



Comunicato n.
107

Del
23 dicembre 2022

REGOLAMENTO DIVISE DA GIOCO S.S. 2023/2024

Si pubblica di seguito il Regolamento delle divise da gioco per la stagione sportiva 2023/2024, così come approvato dal Consiglio di Lega del 14 dicembre 2022.

PUBBLICATO IN MILANO IL 23 DICEMBRE 2022

IL PRESIDENTE
Lorenzo Casini

107/370





REGOLAMENTO DIVISE DA GIOCO S.S. 2023/2024

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.
Se una divisa è prevalentemente scura, l'altra deve essere prevalentemente chiara, oppure se una maglia è cerchiata, fasciata, a quadri, l'altra non deve contenere nessuno dei colori presenti nella prima, se non come richiamo.
2. E' vietato l'utilizzo di divise da gioco di colore verde per i calciatori di movimento. È preferibile la predisposizione anche di opzioni monocolori per le divise da gioco away e per le eventuali altre dei calciatori di movimento, laddove le stesse prevedano colori diversi tra loro per maglia, pantaloncino e calzettoni. Quest'ultima disposizione diventerà obbligatoria a partire dalla s.s. 2024/2025.
3. Le squadre devono avere almeno tre divise portieri chiaramente in contrasto tra loro ed in contrasto con le divise dei calciatori di movimento e comunque almeno due diverse da queste ultime.
4. Se vengono utilizzati più di 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.
5. Il colore principale deve essere sostanzialmente equivalente sul davanti e sul dietro di ogni elemento delle divise da gioco (maglie, pantaloncini e calzettoni). I colori utilizzati per maglie cerchiata, fasciate, a strisce o a

107/371





quadri devono essere chiaramente visibili sia sul fronte che sul retro della maglia.

6. Entrambe le maniche delle maglie devono essere identiche nel colore e nella grafica, salvo nel caso di maglie cerchiate, fasciate, a strisce o a quadri in cui ciascuna può riprodurre uno dei due colori principali.
7. Tutti i calciatori di movimento devono utilizzare divise da gioco identiche tra loro fatta eccezione per il diverso numero e nome del tesserato come regolato ai sensi dei successivi articoli 3 e 4, e fatta eccezione per eventuali personalizzazioni degli elementi decorativi da realizzare comunque nel rispetto dell'art.10 del presente Regolamento.

Articolo 3 Numeri

1. I numeri devono comparire al centro della schiena di tutte le maglie ed avere un'altezza compresa tra 25 e 30 cm. I numeri devono altresì comparire sul davanti dei pantaloncini, su una o sull'altra gamba, in qualsiasi posizione. Questi numeri devono avere un'altezza compresa tra 10 e 15 cm.
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).
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 cm², lo stemma ufficiale della Società o un altro simbolo che sia chiaramente riconducibile alla Società stessa.
4. Il design dei numeri viene fornito dalla Lega Nazionale Professionisti Serie A a tutte le Società di Serie A affinché un font unico sia applicato sulle divise da gioco in occasione delle competizioni ufficiali organizzate dalla Lega stessa.

Indicazioni per la realizzazione dei numeri

5. È vietato l'utilizzo di colori fluorescenti, oro e argento;
6. Deve essere previsto un profilo/outline "a contrasto" con il colore della maglia (non tono su tono);
7. Le eventuali "trame" realizzate all'interno dei numeri dovranno essere tono su tono e non possono riproporre in nessun caso il logo del Club o

107/372





parte di esso, il nome del Club o parte di esso, né disegni, inserimenti grafici, scritte/frasi legate o meno al Club.

Assegnazione dei Numeri

8. Ogni Società è tenuta ad assegnare un numero di maglia a tutti i calciatori in organico a partire dalla prima gara ufficiale organizzata dalla Lega Serie A, anche se temporaneamente impossibilitati a prendere parte alle gare della prima squadra, nonché ai giovani che vengono impiegati in gare ufficiali della prima squadra. Il calciatore manterrà il numero assegnatogli sino al termine della stagione o, comunque, sino a quando dovesse trasferirsi ad altra Società.
9. L'attribuzione dei numeri ai calciatori può essere fatta liberamente, dal numero 1 al numero 99.
10. Ad integrazione del punto n. 8 si precisa che il numero assegnato al calciatore che venga utilizzato in campo in occasione delle gare ufficiali della prima squadra della stagione sportiva non può essere riassegnato ad altro calciatore fino al momento in cui non intervenga la cessione del primo o comunque fino al termine della stagione sportiva.
11. Le Società devono utilizzare l'area extranet per trasmettere le informazioni relative alla numerazione delle maglie da gioco e delle relative variazioni. Le modalità per l'utilizzo sono specificate nel manuale di istruzioni "Gestione Tesserati e Variazioni ai numeri di maglia".
12. Precisiamo che la numerazione di ogni stagione sportiva è assolutamente autonoma. Le Società potranno quindi assegnare a ciascun calciatore un numero di maglia diverso da quello assegnato nella stagione precedente.
13. La numerazione delle maglie è del tutto indipendente dall'elenco, distinto ed autonomo, che le Società sono tenute a presentare ai sensi del CU FIGC n. 83/A del 20 novembre 2014, così come integrato dal CU n. 76 del 21 giugno 2018 ai fini del "tetto alle rose".
14. Per il Campionato Primavera 1 TIM le Società saranno tenute ad assegnare un numero di maglia ad ogni calciatore in organico che prenda parte alle suddette gare secondo una numerazione fissa distinta da quella adottata per la prima squadra. Si applicano in questo caso le disposizioni previste dai precedenti commi 8, 9, 10, 11, 12 e 13. Si precisa, inoltre, che laddove un calciatore della formazione Primavera venga impiegato in una gara ufficiale della prima squadra, ad esso potrà essere assegnato un numero diverso rispetto a quello assegnato nella numerazione Primavera, in base ai numeri disponibili nella lista numerazioni della prima squadra. Qualora un calciatore fuori quota facente parte dell'organico della prima squadra venisse impiegato in una o più gare del Campionato Primavera 1 TIM, ad esso deve essere riservato ad uso esclusivo il numero 20, che, pertanto non potrà essere assegnato ad alcun calciatore della formazione Primavera.

107/373





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 (o iniziali) puntata del nome. I calciatori noti mediante il nome, il soprannome, o parte delle generalità non coincidenti 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. Il design delle lettere da utilizzare per la composizione dei nomi viene fornito dalla Lega Nazionale Professionisti Serie A a tutte le Società di Serie A affinché un font unico sia applicato sulle divise da gioco in occasione delle competizioni ufficiali organizzate dalla Lega stessa.

Indicazioni per la realizzazione dei Nomi

6. Il colore dei nomi dovrà essere lo stesso utilizzato per i numeri;
7. È vietato l'utilizzo di colori fluorescenti, oro e argento;
8. Deve essere previsto un profilo/outline "a contrasto" con il colore della maglia (non tono su tono).

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, una volta in ognuna delle cifre che compongono il numero apposto al centro della schiena e sui pantaloncini e sulla felpa o altro abbigliamento utilizzato per l'ingresso in campo.
2. Lo stemma della Società deve essere contenuto nelle seguenti dimensioni massime:

- | | |
|------------------|-----------------------|
| a. maglia: | 100 cm ² ; |
| b. pantaloncini: | 50 cm ² ; |
| c. calzettoni: | 50 cm ² ; |
| d. numeri: | 5 cm ² . |

107/374





3. Lo stemma o parte di esso, il nome o il soprannome o l'abbreviazione della Società, o un simbolo ad essa chiaramente ed inequivocabilmente 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 superficie complessiva non deve superare i 12 cm². Laddove si tratti di una scritta, le lettere non possono superare i 2 cm in altezza.
5. In caso di patch commemorativi o celebrativi di una ricorrenza o altri eventi significativi per la Società, questi possono essere applicati in sostituzione dello stemma societario. Questi stemmi celebrativi possono essere circondati da lettere, numeri e/o elementi decorativi (es. allora) fermo restando che la superficie totale utilizzabile non deve eccedere le dimensioni massime di 100 cm².

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 cm².
2. La Società che nella stagione precedente si sia aggiudicata la vittoria della Coppa Italia Frecciarossa 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 cm².
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 15**.
4. La stella rappresentante i dieci titoli di Campioni d'Italia può essere apposta adiacente allo stemma societario nella misura massima di 2 cm², ferma restando l'approvazione da parte della Federazione.



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. 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 degli sponsor è consentita sul davanti della maglia e sul retro della stessa, sotto il numero; la superficie totale occupata dalla pubblicità non deve superare i 650 cm², così suddivisi:

- a. **fronte maglia: 350 cm²**
- b. **retro maglia: 200 cm²**
- c. **manica sinistra: 100 cm²**

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

4. Lo spazio di 350 cm² sul davanti della maglia può essere riservato ad un numero massimo di 2 sponsor per gara, con il limite massimo di 250 cm² destinabili ad un singolo sponsor. Gli spazi in questione possono essere, nel rispetto del comma precedente, non contigui.
5. Lo spazio di 200 cm² individuato sotto il numero sul retro della maglia può essere riservato ad un solo sponsor per gara.
6. Lo spazio di 100 cm² individuato sulla manica sinistra della maglia può essere riservato ad un solo sponsor per gara.
7. La pubblicità degli sponsor deve essere realizzata attraverso l'apposizione sulla maglia di patch scontornate e/o di lettere/caratteri/simboli prespaziati. Si precisa che gli sponsor presenti sulle maglie dei portieri devono essere identici, anche dal punto di vista della dimensione e della localizzazione, rispetto a quelli presenti sulle maglie dei calciatori di movimento.
8. 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 15**. La pubblicità degli sponsor non è consentita sui pantaloncini, sui calzettoni e all'interno dei numeri.
9. Più Società di Serie A possono utilizzare la pubblicità degli stessi sponsor sulle maglie da gioco.
10. 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.
11. Norma transitoria: in caso di accordi di sponsorizzazione vigenti alla data di approvazione del presente Regolamento e finalizzati all'apposizione di sponsor sulla manica sinistra delle divise da gioco, la pubblicità degli





sponsor potrà, limitatamente all'attuale durata del contratto vigente, essere realizzata sia con patch scontornate, sia con sfondo, senza mai essere dominante sui colori della divisa e/o danneggiarne la visibilità.

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 cm²**;
 - b. **pantaloncini:** un marchio o scritta di **dimensione non superiore a 20 cm²**;
 - c. **calzettoni:** un marchio o scritta di dimensione **non superiore a 20 cm²** su ciascun calzettone oppure lo stesso riprodotto **due volte, ciascuna delle quali non superiore a 10 cm²**.
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 cm². Il bordo superiore di tale marchio deve essere situato a non più di 12 cm dall'orlo inferiore della maglia.

107/377





7. Le Società possono avere un fornitore dell'abbigliamento sportivo diverso per ogni competizione organizzata dalla Lega Nazionale Professionisti Serie A.

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 Frecciarossa, EA Sports Supercup e competizioni Primavera TIM), dell'altezza di circa 7,5 cm.
2. La Lega si riserva la facoltà, in occasione degli eventi da essa stessa direttamente organizzati (Finale Coppa Italia Frecciarossa, EA Sports Supercup, ecc.) di realizzare un patch celebrativo che sarà utilizzato in aggiunta al patch della competizione; tale patch sarà, infatti, 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.
3. I patch sono distribuiti a cura della Lega Nazionale Professionisti Serie A a tutte le Società.
4. E' consentito l'utilizzo di un patch celebrativo o ricamo che riporti informazioni specifiche della gara (data, luogo e incontro), da applicare sul fronte maglia e/o sull'abbigliamento utilizzato per l'ingresso in campo, nelle misure massime di 50 cm² di area e di 2 cm di altezza massima per le lettere.
5. La Lega si riserva la facoltà, in casi eccezionali, di autorizzare ciascuna Società all'utilizzo di ulteriori patch (ad es. legati ad iniziative o associazioni benefiche, istituzionali, commemorative di eventi di rilievo), che potranno essere applicati sulla manica sinistra. Tali patch non potranno occupare uno spazio superiore a 25 cm².

Articolo 10 Elementi Decorativi

1. Gli elementi decorativi sulle divise da gioco possono:
 - rappresentare lo stemma o parte di esso, il nome, il soprannome o l'abbreviazione della Società, o un simbolo ad essa chiaramente ed inequivocabilmente riconducibile (come già previsto ai sensi dell'art. 5 comma 3);
 - essere rappresentativi di un particolare evento celebrativo del Club;
 - riprodurre elementi figurativi, di design o figure geometriche.
2. Ciascuno degli elementi di cui sopra dovrà essere alternativo rispetto agli altri ovvero ciascuna divisa da gioco potrà riportare solo una tipologia degli elementi decorativi sopra elencati.

107/378





3. Laddove siano previsti degli elementi decorativi sulla divisa da gioco, gli stessi:
 - non devono includere numeri, lettere o combinazioni di numeri e lettere;
 - non devono rappresentare o richiamare in alcun modo marchi e/o prodotti commerciali;
 - devono essere realizzati in modalità tono su tono, jacquard o embossing;
 - non devono compromettere in alcun modo la predominanza cromatica della divisa;
 - devono garantire la leggibilità di nomi e numeri.
4. Sarà consentita la riproduzione di elementi figurativi, di design o figure geometriche anche in contrasto cromatico, solo ed esclusivamente nel caso in cui gli elementi decorativi:
 - non compromettano in alcun modo ed in maniera inequivocabile la predominanza cromatica e l'equilibrio del design della divisa da gioco;
 - garantiscano la leggibilità di nomi e numeri.

Articolo 11

Abbigliamento Ingresso in Campo

1. In caso di utilizzo di una felpa o altro abbigliamento indossato sopra la maglia da gioco durante l'ingresso in campo, si precisa che è consentita l'applicazione sugli stessi di marchi commerciali nelle misure e nella localizzazione previste dall'articolo 7 del presente Regolamento. La superficie totale occupata dalla pubblicità non deve superare i 650 cm², così suddivisi:
 - a. fronte: 350 cm² suddivisibile tra due sponsor (con il limite di massimo 250 cm² destinabile ad un singolo sponsor);**
 - b. retro: 200 cm²;**
 - c. manica sinistra: 100 cm².**
2. E' consentita inoltre l'applicazione dello stemma societario nella misura massima di **100 cm²**.
3. Lo sponsor tecnico potrà essere applicato sulla felpa una volta sul fronte ed una sul retro.
4. Al pari delle divise da gioco, la felpa o altro abbigliamento dovrà ricevere apposita autorizzazione dagli Uffici della Lega Nazionale Professionisti Serie A.

107/379



Articolo 12

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:
 - a. monocolore, lo stesso del colore dominante delle maniche della maglia
 - b. a motivi o a più colori, che riproducano esattamente quelli delle maniche della maglia.
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 13

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 o legate ad iniziative di responsabilità sociale promosse dalla Lega stessa.

Articolo 14

Criteri per la Misurazione degli Spazi Riservati alla Pubblicità degli Sponsor

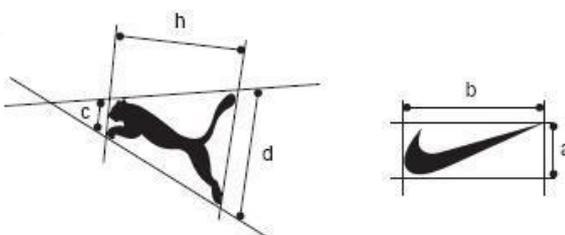
1. Il criterio per la misurazione degli spazi riservati alla pubblicità degli sponsor è il seguente: si misurano - vuoto per pieno - le singole unità di cui si compone il marchio, intendendo per "unità": nel caso di scritte, ogni singola parola; nel caso di loghi, l'intera superficie dell'elaborazione 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:

107/380



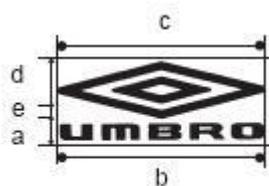
A) Identificazione del Produttore

i. logo del produttore



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

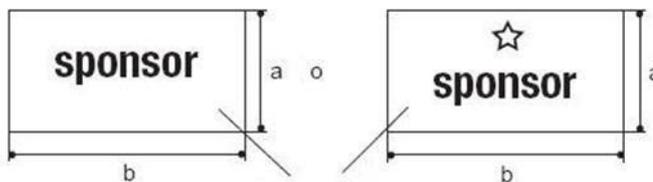
ii. logo figurativo del produttore / linea di prodotto



- ✓ La scritta "Umbro" viene misurata separatamente moltiplicando "a" e "b".
- ✓ Il logo "Umbro" viene misurato separatamente moltiplicando "c" e "d".

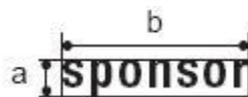
B) Pubblicità dello Sponsor

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 cm².
5. La distanza tra il nome ed il logo ("d") non deve eccedere i 2 cm.

Articolo 15

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 all'Ufficio Competizioni 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 Club o 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

107/382



- il proprio criterio - coerente con l'articolo 14, che precede - per la misurazione dei marchi.
5. La Lega Nazionale Professionisti Serie A, potrà disporre 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 segnalerà 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;
 - c. si rendano comunque responsabili di violazioni dei regolamenti federali o delle disposizioni in materia emanate dalla Lega stessa.

Articolo 16

Cambio delle Maglie in caso di Colori Confondibili

1. Le Società ospitanti sono tenute a far indossare ai propri calciatori le divise con i colori sociali segnalati a questa Lega come 1ª divisa, mentre le Società ospitate hanno l'obbligo di sostituire la 1ª divisa della propria squadra qualora i colori della stessa siano confondibili con quelli della squadra ospitante. A una squadra può essere richiesto di combinare elementi delle diverse divise dei calciatori di movimento e/o dei portieri al fine di garantire il massimo contrasto con quelle dell'altra squadra.
2. Precisiamo in maniera tassativa che le divise dovranno essere non confondibili nella loro integralità e, pertanto, all'occorrenza, la Società ospitata sarà tenuta a sostituire anche i calzoncini e i calzettoni.
3. Nel caso particolare in cui la Società ospitante e la Società ospitata abbiano gli stessi colori sociali e dispongano di divise da gioco perfettamente speculari nell'alternanza della colorazione di maglia, pantaloncini e calzettoni (esempio: maglia rossa, calzoncini bianchi e calzettoni rossi contro maglia bianca, calzoncini rossi e calzettoni bianchi), entrambe le Società sono invitate a far indossare ai propri calciatori una divisa di un colore unico in tutte le sue componenti (quindi: maglia rossa, calzoncini rossi e calzettoni rossi contro maglia bianca, calzoncini bianchi e calzettoni bianchi).
4. Si ricorda, inoltre, che il Regolamento del Giuoco del Calcio, alla regola 4, punto 3, "Colori" prevede che: "ciascun portiere deve indossare colori che lo distinguano dagli altri calciatori e dagli ufficiali di gara".
5. Nel caso in cui la divisa del portiere della squadra ospitante sia confondibile con la divisa della squadra ospitata, sarà il portiere della

107/383





- squadra di casa a dover effettuare il cambio della divisa. Si invitano, perciò, le Società ad avere sempre a disposizione per ciascuna gara tutti i colori disponibili per i propri portieri.
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, ad esempio in casi di particolari condizioni climatiche e/o di luce. Spetta altresì all'arbitro indicare, laddove si renda necessario, che le fasciature sui calzettoni, eventualmente applicate, siano dello stesso colore, così come previsto dall'art. 11 comma 5 del presente Regolamento: a questo scopo e al fine di prevenire eventuali difformità da sanare prima dell'inizio della gara, spetterà allo staff tecnico di ciascuna Società la verifica della corretta applicazione delle fasciature prima dell'uscita dei calciatori dallo spogliatoio per l'ingresso in campo.
 7. Per coordinare al meglio la scelta e l'eventuale cambio delle maglie da gioco in caso di colori confondibili, le Società, prima di ciascuna gara del Campionato di Serie A TIM, di Coppa Italia Frecciarossa e di EA Sports Supercup sono tenute a comunicare alla Lega e alla Società avversaria il Kit Gara che intendono utilizzare nella successiva gara.

Articolo 17 Scheda Kit gara

1. È disponibile nell'area extranet riservata alle Società la "Scheda Kit Gara" interattiva riportante l'indicazione della prima, della seconda e della terza divisa ufficiale dei propri calciatori e dei portieri, con caselle da barrare per comunicare la scelta operata. Tale scheda servirà a comunicare alla Lega e alla Società avversaria il kit gara che si intende utilizzare nella successiva gara per tutte le competizioni organizzate dalla Lega Serie A, ad eccezione della Primavera 1 TIM e Primavera TIM Cup.

Termini di invio

Le Società sono tenute a compilare la "Scheda Kit Gara" in ogni sua parte, barrando la maglia, il pantaloncino e i calzettoni che si intendono utilizzare (sia per i calciatori che per i portieri) e ad inviare suddetta Scheda alla Lega ed alla Società avversaria, via posta elettronica, entro e non oltre le ore 12.00 del martedì precedente la gara (nel caso di gara infrasettimanale il termine di invio sarà alle ore 12.00 del venerdì che precede la gara). L'indirizzo al quale trasmettere la "Scheda Kit Gara" è il seguente: competizioni@legaseriea.it.





Coordinamento LNP SERIE A/CAN

Non appena ricevute le "Schede Kit Gara", la Lega trasmetterà le stesse alla CAN e, contestualmente, comunicherà la divisa che i direttori di gara designati dovrebbero utilizzare. La CAN, qualora lo ritenesse, potrà riscontrare tale comunicazione evidenziando eventuali proposte alternative. Laddove necessario, sarà cura della Lega comunicare alle Società le eventuali modifiche e ottenere da queste la conferma dell'avvenuto cambiamento.

107/385



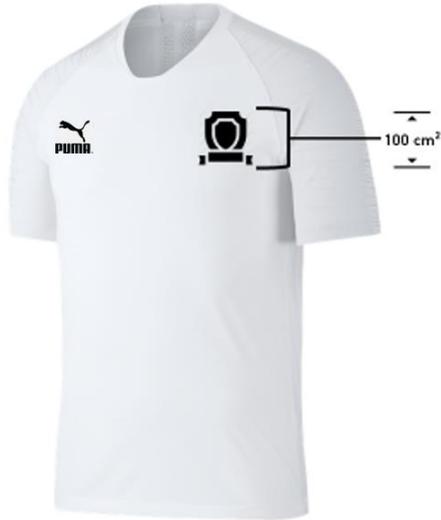
Articolo 3
Numeri



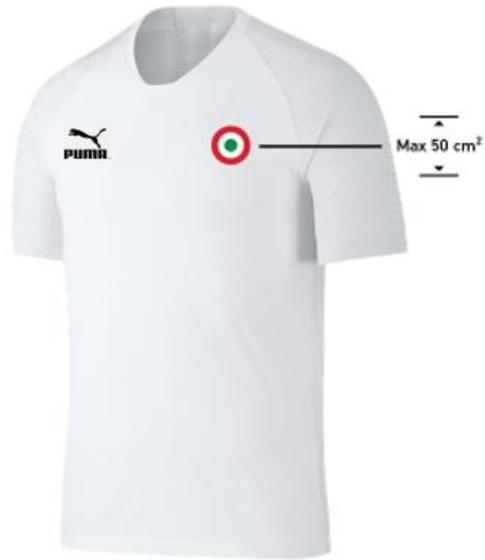
Articolo 4
Nomi dei calciatori



Articolo 5
Stemma e nome della Società

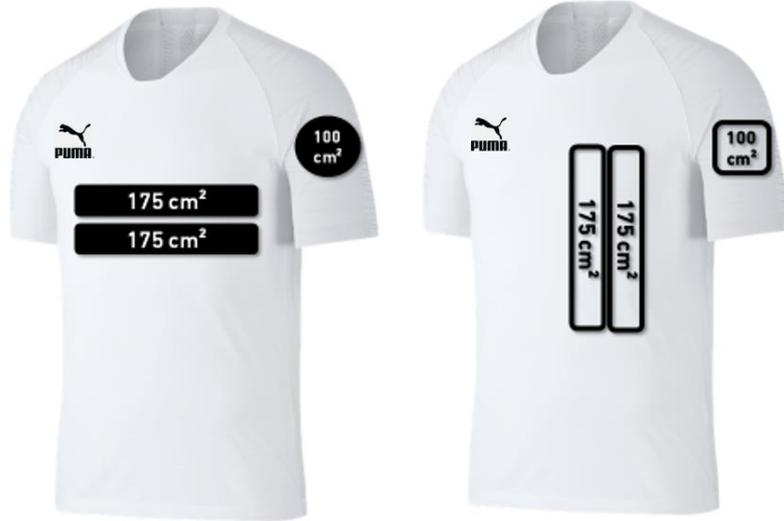


Articolo 6
Fregi Ufficiali



Articolo 7
Spazi Riservati alla Pubblicità degli Sponsor





Articolo 8
Spazi Riservati alla Pubblicità del Fornitore dell'Abbigliamento Sportivo (Sponsor Tecnico)





Articolo 9
Patch della Competizione



107/391



