



**COMUNICATO UFFICIALE N. 252/L  
DEL 16 GIUGNO 2016**

**LEGA ITALIANA CALCIO PROFESSIONISTICO**

**252/480**

**Regolamento divise da gioco**

Col presente Comunicato si rende pubblico il Regolamento riguardante le divise da gioco per le società di Lega Pro.

**Publicato in Firenze il 16 giugno 2016**

**IL PRESIDENTE  
Dott. Gabriele Gravina**

**LEGA PRO**

**REGOLAMENTO DELLE DIVISE DA GIOCO**

*16 Giugno 2016*

**Articolo 1**  
**Ambito di applicazione**

1. Il presente Regolamento si riferisce, esclusivamente, alle competizioni ufficiali organizzate dalla Lega Italiana Calcio Professionistico.
2. Il presente regolamento è stato redatto in conformità delle disposizioni di cui alle Norme Organizzative Interne della F.I.G.C. nonché di quelle stabilite in materia dal Consiglio Federale.
3. Tutto ciò che non è previsto dal presente Regolamento deve intendersi come espressamente vietato.

**Articolo 2**  
**Colori delle divise da gioco**

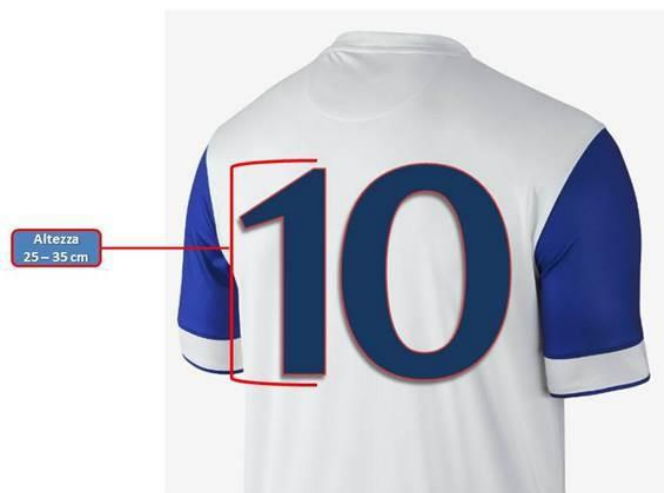
1. Ogni Società deve essere dotata di una divisa principale da gioco, contraddistinta dai propri colori ufficiali, che dovrà impiegare nelle partite interne e nelle partite esterne solo nel caso in cui non crei confusione con i colori della squadra avversaria. In tal senso la società dovrà munirsi di una seconda divisa (più eventuali altre), che dovrà essere notevolmente diversa dalla prima al fine di non generare confondibilità di colori tra due squadre contrapposte in campo.
2. La divisa di gioco, indossata dai calciatori, non può contenere più di tre colori, senza considerare i colori utilizzati per le scritte (numero, nome del calciatore, sponsor, ecc.). Nel caso in cui vengano utilizzati tre colori, uno deve essere, in modo chiaro e inconfondibile, dominante sulla superficie della maglia, dei pantaloncini e dei calzettoni mentre gli altri colori devono essere secondari. Per i calzettoni, nel caso in cui i colori utilizzati siano solo due, uno di questi deve essere chiaramente dominante ed il secondo 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 limitata della superficie e che sia utilizzato unicamente per piccoli elementi decorativi.
4. Il colore principale deve essere sostanzialmente equivalente davanti sulla parte anteriore che posteriore di ogni elemento delle divise da gioco (maglie, pantaloncini e calzettoni).
5. I colori delle divise dei portieri (maglia, pantaloncini e calzettoni) devono essere di colore diverso da quelli presenti sulle divise dagli altri calciatori della squadra.
6. In ogni caso, è di esclusiva competenza dell'arbitro la valutazione sull'eventuale confondibilità dei colori delle due squadre in campo. In tal caso, l'arbitro può richiedere anche alla squadra di casa di indossare una divisa di colore diverso.

**Articolo 3**  
**Numerazione sulle divise da gioco**

1. I numeri devono essere collocati sulla parte posteriore della maglia, al centro della schiena, ed avere un'altezza compresa fra 25 e 35 cm. Ogni numero può contenere, nella parte bassa dello stesso, il logo della società o altro simbolo riconducibile alla stessa, con una superficie massima di cmq 5.
2. I numeri devono altresì essere collocati sulla parte anteriore dei pantaloncini, su una o sull'altra gamba, in qualsiasi posizione nella misura di 10/15 cm di altezza.
3. I numeri devono essere di un unico colore e chiaramente distinguibili dal colore dello sfondo su cui sono collocati (chiaro su scuro e viceversa). Devono essere leggibili anche a notevole distanza da parte degli spettatori all'interno dello stadio o davanti allo schermo televisivo. Nel caso di maglie

- rigate il numero deve essere applicato su un fondo di colore neutro in contrasto con il colore del numero, per garantirne la visibilità.
4. I numeri non devono contenere scritte, pubblicità o elementi grafici diversi da quanto previsto al comma 1 del presente articolo.
  5. 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.
  6. L'attribuzione dei numeri ai calciatori dovrà seguire i seguenti criteri:
    - numerazione portieri obbligatoria: 1, 12, 22;
    - numerazione calciatori di movimento progressiva dal n. 2 in poi, in funzione del numero di tesserati (senza soluzione di continuità e senza interruzione di numeri);
    - gli eventuali altri portieri, oltre ai tre con la numerazione obbligatoria, dovranno seguire la numerazione progressiva, sempre senza soluzione di continuità.
  7. Le Società hanno l'obbligo di depositare in Lega, entro 10 giorni dall'inizio del Campionato, la lista completa della numerazione del proprio organico nonché l'obbligo di comunicare eventuali variazioni ogni qualvolta queste si verificano

#### *Articolo 3 - Numeri*



#### **Articolo 4** **Nomi dei calciatori sulle maglie**

1. Sulla maglia di ogni calciatore deve figurare 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.
2. Non è consentito alterare i nomi. Esclusivamente per motivi di spazio sono consentite abbreviazioni di nomi particolarmente lunghi.
3. I cognomi dei calciatori devono essere applicati, in modo leggibile, sulla parte posteriore delle maglie da gioco, in posizione orizzontale, anche lievemente arcuata, e collocati nello spazio tra il colletto ed il numero
4. I caratteri delle lettere che compongono il cognome del calciatore devono avere un'altezza massima di 7,5 cm.

#### *Articolo 4 – Nomi dei Calciatori*



#### **Articolo 5** **Stemma e nome della Società**

1. Lo stemma della Società può essere applicato una sola volta, sia in forma ricamata, che stampata sulla maglia, sui pantaloncini, su ciascun calzettone e in ognuna delle cifre che compongono il numero apposto schiena nella parte posteriore della maglia.
2. Lo stemma della Società deve essere contenuto nelle seguenti dimensioni massime:
  - a) **maglia:** 100 cmq;
  - b) **pantaloncini:** 50 cmq;
  - c) **calzettoni:** 50 cmq;
  - d) **numeri:** 5 cmq.
3. Lo stemma, il nome o un simbolo riconducibile alla Società (o possono inoltre comparire, anche solo in parte, sulla maglia e sui pantaloncini sia in jacquard che in altra forma similare; tuttavia la citata forma non deve mai essere dominante sui colori della divisa o danneggiarne la distinguibilità.

4. Lo stemma, il nome, la mascotte ufficiale ,un motto, una frase o un simbolo riconducibile alla Società ,privi di richiami pubblicitari o altri elementi grafici, possono anche essere inseriti all'interno, all'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 cmq.

#### *Articolo 5 – Stemma e Nome della Società*



## Articolo 5 – Stemma e Nome della Società



## Articolo 6 Spazi Riservati alla Pubblicità degli Sponsor

1. Si intende per *sponsor* il nome, il marchio, il logo, il prodotto e/o il servizio riferito ad un'azienda.
2. E' vietato pubblicizzare 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. È consentito apporre sugli indumenti di gioco non più di cinque marchi pubblicitari nel rispetto delle disposizioni di cui alle Norme Organizzative Interne Federali.
4. La pubblicità degli sponsor è consentita:
  - A) davanti sulla parte anteriore della maglia, sul retro della stessa (sotto il numero) e sulla manica sinistra (riservata allo sponsor istituzionale della Lega); i marchi pubblicitari presenti sulla maglia non possono essere superiori a quattro e la superficie totale occupata dalla pubblicità non deve superare i 550 cmq così suddivisi:
    - a) fronte maglia: 350 cmq
    - b) retro maglia: 150 cmq

c) manica sinistra: 50 cmq

B) sulla parte anteriore dei calzoncini di gioco in alternativa allo stemma della società nella misura massima di 75 cmq.

5. Lo spazio complessivo a disposizione degli sponsor sulla parte anteriore della maglia non potrà essere superiore a 350 cmq e può essere riservato ad un numero massimo di 2 sponsor per gara, con il limite massimo di 250 cmq destinabili ad un singolo sponsor. Gli spazi in questione possono essere, nel rispetto del comma precedente, non contigui.
6. Lo spazio complessivo a disposizione dello sponsor, nella parte posteriore della maglia non potrà essere superiore a 150 cmq
7. Lo spazio complessivo sulla manica sinistra non potrà essere superiore a 50 cmq ed è riservato alla Lega per la collocazione del proprio sponsor istituzionale.
8. Le Società hanno la facoltà di utilizzare sponsor diversi per ogni gara. Le divise ufficiali da gioco devono in ogni caso essere depositate ed approvate dalla Lega Italiana Calcio Professionistico secondo quanto previsto dalle disposizioni vigenti.
9. La pubblicità degli sponsor commerciali non è consentita sul colletto, sui calzoncini e all'interno dei numeri.
10. Più Società di Lega PRO possono utilizzare la pubblicità degli stessi sponsor sulle maglie da gioco.
11. Le Società, previa autorizzazione della Lega PRO, possono scegliere una delle seguenti possibilità di sponsorizzazione:
  - a) Pubblicità di uno sponsor e/o di un suo prodotto sulla parte anteriore della maglia per le partite in casa e pubblicità dello stesso sponsor e/o di un suo altro prodotto per le partite in trasferta;
  - b) Pubblicità di uno sponsor e/o di un suo prodotto sulla parte anteriore della maglia per il girone di andata e pubblicità dello stesso sponsor e/o di altro suo prodotto per il girone di ritorno;
  - c) Pubblicità di due sponsor sulla parte anteriore della maglia per le partite disputate in casa e di altri due sponsor per le partite disputate in trasferta, anche non contigui;
  - d) Pubblicità di due sponsor sulla parte anteriore della maglia per il Campionato e di altri due sponsor per la Coppa Italia, per la Supercoppa e per il Campionato Nazionale "Dante Berretti".

*Articolo 6 – Spazi Riservati alla Pubblicità degli Sponsor*







**Articolo 7**  
**Spazi Riservati alla Pubblicità del Fornitore dell'Abbigliamento Sportivo (Sponsor Tecnico)**

1. Sulle divise da gioco può essere applicato il marchio dell'azienda produttrice o del fornitore dell'abbigliamento sportivo.
2. 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.
3. 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.
4. 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.
5. Sulla parte anteriore della maglia può comparire il marchio di qualità del 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.
6. Le Società possono avere un fornitore dell'abbigliamento sportivo diverso per ogni competizione organizzata dalla Lega Italiana Calcio Professionistico.
7. È vietata la riproduzione dei marchi, ingranditi o ridotti, anche in modi deformati, nelle fantasie cromatiche e nello jacquard dei tessuti.

**Articolo 7 – Spazi Riservati alla Pubblicità del Fornitore dell'Abbigliamento Sportivo**



**Articolo 7 – Spazi Riservati alla Pubblicità del Fornitore dell'Abbigliamento Sportivo**



**Articolo 8  
Patch della Lega PRO**

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 Lega PRO.
2. La Lega si riserva la facoltà, in occasione degli eventi dalla stessa direttamente organizzati (Play Off, Supercoppa, 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 delle spalla.
3. I patch sono distribuiti a cura della Lega Italiana Calcio Professionistico a tutte le Società.

## **Articolo 8 – Patch della Competizione**



## **Articolo 9**

### **Sottomaglie, sottopantaloncini e fasciature**

1. Le sottomaglie indossate dai calciatori sotto le maglie ufficiali da gioco devono essere prive di scritte o immagini che non siano i loghi o le scritte della Società e del suo sponsor tecnico.
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 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 del suo sponsor tecnico.
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 10**

### **Fascia da capitano**

1. Il Capitano deve portare, quale segno distintivo, una fascia sul braccio di colore diverso da quello della maglia, sulla quale potranno essere apposti esclusivamente loghi, scritte e disegni riconducibili alla Società e alla Competizione.
2. La Lega si riserva la facoltà, in occasione di eventi speciali, di proporre la realizzazione di fasce da capitano celebrative.
3. Le fasce devono in ogni caso essere depositate e approvate dalla Lega Italiana Calcio Professionistico.

## **Articolo 11**

### **Criteria per la Misurazione dei marchi riservati alla Pubblicità degli Sponsor**

1. Agli effetti delle percentuali del calcolo degli spazi pubblicitari utilizzabili

sulle tenute di gioco, l'ampiezza dei marchi o dei loghi delle società si sommano tra loro.

2. Per la misurazione degli spazi riservati alla pubblicità degli sponsor si misurano - vuoto per pieno - le singole unità di cui si compone il marchio, intendendo per "unità" secondo il seguente criterio:
  - a) nel caso di scritte, ogni singola parola;
  - b) 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.

## **Articolo 12**

### **Approvazione delle Divise da Gioco**

1. Le Società sono tenute ad ottenere l'approvazione scritta della Lega Italiana Calcio Professionistico, relativa alla conformità al presente Regolamento delle divise da gioco e delle fasce da capitano, prima del loro utilizzo in gare di competizioni ufficiali della Lega stessa. In tal senso le società potranno far indossare alla propria squadra la divisa recante i marchi e/o le scritte delle aziende sponsor e/o dello sponsor tecnico solo dopo aver ottenuto la copia dei contratti e l'approvazione dei prototipi delle divise da gioco dalla Lega.
2. Nell'ipotesi in cui la società abbia già ottenuto l'autorizzazione nella stagione antecedente ed abbia confermato gli stessi sponsor, dovrà darne, comunque, tempestiva segnalazione alla Lega trasmettendo – se non previsto dal contratto già depositato – la documentazione attestante il rinnovo del contratto stesso.
3. Le società che hanno acquisito un nuovo sponsor, dovranno depositare presso la Lega la seguente documentazione:
  - a) Entro 5 giorni dalla stipula, copia del contratto stipulato con lo sponsor e/o con lo sponsor tecnico/fornitore di abbigliamento sportivo;
  - b) Prima dell'inizio della stagione sportiva un prototipo della divisa completa (maglia, pantaloncini, calzettoni) compresa quella del portiere.
4. La Lega comunicherà 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. La Lega provvederà, altresì alla revoca delle autorizzazioni già concesse qualora risultino sostanziali modifiche alle divise autorizzate o palesi violazioni alle disposizioni regolamentari in materia.
5. Le squadre giovanili possono avere marchi diversi da quelli della prima squadra purché sia stata richiesta alla Lega l'autorizzazione seguendo la procedura della prima squadra.
6. La lega si riserva di effettuare controlli in occasione della gare per verificare se le divise da gioco utilizzate siano conformi a quelle depositate e autorizzate.
7. La Lega Italiana Calcio Professionistico 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.