

Rédigées par le Comité technique de la Table de concertation paritaire de l'industrie du cinéma et de la vidéo et produites par la Commission de la santé et de la sécurité du travail du Québec.

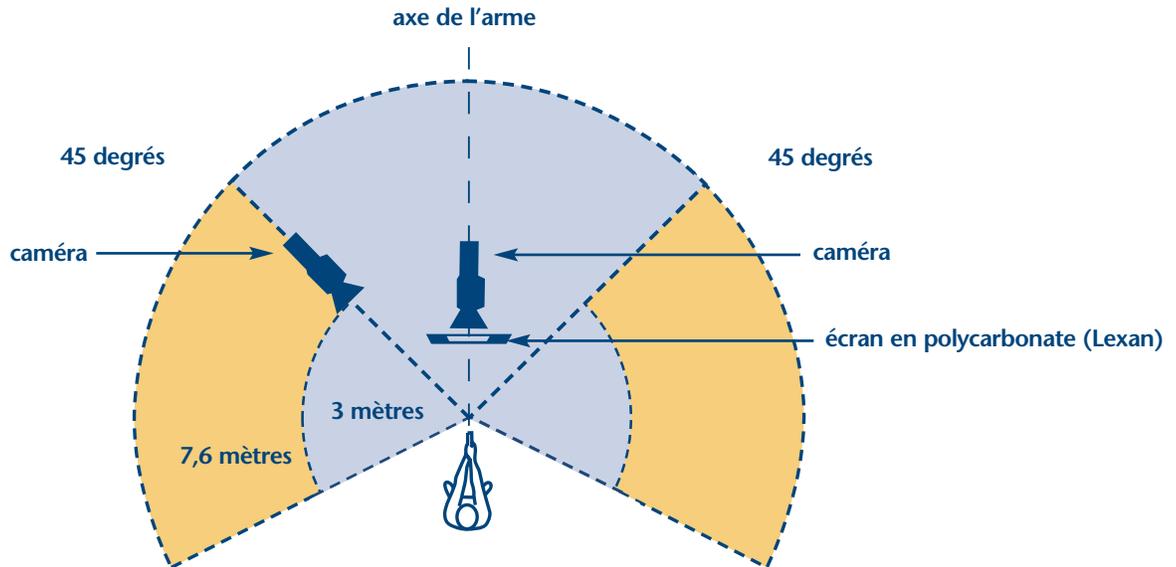


ASSOCIATION DES
PRODUCTEURS DE
FILMS ET DE
TÉLÉVISION DU
QUÉBEC

Armes à feu

1. Toute personne qui manipule, transporte ou entrepose des armes et des munitions doit posséder le permis « Autorisation d'acquisition d'armes à feu » et obtenir les autres autorisations nécessaires, comme le prévoit la partie III du *Code criminel*. Elle doit remettre un exemplaire de ces documents au producteur et au coordonnateur de la sécurité.
2. Il est formellement interdit d'apporter des munitions chargées sur le plateau de tournage et d'utiliser des munitions à blanc comme décoration ou accessoire.
3. Le producteur doit prévenir toutes les personnes convoquées pour le tournage qu'il est formellement interdit d'apporter ses propres armes. Si malgré tout quelqu'un se présente avec une arme, il doit la remettre à l'armurier* avec ses munitions.
4. Lorsque la présence d'agents de sécurité, de gardes du corps ou de policiers armés est obligatoire sur le plateau de tournage, ceux-ci doivent transmettre, 48 heures à l'avance, à l'armurier et au coordonnateur de la sécurité, une note précisant leur nom et leur fonction, le numéro de leur permis de port d'armes, ainsi que le modèle, le numéro de série et le calibre de l'arme. Il est ainsi possible de déterminer le nombre et le type d'armes présentes sur le plateau et d'éviter de confondre des munitions chargées et des munitions à blanc.
5. Les services de sécurité de la région où le tournage a lieu doivent être informés à l'avance que des coups de feu seront tirés (vérifier le délai auprès de la municipalité).
6. La feuille de service doit comporter une note prévenant l'équipe de production chaque fois que des armes à feu sont utilisées et elle doit être accompagnée d'un exemplaire de la présente fiche.
7. Une arme à feu ne doit être utilisée qu'en présence de l'armurier.
8. Chaque fois que cela est possible, on utilise une arme factice.
9. Les armes doivent toujours être manipulées comme si elles étaient chargées.
10. Il est interdit de s'amuser avec des armes à feu ou avec toute autre arme.
11. On ne doit jamais pointer une arme à feu sur quelqu'un ou sur soi. Si l'on doit le faire pour les besoins du tournage, il faut consulter l'armurier.
12. On ne doit jamais déposer une arme à feu par terre afin d'éviter que le canon ne soit bouché par de la saleté ou que le mécanisme ne soit endommagé. On ne doit jamais faire feu avec une arme dont le canon est obstrué.
13. Lorsqu'une arme s'enraye ou ne fonctionne pas normalement, elle doit être remise immédiatement à l'armurier.
14. L'armurier doit prendre connaissance des mises en garde du fabricant, des dates d'expiration ainsi que des normes de sécurité s'appliquant à la manutention des armes et des munitions à blanc.
15. Seul l'armurier (hors champ) peut remettre une arme chargée à la personne (en champ) qui doit l'utiliser. Le cran de sûreté doit être mis, si possible.
16. Un comédien a le droit de refuser de se servir d'une arme s'il n'en a pas été informé à l'avance ou s'il juge la situation dangereuse. S'il est prévu qu'une personne de 16 ans ou moins participe à une scène où une arme est utilisée, ses parents (ou tuteurs) doivent en être prévenus à l'avance. Si elle doit se servir d'une arme, il faut obtenir l'autorisation de ses parents (ou tuteurs).
17. C'est l'armurier qui donne les instructions relatives au maniement sécuritaire des armes à feu. Si une personne de 16 ans ou moins doit manipuler une arme, l'armurier doit lui donner la formation appropriée avant le jour du tournage et en présence de ses parents (ou tuteurs).
18. L'armurier doit avoir en sa possession toutes les armes qui ne sont pas utilisées pendant le tournage ou en répétition. De plus, un assistant-armurier doit être présent lorsqu'il est prévu que l'on se serve de cinq armes en même temps. Lorsque des armes automatiques sont utilisées, l'armurier peut demander qu'un assistant soit présent, même si l'on tire avec moins de cinq armes en même temps. Dans tous les cas, il revient à l'armurier de déterminer le nombre d'assistants nécessaires.

* Par armurier, on entend le spécialiste des effets spéciaux ou l'accessoiriste responsable des armes qui servent au tournage.



Mesures de sécurité pour l'équipe technique au moment du tir

19. Le producteur doit remettre à l'avance un exemplaire du scénario à l'armurier. Une rencontre a lieu entre le producteur, le réalisateur et l'armurier pour discuter de l'effet désiré. L'armurier détermine la charge à blanc minimale nécessaire pour produire l'effet, en tenant compte du lieu où se déroule la scène (hôpital, prison, etc.). Il informe le réalisateur, le coordonnateur de la sécurité et le personnel de ce qui va se produire sur les lieux de tournage. Le producteur doit s'assurer que l'effet demandé par le réalisateur peut être produit en toute sécurité.
20. Si des changements sont apportés aux scènes comportant des effets spéciaux avec armes à feu, le producteur, le réalisateur et l'armurier doivent se réunir à nouveau pour en discuter.
21. Le premier assistant à la réalisation (film) ou le régisseur (vidéo) doit s'assurer que l'armurier a vérifié les armes à feu et les autres armes avant leur utilisation.
22. Le chargement des armes est fait par l'armurier ou ses assistants immédiatement avant leur utilisation dans une prise de vue.
23. L'armurier doit décharger les armes immédiatement après chaque prise. À la fin de chaque journée de tournage, il les nettoie, les vérifie et en fait l'inventaire. Si jamais une arme manque, l'armurier doit prévenir le producteur.
24. Sur le plateau de tournage, l'ajustement, la modification et la réparation d'une arme à feu sont confiés à l'armurier.
25. La modification de la charge des munitions à blanc ne doit être faite que par l'armurier et en atelier.
26. C'est l'armurier qui évalue les distances à respecter et les équipements de protection nécessaires lorsque des coups de feu sont tirés. Le producteur doit quant à lui fournir ces équipements.
27. Les personnes se trouvant à l'intérieur d'un angle de 45 degrés de l'axe de l'arme et à 3 mètres ou moins de l'avant ou d'un côté de l'arme doivent être protégées par un écran en polycarbonate (Lexan). De plus, elles doivent porter des protecteurs auditifs.
28. Les personnes se trouvant à l'extérieur de l'angle de 45 degrés de l'axe de l'arme et à plus de 3 mètres de l'avant et du côté de l'arme doivent être protégées par une couverture insonorisante et porter des lunettes de protection et des protecteurs auditifs.
29. Les personnes se trouvant à une distance de 7,6 mètres dans tous les angles doivent porter des protecteurs oculaires et auditifs.
30. Toute personne ne jouant pas un rôle essentiel dans la prise de vue doit se tenir à plus de 10,7 mètres du point de tir.
31. Avant chaque tir ou série de tirs, les équipes de réalisation et de régie doivent prévenir toutes les personnes sur les lieux en affichant la mention bilingue « coup de feu – gun fire ».

Références

Permis pouvant être exigés :

- Autorisation d'acquisition d'armes à feu
- Permis de transport d'arme à autorisation restreinte
- Permis de port d'armes à autorisation restreinte
- Certificat d'enregistrement pour une arme à autorisation restreinte
- Désignation pour armes prohibées

Note. – L'information contenue dans la présente fiche n'est pas exhaustive et ne peut se substituer aux normes, aux lois et aux règlements en vigueur.

Rédigées par le Comité technique de la Table de concertation paritaire de l'industrie du cinéma et de la vidéo et produites par la Commission de la santé et de la sécurité du travail du Québec.



ASSOCIATION DES
PRODUCTEURS DE
FILMS ET DE
TELEVISION DU
QUÉBEC

Cas d'exception

Des munitions chargées peuvent se trouver sur un plateau de tournage pour une seule raison : lorsqu'on a besoin de filmer un projectile sortant du canon d'une arme à feu. Dans ce cas, on doit respecter les règles de sécurité suivantes :

1. Ce genre de prise de vue doit se faire à l'intérieur d'un champ de tir approuvé par le procureur général du Québec, en respectant les règlements qui le régissent et uniquement avec une caméra par commande à distance. Le tireur reste seul dans la zone de tir et le reste de l'équipe est évacué hors de la zone.
2. Seul l'armurier doit exécuter le tir.
3. Si l'arme et les munitions n'appartiennent pas à l'armurier, le propriétaire doit transmettre, 48 heures à l'avance, à l'armurier et au coordonnateur de la sécurité, une note précisant son nom et sa fonction, le numéro de son permis de port d'armes, ainsi que le modèle, le numéro de série et le calibre de l'arme.
4. Lorsqu'on utilise une arme avec des munitions chargées, elle doit être en excellent état, tenue à l'écart des armes factices, et « entreposée dans un contenant, un compartiment ou une pièce qui sont gardés bien verrouillés et qui sont construits de façon à ce qu'on ne puisse les forcer facilement » (*Règlement sur l'entreposage, la mise en montre, la manipulation et le transport de certaines armes à feu*).
5. Les munitions chargées doivent être neuves et fabriquées en usine, à moins qu'on ait commandé des munitions spécialement faites à la main. Dans ce cas, on utilisera seulement des étuis de cartouche neufs.
6. Les munitions chargées doivent être entreposées dans une boîte en métal boulonnée au plancher du véhicule désigné pour transporter les armes. La boîte est peinte en rouge et porte la mention bilingue « Munitions chargées – *Live ammunition* ». Cette boîte est fermée à l'aide de deux cadenas, de façon à la différencier des boîtes transportables contenant des munitions à blanc.
7. Le producteur doit être prévenu chaque fois que des munitions chargées sont utilisées, et la feuille de service doit comporter une note prévenant l'équipe de production. À ces occasions, le plateau est considéré comme « fermé », c'est-à-dire que seul le personnel essentiel peut y circuler.
8. Avant chaque tir ou série de tirs, les équipes de réalisation et de régie doivent prévenir toutes les personnes sur les lieux en affichant la mention bilingue « coups de feu réels – *live gun fire* ».