

**Ci-dessous, je vous ai retracé les informations qui peuvent être utile pour la journée ParisGamesWeek**

La journée sera longue, donc pensez à apporter vos sandwichs ou de quoi vous restaurer et vous hydrater sur place. Si vous le souhaitez, un espace de restauration est également ouvert dans le salon. Pour des raisons de sécurité, l'accès au salon avec une valise et/ou un sac volumineux n'est pas autorisé. Vous pouvez accéder au salon avec un sac-à-dos de petite taille.

**Liste des informations les plus utiles de la FAQ de la Paris Games Week  
Vous pouvez retrouver toutes ces informations, et bien plus encore, à l'adresse suivante :**

👉 <https://www.parisgamesweek.com/fr/faq>

Un espace restauration pour savourer une pause gourmande entre deux découvertes FOOD COURT

Le Foodcourt réveille les papilles des visiteurs du 30 octobre au 2 novembre. Entre deux parties, une découverte ou un tournoi, rien de tel qu'un bon repas ou une petite gourmandise. Burgers, spécialités du monde, options veggie ou sucrées : il y en a pour tous les goûts. Un lieu convivial et animé pour se restaurer, se retrouver et faire le plein d'énergie avant de replonger dans le salon.

**Puis-je sortir du salon et revenir plus tard ?**

👉 À l'exception des détenteurs de billets Premium toute sortie est définitive. Si vous quittez le salon, vous ne serez pas autorisé à revenir. Toute sortie est définitive.

Uniquement les billets Premium permettent de sortir et entrer à votre convenance.

**Que se passe-t-il si mon enfant se perd ?**

👉 La sécurité des enfants est une priorité absolue à la Paris Games Week. Un dispositif spécifique a été mis en place pour prévenir et gérer les situations d'enfants perdus.

Bracelet d'identification : À l'entrée du salon, chaque enfant recevra un bracelet d'identification sur lequel vous devrez inscrire un numéro de téléphone de contact. Ce bracelet permet une identification rapide et facilite la prise de contact en cas de besoin.

Points de contact : Des pancartes avec le numéro de téléphone de l'accueil seront disposées à travers tout le salon. Ces points de repère permettent aux visiteurs de signaler rapidement un enfant perdu ou de demander de l'aide.

Notre recommandation : Prenez quelques minutes à votre arrivée pour expliquer à votre enfant la procédure à suivre s'il se trouve séparé de vous : se diriger vers l'accueil ou vers un membre du personnel identifiable.

Ce dispositif vise à vous offrir une tranquillité d'esprit durant votre visite familiale.

**Puis-je venir en Cosplay à la Paris Games Week ?**

👉 Vous avez le droit de venir en costume.

👉 Armes Factices Interdites :

Arme à feu réaliste (quel que soit son matériau)

Éventuels projectiles

Arme en métal ou alliage métallique (aluminium ou autres) qu'elle soit affûtée ou non

Armes de type « Airsoft » (quel que soit son matériau)

👉 Armes Factices Autorisées :

Armes qui ne ressemblent à aucune arme connue

Armes en plastique ou polymères ne présentant pas d'angles ou d'arrêtes saillants

Armes en bois léger, plastique, carton ou mousse sont autorisés.

Vous ne pourrez pas accéder au salon muni d'une arme factice ne respectant pas les conditions de sécurité. Nous ne pourrons pas la conserver.

Plus en détails, vous trouverez ci-dessous la liste des objets et substances interdits et autorisés pour les visiteurs et cosplayeurs :

Pour des raisons de sécurité, certains objets et produits sont strictement interdits.

⚠️ Attention : Cette liste est la plus complète possible mais n'est pas exhaustive.

Les agents de sécurité présents sur place sont seuls juges pour décider si un objet est autorisé ou non à entrer dans l'événement.

Pour les visiteurs : vestiaire payant à l'entrée du Hall 1

Pour les cosplayeurs : vestiaire à l'entrée du Hall 2.2

Les vestiaires servent à déposer les objets interdits autorisés à la consigne.

## 1. Armes et répliques d'armes

INTERDITS :

Toutes les armes réelles ou factices, y compris les jouets et reproductions réalistes :

Katana, sabres, épées et leurs répliques métalliques

Armes à feu

Armes de type airsoft

Bokken et tout objet contondant (batte de baseball, matraque, etc.)

Tout matériel explosif ou reproduction de matériel explosif

Uniformes d'intervention (militaire, police, GIGN ou autre brigade)

Pistolets de type Nerf comportant des parties métalliques ou accompagnés de fléchettes/munitions.

⚠️ Ces objets peuvent être déposés au vestiaire.

AUTORISÉS :

Pistolets de type Nerf entièrement en plastique et sans munitions.

Répliques non dangereuses et clairement fantaisistes, sans ressemblance avec une arme réelle.

⚠️ L'organisation se réserve le droit de refuser toute réplique jugée dangereuse ou inappropriée.

## Objets tranchants, contondants ou dangereux

INTERDITS :

Objets coupants : couteaux, ciseaux, cutters, couteaux suisses, etc

Objets contondants : marteaux, battes, outils lourds, etc

Tout outil pouvant être utilisé comme arme

 Ces objets peuvent être déposés au vestiaire.

Objets en verre, porcelaine ou matière pouvant se briser et devenir coupante (sans dépôt possible au vestiaire)

### **Boissons, liquides et contenants**

 INTERDITS (sans dépôt possible au vestiaire) :

Boissons alcoolisées

Bouteilles sans bouchon, flasques, mignonettes

Verres et objets en verre

 AUTORISÉS :

Bouteilles en plastique avec bouchon, gourdes, canettes métalliques et briquettes de jus (hors boissons alcoolisées)

Glacières de petite taille

Nourriture personnelle