

# COMUNICATO UFFICIALE N. 23

DEL 25 AGOSTO 2018



Milano, 25 agosto 2018

## REGOLAMENTO DELLE DIVISE DA GIOCO

### Articolo 1

#### *Ambito di applicazione e criterio generale*

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

---

### Articolo 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 nelle 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. A titolo esemplificativo, si considerano notevolmente diverse ed in contrasto tra loro, le divise da gioco che non generano confondibilità di colori se indossate da due squadre contrapposte.
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. È 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.

23/62

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.
6. In ogni caso, spetta esclusivamente all'arbitro la decisione finale sull'eventuale confondibilità dei colori delle due squadre in campo. In tal caso, l'arbitro può richiedere anche alla squadra di casa di indossare altri colori.
7. Tutti i calciatori di movimento devono utilizzare divise da gioco identiche tra loro.

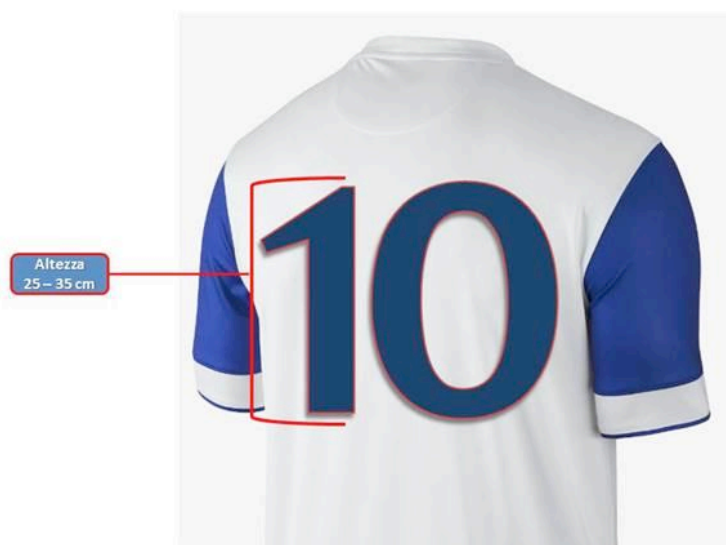
---

### **Articolo 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 ed in ogni caso in contrasto con il 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 scritte, 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 ufficiale della Società o un altro simbolo che sia chiaramente riconducibile alla Società stessa.
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 dell'inizio del Campionato, la lista completa della numerazione del proprio organico, con l'obbligo di comunicare le variazioni ogni qualvolta queste si verificano.

### *Articolo 3 - Numeri*



---

### **Articolo 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 il cognome. In caso di omonimia fra due o più calciatori della stessa Società, il cognome deve essere preceduto o seguito dall'iniziale del nome. I calciatori noti mediante il nome, il 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.
5. Nell'ambito della stessa gara, è consentito a ciascuna Società l'utilizzo di un solo carattere per tutti i nomi ed un solo carattere per tutti i numeri apposti su ciascuna delle divise da gioco.

*Articolo 4 – Nomi dei Calciatori*



---

**Articolo 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. **maglia:** 100 cm<sup>2</sup>;
  - b. **pantaloncini:** 50 cm<sup>2</sup>;
  - c. **calzettoni:** 50 cm<sup>2</sup>;
  - d. **numeri:** 5 cm<sup>2</sup>.
3. Lo stemma, il nome o il soprannome della Società (o l'abbreviazione), o un simbolo ad essa chiaramente riconducibile 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. Lo stemma, il nome o il soprannome della Società (o l'abbreviazione), un motto, una frase o un simbolo ad essa chiaramente riconducibile 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>.

*Articolo 5 – Stemma e Nome della Società*



*Articolo 5 – Stemma e Nome della Società*



---

**Articolo 6**  
**Fregi Ufficiali**

1. La Società che nella stagione precedente si sia aggiudicata la vittoria del Campionato appone sulla propria maglia lo scudetto tricolore. Tale fregio può

essere apposto in forma applicata, ricamata, stampata, ecc., una sola volta sul davanti della maglia e dovrà essere contenuto nella dimensione massima di 50 cm<sup>2</sup>.

2. La Società che nella stagione precedente si sia aggiudicata la vittoria della Coppa Italia appone sulla propria maglia la coccarda tricolore. Tale fregio può essere apposto in forma applicata, ricamata, stampata, ecc., una sola volta sul davanti della maglia e dovrà essere contenuto nella dimensione massima di 50 cm<sup>2</sup>.
3. Eventuali posizionamenti alternativi dei fregi ufficiali (scudetto e coccarda) dovranno essere approvati dalla Lega Nazionale Professionisti Serie A secondo quanto previsto al successivo **Articolo 13**.

*Articolo 6 – Fregi Ufficiali*



**Articolo 7**  
**Spazi Riservati alla Pubblicità degli Sponsor**

1. Si intende per sponsor il nome, il marchio, il logo, il prodotto e/o il servizio di un'azienda.
2. È vietato pubblicizzare categorie di prodotti per i quali esista esplicito divieto di legge, nonché slogan di natura politica, confessionale o razziale, o cause che offendono il comune senso della decenza.
3. La pubblicità degli sponsor è consentita sul davanti della maglia, sul retro della stessa (sotto il numero) e sulla manica sinistra della maglia; la superficie totale occupata dalla pubblicità non deve superare i 650 cm<sup>2</sup>, così suddivisi:
  - a. fronte maglia: 350 cm<sup>2</sup>
  - b. retro maglia: 200 cm<sup>2</sup>
  - c. manica sinistra: 100 cm<sup>2</sup>

La pubblicità degli sponsor non è consentita sulla manica destra e sul colletto della maglia da gioco.

4. Lo spazio di 350 cm<sup>2</sup> sul davanti della maglia può essere riservato ad un numero massimo di 2 sponsor per gara, con il limite massimo di 250 cm<sup>2</sup> destinabili ad un singolo sponsor. Gli spazi in questione possono essere, nel rispetto del comma precedente, non contigui.
5. Lo spazio di 200 cm<sup>2</sup> individuato sotto il numero sul retro della maglia può essere riservato ad un solo sponsor per gara.
6. Lo spazio di 100 cm<sup>2</sup> individuato sulla manica sinistra della maglia può essere riservato ad un solo sponsor per gara.
7. 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 Lega Nazionale Professionisti Serie A secondo quanto previsto dal successivo **Articolo 13**. La pubblicità degli sponsor non è consentita sui pantaloncini, sui calzettoni e all'interno dei numeri.
8. Più Società di Serie A possono utilizzare la pubblicità degli stessi sponsor sulle maglie da gioco.
9. Nell'ambito della stessa gara, le maglie da gioco di ciascuna Società dovranno essere identiche tra loro in termini di presenza degli sponsor nonché di posizionamento e dimensioni degli stessi.



*Articolo 7 – Spazi Riservati alla Pubblicità degli Sponsor*



## Articolo 7 – Spazi Riservati alla Pubblicità degli Sponsor



---

## Articolo 8

### Spazi Riservati alla Pubblicità del Fornitore dell'Abbigliamento Sportivo (Sponsor Tecnico)

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. **pantaloni:** un marchio o scritta di dimensione **non superiore** a 20 cm<sup>2</sup>;
  - c. **calzetti:** un marchio o scritta di dimensione **non superiore** a 20 cm<sup>2</sup> su ciascun calzettone.
4. 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.
5. 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.
  6. 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.
  7. Le Società possono avere un fornitore dell'abbigliamento sportivo diverso per ogni competizione organizzata dalla Lega Nazionale Professionisti Serie A.

*Articolo 8 – Spazi Riservati alla Pubblicità del Fornitore dell'Abbigliamento Sportivo*



*Articolo 8 – Spazi Riservati alla Pubblicità del Fornitore dell'Abbigliamento Sportivo*



## Articolo 9 Patch della Competizione

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 della competizione disputata, diverso per ogni competizione (Serie A TIM, Coppa Italia, Supercoppa Italiana e competizioni Primavera TIM), dell'altezza di 7,5 cm.
2. La Lega si riserva la facoltà, in occasione degli eventi da essa direttamente organizzati (Finale Coppa Italia, Supercoppa Italiana, ecc.) di realizzare un patch celebrativo che sarà utilizzato in aggiunta al patch della competizione; tale patch sarà apposto sulla parte alta della manica sinistra di tutte le maglie da gioco utilizzate nelle gare in questione, a circa 7 cm dall'attaccatura della spalla, sopra o sotto l'eventuale sponsor commerciale della Società.
3. I patch sono distribuiti a cura della Lega Nazionale Professionisti Serie A a tutte le Società.
4. La Lega si riserva la facoltà, in casi eccezionali, di autorizzare ciascuna Società all'utilizzo di un patch celebrativo in aggiunta al patch della competizione; tale patch sarà posizionato sulla parte alta della manica sinistra, a circa 7 cm dall'attaccatura della spalla di tutte le maglie da gioco utilizzate nella gara per la quale la Società avrà avanzato apposita richiesta, sopra o sotto l'eventuale sponsor commerciale della Società. Tale autorizzazione sarà concessa per una sola gara.

*Articolo 9 – Patch della Competizione*



## **Articolo 10**

### ***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 che siano visibili al di sotto della maglia ufficiale, purché le stesse siano dello stesso colore dominante della maglia da gioco.
  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 di fasciature sui calzettoni da gioco, purché le stesse siano prive di scritte o immagini e siano del medesimo colore dominante dei calzettoni da gioco.
- 

## **Articolo 11**

### ***Fascia da capitano***

1. Il Capitano, in ciascuna delle gare delle competizioni organizzate dalla Lega, deve portare, quale segno distintivo, esclusivamente una fascia fornita dalla stessa Lega.
  2. La Lega si riserva la facoltà, in occasione di eventi speciali, di proporre la realizzazione di fasce da capitano celebrative.
- 

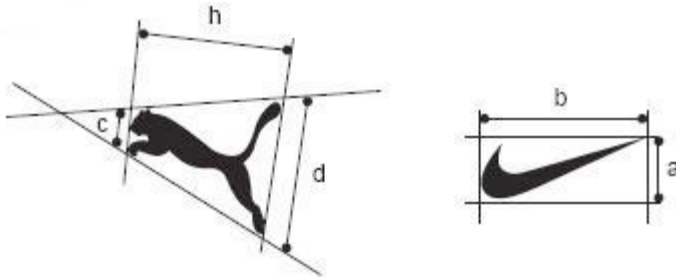
## **Articolo 12**

### ***Criteri per la Misurazione degli Spazi Riservati alla Pubblicità degli Sponsor***

1. Il criterio per la misurazione degli spazi riservati alla pubblicità degli sponsor 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 iscritta. Di seguito riportiamo la procedura per la misurazione:

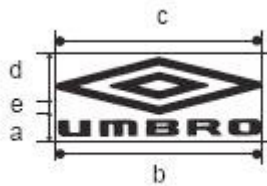
## A) IDENTIFICAZIONE DEL PRODUTTORE

### i. logo del produttore



- ✓ Il logo "Puma" viene misurato secondo la seguente formula:  $(\text{"c"} + \text{"d"}) : 2$  moltiplicato per "h".
- ✓ Il logo "Nike" viene misurato moltiplicando "a" e "b".

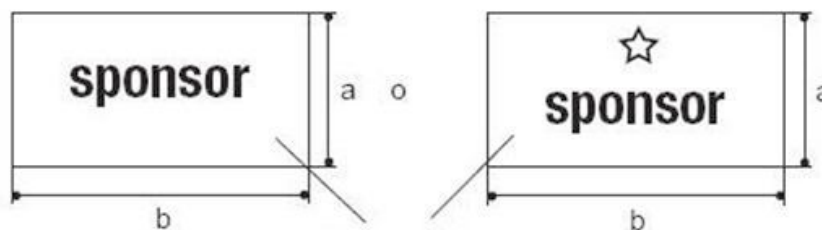
### ii. logo figurativo del produttore / linea di prodotto



- ✓ 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

### i. pubblicità dello sponsor su patch neutrale o di colore diverso dalla maglia



ii. pubblicità dello sponsor in base ai colori di maglia

a) solo una unità (nome o logo "sponsor"):



Le lettere (nome) o il logo "sponsor" dovranno essere misurate come un rettangolo ("a" moltiplicato per "b").

b) 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>.  
La distanza tra il nome ed il logo ("d") non deve eccedere i 2 cm.

---

### Articolo 13

#### Approvazione delle Divise da Gioco

1. Le Società sono tenute ad ottenere l'approvazione scritta della Lega Nazionale Professionisti Serie A, relativa alla conformità al presente Regolamento delle divise da gioco, prima del loro utilizzo in gare di competizioni ufficiali della Lega stessa.
2. Al fine di ottenere l'approvazione, deve essere sottoposto alla Segreteria della Lega Nazionale Professionisti Serie A 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 precedenti 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 Nazionale Professionisti Serie A 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'Articolo 12, che precede - per la misurazione dei marchi.
5. La Lega Nazionale Professionisti Serie A 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 Serie A e i direttori di gara, per quanto di rispettiva competenza, segnaleranno ai competenti Organi di giustizia sportiva le Società di appartenenza che:
  - a. 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;
  - b. disattendano il presente Regolamento per quanto riguarda le dimensioni, il posizionamento e l'ammissibilità di marchi, scritte e/o elementi grafici, pubblicitari e non;
  - c. si rendano comunque responsabili di violazioni dei regolamenti federali o delle disposizioni in materia emanate dalla Lega stessa.

PUBBLICATO IN MILANO IL 25 AGOSTO 2018

IL PRESIDENTE  
Gaetano Micciché