



## LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI

COMUNICATO UFFICIALE N. 16 DEL 6 agosto 2008

### REGOLAMENTO DELLE DIVISE DA GIUOCO

#### ART. 1 - *Ambito di applicazione e criterio generale*

1. Il presente Regolamento si applica alle competizioni ufficiali organizzate dalla Lega Nazionale Professionisti.
2. Tutto ciò che non è esplicitamente consentito dal presente Regolamento deve intendersi come espressamente vietato.

#### ART. 2 - *Colori*

1. Ogni Società deve disporre di una prima divisa da gioco, con i propri colori ufficiali, che dovrà utilizzare nelle partite interne e in tutte le partite esterne in cui non vi sia confondibilità di colori con la squadra avversaria, e di una seconda divisa (più eventuali altre), che dovrà essere notevolmente diversa ed in contrasto con la prima.
2. Salvo il caso in cui i colori sociali siano più di tre, nessun elemento (maglia, pantaloncini e calzettoni) della divisa indossata dai calciatori di movimento può contenere più di tre colori, senza considerare i colori utilizzati per le scritte (numero, nome del calciatore, sponsor, ecc.). Se vengono utilizzati tre colori, uno deve essere chiaramente dominante sulla superficie della maglia, dei pantaloncini e dei calzettoni e gli altri colori devono essere chiaramente colori secondari. Per quanto riguarda i calzettoni, anche nel caso in cui i colori utilizzati siano solo due, uno di questi deve essere chiaramente dominante sulla superficie del calzettone stesso ed il secondo apparire come colore inequivocabilmente secondario.
3. E' autorizzato l'utilizzo di un quarto colore sulle maglie di gioco, lo stesso usato per le scritte, a condizione che questo copra solo una parte molto piccola della superficie della maglia e che sia utilizzato unicamente per piccoli elementi puramente decorativi.
4. Il colore principale deve essere sostanzialmente equivalente sul davanti e sul dietro di ogni elemento delle divise da gioco (maglie, pantaloncini e calzettoni).
5. I colori delle divise dei portieri (maglia, pantaloncini e calzettoni) devono essere chiaramente diversi da quelli indossati dagli altri calciatori della squadra.



SUPERCOPPA  
TIM



SUPERCOPPA  
PRIMAVERA  
TIM



### ART. 3 *Numeri*

1. I numeri devono comparire al centro della schiena di tutte le maglie ed avere altezza compresa fra 25 e 35 cm. I numeri devono altresì comparire sul davanti dei pantaloncini, su una o sull'altra gamba, in qualsiasi posizione. Questi numeri devono essere compresi tra 10 e 15 cm in altezza.
2. I numeri devono essere di un unico colore e devono essere chiaramente distinguibili dal colore dello sfondo su cui sono collocati (chiaro su scuro e viceversa). Devono inoltre essere leggibili anche a notevoli distanze da parte degli spettatori allo stadio o davanti allo schermo televisivo. Nel caso di maglie rigate è indicato un fondo di colore neutro (molto chiaro o molto scuro a seconda del colore del numero). In ogni caso, per migliorarne la leggibilità, è consentito che i numeri abbiano un profilo di colore diverso da quello unico previsto per gli stessi.
3. I numeri non devono contenere pubblicità o elementi grafici diversi da quanto di seguito previsto. Ogni singola cifra che compone il numero apposto al centro della schiena può contenere, nella parte bassa della stessa e per una superficie massima di 5 cm<sup>2</sup>, lo stemma della società.
4. Ogni Società è tenuta ad assegnare un numero di maglia a tutti i calciatori professionisti in organico all'inizio del Campionato, anche se temporaneamente impossibilitati a prendere parte alle gare, nonché ai giovani che vengono impiegati in gare ufficiali. Il calciatore manterrà il numero assegnatogli sino al termine della stagione o, comunque, sino a quando dovesse trasferirsi ad altra Società.
5. L'attribuzione dei numeri ai calciatori può essere fatta liberamente, dal numero 1 al numero 99.
6. Le Società sono tenute a depositare in Lega, prima che inizi il Campionato, la lista completa della numerazione del proprio organico, con l'obbligo di comunicare le variazioni ogni qualvolta queste si verifichino.

### ART. 4 - *Nomi dei calciatori*

1. I nomi dei calciatori devono essere applicati sul dorso delle maglie da gioco, con disposizione orizzontale, anche lievemente arcuata, fra il colletto ed il numero. Il nome dei calciatori deve essere leggibile.
2. I caratteri delle lettere che compongono la scritta devono avere un'altezza massima di 7,5 cm.
3. Di ogni calciatore deve figurare sulla maglia solo il cognome. In caso di omonimia fra due o più calciatori della stessa Società, il cognome deve essere preceduto dall'iniziale del nome. I calciatori noti mediante soprannome, o parte delle generalità non coincidente con il cognome, devono essere identificati sulla maglia con il nome o il soprannome da cui deriva la loro popolarità.
4. Non è consentito alterare i nomi. Esclusivamente per motivi di spazio sono consentite abbreviazioni di nomi particolarmente lunghi.

## ART. 5 - *Stemma e nome della Società*

1. Lo stemma della Società può essere apposto in forma applicata, ricamata, stampata, ecc., una sola volta sulla maglia, una sola volta sui pantaloncini, una sola volta su ciascun calzettone e una volta in ognuna delle cifre che compongono il numero apposto al centro della schiena.
2. Lo stemma della Società deve essere contenuto nelle seguenti dimensioni massime:

a)	<b><u>maglia:</u></b>	100 cm <sup>2</sup> ;
b)	<b><u>pantaloncini:</u></b>	50 cm <sup>2</sup> ;
c)	<b><u>calzettoni:</u></b>	50 cm <sup>2</sup> ;
d)	<b><u>numeri:</u></b>	5 cm <sup>2</sup> ;
3. Lo stemma o il nome della Società (o l'abbreviazione) possono inoltre comparire, anche solo in parte, sulla maglia e sui pantaloncini sia in jacquard che in altra forma simile; tuttavia la citata forma non deve mai essere dominante sui colori della divisa o danneggiarne la distinguibilità.
4. Il nome, la mascotte ufficiale o il simbolo ufficiale della Società, privi di pubblicità o altri elementi grafici, possono anche essere cuciti o stampati una volta sull'interno, sull'esterno o in prossimità del colletto. La scritta non deve, comunque, superare i 2 cm in altezza e la superficie non deve superare i 12 cm<sup>2</sup>.

## ART. 6 - *Pubblicità dello sponsor*

1. Si intende per sponsor il nome, il marchio, il logo, il prodotto e/o il servizio di un'azienda.
2. E' vietato recare pubblicità a categorie di prodotti per i quali esista esplicito divieto di legge, nonché slogan di natura politica, confessionale o razziale, o di cause che offendono il comune senso della decenza.
3. La pubblicità dello sponsor è consentita solo sul davanti della maglia e la superficie totale occupata dalla stessa non deve superare i 250 cm<sup>2</sup>. La pubblicità dello sponsor non è consentita sulle maniche, sul retro e sul colletto della maglia da gioco.
4. Lo spazio di 250 cm<sup>2</sup> può essere utilizzato da un numero massimo di 2 sponsor per gara. Lo spazio in questione può essere, nel rispetto del comma precedente, non contiguo.
5. Le Società hanno la facoltà di utilizzare sponsor diversi per ogni gara. Le divise ufficiali da gioco devono in ogni caso essere depositate e approvate dalla LNP secondo quanto previsto dal successivo articolo 10.
6. La pubblicità dello sponsor non è consentita sui pantaloncini, sui calzettoni e all'interno dei numeri. Esclusivamente per le società partecipanti al Campionato di Serie B TIM, a titolo sperimentale per le stagioni sportive 2008/2009 e 2009/2010, è consentita la pubblicità dello sponsor anche sui pantaloncini. La pubblicità dello sponsor è consentita solo sul davanti dei pantaloncini e la superficie occupata dalla stessa non deve superare i 40 cm<sup>2</sup>. Lo spazio di 40 cm<sup>2</sup> deve essere utilizzato da un unico sponsor.
7. Il criterio per la misurazione della pubblicità è il seguente: si misurano - vuoto per pieno - le singole unità di cui si compone il marchio, intendendo per "unità": nel caso di scritte, ogni singola parola; nel caso di loghi, l'intera superficie dell'elaborazione grafica costituente il logo. Si considera superficie di ogni singola unità (parola o logo) la forma geometrica piana regolare nella quale l'unità può essere inscritta.

8. Società appartenenti allo stesso Campionato possono utilizzare la pubblicità degli stessi sponsor sulle maglie da gioco.

#### ART. 7 - *Pubblicità del fornitore dell'abbigliamento sportivo*

1. Sulle divise da gioco può essere apposto il marchio del fornitore dell'abbigliamento sportivo.
2. Il fornitore dell'abbigliamento sportivo non è necessariamente il produttore dello stesso.
3. Il fornitore dell'abbigliamento sportivo può apporre sulle divise da gioco il proprio marchio o nome nel rispetto delle seguenti norme:
  - a) **maglia:** un marchio o scritta sulla parte anteriore di dimensione **non superiore** a 20 cm<sup>2</sup>;
  - b) **pantaloncini:** un marchio o scritta di dimensione **non superiore** a 20 cm<sup>2</sup>;
  - c) **calzettoni:** un marchio o scritta di dimensione **non superiore** a 20 cm<sup>2</sup> su ciascun calzettone.
4. Per la misurazione dei marchi si applica il criterio di cui all'art. 6, comma 7, che precede.
5. Il fornitore dell'abbigliamento sportivo può inoltre apporre sulle divise da gioco il proprio logo figurativo (esclusi caratteri alfabetici) nelle seguenti forme:
  - a) **maglia:** una striscia di larghezza **non superiore** a 10 cm sul fondo della manica (sinistra e destra) o lungo la cucitura esterna di ciascuna manica o lungo la cucitura esterna della maglia (dal giro manica al fondo della maglia).
  - b) **pantaloncini:** una striscia di larghezza **non superiore** a 10 cm sull'orlo inferiore (gamba sinistra e destra) o lungo la cucitura esterna (gamba sinistra e destra).
  - c) **calzettoni:** una striscia di larghezza **non superiore** a 5 cm sul bordo superiore di ciascun calzettone o sulla parte superiore della caviglia.
6. Il marchio o il nome del solo fornitore dell'abbigliamento sportivo può essere inoltre incluso nello jacquard del tessuto della maglia e/o dei pantaloncini, a condizione che non sia dominante e che non impedisca ai colori di essere facilmente distinguibili.
7. Sul davanti della maglia può comparire il marchio di qualità del solo fornitore dell'abbigliamento sportivo, della superficie massima di 20 cm<sup>2</sup>. Il bordo superiore di tale marchio deve essere situato a non più di 12 cm dall'orlo inferiore della maglia.
8. Le Società possono avere un fornitore dell'abbigliamento sportivo per il Campionato e un altro per la Coppa Italia.

#### ART. 8 - *Patch della Lega Calcio*

1. Sulla parte alta della manica destra di tutte le maglie da gioco utilizzate nelle gare ufficiali, a circa 7 cm dall'attaccatura della spalla, deve essere apposto il patch "Lega Calcio" - del

diametro di 7 cm e diverso per ogni competizione (Serie A TIM, Serie B TIM, TIM CUP, Supercoppa TIM e competizioni Primavera TIM) -, distribuito a cura della LNP a tutte le Società. Tale disposizione è valida anche per le maglie delle squadre “Primavera” (Primavera TIM).

#### **ART. 9 – *Sottomaglie, sottopantaloncini e fasciature***

1. Le maglie indossate dai calciatori sotto le casacche ufficiali da gioco devono essere prive di scritte o immagini che non siano i loghi o le scritte della Società e dei suoi sponsor.
2. E' consentito l'utilizzo da parte dei calciatori di sottomaglie a maniche lunghe sotto le casacche ufficiali a maniche corte, purché le sottomaglie siano dello stesso colore dominante della maglia da gioco, in modo da non generare confusione negli ufficiali di gara e negli spettatori.
3. I sottopantaloncini o gli scaldamuscoli indossati dai calciatori sotto i pantaloncini della divisa ufficiale devono essere privi di scritte o immagini che non siano i loghi o le scritte della Società e dei suoi sponsor.
4. E' consentito l'utilizzo da parte dei calciatori di sottopantaloncini o scaldamuscoli che siano visibili al di sotto dei pantaloncini della divisa ufficiale, purché gli stessi siano dello stesso colore dominante dei pantaloncini da gioco.
5. E' consentita l'applicazione delle fasciature sui calzettoni da gioco, purché le stesse siano prive di scritte o immagini.
6. Le fasciature applicate al di sotto dei calzettoni non sono soggette ad alcuna limitazione di colore; le fasciature applicate al di sopra dei calzettoni devono essere del medesimo colore dominante dei calzettoni da gioco.

#### **ART. 10 - *Approvazione delle divise da gioco***

1. Le Società sono tenute ad ottenere l'approvazione scritta della Lega prima di indossare le divise in gare di competizioni ufficiali della Lega stessa.
2. Al fine di ottenere l'approvazione, deve essere sottoposto alla Segreteria della Lega un campione di tutte le divise da gioco a disposizione di ogni Società (prima, seconda ed eventuali ulteriori), comprese le divise dei portieri. Il deposito deve avvenire entro l'inizio della stagione sportiva in cui gli indumenti devono essere usati o, comunque, entro le 48 ore precedente la gara in cui saranno indossate nel caso in cui vi sia una modifica delle divise o venga stipulato un nuovo contratto di sponsorizzazione dopo l'inizio della stagione. La Lega comunica l'approvazione o i motivi della mancata approvazione entro sette giorni dal ricevimento degli indumenti. Tale termine è abbreviato a 24 ore nel caso di depositi avvenuti entro le 48 ore precedenti la gara.
3. I fornitori di abbigliamento possono sottoporre alla Lega in anticipo, al fine di ottenerne il parere, campioni di divise, anche se non definitive.
4. Il deposito delle divise dovrà sempre essere accompagnato da una relazione dell'azienda fornitrice dell'abbigliamento, che dia ogni più ampia spiegazione sui marchi, nomi ed elementi grafici ivi presenti e suggerisca il proprio criterio - coerente con l'art. 6, comma 7, che precede - per la misurazione dei marchi.
5. La Lega Nazionale Professionisti, disporrà rigorosi ed assidui controlli in occasione delle gare ufficiali. Tali controlli avranno lo scopo di verificare, tra l'altro, se le divise di gioco utilizzate siano conformi a quelle depositate e autorizzate.

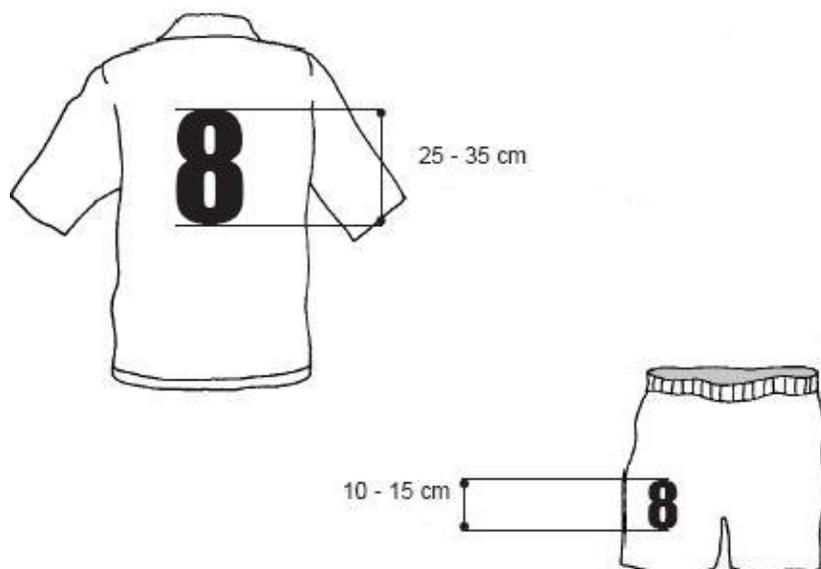
6. La Lega Nazionale Professionisti deferirà ai competenti Organi Disciplinari, con richiesta di sanzioni, le Società di appartenenza:
- che, in occasione di gare ufficiali, abbiano ad apporre marchi e/o scritte sugli indumenti di gioco senza che sia stata richiesta ed ottenuta la preventiva autorizzazione della Lega stessa;
  - che disattendano il presente Regolamento per quanto riguarda le dimensioni, la localizzazione e l'ammissibilità di marchi, scritte o elementi grafici pubblicitari;
  - che si rendano comunque responsabili di violazioni dei regolamenti federali o delle disposizioni in materia emanate dalla Lega stessa.

PUBBLICATO IN MILANO IL 6 AGOSTO 2008

IL PRESIDENTE  
Antonio Matarrese

## ALLEGATI

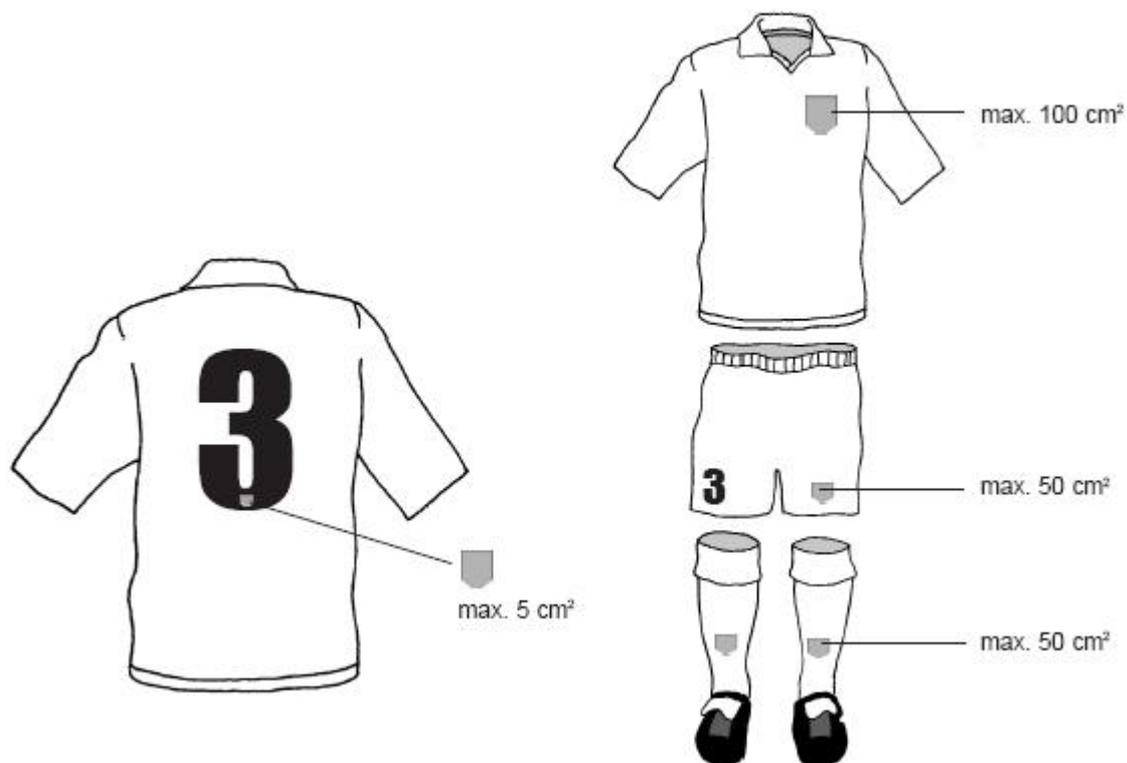
### ARTICOLO 3 – Numeri



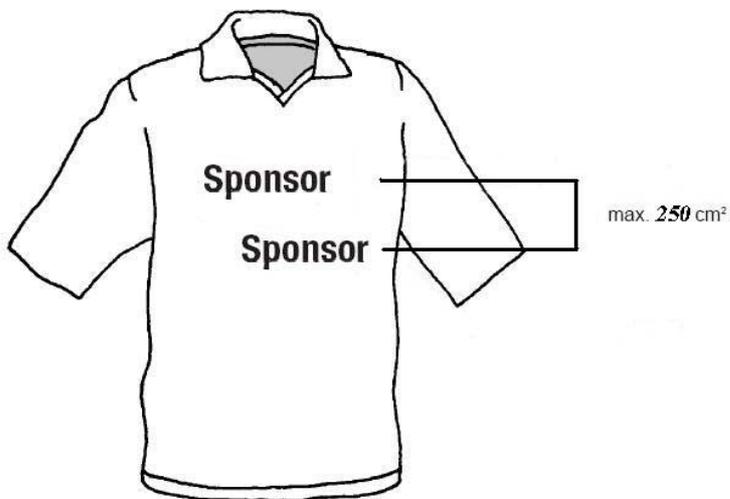
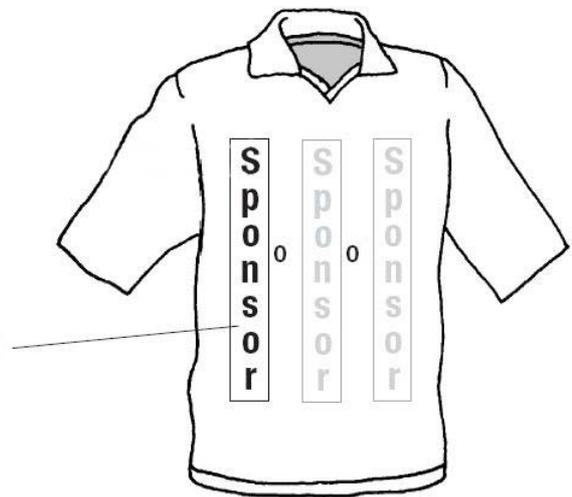
### ARTICOLO 4 – Nomi dei calciatori



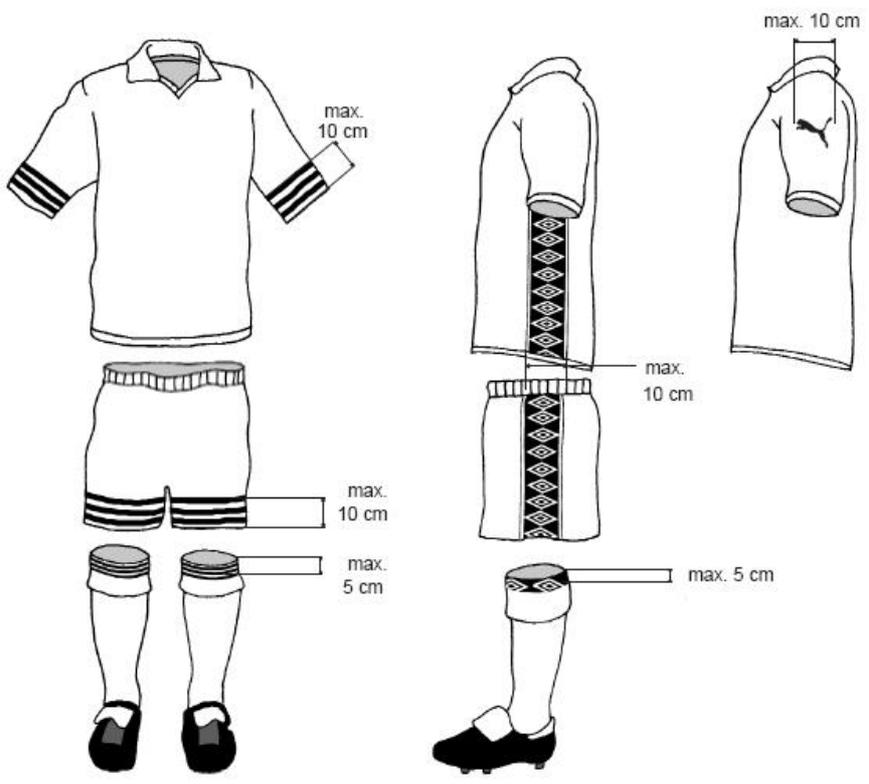
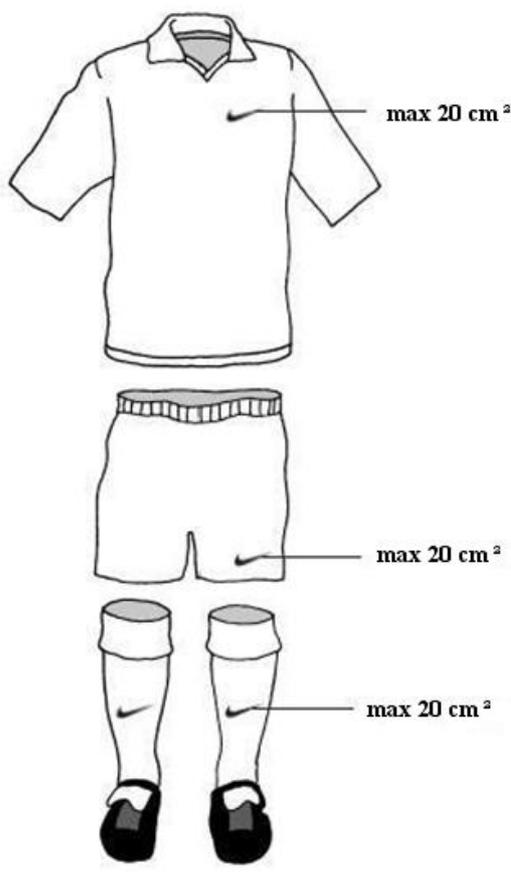
**ARTICOLO 5 – Stemma e nome della Società**



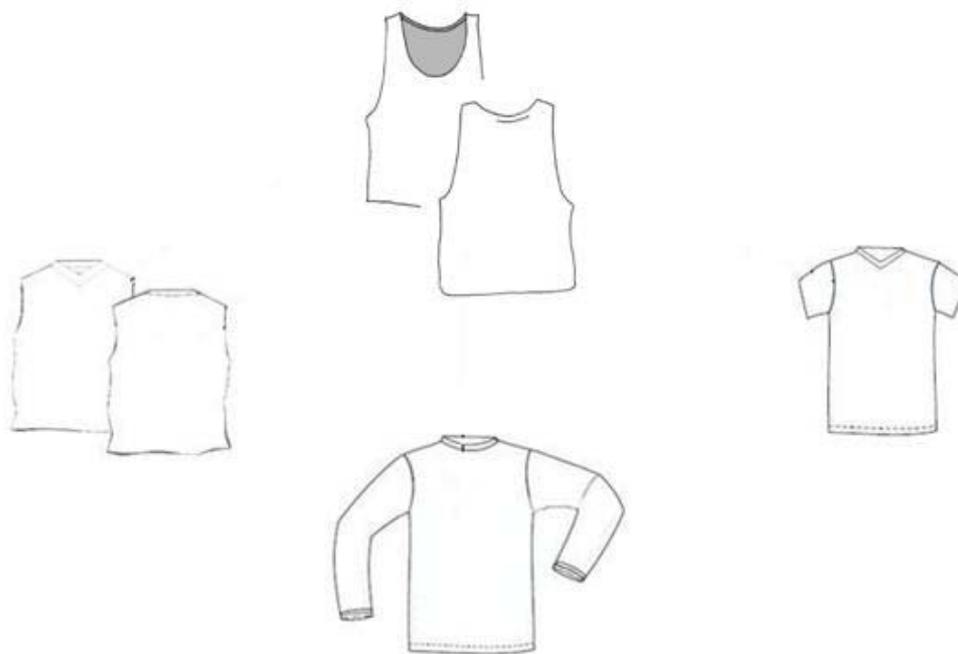
**ARTICOLO 6 – Pubblicità dello sponsor**



**ARTICOLO 7 – Pubblicità del fornitore dell'abbigliamento sportivo**



## ARTICOLO 9 – *Sottomaglie*

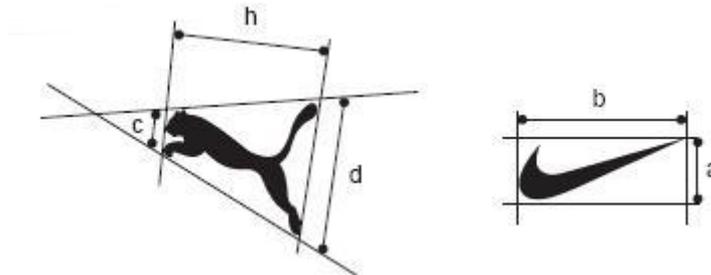


Divieto di scritte o immagini che non siano i loghi o le scritte della Società e dei suoi sponsor.

## PROCEDURE DI MISURAZIONE

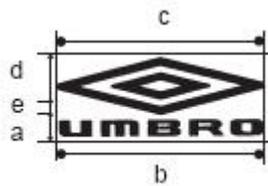
### A) IDENTIFICAZIONE DEL PRODUTTORE

#### a) logo del produttore



1. Il logo “Puma” viene misurato secondo la seguente formula: (“c” + “d”) : 2 moltiplicato per “h”.
2. Il logo “Nike” viene misurato moltiplicando “a” e “b”.

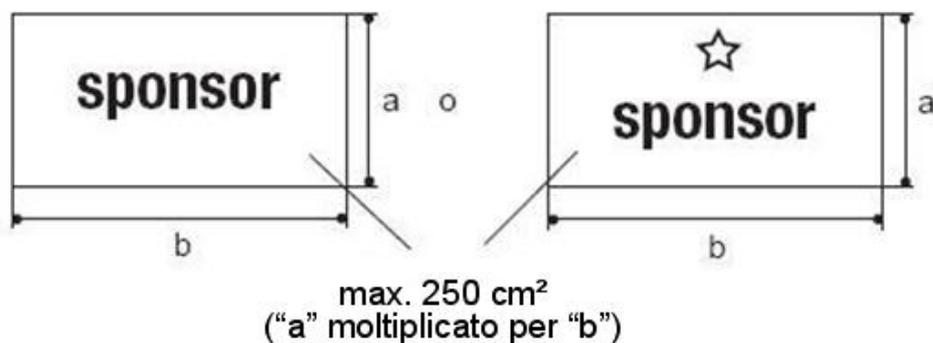
#### b) logo figurativo del produttore / linea di prodotto



1. La scritta “Umbro” viene misurata separatamente moltiplicando “a” e “b”.
2. Il logo “Umbro” viene misurato separatamente moltiplicando “c” e “d”.

## B) PUBBLICITA' DELLO SPONSOR

a) pubblicità dello sponsor su patch neutrale o di colore diverso dalla maglia



b) pubblicità dello sponsor in base ai colori di maglia

\*solo una unità (nome o logo "sponsor"):



Le lettere (nome) o il logo "sponsor" dovranno essere misurate come un rettangolo ("a" moltiplicato per "b") e non devono eccedere i 250 cm<sup>2</sup>.

\*più di una unità:



1. La pubblicità dello sponsor è suddivisa in due unità: nome e logo.
2. Le lettere (nome) "sponsor" dovranno essere misurate come un rettangolo ("a" moltiplicato per "b")
3. Il logo (stella) dovrà essere misurato come un cerchio ("c").
4. L'area totale del nome e del logo non deve eccedere i 250 cm<sup>2</sup>.
5. La distanza tra il nome ed il logo ("d") non deve eccedere i 2 cm.