire examiner au comptoir de vérification des armes (ou se faire examiner sur place par le maître des armes ou son délégué s'ils sont en circulation dans l'enceinte de l'événement). Les armes déjà munies d'une étiquette peuvent être renvoyées au comptoir de vérification des armes pour faire valider cette étiquette. Le personnel du Comiccon est autorisé à apporter lui-même l'arme au comptoir de vérification des armes.
3. Le maître des armes du Comiccon ou son délégué examinera l'arme pour déterminer si elle est acceptable.
4. Les armes acceptées seront munies d'une petite étiquette d'identification apposée à un endroit choisi par le maître des armes ou son délégué. L'étiquette 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 interdites doivent être laissées au comptoir de vérification des armes ou retirées de l'enceinte de l'événement.
6. Les armes prohibées doivent être immédiatement retirées de l'enceinte de l'événement. Elles ne peuvent être laissées au comptoir de vérification des armes. Le Comiccon se réserve le droit d'avertir les forces de l'ordre.
7. Les armes illégales doivent être signalées aux forces de l'ordre si elles sont aperçues.
8. 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 Comiccon telles que les jeux brutaux et les simulations de combat.
9. Consultez la section **Circonstances spéciales** ci-dessous pour voir les procédures liées aux armes interdites qui sont exhibées, mises en vente ou achetées dans l'enceinte de l'événement.
10. Les armes interdites laissées au comptoir de vérification des armes seront rendues à leurs propriétaires au moment de leur départ.
11. Toute personne qui ne respecte pas les règles ci-dessus verra son arme confisquée sans récupération possible.
12. Il incombe à la personne concernée de récupérer toute arme conservée au comptoir de vérification des armes à son départ. Toute arme ou tout accessoire laissé auprès du maître des armes après la fermeture du comptoir le dimanche devient la propriété du Comiccon.

Circonstances spéciales

Armes interdites achetées chez un exposant

Les armes interdites exhibées ou vendues par les exposants doivent être solidement attachées au présentoir lorsqu'elles se trouvent à portée de main des visiteurs (autrement dit, les visiteurs ne doivent pas pouvoir les prendre). Comme tout acheteur potentiel, les visiteurs sont autorisés à manipuler les armes interdites à condition que ce soit sous la surveillance directe de l'exposant.

La vente d'une arme inadmissible à une personne mineure (18 ans ou moins) est strictement interdite.

Les exposants peuvent uniquement exhiber (même sous le comptoir ou hors de la vue des visiteurs) ou vendre des armes et autres objets dont la vente est permise en vertu de toutes les lois et règlements provinciaux et fédéraux applicables (autrement dit, ils ne doivent pas être prohibés). De plus, ils doivent uniquement être vendus à des personnes légalement autorisées à acheter ou à posséder ces armes ou ces objets.

L'exposition ou la vente d'armes ou d'objets illégaux peut entraîner l'expulsion de l'exposant et la prise de toutes autres mesures jugées appropriées par la direction du Comiccon.

Démonstrations

Pour des raisons de sécurité, les exposants ne peuvent faire la démonstration d'armes ou autres objets interdits dans les allées ou autres lieux semblables. Les démonstrations doivent se dérouler derrière un comptoir, une table ou dans une zone du stand réservée à cette fin, sous la surveillance de l'exposant.

Après la vente

Une fois la vente conclue, l'arme doit être emballée dans du papier épais ou du carton et ne peut être sortie de son emballage dans l'enceinte de l'événement. L'exposant doit faire savoir à l'acheteur que s'il est surpris à ouvrir le paquet sur les lieux de l'événement, l'arme lui sera confisquée. L'exposant a la responsabilité d'informer les visiteurs qu'ils doivent laisser les armes achetées dans leur emballage jusqu'à leur départ de l'événement.

Armes acceptées achetées chez un exposant

L'exposant doit indiquer à l'acheteur de l'arme ou de l'objet de l'apporter sur-le-champ au comptoir de vérification des armes situé près de l'entrée pour le faire étiqueter comme une arme autorisée.



L'exposant a la responsabilité d'expliquer aux visiteurs que les armes non étiquetées peuvent leur être confisquées.

Si un exposant souhaite organiser un combat simulé pour faire la démonstration de ses armes de GN pendant l'événement, dans quelque zone de l'enceinte que ce soit, il doit obtenir l'autorisation préalable de la direction du Comiccon. Toute demande en ce sens doit être acheminée à expo@comicconquebec.com.

Les exposants doivent garder à l'esprit que les participants à un combat simulé ne peuvent en aucun cas endommager les lieux de l'événement ni les biens appartenant au Comiccon ou aux autres exposants, et doivent prendre toutes les précautions nécessaires pour ne pas mettre en danger ou blesser les spectateurs.

Défilé de costumes

Tout visiteur qui désire ajouter une arme à son costume pour le défilé doit obtenir l'approbation du directeur du défilé du Comiccon avant la fin de la période d'inscription. Le directeur du défilé peut consulter le maître des armes concernant l'acceptation d'une arme. L'approbation se fera au cas par cas, et toujours à l'entière discrétion du Comiccon.

Signature d'autographes

Les visiteurs qui veulent faire signer par un invité une arme interdite doivent se présenter au comptoir de vérification des armes à leur arrivée, remplir tous les documents nécessaires et laisser l'arme au comptoir. L'arme interdite sera transportée par un membre du personnel du Comiccon entre le comptoir et le lieu de l'autographe. Une fois l'arme autographiée, elle doit être immédiatement rapportée au comptoir ou hors de l'enceinte de l'événement.

Coordonnées du Comiccon pour toute question sur la présente politique

Si vous avez des questions sur la Politique concernant les armes, veuillez écrire à l'équipe du Comiccon avant la tenue de l'événement à l'adresse armes@comicconquebec.com.

Pour toute question concernant les armes, les types d'armes pouvant être vendues au Canada et les exigences d'emballage, veuillez communiquer avec le maître des armes à l'adresse indiquée ci-dessus.

Avant l'événement, le maître des armes peut donner des indications quant aux armes acceptées ou non, mais le dernier mot revient au Comiccon concernant l'admissibilité de toute arme lors de l'événement, peu importe l'information transmise précédemment.

