



Politique d'uniforme

Le texte contenu dans cette version de la politique d'uniforme de World Curling a été traduit à partir de la publication originale écrite en langue Anglaise.
En cas de contestation concernant l'interprétation de l'une quelconque de ces règles, une décision basée sur la version Anglaise prévaudra.

Traduction : Alain CONTAT

1^{er} août 2024

Table des matières

DEFINITIONS	3
REGLES GENERALES – COULEUR ET DESIGN	5
UNIFORME DE JEU	5
UNIFORME DE L’OFFICIEL D’EQUIPE	5
VESTE D’ASSOCIATION	5
COUVRE-CHEF	6
PANTALONS	6
CHAUSSURES ET GANTS	6
AUTRES ACCESSOIRES	6
PROCESSUS D’APPROBATION	6
APPROBATION DU DESIGN	6
APPROBATION DES ECUSSONS	6
ECUSSONS	7
IDENTIFICATION DU FABRICANT	7
IDENTIFICATION D’UNE TIERCE PARTIE	8
IDENTIFICATION DE LA TECHNOLOGIE DU PRODUIT	8
IDENTIFICATION DU SPONSOR D’EQUIPE/ IDENTIFICATION EVENEMENT	9
IDENTIFICATION DE L’EVENEMENT	9
IDENTIFICATION DU SPONSOR D’EQUIPE	9
IDENTITE NATIONALE	10
EQUIPEMENT SPORTIF/ EQUIPEMENT DE MOBILITE	12
BROSSES/BALAIS/CANNES DE LANCER	12
FAUTEUILS ROULANTS	12
AUTRE EQUIPEMENT	13
SACS ET SACS A DOS	13
BOUTEILLES D’EAU	13
ARTICLES SANS MARQUE	13
RESUME DES INSTRUCTIONS DE MARQUAGE	14
MESURES DES IDENTIFICATIONS ET SPONSORS AUTORISES	16
PENALITES POUR VIOLATION D’UNIFORME	17
PENALITES APPLIQUEES	18

DEFINITIONS

Nom	Définition
Accessoire	Tout article qui est porté ou utilisé par un membre d'équipe et qui n'est pas essentiel à la participation à l'événement comme sacs, sacs à dos, bandes de poignet, chef, foulards, manches de compression, sous-vêtements, gants.
Veste d'association	Est typiquement une veste extérieure chaude portée par dessus l'uniforme de jeu/de l'officiel d'équipe.
Nom de l'athlète	Nom du joueur (membre d'équipe) sur le dos de l'uniforme. Le nom doit être le même que soit celui du passeport (document d'identité), soit le nom préféré comme sur tous les documents de l'événement.
Vêtement	Toute pièce d'habillement portée par un membre d'équipe pour la compétition, à l'exception des accessoires et des chaussures.
Marque d'identification de l'événement	La marque d'identification officielle de l'événement
Marque d'identification du sponsor de l'événement	La marque d'identification du sponsor ou du partenaire de World Curling ou du Comité local d'organisation.
Aire de jeu	La surface combinée de l'aire de jeu de l'athlète et de celle de l'officiel d'équipe.
Aire de jeu de L'athlète	La surface entre les tableaux de marque de chaque côté et s'étendant jusqu'à la limite extérieure de chaque allée bordant les pistes les plus extérieures. La surface peut être spécifiquement adaptée selon le type de site.
Aire de jeu de L'officiel d'équipe	La surface derrière les tableaux de marque ainsi que le banc des coachs si disponible.
Chaussures	Chaussures, semelles de glisse et antiglisses.
Couvre-chef	Tout article porté sur la tête par tout membre d'équipe tels que chapeaux, casquettes de baseball, foulards, bandeaux, casques ou toute autre forme de protection de la tête.
Article	Toute pièce de vêtement, accessoire ou tout autre article porté par toute personne participant à un événement World Curling, apparaissant dans l'aire de jeu ou en zone mixte media et/ou sur les podiums de cérémonie de remise des médailles.

Marque d'identification du fabricant	L'affichage normal du nom, la désignation, la marque ou le logo ou tout signe distinctif du fabricant d'un article (à l'exclusion des supports cryptés ou encodés tels les codes-barres ou les QR codes, ainsi que les URL , comptes de réseaux sociaux et les hashtags).
Identification de l'association membre	L'emblème institutionnel ou commercial de l'association membre et/ou le nom officiel de l'association membre.
Equipement de mobilité	Tout équipement utilisé par un participant pour des raisons de mobilité (par exemple fauteuil roulant, prothèses).
Emblème national	Un emblème ou un sceau réservé à l'utilisation d'un état nation ou d'un état multi-nations en tant que symbole de cette nation.
Drapeau national	Etendard national qui représente et symbolise une nation.
Uniforme de jeu	Vestes, pulls, chemises,vestes/gilets, couvre-chef portés par les joueurs dans l'aire de jeu.
Identification de la technologie du produit	L'identification technique (qui n'inclue pas une identification du fabricant, ou toute partie de celle-ci) utilisé sur un vêtement pour identifier toute technologie du tissu.
Equipement sportif	Tout équipement nécessaire et spécifique au sport durant un événement World Curling qui est essentiel pour participer à l'événement (par ex. balais et brosses, cannes de lancer et aides au lancer).
Membre d'équipe	Tous les joueurs et officiels d'équipe avec une accréditation pour l'aire de jeu.
Uniforme de l'officiel d'équipe	Vestes, pulls, chemises,vestes/gilets, couvre-chef portés par les officiels d'équipe dans l'aire de jeu.
Marque d'identification du sponsor d'équipe	L'affichage du nom, de la désignation, de la marque, du logo ou de tout autre signe distinctif du sponsor de l'équipe ou de l'association membre (à l'exclusion des supports cryptés ou encodés tels les codes-barres ou les QR codes, ainsi que les URL , comptes de réseaux sociaux et les hashtags) .
Matériel technique	Equipement technique utilisé par les membres d'équipe tels qu' outils de chronométrage, ordinateurs, tablettes, caméras, planches tactiques et cinémomètres utilisés dans l'aire de jeu.
Code pays à trois lettres	Le code à trois lettres ISO 3166 (alpha-3)

REGLES GENERALES – COULEURS ET DESIGN

Seuls les vêtements, les chaussures, les équipements de sport et de mobilité et les uniformes conformes avec la politique d'uniforme sont autorisés en tout temps dans l'aire de jeu, la zone mixte médias, pour toute session de photo officielle, interviews media/WCTV et pour la cérémonie de remise des médailles. Aucun accessoire personnel, incluant, mais pas limité à téléphones mobiles, bouteilles d'eau, drapeau national et caméras ne sont autorisés sur les podiums. World Curling peut, à sa seule discrétion, interdire l'usage de tout vêtement ou équipement qu'il juge inacceptable ou inadapté d'utiliser lors de compétitions World Curling. Tout membre d'équipe avec un uniforme non conforme se verra interdire l'accès à l'aire de jeu ou à la cérémonie de remise des médailles. Aucun article relevant du champ d'application de cette politique ne doit porter atteinte aux bonnes mœurs ou transmettre de messages politiques, religieux ou raciaux, ou créer des barrières à l'inclusion.

Uniforme de jeu

La règle du 70/30 s'applique pour tous les uniformes de jeu. Les uniformes de couleur claire doivent comporter un minimum de 70% de blanc ou de jaune, tant devant qu'au dos. Toutes autres couleurs sont considérées comme foncées. Les uniformes de couleur foncée doivent comporter 70% de couleur/couleurs foncée(s) tant devant qu'au dos.

Les couches de base et les manchons de compression doivent se conformer à la règle du 70/30.

- a. Blanc ou les mêmes couleurs que l'uniforme de couleur claire lorsque sont jouées les pierres de couleur claire.
- b. Noir ou les mêmes couleurs que l'uniforme de couleur foncé lorsque sont jouées les pierres de couleur foncée.

Note : Il est permis d'utiliser une seule couleur pour l'uniforme pour le WSCC et le WMxCC. Dans ce cas la règle du 70/30 ne s'applique pas. Si une équipe décide de porter des uniformes de couleurs claire et foncée, l'uniforme clair doit être porté pour jouer les pierres claires et l'uniforme foncé pour jouer les pierres foncées.

Les vêtements supérieurs de tous les membres d'équipe doivent correspondre à la variante de couleur approuvée. Tout membre d'équipe peut avoir un uniforme de jeu d'une coupe différente mais le design approuvé de l'uniforme doit être conservé. Les capuchons ne sont pas autorisés sur les uniformes de jeu et d'officiels d'équipe.

Uniforme d'officiel d'équipe

Les officiels d'équipe doivent porter soit l'uniforme de jeu, soit un uniforme d'officiel d'équipe. L'uniforme de l'officiel d'équipe peut avoir un design différent de l'uniforme de jeu (par exemple un design fourni par le Comité National Olympique pour divers sports). Il doit être le même pour tous les officiels d'équipe travaillant avec l'équipe. Les uniformes des officiels d'équipe doivent être soumis pour approbation et doivent respecter les règles relatives aux écussons.

Veste d'association

La veste de l'association peut être portée dans l'aire de jeu des officiels d'équipe et également sur

Les surfaces moquettées, avant ou après la partie et pendant la pause de mi-match. Elles ne peuvent pas être portées pendant les temps morts ou lors de la cérémonie de remise des médailles. Elles doivent être les mêmes pour tous les membres de l'équipe. Elles ne comportent pas obligatoirement une identification nationale, de nom ou d'écusson. Elles peuvent avoir un capuchon.

Couvre-chef

Les membres de l'équipe peuvent porter différents styles de couvre-chef. Les casquettes doivent être portées avec la visière à l'endroit. Le couvre-chef doit être une continuation du design de l'uniforme ou neutre et doit être soumis à approbation en même temps que l'uniforme. Les couvre-chefs portés pour des raisons religieuses ou culturelles (comme hijabs, turbans ou kippas) sont autorisés, et sont exclues du règlement couleur/design de l'uniforme mais doivent respecter cette politique en matière de marques d'identification.

Pantalons

Les pantalons et jupes doivent être de la même couleur pour tous les membres d'équipe mais peuvent être de marques différentes. Les équipes peuvent porter un mélange de jupes et pantalons. Les shorts ne sont pas permis. Curling en fauteuil roulant : Un ou plusieurs athlètes peuvent couvrir les jambes. Les couvertures de jambes doivent être une continuation du design de l'uniforme ou neutre. Si il y en a plus d'une elles doivent toutes être pareilles.

Chaussures et gants

Pas de restriction, préférence personnelle.

Autres accessoires

Pour tout article non mentionné ci-dessus les règles générales s'appliquent : Si visible il doit être le même pour tous les membres d'équipe.

Procédure d'approbation

Approbation du design

Tous les uniformes de jeu, uniformes d'officiels d'équipe et vestes d'association doivent être soumis à approbation au moins 8 semaines avant le début de tout événement. Tous les modèles et articles personnalisés utilisés dans l'aire de jeu des athlètes doivent également être soumis à approbation. Les modèles peuvent également être soumis au début d'une saison pour plusieurs événements (une mise à jour du modèle peut être soumise avant chaque événement).

Approbation des écussons

L'approbation de la couleur et du design de l'uniforme n'inclue pas automatiquement celle de la marque d'identification du sponsor. Elle doit être soumise séparément, même si elle est apparente

Les associations membres doivent enregistrer auprès de World Curling les noms des sponsors, la catégorie d'activité et la position sur les uniformes pas plus tard qu'une semaine avant le début d'un événement. Une photographie ou un diagramme en taille réelle doit être fournie. World Curling confirmera l'approbation par écrit. Les noms des sponsors enregistrés plus tard, ou non enregistrés ne seront pas approuvés par World Curling.

- Pour tout événement World Curling Il n'y a pas d'approbation de marque d'identification de sponsor sur site.
- Les marques d'identification de sponsors qui ne sont pas approuvées ou non conformes doivent être retirées ou couvertes.
- Aucune marque d'identification d'événements et/ou de sponsors d'événements précédents n'est autorisée.
- L'approbation des marques d'identification de sponsors doit être requise et/ou renouvelée pour chaque événement.

Ecussons

Identification du fabricant

Trois marques d'identification de fabricants sont autorisées sur tous articles d'uniformes de jeu, d'une taille de 30 cm² chacune.

La veste d'association peut porter l'identification du fabricant telle que généralement utilisée sur des produits vendus dans le commerce.

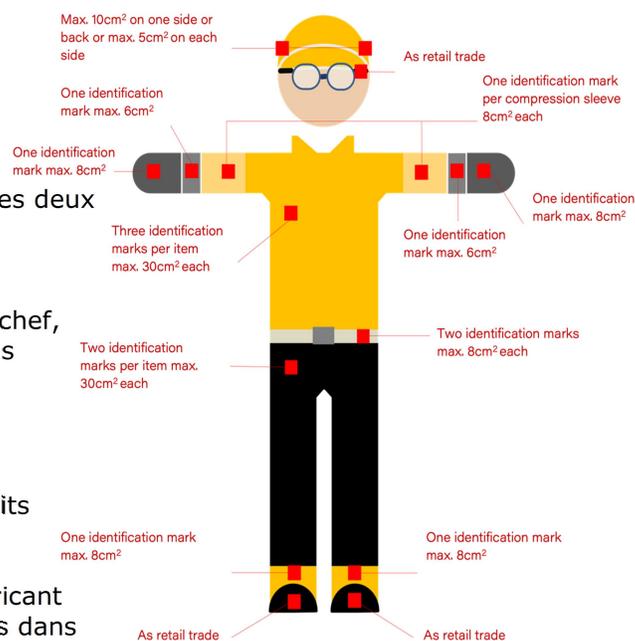
Une marque d'identification de vêtement est permise sur les gants, les chaussettes et les manchons de compression pour une taille maximum de 8 cm². Pour les deux manches marquées XU, le X est considéré comme la marque d'identification du fabricant.

Une identification du fabricant est permise par couvre-chef, d'une taille maximum de 10 cm² ou deux identifications d'une taille maximum de 5 cm² chaque ; elles doivent être placées au-dessus des oreilles ou derrière.

Les chaussures peuvent comporter l'identification du fabricant telle que généralement utilisée sur des produits vendus dans le commerce.

Les lunettes peuvent comporter l'identification du fabricant telle que généralement utilisée sur des produits vendus dans le commerce.

Une identification du fabricant est autorisée par bandeau de poignet, d'une taille maximum de 6 cm².



Deux identifications du fabricant sont permises par ceinture (boucle comprise) ou les bretelles, d'une taille maximum de 8 cm².

Aucune identification du fabricant ne peut apparaître en combinaison avec toute autre identification autorisée. Les identifications du fabricant ne peuvent apparaître proches ou adjacentes à d'autres identifications autorisées de manière à éviter un effet de logo composite ou un effet répétitif. Ceci s'applique également en cas de plusieurs couches d'articles portés par la même personne.

Toute identification du fabricant doit apparaître telle que généralement utilisée sur les produits vendus dans le commerce.

Aucune identification du fabricant n'est permise sur les cols, c'est-à-dire col zippé, col roulé ou col de polo.

Manufacturer identification on collars.



Identification d'un tiers

Aucune référence n'est permise, y compris surnoms des participants ou d'autres personnes, URL, compte de réseaux sociaux, hashtags ou tout autre signe distinctif (que ce soit direct ou indirect, tels QR codes ou codes-barres) ni ne peut apparaître sur les vêtements, l'équipement, les accessoires, ou tout autre article utilisé ou porté par un joueur ou un officiel d'équipe dans l'aire de jeu.

Identification de la technologie du produit

Une identification supplémentaire de la technologie du produit est permise par vêtement.

Identification du sponsor d'équipe/ Identification de l'événement

L'emplacement des marques d'identification du sponsor d'équipe et de l'événement doit être le même pour tous les membres de l'équipe sur tous les vêtements de l'uniforme de jeu. Aucune marque d'identification n'est permise dans aucune position autre que celles détaillées dans ce document, ou sur d'autres vêtements ou matériels de curling sans demande préalable et approbation de World Curling. Les marques d'identification ne peuvent être changées durant le cours d'un événement.

Les officiels d'équipe travaillant avec plus d'une équipe doivent porter l'uniforme de jeu ou l'uniforme approuvé d'officiel d'équipe correspondant à chaque équipe lorsqu'ils entrent dans l'aire de jeu pour l'entraînement ou les temps morts. L'uniforme doit soit comporter toutes ou aucune marques d'identification du sponsor d'équipe.

Identification de l'événement

Une position sur la poitrine droite et une sur le haut du bras gauche sont réservées pour la marque d'identification de l'événement ou celle d'un sponsor d'événement. Aucune marque d'identification d'événements ou de sponsor précédents n'est permise et doit être retirée.

Si une association membre imprime la marque d'identification de l'événement sur les uniformes, la taille, la couleur et le style doivent précisément se conformer au « Manuel des écussons d'événement » fourni par World Curling pour chaque événement.

Identification du sponsor d'équipe

Les marques d'identification du sponsor d'équipe ne sont permises que si elles ne font pas de publicité pour des compagnies ou organisations qui exercent une activité qui n'entre pas en conflit avec tout sponsor de World Curling ou partenaire de l'événement, ou ne sont pas prohibées par World Curling tels le tabac, les paris illicites et la pornographie. Les sponsors d'alcool sont uniquement admis dans certaines circonstances et interdits pour tout événement junior.

Positions dans lesquelles les marques d'identification du sponsor d'équipe peuvent figurer :

1. Poitrine gauche (3 options)
 - a. 1 marque d'identification de sponsor d'équipe couvrant une surface totale de pas plus de 10 cm de large et 10 cm de haut.
 - b. Jusqu'à 2 marques d'identification de sponsor d'équipe couvrant une surface totale de pas plus de 10 cm de large et 20 cm de haut, aucune ne pouvant dépasser une hauteur de 10 cm avec un minimum de 1 cm entre les deux.
 - c. Jusqu'à 3 marques d'identification de sponsor d'équipe couvrant une surface totale de pas plus de 10 cm de large et 20 cm de haut, aucune ne pouvant dépasser une hauteur de 5 cm avec un minimum de 1 cm entre les deux.
2. Haut du bras droit (1 option)

Jusqu'à 2 marques d'identification de sponsor d'équipe couvrant une surface totale de pas plus de 10 cm de large et 20 cm de haut, aucune ne pouvant dépasser une hauteur de 10 cm avec un minimum de 1 cm entre les deux.

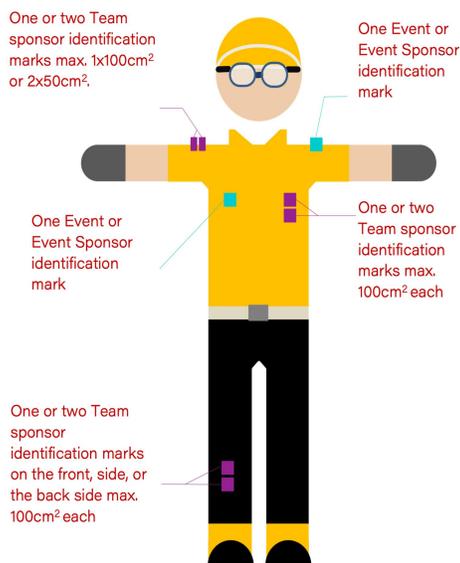
Si l'espace n'est utilisé que pour la marque d'identification d'un seul sponsor d'équipe, la hauteur ne peut excéder 10 cm.

3. Jambe (1 option)

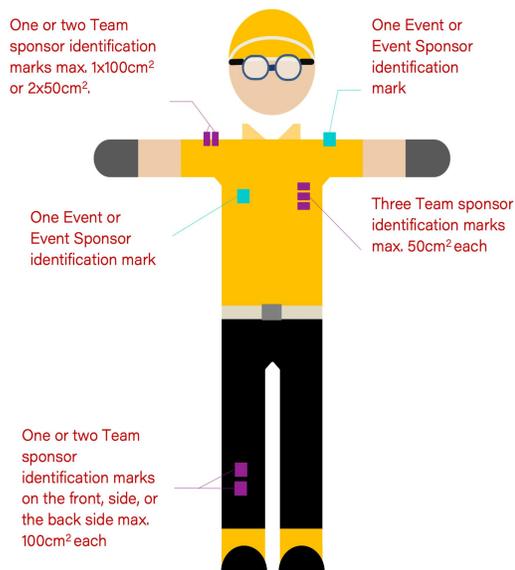
- a. Jusqu'à deux marques d'identification de sponsor couvrant une surface de pas plus de 10 cm en largeur et 20 cm en hauteur, sans qu'aucune n'excède une hauteur de 10 cm avec un espacement d'au moins 1 cm entre elles.

Placement : Deux devant et une derrière. Tous les membres d'équipe ne sont pas obligés de porter la marque d'identification du sponsor sur la même jambe, mais elles doivent être au même emplacement et à la même hauteur sur les pantalons. Les marques d'identification de sponsor ne sont pas autorisées sur les pantalons ou les couvertures des athlètes en fauteuil roulant ou les officiels d'équipe utilisateurs de fauteuils roulants.

Team sponsor identification mark Options a & b.



Team sponsor identification mark Option c.



World Curling se réserve le droit de faire retirer ou couvrir les marques d'identification du sponsor d'équipe si elles ne correspondent pas à cette politique. Les tatouages temporaires ne sont pas autorisés en tant que publicité.

Identité nationale

Tout vêtement supérieur de l'uniforme de jeu doit comporter le nom du membre d'équipe en lettres de 4,5 à 6 cm de en haut du dos du vêtement, au-dessus de la taille. L'écriture peut être dans la langue du pays mais doit être inscrite en utilisant l'alphabet latin. Une marque d'identification nationale ou de l'association membre peut également apparaître dans le dos, mais uniquement en plus du nom du pays et elle doit être placée entre le nom du joueur le nom/code du pays.

Pour les uniformes nouvellement produits : S'il n'y a pas de marque d'identification nationale l'espace entre le nom et le nom du pays ne doit pas excéder 15 cm.

Tous les uniformes d'officiels d'équipe doivent respecter la condition ci-dessus, sauf que l'emplacement du nom peut être laissé en blanc, ou une fonction d'équipe peut être utilisée comme alternative, par ex. coach, coach national, kinésithérapeute, traducteur, team leader.

Lorsque deux membres d'équipe ou plus ont le même nom, la/les première(s) lettre(s) de leur prénom doivent également apparaître.

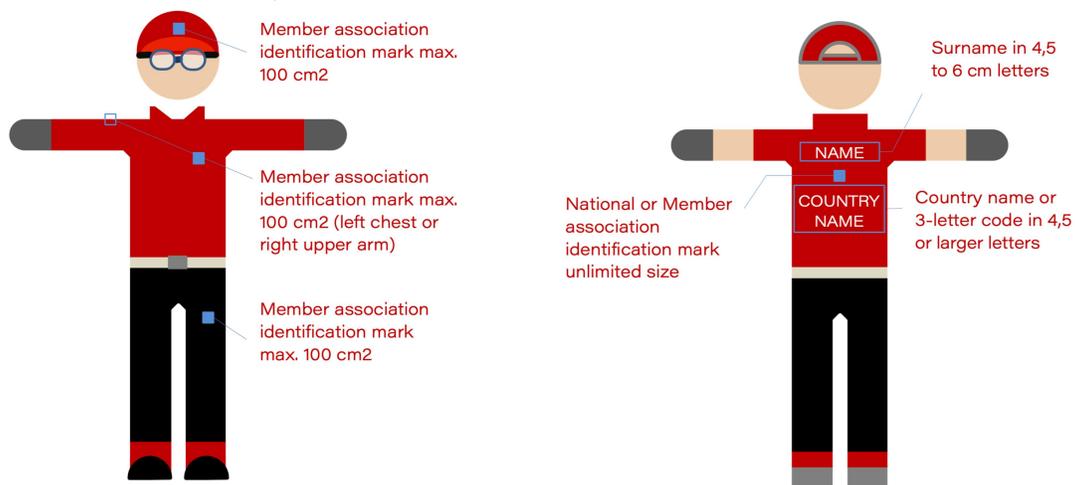
Le nom sur l'uniforme peut être le même que sur le passeport (Document d'identité) ou le nom préféré, comme sur les documents de l'événement.

Deux marques d'identification de l'association membre sont permises par vêtement supérieur. L'une peut être sur la poitrine gauche ou en haut du bras droit à la place d'une des marques d'identification du sponsor d'équipe, mais elles doivent respecter la restriction de taille de l'option choisie pour la marque d'identification du sponsor, l'autre peut être dans le dos de l'uniforme (entre le nom et le nom du pays), de taille illimitée.

Une marque d'identification de l'association membre est autorisée par autre article d'habillement avec une taille maximum de 100 cm² par article.

Les emblèmes et les drapeaux nationaux sont autorisés et ne sont pas limités en taille ou en nombre. Le nom du pays (ou le code trois lettres du pays) peuvent apparaître à d'autres endroits en plus de la position requise.

Aucun des éléments ci-dessus mentionnés ne peut être placé sur une position réservée pour l'identification de l'événement ou des sponsors de l'événement. Les marques d'identification d'une équipe ou d'un club ne sont pas autorisées.



Equipement de sport/Equipement de mobilité

Brosses/Balais/Cannes de lancer

Une marque d'identification du sponsor d'équipe ou le nom de l'équipe est autorisé sur chaque manche, d'une taille maximum de 100 cm². Ces inscriptions ne sont pas autorisées aux Jeux Olympiques, Paralympiques, aux Universiades et aux Jeux Olympiques de la jeunesse.

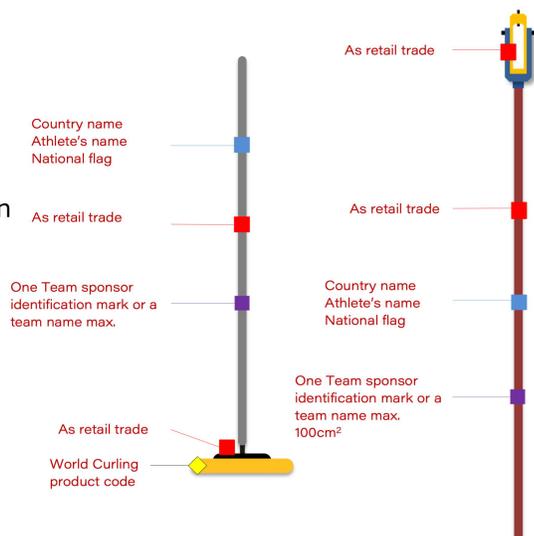
Chaque brosse/balai/canne de lancer peut porter l'identification du fabricant comme généralement utilisée sur les produits vendus dans le commerce.

Ils peuvent également porter :

- Le nom du pays (ou le code trois lettres du pays),
Le drapeau du pays.
- Le nom complet du joueur ou le nom inscrit dans le dos de leurs vêtements supérieurs.

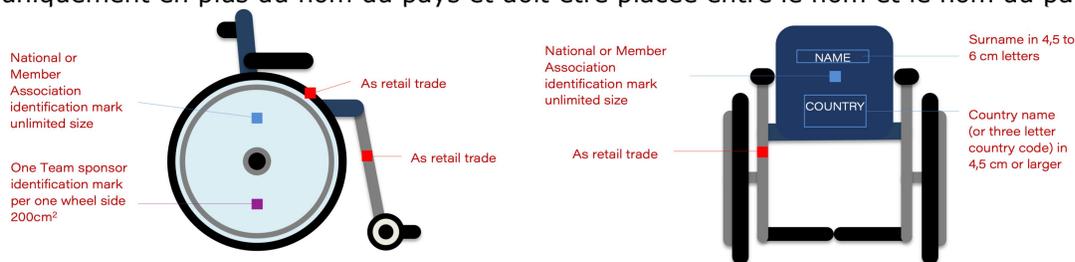
Note :

- La politique d'identification de tierce partie s'applique à l'équipement de sport.
- Aucun marquage n'est autorisé sur la partie de la brosse qui touche la glace.
- Chaque brosse/pad doit comporter un code produit World Curling



Fauteuils roulants

Les noms des membres d'équipe en lettres de 4,5 à 6 cm doivent apparaître sur le dos du siège, et le nom du pays (ou le code trois lettres du pays) en lettres de 4,5 cm ou plus. La marque d'identification nationale ou d'une association membre peut également apparaître mais uniquement en plus du nom du pays et doit être placée entre le nom et le nom du pays.



Une marque d'identification nationale ou d'association membre et/ou le nom du pays (ou le code trois lettres du pays) peut apparaître sur chaque roue et peut être en plus de la marque d'identification du sponsor d'équipe. Il n'y a pas de restriction pour les marques d'identification

Du nom du pays/ de l'association membre sur les roues.

Une marque d'identification du sponsor d'équipe peut apparaître sur chaque roue (les sponsors peuvent être différents) avec une taille maximum de 200 cm² par roue.

Chaque fauteuil roulant peut porter l'identification du fabricant telle que généralement utilisée dans le commerce.

Autre équipement

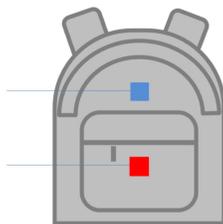
Tout sac ou sac à dos dans l'aire de jeu peut porter l'identification du fabricant telle que généralement utilisée dans le commerce. Tous les sacs d'équipe ou sacs à dos positionnés à l'arrière des fauteuils roulants dans l'aire de jeu doivent être les mêmes.

Bouteilles d'eau

Les bouteilles d'eau dans l'aire de jeu peuvent porter l'identification du fabricant de la bouteille ou d'une boisson de sport, telle que généralement utilisée dans le commerce. Une bouteille peut aussi porter une marque d'identification nationale ou d'une association membre, nom ou code trois lettres du pays, et le nom du joueur tel qu'il apparaît sur l'uniforme de jeu.

National or Member
Association identification mark
Athlete's name
unlimited size

As retail trade



National or Member
Association identification mark
Athlete's name
unlimited size

As retail trade



Articles non spécifiés

Les articles et équipements techniques non spécifiés dans ce document mais utilisés dans l'aire de jeu peuvent porter une identification du fabricant de l'article telle que généralement utilisée dans le commerce. Tous les articles utilisés dans l'aire de jeu doivent se conformer à la règle d'identification d'une tierce partie.

Articles sans marque

Certains articles ne doivent pas comporter l'identification du fabricant si apportés dans l'aire de jeu : Serviettes, bandages, lentilles de contact, masques faciaux, écrans faciaux et rubans adhésifs de kinésithérapie / sport.

RESUME DES INSTRUCTIONS DE MARQUAGE

ARTICLE	Soumission pour approbation	Identification du fabricant	Identification de la technologie du produit	Identification de l'association membre	Emblème national ou drapeau	Nom de l'athlète	Nom du pays ou code du pays	Sponsor D'équipe	Sponsor de L'événement	Marque d'identification De l'événement	Code produit World Curling
Date limite de soumission Pour approbation		8 semaines	8 semaines	8 semaines	8 semaines	8 semaines	8 semaines	1 semaine	Non	Non	Non
Uniforme de jeu/ uniforme de l'officiel d'équipe	Oui	3 x 30cm ²	1 x 10 cm ²	Max 2x Optionnel	Illimité Optionnel	1x	1x Optionnel plus	1x 100cm ² ou 2x 100cm ² ou 3x50cm ² Haut du bras: 1x 100cm ² ou 2x 50cm ²	Selon instructions	Selon instructions	x
Autre couche supérieure de l'uniforme (chauffe-corps, veste, gilet)	Oui	3 x 30cm ²	1 x 10 cm ²	Max 2x Optionnel	Illimité Optionnel	1x	1x Optionnel plus	1x 100cm ² ou 2x 100cm ² ou 3x 50cm ²	Selon instructions	Selon instructions	x
Couvre-chef	Oui	2 x 5cm ² ou 1 x 10 cm ²	x	1x Optionnel	Unlimited Optionnel	x	1x Optionnel	x	x	x	x
Veste d'association	oui	Détail	Détail	optionnel	optionnel	optionnel	optionnel	optionnel	x	x	
Pantalons/jupe	Recommandé	2 x 30cm ²	1 x 10 cm ²	1x Optionnel	Illimité Optionnel	x	1x Optionnel	2 x 100cm ² x pour athlètes fauteuil roulant et officiels d'équipe fauteuil roulant	x	x	x
Brosse/Balai/Canne de lancer	Recommandé pour Articles personnalisés	Détail	x	1x Optionnel	Illimité Optionnel	1x Optionnel	1x Optionnel	1x 100cm ²	x	x	1x pad
Gants	Optionnel	1 x 8cm ²	1 x 8 cm ²	1x Optionnel	Illimité Optionnel	x	1x Optionnel	x	x	x	x

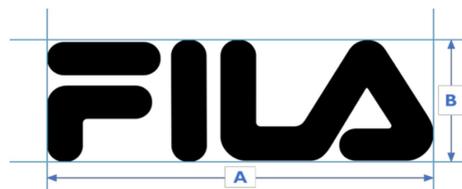
Sous-vêtement	Optionnel	1 x 8cm ²	x	1x Optionnel	Illimité Optionnel	x	1x Optionnel	x	x	x	x
Chaussures	Optionnel	Détail	Détail	1x Optionnel	Illimité Optionnel	x	1x Optionnel	x	x	x	x
Fauteuil roulant	Optionnel	Détail	x	1x Optionnel	Illimité Optionnel	1x Optionnel	1x Optionnel	2 x 200cm ² Une par roue	x	x	xx
Autre équipement/accessoires Non listés	Optionnel	Détail Voir spécifications	x	1x Optionnel	Illimité Optionnel	x	1x Optionnel	x	x	x	x

Mesures des identifications et des sponsors autorisés

Formes régulières

Si l'identification du fabricant ou du sponsor Apparaît comme un rectangle ou un carré, les règles mathématiques utilisées pour calculer la surface de la forme s'appliquent.

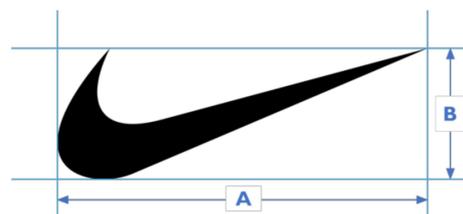
$$\text{Surface} = A \times B$$



Formes irrégulières

Si l'identification du fabricant ou du sponsor Est une forme irrégulière, un rectangle ou un carré sera trace autour de l'identification et les règles mathématiques utilisées pour calculer la surface d'un rectangle ou d'un carré s'appliquent.

$$\text{Surface} = A \times B$$



Formes combinées

Si l'identification du fabricant ou du sponsor combine le nom du fabricant/sponsor avec la marque d'identification du fabricant/sponsor un rectangle ou un carré sera trace autour de l'identification combine et la surface du rectangle ou du carré sera calculée dans son intégralité.

$$\text{Surface} = A \times B$$



Note : Dans tous les cas où l'article contient de la matière élastique (Tel LYCRA®), la taille d'identification autorisée sera mesurée étirée (c'est à dire comme portée par les athletes)



PENALITES POUR VIOLATIONS DE LA POLITIQUE D'UNIFORME

Toutes les amendes seront adressées à l'association membre concernée. Les pénalités s'appliquent pour tous les événements de World Curling.

Les amendes financières s'appliquent pour chaque violation par un ou plusieurs membres d'équipe pendant un événement. Des violations répétées résulteraient à des sanctions additionnelles.

En plus de l'amende susmentionnée toute marque d'identification sur des vêtements ou chaussures qui enfreint cette politique d'uniforme devra être couverte ou retirée pour l'intégralité de l'événement. Le ruban adhésif sur les accessoires n'est pas autorisé. Tout accessoire qui ne respecte pas la politique d'uniforme ne sera pas admis dans l'aire de jeu.

Exemple d'amende

Un/des joueur(s) ou officie(s) d'équipe ou plus, présent(s) sans marque d'identification de l'événement + un sponsor d'équipe non approuvé. (Une équipe viole deux règles).

L'amende financière totale pour un événement classé niveau 1 est 200 (pas de marque d'identification de l'événement) + 750 (Sponsor non approuvé) = 950 USD.

Non respect des délais de soumission

- L'association membre demande l'approbation du design des uniformes après la date limite.
- L'association membre demande l'approbation de la marque d'identification du sponsor après la date limite.

Violations majeures durant les championnats

- L'équipe se présente avec un uniforme non approuvé.
- Sponsor d'équipe non approuvé (une amende pour chaque écusson de sponsor non approuvé).

Violations mineures durant les championnats (y compris mais pas seulement)

- La marque d'identification du sponsor mal placée, nombre ou taille dépassés.
- La marque d'identification de l'événement ou l'identification du sponsor de l'événement manquante, mauvaise taille, mauvaise position.
- La marque d'identification d'un événement précédent ou la marque d'identification du sponsor de l'événement visible.
- La marque d'identification du fabricant mal placée, nombre ou taille dépassés.
- Signe de pays ou nom du joueur en mauvaise position, manquant ou hors limites.
- Mauvaise couleur du haut de l'uniforme.
- Mauvaise couleur de la couche de base ou du manchon de compression.

Note : Si une équipe commet d'autres violations d'uniforme pendant un événement, chaque violation encourra une amende (pénalité financière) comme ci-dessus.

PENALITES APPLIQUEES

Niveau de compétition	Compétition	Date limite non respectée	Violations majeures	Violations mineures
Niveau 1	WMCC WWCC WMDCC ECC-A	PCCC-A OQE OWG PWG	300	750 200
Niveau 2	WJCC WWhCC WWhMDC C	YOG WUG	300	300 150
Niveau 3	WJBCC WWhBCC ECC-B	PCCC-B WMDQE OQE-1 WJMDCC	300	200 100
Niveau 4	WMxCC WSCC	ECC-C	300	150 50

