



Six

UBISOFT HALO INFINITE XBOX GAME PASS BLACKLYTE CTRL

INVITATIONAL ⁶

Six, Six
SIEGE IS THE NEW FASHION.
48.89971° 2.36078°
02-10 FEB. 26

26

POLITIQUE DE COSPLAY

FINALE

Dernière mise à jour: 19 décembre 2025

TOUTE MODIFICATION DE CE DOCUMENT DOIT ÊTRE APPROUVÉE PAR LA DIRECTION DE LA SÉCURITÉ DE L'ÉVÉNEMENT, LA PRODUCTION DE L'ÉVÉNEMENT ET LA DIRECTION DU SITE.

Pour toute question, commentaire ou préoccupation, veuillez contacter : esports-security@ubisoft.com

PUBLIC

This document is not subject to any restriction.



1. CHAMP D'APPLICATION

Ce document s'applique à tous les cosplayers participant au Six Invitational 2026, sans s'y limiter.

2. DÉFINITIONS

2.1. Cosplay

Loisir consistant à se déguiser et à incarner un personnage issu d'un jeu vidéo, d'un film, etc.

2.2. Arme

Une arme est définie comme tout objet conçu ou utilisé pour infliger des blessures ou des dommages physiques.

2.3. Responsable de la sécurité de l'événement

Le responsable de la sécurité de l'événement est le représentant d'Ubisoft chargé de la mise en œuvre et de l'application de cette politique, directement ou par l'intermédiaire du personnel de sécurité désigné du site.

2.4. Sécurité du site et/ou autorités locales

La sécurité du site désigne les représentants de la sécurité du lieu hôte (embauchés ou internes). Les autorités locales désignent la police locale et/ou les organismes de réglementation locaux. Ils effectuent la validation finale des costumes et des accessoires et ont le dernier mot quant à ce qui est autorisé ou non à l'intérieur du périmètre.

2.5. Objets interdits et/ou illégaux

Un objet interdit est un objet qui n'est pas autorisé à l'intérieur du périmètre de l'événement. Un objet illégal est un objet dont la possession, l'exposition ou la vente sont interdites par la loi dans le pays, la province/état et/ou la ville où se déroule l'événement. Ces objets sont strictement interdits lors des événements Ubisoft et doivent être immédiatement retirés du périmètre. Ubisoft et/ou ses représentants se réservent le droit d'aviser les autorités locales si nécessaire.

2.6. Objets autorisés

Les objets autorisés sont ceux qui ont été préalablement examinés par le personnel de sécurité du site et jugés acceptables. Une étiquette (autocollant ou bracelet) pourrait apposée afin d'identifier l'objet comme vérifié et autorisé.

2.7. Bureau de validation

Le bureau de validation est la zone de l'événement où tous les objets pouvant être considérés comme potentiellement dangereux sont inspectés par le personnel de sécurité et classés comme autorisés ou interdits.

2.8. Salle de changement / Vestiaire

Zone sécurisée permettant aux cosplayers de se changer et d'entreposer leurs effets personnels pour la durée de la journée.



3. COMPORTEMENT GÉNÉRAL ET HARCÈLEMENT

Nous estimons que tous les événements doivent être agréables et inclusifs pour tous, indépendamment du genre, du handicap, de l'apparence physique, de l'origine ethnique, de la religion, etc. Ubisoft attend de chacun un comportement respectueux envers les autres participants.

Ubisoft applique une politique de tolérance zéro en matière de harcèlement. Tout comportement de harcèlement pourra entraîner une expulsion immédiate de l'événement.

Si vous êtes victime ou témoin de harcèlement, ou si vous avez la moindre inquiétude, veuillez contacter un membre de la sécurité sur place ou écrire à esports-security@ubisoft.com.

Le harcèlement inclut notamment, sans s'y limiter :

- Commentaires verbaux offensants concernant le genre, la sexualité, l'âge, l'origine ethnique, un handicap apparent, l'apparence, les vêtements ou le cosplay d'une personne;
- Intimidation délibérée;
- Humiliation;
- Harcèlement obsessionnel (stalking);
- Photos, vidéos ou gestes inappropriés;
- Contacts physiques non désirés (attouchements, agrippements, etc.).

LE COSPLAY N'IMPLIQUE PAS LE CONSENTEMENT

Tous les participants doivent respecter les règles suivantes :

- Ne touchez pas le corps, le costume ou les accessoires/armes factices d'un cosplayer sans son consentement;
- Demandez toujours la permission avant de prendre une photo;
- Choisissez un moment approprié pour interagir avec un cosplayer;
- Adoptez un langage et des gestes respectueux;
- Faites preuve de discernement : un cosplayer n'est pas une poupée;
- Ne pointez pas et ne dirigez pas une arme factice vers le visage d'un autre participant sans son consentement.

4. CONCEPTION DES COSTUMES

4.1. Généralités

Les costumes doivent respecter les critères suivants :

- Ne présenter aucun danger pour les autres participants ou pour soi-même;
- Ne comporter aucun bord tranchant, rigide ou pointu;
- Ne pas exposer de parties intimes ni être offensants (poitrine, organes génitaux, etc.);
- Ne contenir aucun contenu explicite, discriminatoire ou haineux (racisme, sexisme, homophobie, etc.);
- Il est interdit d'être pieds nus;
- Les « chaussures invisibles » ou sandales transparentes sont recommandées comme alternative;
- Les patins à roues alignées, skateboards, hoverboards et autres moyens de transport personnels sont interdits à l'intérieur du site ;



- Les masques de cosplay sont autorisés dans l'enceinte de l'événement, mais doivent obligatoirement être retirés lors du contrôle de sécurité;
- Les masques ou couvre-visages ne doivent pas obstruer la vision;
- Les sacs ne doivent pas dépasser 30 x 30 x 15 cm (12" x 12" x 6");
- Les costumes ne doivent pas dénigrer Ubisoft ni toute autre marque ou jeu;
- Les symboles interdits par la loi locale sont strictement prohibés.

4.2. Dimensions

Les costumes doivent :

- Pouvoir passer par une porte de taille standard;
- Permettre des déplacements autonomes sans risque de chute ou de dommages;
- Ne pas obstruer les zones de passage;
- Être accompagnés d'un assistant si le costume ou les accessoires sont volumineux;
- Ne pas constituer un risque de chute ou de glissade.

5. OBJETS AUTORISÉS

Les armes factices doivent être clairement identifiables comme fausses à une distance de 6 mètres (20 pieds). Même si un objet figure sur la liste ci-dessous, il demeure soumis à l'approbation finale de la sécurité de l'événement et du site.

Les armes factices doivent :

- Ne pas avoir d'apparence réaliste;
- Être souples et flexibles;
- Ne pas projeter d'objets;
- Ne comporter aucune pièce mobile;
- Être entièrement obturées;
- Posséder un embout de couleur néon non amovible.

Matériaux autorisés pour les imitations d'armes :

- Plastique souple et/ou impression 3D;
- Mousse;
- Latex;
- Caoutchouc;
- Carton;
- Bois*;
- Autres matériaux souples.

**Les structures en bois sont autorisées uniquement si elles sont entièrement recouvertes d'une couche suffisante de matériau souple.*

Arcs et arbalètes non fonctionnels :

- Fabriqués à partir de matériaux souples listés ci-dessus ;
- Sans corde fonctionnelle ;
- Flèches factices sans extrémité dure ou tranchante.



6. OBJETS INTERDITS

Cette liste n'est pas exhaustive. Tous les objets sont soumis à l'approbation de la sécurité de l'événement et du site.

- Toutes les armes à feu réelles;
- Munitions réelles et chargeurs fonctionnels;
- Armes airsoft / paintball;
- Pyrotechnie, explosifs et feux d'artifice;
- Armes de jet réelles (shurikens, couteaux, etc.);
- Couteaux à lame tranchante ou émoussée;
- Épées, sabres, katanas réels ou décoratifs;
- Nunchakus;
- Pointeurs laser;
- Flèches réelles et fonctionnelles;
- Fouets;
- Aérosols irritants;
- Tasers et dispositifs à décharge électrique;
- Poings américains;
- Patins, skateboards, trottinettes, hoverboards, vélos, monocycles et dispositifs roulants similaires;
- Animaux (sauf animaux d'assistance).

7. PROCESSUS DE VALIDATION

Chaque événement Blast R6 disposera d'une entrée cosplay dédiée et/ou d'un bureau de validation, avec du personnel de sécurité qualifié chargé de vérifier la conformité des costumes et accessoires. Pour le Six Invitational 2026, l'entrée cosplay dédiée sera située à l'ouest de l'aréna (suivre la signalisation). Chaque objet sera inspecté, enregistré et étiqueté par la sécurité.

Le personnel de sécurité se réserve le droit d'autoriser ou de refuser l'accès d'une personne ou d'un accessoire selon les conditions de cette politique. Les accessoires refusés ne pourront pas être entreposés à l'entrée cosplay ni dans la salle de changement. Ils devront être retirés immédiatement du périmètre du site.

La réadmission est autorisée, mais soumise à un nouveau contrôle de sécurité complet.

Les forces de l'ordre et la sécurité du site seront présentes sur place et auront autorité finale quant à la conformité des costumes et accessoires. Tout costume jugé dangereux pourra entraîner un refus d'accès par Blast, Ubisoft, la sécurité du site et/ou les autorités locales.

8. DÉPLACEMENTS AVEC DES COSTUMES ET ACCESSOIRES

Lors de vos déplacements vers ou depuis le site, gardez à l'esprit que le grand public n'est pas toujours familier avec le cosplay.

- Gardez toutes les armes factices couvertes lors de vos déplacements ;
- Il est fortement recommandé de se changer directement sur place.

Ces mesures visent également à éviter toute intervention inutile des autorités locales.



9. SALLES DE CHANGEMENT POUR COSPLAYERS

Une zone de changement et un vestiaire dédiés seront disponibles pour les cosplayers.

- Les détails spécifiques seront communiqués sur place. Veuillez-vous adresser au personnel du site ou suivre les indications.

10. CONFORMITÉ

10.1. Non-respect

Tout refus ou manquement au respect de cette politique peut entraîner des sanctions, incluant notamment un avertissement et/ou une expulsion de l'événement. Selon la gravité de l'infraction, la sanction peut être appliquée sans avertissement préalable.

Toute personne expulsée verra ses droits d'accès à l'événement (billet, bracelet, accréditation, etc.) retirés et tous les avantages liés à l'événement annulés.

Seuls Ubisoft, Blast, la sécurité du site et/ou les autorités locales sont habilitées à décider, appliquer et communiquer les sanctions.

10.2. Exceptions

Toute exception à ces exigences doit être documentée et approuvée formellement par la sécurité Ubisoft, la production de l'événement et/ou les autorités compétentes.

QUESTIONS? PROBLÈMES?

CONTACTEZ-NOUS À :
ESPORTS-SECURITY@UBISOFT.COM

