



## Reglement Kledingplan E.M.M.'21

1. Ieder spelend lid van E.M.M.'21 is automatisch deelnemer aan het kledingplan.
2. Dit kledingplan voorziet in een wedstrijdtenue. Het shirt is voorzien van dezelfde sponsornaam voor alle spelers/speelsters. Dit tenue bestaat uit:

<b>Hockey Reece</b>		<b>Voetbal Stanno</b>
Wedstrijdshirt	Kledingplan	Wedstrijdshirt
Wedstrijdbroekje/rokje	Kledingplan	wedstrijdbroekje
Trui	Kledingplan	Ziptop
Tas	Kledingplan	Tas
Wedstrijdsokken	Eenmalig	Wedstrijdsokken
Trainingsbroek	Eenmalig	Trainingsbroek

### Uitgifte en omruilen kleding

3. De uitgifte van de kleding wordt door de kledingcommissie gedaan aan elk lid persoonlijk.
4. Kleding is alleen op te halen wanneer men een afhaalbericht heeft ontvangen. Niet-opgehaalde bestellingen komen na 1 maand te vervallen.
5. Op het moment dat de kleding te klein (of te groot) is geworden, is het mogelijk om dit te ruilen bij de kledingcommissie. Hiervoor dient een inruil verzoek ingediend te worden via de kledingplan besteltool, deze is te vinden op de E.M.M.'21 website. Ook hiervoor geldt dat de kleding alleen op te halen is wanneer men een afhaalbericht heeft ontvangen. Niet-opgehaalde bestellingen komen na 1 maand te vervallen.



### **Gebruik kleding**

6. Iedere speler/speelster van E.M.M. '21 is verplicht tot het dragen van sokken zoals is weergegeven in de clublijn van E.M.M. '21.

De kousen/sokken maken geen onderdeel uit van de kleding en worden eenmalig uitgereikt en dienen daarna zelf te worden aangeschaft, voor spelers zwarte/met een rode band en de naam van club in de sokken en voor de voetbalkeepers groene sokken.

De sokken zijn tegen pin betaling verkrijgbaar bij de kledingcommissie. Kijk voor de openingstijden van de kledingcommissie op de website van E.M.M.'21.

7. Bij alle uit- en thuiswedstrijden en toernooien wordt altijd in het wedstrijdtenue van E.M.M. '21 gespeeld, zoals bij punt 2 beschreven.
8. Het is deelnemers niet toegestaan om kleding te voorzien van een markering (bijv. naam in het shirt of label). Bij constatering bij inleveren of achteraf dient men het kledingstuk per pin betaling af te rekenen bij de kledingcommissie.
9. Het is deelnemers niet toegestaan de kleding aan te (laten) passen en/of te (laten) voorzien van (eigen) sponsoruitingen of andere uitingen, zoals bijvoorbeeld rugnummers.
10. De kleding mag uitsluitend tijdens wedstrijden gedragen worden. Dus niet op de training. Wil je een eigen trainingsset aanschaffen dan kan dat via onderstaande ledenwebshops:  
Voetbal: <https://clubs.stanno.com/nl/emm-21-voetbal/clubcollectie>  
Hockey: <https://clubs.reeceaustralia.com/nl/emm-21-hockey/clubcollectie>
11. Het is niet toegestaan de kleding uit te lenen aan derden.

### **Behandelen kleding**

12. De individuele kleding wordt na elke wedstrijd gewassen conform het wasvoorschrift (bijgeleverd) door de speler/ouder zelf. Wassen op 30 graden, binnenste buiten en zonder bleekmiddel en wasverzachter. Kleding mag absoluut niet in de wasdroger.



13. E.M.M. '21 vervangt alleen de kleding binnen 4 jaar als aangetoond kan worden dat schade door slijtage of weef/fabricagefouten is ontstaan. Bij schade door vernieling of fouten bij het wassen zijn de kosten van vervanging van de kleding voor de speler.

### **Inleveren kleding bij beëindigen lidmaatschap**

14. Indien een speler stopt dient de kleding en tas die in bruikleen is uitgegeven, binnen drie weken ingeleverd te worden bij de kledingcommissie.
15. Wordt bij het inleveren geconstateerd dat niet alles is ingeleverd, moeten de ontbrekende artikelen direct via een pinbetaling worden afgerekend. Dit kan niet contant.
16. Pas als de kleding is ingeleverd kan een speler volledig uitgeschreven worden en eventueel bij een andere vereniging gaan spelen. Als het lid de kleding en tas niet binnen de gestelde termijn inlevert bij de kledingcommissie wordt het kledingpakket volledig doorbelast conform de marktwaarde via een automatische incasso.

### **Algemeen**

17. In gevallen waarin het reglement niet voorziet, beslist de kledingcommissie in overleg met het bestuur.