

UEFA EURO 2016 FRANCE

SUPER VICTOR

MANUEL D'INSTRUCTIONS DU COSTUME DE MASCOTTE

UEFA Events SA
Route de Genève 46
CH-1260 Nyon 2
Switzerland
Contact: Adrian Wells
Adrian.Wells@uefa.ch
Tel: +41 848002727
www.uefa.com

EVENEMENTS MASCOTTE

Ces instructions sont destinées à assurer que chaque apparition de la mascotte respecte les valeurs du tournoi de l'UEFA EURO 2016.

Il est important que chaque apparition de la mascotte soit proprement arrangée, contrôlée et présentée, et que la mascotte soit proprement maintenue à tout moment.

Les informations ci-jointes sont conçues pour vous permettre de bénéficier au maximum de l'utilisation de la mascotte tout en assurant que les valeurs de l'UEFA EURO 2016 ne soient compromises.

Il est essentiel que tous les aspects de ce document soient compris et mis en œuvre. Une condition de l'utilisation de la mascotte est que vous acceptiez de vous engager à respecter ces instructions.

Le non-respect de ces instructions donne droit à l'UEFA de mettre fin à votre utilisation de la mascotte.

DEFINITIONS

Dans ces instructions:

“L'Artiste” définit le porteur du costume de la mascotte.

“Le Minder” définit la personne responsable d'habiller et d'assister la mascotte en public.

INTRODUCTION DE LA MASCOTTE

Pouvoirs de connexion

- Mi-enfant, mi-héros, il est doté the pouvoirs fantastiques grâce à son ballon, ses chaussures magiques et sa cape.
 - Le ballon de l'EURO 2016 lui permet de rassembler les foules et de délivrer son don pour le football au reste du monde.
 - La cape lui permet de voler tel un super-héros, et de parcourir le ciel européen.
 - Même s'il est capable de jouer tel une "Star", il est dévoué à partager sa passion pour le football, en interagissant avec les supporters, et en étant un lien entre les joueurs et le public.
-
- C'est un maître du jeu et de l'Art du football. Il est capable d'imaginer de nouveaux mouvements, styles et dribbles.
 - Il invente le football de demain.
 - Il apporte une énergie positive et une âme libre.
 - C'est un exemple pour les plus jeunes, ils veulent s'identifier à lui et lui ressembler.

Son histoire (avant la transformation)

- Un enfant ordinaire
- Très curieux et aventureux
- Pas le plus talentueux
- Parfois maladroit
- Son père était bon footballeur
- Il rêve de devenir aussi bon que son père
- Il est souvent sans réussite mais continue toujours de fournir des efforts
- Il aime communiquer avec les gens qui l'entourent

Son histoire (caractère de la mascotte)

- Mi-enfant, mi-héros
- Sa cape lui permet de voler autour du monde
- Ses chaussures lui donnent une technique incomparable
- Il créer un espace où les enfants puisse jouer
- Il rassemble les gens avec le pouvoir du football
- Il utilise la balle pour motive les autres à jouer avec lui
- Energétique, curieux, amical

GESTION D'ÉVÉNEMENTS DE LA MASCOTTE

Taille de l'Artiste: La taille de l'artiste doit être environ: 1.73m – 1.78m

Préparation de l'Artiste: Il est recommandé que l'Artiste porte des shorts et un T-shirt car il/elle transpirera pendant la journée (des t-shirts de rechange et une serviette peuvent être utiles).

Apparition de la mascotte: Lors de l'exécution, l'artiste ne doit pas apparaître en public sans être complètement et correctement habillé (voir «Habiller la mascotte»). Un vestiaire sécurisé, loin de la vue du public doit être fourni par le site.

Durée de l'apparition de la mascotte: Se mettre d'accord sur la durée d'apparition approprié avec le site à l'avance si possible. Il devrait y avoir un maximum de 40 minutes dans quelconque apparition par l'artiste dans le costume. Il doit y avoir un minimum de 20 minutes après chaque apparition de l'Artiste pour récupérer.

Silence: Lors d'apparitions, l'Artiste ne doit jamais parler au public. La communication doit se faire par des gestes (voir « Représenter la Mascotte ») avec l'aide du Minder quand nécessaire.

Minder: Le Minder doit rester avec la mascotte pour chaque apparition.

Signal d'urgence: L'Artiste et le Minder doivent désigner un signal d'urgence afin que l'Artiste puisse faire comprendre aux Minder qu'il/elle est en détresse.

Site: Assurez-vous que le lieu peut fournir un vestiaire loin de la vue du public et où l'Artiste peut laisser ses vêtements et objets de valeur lors des apparitions. Les toilettes ne sont pas acceptables.

Publicité: Veiller à ce que toute publicité de l'événement a été approuvé par l'UEFA ou l'autorité compétente. Rappelez-vous que la mascotte ne peut pas souscrire à n'importe quel lieu, produit ou service, ni ne peut être pris des photographies de lui pour profit, sauf sous autorisation.

Santé & Sécurité: Les costumes sont près du corps et de la tête et chaud. Aucun Artiste devrait porter le costume si il/elle souffre de claustrophobie ou a tout autre problème qui peut être aggravée par le port du costume.

Entretien de la mascotte: Toujours suivre attentivement les instructions sur l'entretien de la mascotte (voir “Après la Performance”).

Assurance: L'Artiste et le lieu doivent être assurés adéquatement.

HABILLER LA MASCOTTE

L'artiste ne doit pas porter de maquillage, de bijoux ou de lunettes dans le costume. Si il/elle porte des lentilles de contact, il/elle doit être conscient qu'il/elle ne peut pas atteindre ses yeux pour les ajuster une fois dans le costume.

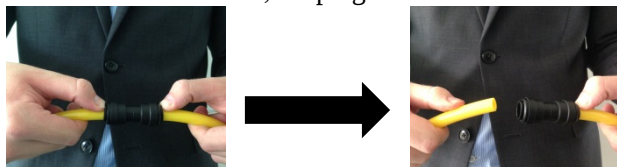
Le Minder doit aider l'Artiste à s'habiller et doit s'assurer que l'ensemble du costume est correctement enfilé avant que l'Artiste apparaisse en public.

L'artiste doit se changer uniquement dans la zone désignée et ne jamais mettre ou enlever une partie du costume devant un public, ou des clients.

L'ordre d'habillage suivant doit être suivi à la lettre:

- 1) **CAGOULE EN LYCRA** - Mettez sur la tête, les bras à travers des boucles élastiques;
- 2) **JAMBES EN LYCRA** - Enfiler, avec les pieds dans les étriers. Croiser les bretelles à l'avant et les passer dans les anneaux. Ajuster à la longueur voulue et fixer velcro ;
- 3) **CHAUSSETTES** - Enfiler;
- 4) **SOUS-CORPS EN MOUSSE** - Insérez et fixez les 2 cerceaux de couleur*. Enfiler. Fixer la fermeture à glissière et le crochet à l'arrière;
- 5) **BRAS EN LYCRA** - Enfiler. Passer les bandes velcro de couleur sur les épaules du sous-corps en mousse à travers des boucles en haut des bras. Les doubler sur eux-mêmes pour fixer;
- 6) **T-SHIRT** - Repoussez les gardes velcro sur les épaules du sous-corps. Enfiler et tirer vers le haut. Fixer aux velcros correspondant sur les épaules et fermer le zip à l'arrière ;
- 7) **SHORT** - Enfiler. Défaire gardes à l'intérieur de la ceinture du short et fixer aux bandes velcro correspondantes autour du bas du T-shirt;
- 8) **CHAUSSURES** - Chausser délicatement;
- 9) **CAPE** - Fixer aux crochets et aux bandes Velcro à l'arrière du t-shirt
- 10) **TETE** - Abaissez la jugulaire élastique et enfiler la tête doucement. *Il peut être plus facile de mettre la tête sur le côté, puis tourner une fois la tête rentrée pour faire face à l'avant (tout en libérant doucement emprise sur jugulaire).* Fixer la bande velcro à l'arrière du corps au velcro correspondant à l'intérieur de la tête du costume;
- 11) **GANTS** - Enfiler, les poignets dans les boucles élastiques.

*Pour ouvrir les cerceaux:



NB: VEILLER A CE QUE LA TETE SE TIENNE TOUJOURS DEBOUT ET NE PUISSE ROULER SUR ELLE-MEME ENTRE LES APPARITIONS ET LORSQU'ELLE N'EST PAS EN UTILISATION.

LE PORTEUR NE DOIT JAMAIS ÊTRE VU EN PUBLIC, A MOINS D'ÊTRE HABILLÉ ENTIÈREMENT ET CORRECTEMENT.

IL / ELLE NE DOIT JAMAIS PARLER EN PUBLIC

CECI EST LE COSTUME DEFINITIF DE LA MASCOTTE « **SUPER VICTOR** »
© **RAINBOW PRODUCTIONS LIMITED**

PORTER LA MASCOTTE

Le port de la mascotte est un travail extrêmement chaud et déshydratant. Boissons froides sont essentielles pendant les pauses.

Nous recommandons que le costume soit porté pendant pas plus de 40 minutes dans une quelconque session et qu'un maximum de cinq séances par jour soient effectuées.

Dans des conditions extrêmement chaudes, nous recommandons que la longueur de chaque session soit ramenée à 20-30 minutes.

La mascotte est construite pour un maximum d'authenticité, ce qui signifie que la vision est limitée. L'artiste doit se familiariser avec les limites de la vision disponibles avant de sortir en public.

Pendant les apparitions le Minder doit accompagner la mascotte à tout moment. Le Minder devrait aider en guidant l'Mascotte si nécessaire, et le protéger des enfants les plus exubérants. Le Minder peut aussi agir comme «interprète» en transmettant les réponses "chuchotés" à lui par la Mascotte en réponse aux questions des enfants.

Si l'artiste ne peut pas continuer avec la performance, il doit avoir un signal pré-arrangé " en personnage" pour transmettre son vœux au Minder qui peut ensuite escorter la Mascotte vers le vestiaire dès que possible.

Le Minder a le pouvoir de retirer la mascotte de toute situation qu'il croit présenter un risque de danger pour l'Artiste.

REPRESENTER LA MASCOTTE

Lorsque vous mettez le costume, essayer de devenir la vous-même mascotte.

Avant de sortir en public et essayer de pratiquer quelques poses devant un miroir tel que la pose signature - voir ci-dessous.

La Mascotte ne parle pas mais s'appuie sur le langage du corps. Vous devez utiliser des grandes pas, exagérées lors de la marche et d'utiliser de grands mouvements de bras et des gestes pour l'animer correctement. Le costume est plus grand que vous alors augmentez vos mouvements pour vous adapter!

Soyez prudent lorsque vous passez des portes comme il est beaucoup plus grand que vous et que vous souhaitez faire une belle entrée. Le Minder peut aider si nécessaire.

Quelques actions qui sont en accord avec le personnage:

- Faire la pose signature de Super Victor - posant comme pour voler avec le bras tendu (comme Superman). Essayez de “flick” la cape pour un effet supplémentaire.
- Poser avec votre pied gauche sur le ballon, avec la main gauche sur le genou.
- Si vous voyez un ballon, donner un coup de pied dedans (pas trop fort)
- Vous êtes naturellement curieux, donc 'enquêtez' sur votre lieu, quand nécessaire ayez regard interrogateur en maintenant un doigt à votre bouche et votre tête baissé.
- Donner des “high-five” en utilisant la paume de la main
- Donner des câlins aux enfants et aux adultes également
- Faire les mouvements de danse prescrits, en particulier si vous entendez jouer de la musique
- Faire le rapport avec les images de la Mascotte sur des biens ou des T-shirts en pointant sur l'image, puis pointant vers vous
- Rire en mettant la main sur votre ventre et en secouant les épaules quand vous voyez ou entendez quelque chose de drôle

- Lorsque vous marchez, mettre votre bras autour de quelqu'un et "escorter" les pendant quelque temps
- Soyez joueur, mais éviter de laisser les gifles devenir trop rudes
- Bougez votre tête et le corps constamment pour ajouter de la vie au costume - ceci substitue aux expressions faciales que le costume ne peut pas créer
- Poser pour des photos, mais n'oubliez pas de positionner la tête de telle sorte que l'œil de la mascotte soit en ligne avec la caméra. Si vous regardez dans l'appareil photo alors la mascotte ne fait pas nécessairement la même chose. Le Minder peut aider à guider votre position correctement.
- Rappelez-vous que mascotte est le représentant de l'UEFA EURO 2016 alors s'il le peut, il démontrera qu'il peut, ou faire semblant de jouer au football.

NE SURTOUT PAS:

- Parler dans le costume
- prendre ou maintenir les petits bébés ou enfants (les mains de la mascotte peuvent vous rendre maladroit) – il est préférable d'avoir maman / papa pour tenir le bébé à côté de vous
- caresser ou approcher des animaux
- boire d'alcool avant ou pendant l'utilisation du costume
- fumer ou boire en portant quelque partie du costume
- donner l'impression d'approuver d'un bien ou service (sauf si arrangé)
- apparaître avec d'autres mascottes (sauf si arrangé)
- rester immobile

Gardez à l'esprit que les petits enfants peuvent être dépassés par la taille d'un tel costume. Si les enfants sont effrayés, descendre sur un genou - au niveau de leur yeux - et essayer de susciter leur curiosité avec des mouvements doux de la tête et de la main. Vous pouvez également reculer de sorte que vous semblez un peu plus petit pour eux.

Rappelez-vous! Amusez-vous! Si vous vous amusez, alors la mascotte aussi, et il en sera de l'ensemble de votre public!

APRES LA PERFORMANCE

Après chaque représentation, l'artiste devrait enlever la tête dès qu'il est en toute sécurité loin de la vue du public et le placer à la verticale sur une table. Puis l'artiste devrait enlever le reste du costume, le pendre à l'air entre deux apparitions.

En quittant le site, l'Artiste doit cocher toutes les parties constitutives et les retourner au sac de transport.

À son retour à la base, le costume doit être vérifié pour tout dommage mineur et nettoyé selon les instructions d'entretien.

INSTRUCTIONS D'ENTRETIEN

NB: Les costumes ne doivent jamais être utilisés à l'extérieur sous une pluie battante!
Si le sol est boueux, toujours protéger les pieds avec un revêtement plastique.

CAGOULE EN LYCRA, JAMBES EN LYCRA, BRAS EN LYCRA, SOUS-CORPS EN MOUSSE, CHAUSSETTES, SHORT, T-SHIRT, GANTS

Retirer les cerceaux du sous-corps. Laver lorsque cela est nécessaire, sur un réglage FRAIS (40 ° maximum), utilisant de la poudre de lavage normal et adoucissant. Sécher à la machine sur un réglage FRAIS ou accrocher et laisser sécher naturellement.

NB: Lavez toujours les couleurs foncées séparément car les couleurs peuvent déteindre.

NB: Gardes velcro doivent toujours être fermés (velcro rugueuse couverte) lorsque le costume est lavé, pour éviter l'accrochage de tissus.

CAPE

Laver séparément, lorsque cela est nécessaire, sur un réglage FROID, utilisant de la poudre de lavage normal et adoucissant. Sécher à la machine sur le réglage froid ou accrocher et laisser sécher naturellement. PAS DE CHALEUR.

NB: Lavez toujours les couleurs foncées séparément car les couleurs peuvent déteindre.

NB: Gardes velcro doivent toujours être fermés (velcro rugueuse couverte) lorsque le costume est lavé, pour éviter l'accrochage de tissus.

TETE

Enlever les taches doucement lorsque cela est nécessaire en utilisant un chiffon propre, légèrement humide chiffon absorbant et une petite quantité de détergent liquide dilué. Détachant peut être utilisé sur les taches rebelles si nécessaire. Nous utilisons Vanish, K2r ou de la mousse Groom. Pour éviter un filigrane à l'état sec, utiliser un minimum d'eau, mais vaporisez toute la surface une fois qu'il a été détaché. **NE PAS IMMERGER OU SATURER.** Éponger ou essuyer. Un sèche-cheveux peut aussi être utilisé avec précaution.

NB: Soyez très prudent lorsque vous utilisez Vanish, Groom ou K2r car ils peuvent enlever la couleur. Il est également recommandé que le détachant soit testé sur une petite surface peu visible.

CHAUSSURES

Essuyer lorsque cela est nécessaire avec un chiffon humide en utilisant un peu d'eau et un détergent liquide. Rincez bien. **NE PAS IMMERGER OU SATURER.** Essuyer ou laisser sécher naturellement.

Si vous avez des questions concernant l'entretien de la mascotte, contacter le fabricant, Rainbow Productions:-

Tel: +44 20 8254 5300

Fax: +44 20 8254 5306

E-mail: info@rainbowproductions.co.uk

Website: www.rainbowproductions.co.uk

PARTIES CONSITUTIVES MASCOTTE

Cagoule beige en lycra

Jambes blanches en lycra

Chaussettes rouges

Sous-corps en mousse + 2 cerceaux

Bras blancs en lycra

T-shirt bleu et blanc

Short blanc avec ceinture bleue attachée

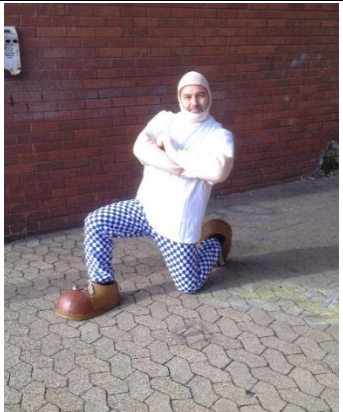
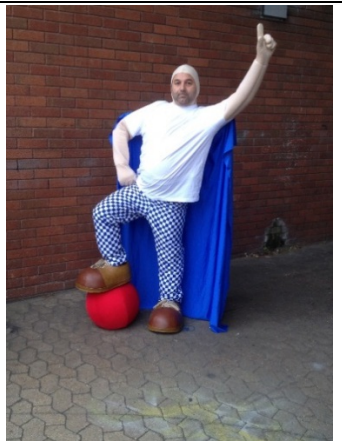
Chaussures blanches et bleues

Cape rouge

Tête avec cheveux bruns

Gants blanc bleu et rouge

Poses Mascotte

		
Number 1	Cheer	Hero
		
Strike	Photo Pose with Child	Cool Dude
		
Super Hero	Number 1 Strike	Ball Pose
		

