



REGRAS DE USO DAS ARMAS

"JUNTOS CRIAMOS UM HOBBY MAIS FORTE"

NÓS DA **CCXP** QUEREMOS QUE TODOS TENHAM UMA EXPERIÊNCIA ÉPICA.

E PARA QUE ISSO ACONTEÇA, ESTAMOS TOMANDO ALGUMAS MEDIDAS PREVENTIVAS VOLTADAS À SEGURANÇA DAS PESSOAS, QUE VISAM O MELHOR E DEVEM SER OBSERVADAS POR TODOS.

A EQUIPE DA CCXP VAI AVALIAR E INTERVIR CASO OS VISITANTES PRETENDAM INGRESSAR OU PERMANECER NO EVENTO PORTANDO QUALQUER ITEM QUE CAUSE DANOS A SI MESMO, A TERCEIROS OU AO PATRIMÔNIO DE TERCEIROS, INCLUSIVE AOS ITENS COMERCIALIZADOS DENTRO DO EVENTO. FIQUE ATENTO.



O que deve ser evitado:

- Armas falsas que imitam armas brancas, fantásticas ou realistas, como espadas, facas, lanças, arcos, estilingues e acessórios como escudos e afins serão revistadas na entrada da convenção. **CUIDADO** para que não tenha extremidades pontiagudas ou lados afiados. Procure manter seus apetrechos com as extremidades arredondadas e seguras;
- Réplicas de Armas de Fogo que disparem projéteis, como Airsoft e NERFs merecem um cuidado especial. Não queremos proibir sua entrada, mas elas não podem ser utilizadas de forma alguma para disparos dentro do evento. Para isso, evite trazer carregadores ou munição acoplados ao item ou na mochila;
- **NÃO** é permitido o arremesso de nenhum projétil (como flechas, bolas de paintball, munição de Airsoft, shurikens ou kunais) nas dependências do evento;
- Armas que podem ser confundidas com verdadeiras serão revistadas na entrada do evento e, seguindo a legislação vigente no país, lembramos que seu transporte só é permitido com sua nota fiscal original;



REGRAS DE USO DAS ARMAS

"JUNTOS CRIAMOS UM HOBBY MAIS FORTE"

- Réplicas artesanais representando armas de fogo fantásticas ou realistas não podem ser confundidas com armas verdadeiras, para não se enquadrarem na categoria de simulacro, que são proibidas por lei;
- Tacos de beisebol de madeira ou alumínio, tacos de golfe e hockey e espadas de prática de kendô de bambu ou madeira não são proibidos, mas por se tratarem de itens que possuem uso real não são recomendáveis e necessitam de avaliação especial;
- Peças produzidas com os seguintes materiais têm sua **ENTRADA TERMINANTEMENTE PROIBIDA**: espadas, machados, flechas, kunais, shuriken, lança, faca, canivete, garra ou qualquer tipo de arma branca produzida em aço, alumínio ou outros tipos de metais, réplicas fabricadas nessas mesmas especificações, fibra de vidro mal acabada, madeira maciça com fiapos à vista e muito pesada, arame farpado, armas de pressão que disparem chumbinho, ou funcionem com espoleta, cacetetes e tonfas originais com densidade alta, vidro, ou qualquer outro material considerado inapropriado pela organização.

O que é permitido:

- Armas falsas criadas a partir de materiais leves, como papelão, borracha leve, espuma, EVA, plástico fino, acrílico, PVC, Worbla, biscuit, massa clay, silicone, resina, madeira leve como pinus ou similar em peso e densidade. A leveza dos objetos e o manuseio suave e cuidadoso visa a segurança do seu item e das pessoas ao seu redor;
- Objetos de alumínio, como escudos e espadas, podem ter suas bordas revestidas de material macio e fixo, para que não haja farpas;
- Réplicas de armas e armaduras produzidas em fibra de vidro que sigam os padrões de: acabamento bem feito, leves, sem pontas agudas, com pontas arredondadas e não afiadas;
- Uma dica fácil de fazer e bastante útil é colocar algo em suas armas para poder identificá-las como réplicas falsas, como, por exemplo, pontas coloridas.



REGRAS DE USO DAS ARMAS

"JUNTOS CRIAMOS UM HOBBY MAIS FORTE"

Todos os cosplayers deverão passar pelo setor de triagem, onde receberão um identificador de aprovação, que deverá ser apresentado a qualquer segurança da convenção, caso ele queira vistoriar o item. A ausência desse identificador, resultará em uma nova visita ao setor de triagem, na companhia do segurança, para que um novo selo seja fornecido, e assim o visitante possa continuar seu passeio pelo evento.

Peças consideradas inapropriadas na revista inicial serão identificadas e guardadas pela organização no setor reservado para este fim. A retirada poderá ser efetuada a qualquer momento pelo proprietário, na hora de sua saída do evento, dentro do horário de funcionamento do setor. Após o fechamento da área, todos os itens não retirados serão levados à área de Achados e Perdidos.

A organização da CCXP é soberana na decisão de impedir a entrada ou remover do evento qualquer item que, a critérios exclusivos da organização, possa colocar em risco a segurança do evento e a integridade das pessoas ali presentes.



EPIC IS COMING
CCXP18