



2024

# POLÍTICA DE COSPLAY

## SIX INVITATIONAL 2024

FINAL

*Última atualização: 31 de janeiro de 2024*

**TODAS AS ALTERAÇÕES NESTE DOCUMENTO DEVEM SER APROVADAS PELA GESTÃO DE SEGURANÇA DO EVENTO, PELO PRODUTOR DO EVENTO E PELA GESTÃO DO LOCAL. Para qualquer dúvida, comentário ou preocupação, entre em contato com [SI-Security@ubisoft.com](mailto:SI-Security@ubisoft.com)**

**PUBLIC**

This document is not subject to any restriction.



# 1. ESCOPO

---

Este documento deve ser seguido, sem limitação, por todos os cosplayers participantes do Six Invitational 2024.

## 2. DEFINIÇÕES

---

### 2.1. Cosplay

O hobby de se vestir e fingir ser um personagem de jogo, filme, história em quadrinhos, etc.

### 2.2. Arma

Uma arma é definida como qualquer item ou objeto projetado ou usado para infligir dano e dano físico.

### 2.3. Gerente de segurança de eventos

O gerente de segurança do evento é o representante da Ubisoft que implementa e aplica esta política, diretamente ou por meio da equipe de segurança designada do local.

### 2.4. Segurança do evento

Os seguranças locais são os responsáveis pelo evento e farão a validação final do traje e itens do cosplay. Eles têm a decisão final sobre o que é permitido e proibido entrar no perímetro do evento.

### 2.5. Itens proibidos e/ou ilegais

Item proibido é aquele que o evento não permite em seu perímetro. Um item ilegal é aquele que não pode ser possuído, exposto ou vendido no país, estado e/ou cidade onde o evento é realizado. Os itens proibidos e/ou ilegais são banidos do evento da Ubisoft e devem ser imediatamente removidos do perímetro do local. A Ubisoft e/ou seu representante reserva-se o direito de notificar as autoridades locais, se necessário.

### 2.6. Itens permitidos

Todos os itens permitidos são itens que foram previamente examinados pela segurança do local do evento e podem ser trazidos para o perímetro. Uma etiqueta (adesivo ou pulseira) será colocada no item para identificá-lo como verificado e aceitável.

### 2.7. Balcão de validação

O balcão de validação é a área do evento onde todos os itens que possam ser considerados potencialmente perigosos serão inspecionados pelo pessoal de segurança e determinados como proibidos ou permitidos.

### 2.8. Vestiário

O vestiário é uma área segura onde os cosplayers poderão vestir suas fantasias e guardar seus pertences durante o dia.



### 3. COMPORTAMENTO GERAL E ASSÉDIO

---

Acreditamos que todos os eventos devem ser divertidos em todos os aspectos para todos, independentemente de sexo, deficiência, aparência física, raça, religião e assim por diante. A Ubisoft quer que você seja respeitoso com os outros participantes.

A Ubisoft tem uma política de tolerância zero para qualquer tipo de assédio. O envolvimento em assédio é motivo para remoção imediata das instalações do evento.

Se você estiver sendo assediado, perceber que outra pessoa está sendo assediada ou tiver alguma dúvida, entre em contato com um membro da equipe de segurança do evento no local ou por e-mail para [SI-Security@ubisoft.com](mailto:SI-Security@ubisoft.com)

O assédio inclui, mas não está limitado a:

- Comentários verbais ofensivos sobre sexo, sexualidade, idade, raça, deficiência aparente, aparência, roupas ou cosplay de outro participante;
- Intimidação deliberada;
- Constrangimento;
- Perseguição;
- Fotos, vídeos e/ou gestos inapropriados;
- Contato físico indesejado (ou seja, tocar, agarrar, etc.);

#### **COSPLAY NÃO SIGNIFICA CONSENTIMENTO**

Todos os participantes devem seguir estas diretrizes gerais de comportamento ao participar de um evento:

- Não toque no corpo, nas roupas ou nas armas de um cosplayer sem consentimento;
- Peça permissão para tirar fotos;
- Considere o momento apropriado para interagir com um cosplayer;
- Não use linguajar e gestos inapropriados com um cosplayer;
- Use o bom senso e lembre-se que um cosplayer não é uma boneca;
- Não aponte ou mire a sua arma falsa/adereço em direção ao rosto de outros participantes sem consentimento.

### 4. DESIGN DE TRAJE

---

#### 4.1. Em geral

- Não representa nenhum perigo para outros participantes ou para si próprios;
- Não contém bordas sólidas e afiadas ou componentes pontiagudos;
- Não revela nenhuma parte íntima do corpo/ofensiva a terceiros (ou seja, parte superior do corpo, órgãos genitais, etc.);
- Não possui nenhum conteúdo explícito e/ou discriminatório (ou seja, racismo, sexismo, homofóbico, etc.);
- Não fique descalço;



- “Sapatos invisíveis” ou chinelos transparentes são encorajados como uma alternativa aceitável aos pés descalços;
- Não é permitida a utilização de patins, skates, hoover boards e outros dispositivos de transporte pessoal dentro do perímetro do local;
- Máscaras cosplay são permitidas dentro do evento, mas não são permitidas em espaços públicos conforme a lei local, e precisam ser retiradas durante o momento da triagem de segurança;
- Pela segurança de movimentação no local, máscaras faciais e coberturas faciais não devem obscurecer a visão;
- Todas as malas não devem ser maiores que 30cm X 30cm X 15cm;
- Não degrada a Ubisoft ou qualquer outra marca ou jogo;
- Não contém símbolos ou marcas proibidas pela legislação local.

## 4.2. Tamanho

- Deve poder caber em uma porta de tamanho padrão;
- Deve ser capaz de se deslocar sozinho por diferentes áreas sem cair e/ou causar danos a alguém e/ou alguma coisa;
- Deve estar atento ao seu entorno e não bloquear áreas movimentadas;
- Para fantasias e adereços grandes, certifique-se de estar acompanhado por alguém que possa orientar e ajudar se necessário;
- Não seja um perigo de tropeçar e/ou escorregar.

## 5. ITENS PERMITIDOS

As armas auxiliares devem ser facilmente distinguíveis como falsas a 20 pés ou 6 metros de distância. Mesmo que façam parte da lista a seguir, os itens estão sujeitos à aprovação da segurança do evento/local. As armas auxiliares não devem parecer realistas, devem ser macias e flexíveis, não devem ser projéteis, não devem ter partes móveis, devem ser completamente conectadas e deve ter ponta não removível de cor laranja ou colorida.

Certifique-se de que todas as imitações de armas sejam devidamente reconhecíveis com suas cores e/ou tamanho, mas também com os seguintes requisitos:

- Imitações de armas feitas de:
  - Plástico macio e/ou impresso em 3D;
  - Espuma;
  - Látex;
  - Borracha;
  - Cartão;
  - Madeira\*;
  - Outros materiais macios.

*\*Observe que núcleos de madeira são permitidos somente se a madeira for coberta com uma quantidade suficiente de materiais macios.*

- Arco e/ou besta não funcional
  - Feito de materiais macios conforme listado acima;
  - Sem strings funcionais;
  - Flechas falsas sem arestas duras e/ou cortantes;

## 6. ITENS PROIBIDOS

---

Esta lista é parcial e todos os itens estão sujeitos à aprovação da segurança do evento/local.

- Todos os tipos de armas de fogo reais;
- Munições reais e carregadores em funcionamento;
- Armas de airsoft/paintball;
- Pirotecnia, explosivos e/ou fogos de artifício;
- Armas reais de arremesso (ou seja, Shuriken, facas, etc.);
- Facas com lâminas afiadas ou cegas;
- Todos os tipos de espadas, sabres ou katanas reais ou ornamentais;
- Nunchakus;
- Ponteiros laser;
- Todos os tipos de flechas;
- Todos os tipos de chicotes;
- Todos os tipos de sprays irritantes;
- Todos os tipos de tasers e/ou dispositivos de eletrochoque;
- Todos os tipos de soqueiras;
- Patins, skates, patinetes, pranchas flutuantes, bicicletas, monociclos e dispositivos semelhantes para rolar e/ou saltar;
- Animais (a menos que sejam usados para necessidades de acessibilidade/assistência)

## 7. PROCESSO DE VALIDAÇÃO

---

Cada evento da Ubisoft deverá ter uma entrada dedicada para cosplay e/ou balcão de validação com pessoal de segurança competente para verificar a conformidade de sua fantasia e/ou acessórios com a presente política e/ou lei.

Para o Six Invitational 2024, a entrada dedicada ao cosplay estará localizada no **lado esquerdo da entrada principal**. Cada item será devidamente inspecionado, etiquetado e registrado pelo pessoal de segurança. O pessoal de segurança também é responsável por aprovar ou recusar a entrada de determinado indivíduo e/ou seu acessório dependendo das condições listadas nesta política.

Tenha em mente que a equipe do local não poderá manter/armazenar acessórios rejeitados no local. Todos os itens rejeitados deverão sair do perímetro do local no momento da decisão.

A reentrada no local é permitida, mas estará sujeita à mesma revista de segurança minuciosa.



O pessoal responsável pela aplicação da lei, juntamente com o pessoal de segurança do local, estará presente no local e determinará se os trajes e adereços estão respeitando a política de cosplay e os regulamentos locais.

Se uma fantasia for avaliada como “insegura”, a Blast, a Ubisoft, a segurança do local e/ou o pessoal responsável pela aplicação da lei terão o direito de negar o acesso ao local.

## 8. VIAJANDO COM TRAJES E ARMAS DE COSPLAY

---

Ao viajar de e para o local, esteja ciente de que nem todo mundo sabe sobre cosplay. Trajes e/ou acessórios realistas podem causar medo pela segurança do público.

- Por favor, mantenha todas as armas falsas cobertas nestes momentos;
- Recomendamos fortemente que você coloque sua fantasia no próprio local.

Isso também é para seu próprio benefício, pois pode evitar intervenções desnecessárias por parte das autoridades locais.

## 9. VESTIÁRIOS PARA COSPLAYER

---

A entrada dedicada ao cosplay, localizada no **lado esquerdo da entrada principal**, terá vestiário com acesso gerenciado pela segurança.

- Detalhes específicos serão fornecidos no local.

## 10. CONFORMIDADE

---

### 10.1. Não conformidade

O descumprimento ou recusa em cumprir total ou parcialmente esta política pode estar sujeito a sanções, que podem incluir, entre outras, advertência e/ou remoção do evento. Dependendo da gravidade da infração, a sanção pode ser aplicada sem aviso prévio.

Quem receber a sanção de remoção de evento terá seus direitos de evento (ingresso, pulseira, credencial, etc.) retirados e todas as vantagens relacionadas ao evento revogadas.

Somente a Ubisoft, a Blast, a segurança do local e/ou as autoridades locais podem decidir, aplicar e comunicar sobre a sanção aplicada.

### 10.2. Exceção

Qualquer exceção a estes requisitos deve ser devidamente documentada e formalmente aprovada pela segurança da Ubisoft, pelo produtor do evento e/ou outras autoridades relevantes.

# QUESTÕES? PROBLEMAS?

ENTRE EM CONTATO CONOSCO EM [SI-SECURITY@UBISOFT.COM](mailto:SI-SECURITY@UBISOFT.COM)

