

RÈGLEMENT SUR LES ARMES

Que serait un fier guerrier sans son hache maculée de sang, un puissant mage sans sa baguette ou l'élégante Traurriel sans son arc ? La réplique d'arme est bien souvent l'accessoire indispensable d'un cosplay réussi.

Pour que la visite du Japan Cosplay se passe dans les meilleures conditions et reste dans les mémoires de tous, nous souhaitons apporter quelques précisions quant au port de répliques d'armes lors des conventions.

Toute réplique d'arme fera l'objet d'un contrôle de sécurité avant l'entrée dans le salon.

ARMES/RÉPLIQUES D'ARMES INTERDITES

- vraies armes à feu, pistolets airsoft et pistolets à gaz (même non chargés)
- vraies munitions
- armes de jet (étoiles à lancer, couteaux, fléchettes)
- pyrotechnie et explosifs (pétards, fusées, etc.)
- coup-de-poing américains, matraques, battes de baseball
- armes de strangulation (ex. : nunchakus)
- armes blanches en métal à la pointe aiguisée ou émoussée (katana, épées, sabres, machettes, hachette, morgernstern, tous types de couteaux)
- barres ou tubes en métal, en bois, en fibre de verre, en plastique rigide ou fabriqués dans une combinaison de ces matériaux (épées en bambou, bâtons en bois, lances)
- tous types de flèches, quel que soit le matériau
- cravaches de plus de 1 m de long, fouets de tous types

Qui porte une telle arme malgré cette interdiction verra son billet d'entrée lui être retiré et devra quitter le salon. Cette règle s'applique même si la personne concernée détient une autorisation lui donnant droit au port de l'arme en question.

RÉPLIQUES D'ARMES AUTORISÉES

- répliques d'armes en mousse, en caoutchouc, en carton ou en matériaux thermoplastiques à l'extrémité non pointue et sans arête vive
- répliques d'armes et bâtons fabriqués dans une combinaison de bois et de carton / plastique / matière plastique souple à condition que la quantité de bois utilisée ne prédomine pas
- armes en mousse ou latex avec consolidation centrale utilisées pour le jeu de rôle en grandeur nature (LARP)
- arc sans corde adaptée au tir, flèches sans pointe

RÈGLES SUR LA CRÉATION DES COSTUMES

- les parties en métal d'une armure doivent être solidement attachées au corps
- les chaînes en métal doivent être attachées au costume
- les pointes présentes sur un bracelet ou un collier doivent être émoussées et ne doivent pas dépasser une longueur de 5 cm
- le costume ne doit présenter ni arête vive, ni angle tranchant