

[English follows]

Politique du Comiccon de Montréal concernant les armes

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

Le Comiccon de Montréal 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 Montréal devra se faire examiner au comptoir de vérification des armes. Les armes acceptées au Comiccon de Montréal 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 Montréal 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 Montréal.

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 : Arme que l'on ne peut posséder, exhiber ou vendre au Canada. Ces armes illégales 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 policières.

Arme interdite : Arme non prohibée (légal) 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

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.

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 cricket et de hockey.

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 gyroscopiques, 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.
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 policières.
7. 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.
8. 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.
9. Les armes interdites laissées au comptoir de vérification des armes seront rendues à leurs propriétaires au moment de leur départ.
10. Toute personne qui ne respecte pas les règles ci-dessus verra son arme confisquée sans récupération possible.
11. 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.

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@montrealcomiccon.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 weapons@montrealcomiccon.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.

* * *

Révisé par :
Service des ressources humaines
24 mai 2017

Montreal Comiccon Weapons Policy

Please keep in mind that Montreal Comiccon is a family-oriented show, and the rules regarding weapons are designed to keep everyone safe.

Montreal Comiccon is committed to providing a safe and welcoming environment for all persons attending the convention. Any item that Montreal Comiccon believes may be a weapon must be immediately taken to Weapons Check for examination. Weapons that Montreal Comiccon determines are admissible will be marked with an identifying tag and may be brought into the convention. Any weapon that Montreal Comiccon considers to be inadmissible must be stored at Weapons Check or immediately removed from the convention. Any prohibited (illegal) weapon must be removed from the convention. The decision of the Weapons Master, or their designate, is final and will be strictly enforced to ensure a safe environment for all attendees.

Failure to respect any of the weapon rules may result in any or all of the following:

- Confiscation of weapon or item, without return;
- Loss of admission to the show without refund;
- The involvement of law enforcement agencies; and/or
- Other actions deemed appropriate by Montreal Comiccon.

DEFINITIONS

Weapon is defined as any item or object that the Criminal Code, the Comiccon Weapons Master, or their designate, considers to be a weapon.

Weapons Master is the representative of Comiccon who implements and enforces the Comiccon Weapons Policy- either directly or via designated staff. The decision of the Weapons Master, or their designate, is final.

Prohibited Weapon is a weapon that is not allowed to be possessed, displayed, or sold in Canada. These illegal weapons are banned from Comiccon and must be immediately removed from the convention centre. Comiccon reserves the right to notify law enforcement agencies.

Inadmissible Weapon is a non-prohibited (i.e. legal) weapon that has been examined by the Weapons Master, or their designate, and is not permitted to be brought into the convention. A legal weapon may still be considered an inadmissible weapon at Comiccon (e.g. a metal sword). The weapons must be stored at Weapons Check or immediately removed from the convention. Some weapons sold by Exhibitors are inadmissible and are subject to the procedures in the **Special Circumstances** section below.

Admissible Weapon is a weapon that has been examined by the Weapons Master, or their designate, and is permitted to be brought into the convention. A small identifying tag will be affixed to the weapon to identify it as admissible.

Weapons Check is the area, or areas, at Comiccon where all items that may be considered weapons are inspected by Comiccon and determined to be either prohibited, inadmissible, or admissible.

Examples of Prohibited Weapons

If it is illegal outside the convention, it is illegal inside the convention- and therefore banned from Comiccon. Examples include (but are not limited to):

- Firearms of any kind;
- Bali-song ("butterfly knife") or switchblade/drop blade style knives;
- Brass knuckles or knives/blades attached to brass knuckles;
- Spiked wristbands;
- Morning Stars or flails;
- Concealed knives or blades in normally innocuous items that are less than 30 cm in length;
- Hand crossbows;
- Nunchucks, tonfas, shurikens, or similarly prohibited martial arts weapons (foam replicas of these items are admissible); and,
- Law enforcement items such as batons, Tasers, or mace.

Click on this links below to review the Canada Border Services Agency's and Justice Canada's information regarding prohibited weapons:

<http://www.cbsa-asfc.gc.ca/publications/dm-md/d19/d19-13-2-eng.html> <http://laws-lois.justice.gc.ca/eng/regulations/SOR-98-462/FullText.html>

Note: Although some types of cane swords, umbrella swords, and similar items may not be prohibited in Canada, ALL such items are banned from display, sale, or possession at Comiccon.

Examples of Inadmissible Weapons

The following list provides some examples of Inadmissible Weapons. Comiccon reserves the right to determine the admissibility of any item or weapon.

Projectile Weapons

- Airsoft pistols, rifles or other similar devices;
- Pellet guns, BB guns, or similar devices;
- Flintlock or muzzle loading weapons or similar devices (which are not considered “firearms” under the law);
- Decommissioned firearms of any kind;
- Replica firearms made from metal, solid resin/plastic/rubber;
- Close imitations are allowed if they are made of acceptable materials and as long as they cannot fire like an actual replica (e.g. a musket that does not have the proper firing chamber, or a pistol that does not have a bored barrel);
- Any prop, item or weapon that is capable of firing any projectile or powder charge of any kind;
- All other projectile weapons are required to have orange safety tips at all times on convention grounds, however, they can be removed for photography or competition purposes if they are reattached when moving around the convention;
- Nerf guns and other foam dart guns are admissible, but they must not have any foam darts loaded at any time;
- Bows, crossbows (but not hand crossbows- they are Illegal Weapons), and slingshots are admissible but only if they are de-strung or strung with light string, yarn, or a similar material and cannot fire a projectile; and,
- Arrows, bolts, and other projectiles used in bows, crossbows, or slingshots are inadmissible.

Swords, Blades, Knives and other Melee Weapons

- Hard plastic replica weapons made from polypropylene or similar items;
- Cane swords, umbrella swords, or similar items;
- Metal swords, metal knives and other active martial arts weapons;
- Metal weapons purchased at the convention are subject to the policy direction in the **Special Circumstances** section below;
- Metal chains or other similar items;
- Costume swords are admissible if they are secured in such a fashion that they cannot be drawn; and,
- Blunt weapons (made of wood, hard plastic, or metal) such as baseball bats, cricket bats, and hockey sticks.

Shields and Armour

- Wooden, plastic, and metal shields are inadmissible if they contain: sharp metal edges; metal, wood, or hard plastic spikes, or other protrusions; and/or any other feature or characteristic determined to be inadmissible.
- Armour is inadmissible if it contains: sharp metal edges; metal, wood, or hard plastic spikes, or other protrusions; and/or any other feature or characteristic determined to be inadmissible.

Light Sabers

- Light Sabers are permitted if their blade/bulb is not made of glass.

Wheeled/Tracked/Jumping Devices

- Skateboards, rollerblades, roller skates, unicycles, bicycles, hoverboards, scooters and similar devices.
- Pogo sticks, spring shoes, jumping shoes, kangaroo shoes, and similar devices.

Prop Weight, Shape and Material Restrictions

- Any items with sharp points, sharp edges, excessive weight or any other features that are deemed dangerous to others by the Comiccon.
- There is no set weight limit for items, but Comiccon reserves the right to prohibit heavy items on a case-by-case basis.

Lasers

- Comiccon prohibits all laser pointers in the convention. If a prop or weapon includes a laser pointer, it must be rendered non-functioning (e.g. batteries must be removed).

PROCEDURES

1. Comiccon reserves the right to require that any item entering the convention, or which is found to be anywhere within the convention, be made available at any time for examination by Comiccon staff to determine the item's admissibility status.
2. Any item that Comiccon determines may be a weapon must be immediately taken to Weapons Check for examination (or examined on the convention floor by the Weapons Master, or their designate, if they are circulating around the event). Weapons that already have a tag may be re-sent to Weapons Check to validate the tag. Comiccon staff may escort the weapon to Weapons Check.

3. The Comiccon Weapons Master, or their designate, will examine the weapon to determine its admissibility.
4. Admissible weapons will have a small identifying tag affixed to the weapon- in a location determined by the Weapons Master, or their designate. The tag must remain on the weapon for the duration of the convention. Tampering, altering or removing the tag during the convention may result in the weapon being determined as inadmissible and/or the removal of the person from the convention.
5. Inadmissible weapons must be stored at Weapons Check or immediately removed from the convention.
6. Prohibited weapons must be immediately removed from the convention centre. They cannot be stored at Weapons Check. Comiccon reserves the right to notify law enforcement agencies.
7. Any inappropriate behaviour with a weapon, which puts the safety of any person or property at risk, will not be tolerated. This includes horseplay, mock fighting, or other activities deemed inappropriate by Comiccon.
8. Refer to the **Special Circumstances** section below for the procedures related to Inadmissible Weapons that are displayed, offered for sale, and purchased at the convention.
9. Inadmissible Weapons stored at Weapons Check will be returned to individuals as they are leaving the convention.
10. Failure to respect these requirements may result in the weapon being confiscated without return.
11. It is the individual's responsibility to pick up their checked weapons as they exit the convention. Any props or weapons left with the Weapons Master beyond the closing of Weapons Check on Sunday become the property of Comiccon.

Special Circumstances

Inadmissible Weapons Purchased from Exhibitors

Inadmissible weapons on display and/or being sold by exhibitors must be safely secured to the display surface if they are within reach of attendees (i.e. attendees must not be able to pick up the weapons). As part of normal shopping behaviour, attendees are permitted to handle inadmissible weapons- but must remain under the direct supervision of the Exhibitor.

Exhibitors may only display (including under the counter displays and items stored out of sight) or sell weapons or any other items that are permitted to be sold by all applicable provincial and federal laws and regulations (i.e. they are not prohibited) and only to persons who are legally entitled to purchase and/or possess the weapon or item.

The display or sale of prohibited (illegal) weapons or items may result in an Exhibitor being removed from the convention and/or other actions deemed appropriate by Comiccon.

Demonstrations

For safety reasons, Exhibitors must not conduct demonstrations of inadmissible weapons or other items in the aisles or other similar areas. Such demonstrations should be conducted behind the counter, table or within the allotted booth space, and must be supervised by the Exhibitor.

After the Sale

Once a weapon has been sold, it must be securely wrapped in thick paper or cardboard and cannot be taken out of such packaging at the convention. Exhibitors must remind the attendees buying weapons that if they are found opening the packaging on the convention hall floor, the weapon in question will be confiscated. It is the Exhibitor's responsibility to inform attendees of the requirement to keep their purchased weapons securely wrapped while at the convention.

Admissible Weapons Purchased from Exhibitors

The Exhibitor must inform the attendee purchasing the weapon to bring said weapon or item to the Weapons Check at the entrance and have it tagged as an admissible weapon. Exhibitors are required to explain to attendees that if the weapon is not tagged, they may be confiscated.

If an Exhibitor wants to arrange for mock battles to show off their LARP weapons during convention hours anywhere on the convention site, they must have prior approval from Comiccon. Such requests should be directed to expo@montrealcomiccon.com.

Exhibitors are reminded that all participants in mock battles must not damage convention centre, Comiccon, or other Exhibitor property and must be extremely careful not to endanger or injure bystanders.

Costume Masquerade

If attendees wish to include the use of a weapon in their Masquerade appearance, they must seek and receive approval from the Comiccon Masquerade Director prior to the registration deadline. The Masquerade Director may consult with the Weapons Master when considering the approval of a weapon. Approval will be determined on a case-by-case basis, and always at the full discretion of Comiccon.

Autograph Signing

Attendees who wish to have an inadmissible weapon signed by a guest must immediately report to Weapons Check when they enter the convention, complete any required paperwork, and leave the weapon at Weapons Check. The inadmissible weapon will be escorted by Comiccon to and from the Autograph area. After being signed, the weapon must immediately leave the convention or be stored at Weapons Check.

Contacting Comiccon about the Weapons Policy

If you have any questions regarding the Weapons Policy, please contact Comiccon prior to the convention at weapons@montrealcomiccon.com.

For any questions regarding weapons, which weapons can be sold in Canada, and what constitutes proper wrapping, please contact the Weapons Master via the contact information provided above.

While the Weapons Master may offer advice prior to the convention on which weapons are appropriate, Comiccon reserves the right to determine the admissibility of any weapon at the time of the convention, regardless of any prior information provided.

* * *