Comunicato n. 65

del 26 novembre 2026

REGOLAMENTO DIVISE DA GIOCO
STAGIONI SPORTIVE 2027/2028 - 2028/2029 - 2029/2030

Articolo 1
Ambito di applicazione e criterio generale

1. Il presente Regolamento si applica alle competizioni ufficiali organizzate dalla Lega Calcio Serie A e, nello specifico, alle seguenti figure:
   a. Calciatori;
   b. Calciatori di riserva;
   c. Ufficiali di gara;
   e. Raccattapalle e bambini accompagnatori di giocatori e Ufficiali di gara.
2. Tutto ciò che non è esplicitamente consentito dal presente Regolamento deve intendersi come espressamente vietato.
3. Nel caso di difformità del presente Regolamento con *"Le regole del Giuoco del Calcio"*, queste ultime hanno assoluta priorità.

Articolo 2
Approvazione delle Divise da Gioco

1. Le Società sono tenute ad ottenere l'approvazione scritta della Lega Calcio 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, devono essere sottoposti all'Ufficio Competizioni della Lega Calcio Serie A i rendering di tutte le divise da gioco (fronte e retro, comprensivi di nomi, numeri di maglia e codici colorimetrici pantone - o assimilati - per ogni singolo kit gara) a disposizione di ogni Società (prima, seconda ed eventuali ulteriori, comprese le divise dei portieri), entro il 15 febbraio della stagione sportiva precedente a quella in cui gli indumenti devono essere utilizzati; il deposito dei campioni, invece, dovrà avvenire entro il 30 giugno. Laddove intervengano delle modifiche sui campioni già approvati, venga stipulato un nuovo contratto di sponsorizzazione successivamente alle scadenze sopraindicate, o in caso di aggiunta di patch specifiche, i relativi campioni devono

essere sottoposti all'ufficio Competizioni della Lega entro le 72 ore precedenti la gara in cui saranno indossate. 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 72 ore precedenti la gara. Tutte le decisioni prese dalla Lega Calcio Serie A nel processo di approvazione saranno considerate definitive.

3. Al fine di ottenerne il parere, i Club o le aziende produttrici devono sottoporre alla Lega Calcio Serie A, in anticipo rispetto alle scadenze di cui al comma precedente e comunque prima che il processo di produzione sia iniziato, i render o i campioni delle divise da gioco che intendono utilizzare nella stagione sportiva successiva, anche se non definitivi. Diversamente la Lega non potrà garantirne il loro utilizzo.
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 21, che segue - per la misurazione dei marchi.
5. Le Società partecipanti al Campionato Primavera 1 sono tenute a depositare i render delle proprie divise da gioco nelle stesse tempistiche previste al comma 2 che precede. Per le suddette Società facenti parte anche dell'organico di Serie A non vi è obbligo di deposito dei campioni, laddove i kit gara siano identici tra Prima Squadra e formazione Primavera; in caso contrario sarà necessario un deposito dedicato delle divise Primavera. Per le Società appartenenti ad altre Leghe sarà in ogni caso obbligatorio il deposito dei campioni fisici.
6. Le Società partecipanti alla Coppa Italia sono tenute a depositare i render delle divise da gioco che utilizzeranno in occasione della competizione nelle tempistiche previste al comma 2 che precede.
7. La Lega Calcio 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 da gioco utilizzate siano conformi a quelle depositate e autorizzate.
8. La Lega Calcio 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 3
Struttura della Maglia delle Divise da Gioco

1. Ogni maglia delle divise da gioco dovrà prevedere le seguenti tre aree definite come segue:
   a. Zona del colletto: con tale termine si intende la fascia di 5 cm di larghezza intorno al collo (ove non sia previsto il colletto vero e proprio) o al colletto della maglia. La stessa potrà contenere esclusivamente un elemento identificativo del Club come previsto ai sensi dell'art. 9 comma 4 e deve essere priva di elementi riconducibili a sponsor commerciali e/o tecnici.
   b. Zona del numero di maglia: ove necessaria ed appositamente realizzata, deve contenere esclusivamente il numero del relativo calciatore e deve estendersi, verticalmente, per 2 cm al di sopra dell'estremità superiore e per 3 cm al di sotto dell'estremità inferiore del numero e, orizzontalmente, per 3 cm rispetto alle estremità destra e sinistra del numero. Tale zona non deve contenere elementi identificativi del Club né rappresentazioni degli sponsor commerciali e/o tecnico.
   c. Area libera della manica destra: sulla manica destra deve essere riservata un'area dell'altezza di almeno 12 cm e della larghezza di almeno 8 cm destinata all'applicazione della patch della competizione e/o di eventuali iniziative promosse dalla Lega Calcio Serie A.
2. La superficie interna degli elementi della divisa da gioco non può mostrare niente che sia visibile dall'esterno o che comunque mascheri la presenza di ulteriori sponsor o dia visibilità, oltre a quella

negli spazi consentiti, al logo o stemma del Club e/o allo sponsor tecnico.

Articolo 4
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. Laddove le seconde divise e le eventuali ulteriori dei calciatori di movimento prevedano colori diversi tra loro per maglia, pantaloncino e calzettone, è obbligatoria la predisposizione anche di opzioni monocolore (ovvero deve essere previsto il medesimo colore o combinazione di colori per maglia, pantaloncini e calzettoni).
2. Le squadre devono disporre di 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.
3. E' vietato l'utilizzo di divise da gioco per i calciatori di movimento caratterizzate prevalentemente da una tonalità di colore verde che possa influire negativamente sulla visualizzazione dei calciatori rispetto al campo di gioco (sia dal vivo che dal punto di vista televisivo) e/o sulla virtualizzazione degli spazi pubblicitari bordo campo.
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. I pantaloncini devono essere caratterizzati dallo stesso colore dominante, sia che vengano visti frontalmente che posteriormente. 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 rigate, fasciate, cerchiate o a quadri devono essere chiaramente visibili sia sul fronte che sul retro della maglia; in tutte queste ipotesi, tuttavia, la leggibilità del numero non deve essere pregiudicata, per cui, laddove ciò dovesse verificarsi, deve essere lasciato uno spazio monocolore libero sul retro maglia per il posizionamento del numero (vd. art. 3 comma 1, lett. b).
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 entrambi o solo uno dei due colori principali.
7. Laddove sia prevista una fascia di colore diverso sulla parte alta della maglia della divisa da gioco, la stessa non deve pregiudicare la percezione visiva del colore dominante della maglia. In questa ipotesi la Lega Serie A può richiedere che almeno una delle alternative tra le divise da gioco a disposizione della Società venga realizzata in una colorazione diversa sia dal colore dominante che dal colore della fascia di cui sopra.
8. 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 6 e 7.
9. Nella realizzazione della divisa da gioco non potrà essere utilizzato alcun materiale riflettente o soggetto a variazioni di colore dovute a fattori esterni (luce naturale e artificiale, acqua ecc.). Tale previsione si applica anche ai materiali utilizzati per nomi e numeri.
10. Qualora lo sfondo della divisa sia caratterizzato da un motivo, lo stesso potrà essere realizzato a condizione che venga preventivamente autorizzato dalla Lega e, comunque, che non contenga immagini, illustrazioni o elementi riconducibili a sponsor commerciali o tecnici, eccezion fatta per quanto previsto dal successivo art. 8 (“Elementi Decorativi”).

Articolo 5
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 alla Lega Calcio Serie A 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. Si precisa 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 pantaloncini 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, pantaloncini bianchi e calzettoni rossi contro maglia bianca, pantaloncini 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, pantaloncini rossi e calzettoni rossi contro maglia bianca, pantaloncini bianchi e calzettoni bianchi).
4. Nel caso in cui la Società ospitante indossi una divisa non monocromatica, in cui maglia, pantaloncino e calzettone prevedano due o tre colori diversi tra loro, la Squadra Ospite, laddove ne sia a disposizione, è invitata a indossare una divisa monocromatica a contrasto, al fine di evitare l'effetto a "scacchiera" delle due squadre in campo.
5. 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".
6. Nel caso in cui, in sede di confronto delle divise da gioco il giorno gara, l'arbitro ravvisi una confondibilità tra la divisa del portiere della squadra ospitante e la divisa dei calciatori di movimento della

squadra ospitata, sarà il portiere della 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.

7. 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. 16 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.
8. 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, Coppa Italia, Supercoppa di Lega, Campionato Primavera 1, Coppa Italia Primavera e Supercoppa Primavera sono tenute a comunicare alla Lega e alla Società avversaria il Kit Gara che intendono utilizzare nella successiva gara, così come previsto dal successivo art. 23.
9. In occasione delle gare di Finale, entrambe le squadre dovranno indossare la prima scelta di divisa da gioco. Nel caso di confondibilità di colori tra le divise, la squadra ospite dovrà indossare la seconda divisa da gioco o altre combinazioni approvate per i giocatori di movimento.

Articolo 6
Numeri dei calciatori

1. Il design dei numeri viene fornito dalla Lega Calcio 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.
2. I numeri devono comparire al centro della schiena di tutte le maglie ed avere un'altezza compresa tra 25 e 30 cm. Gli stessi devono altresì

comparire sul davanti dei pantaloncini ed avere un'altezza compresa tra 10 e 15 cm.

3. I numeri devono essere di un unico colore ed essere chiaramente distinguibili dal colore dello sfondo su cui sono collocati (chiaro su scuro e viceversa), rispettando quanto previsto dal successivo art. 22. Devono inoltre essere leggibili anche a notevoli distanze da parte degli spettatori allo stadio (almeno 50 metri) o davanti allo schermo televisivo. Nel caso di maglie rigate, fasciate, cerchiate o a quadri, laddove si renda necessario per assicurare il contrasto colorimetrico con il numero, è indicato un fondo di colore neutro (molto chiaro o molto scuro ed in ogni caso in contrasto con il colore del numero), come previsto dall'art. 3 comma 1 lett. b).
4. 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^2, lo stemma ufficiale della Società o un altro simbolo che sia chiaramente riconducibile alla Società stessa.

Indicazioni per la realizzazione dei numeri

5. È vietato l'utilizzo di colori oro e argento che non rispettino quanto previsto dall'art. 4 comma 9.
6. Deve essere previsto un profilo/outline "a contrasto" con il colore del numero (non tono su tono).
7. Le eventuali "trame" realizzate all'interno dei Numeri devono essere realizzate tono su tono, non devono mai limitare né ridurne la visibilità (sia dal vivo che dal punto di vista televisivo) e non possono riproporre in nessun caso il logo del Club o parte di esso, il nome del Club o parte di esso, né disegni, inserimenti grafici, scritte/frasi legate al Club.

Assegnazione dei Numeri

8. L'attribuzione dei numeri ai calciatori può essere fatta liberamente, dal numero 1 al numero 99, fatto salvo quanto previsto dalla "Dichiarazione di intenti per la lotta contro l'antisemitismo nel calcio".

9. 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 Calcio 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, una volta impiegato effettivamente in gara, manterrà il numero assegnatogli sino al termine della stagione o, comunque, sino a quando dovesse trasferirsi ad altra Società.
   Si precisa che il numero assegnato al calciatore che venga utilizzato in campo in occasione delle gare ufficiali della prima squadra 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.
10. Le Società devono utilizzare il portale Competition Tool di Kama per trasmettere le informazioni relative alla numerazione delle maglie da gioco e delle relative variazioni.
11. 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.
12. La numerazione delle maglie è del tutto indipendente dall'elenco, distinto ed autonomo, che le Società sono tenute a presentare ai sensi del C.U. FIGC n. 245/A del 27 maggio 2026 (ed eventuali successive integrazioni) ai fini del "tetto alle rose".
13. Per il Campionato Primavera 1 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 (come previsto dal comma 8). Qualora un calciatore fuori quota facente parte dell'organico della prima squadra venisse impiegato in una o più gare del Campionato Primavera 1, ad esso deve essere riservato ad uso esclusivo il numero 20, che, pertanto non potrà essere assegnato ad

alcun calciatore della formazione Primavera.

Articolo 7
Nomi dei calciatori

1. Il design delle lettere da utilizzare per la composizione dei nomi viene fornito dalla Lega Calcio 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.
2. I nomi dei calciatori devono essere scritti in un unico colore in netto contrasto con il fondo della maglia (rispettando quanto previsto dal successivo art. 22) ed 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.
3. I caratteri delle lettere che compongono la scritta devono avere un'altezza massima di 7,5 cm.
4. 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.
5. Non è consentito alterare i nomi. Esclusivamente per motivi di spazio sono consentite abbreviazioni di nomi particolarmente lunghi.

Indicazioni per la realizzazione dei Nomi

6. Il colore dei nomi dovrà essere lo stesso utilizzato per i numeri, fatto salvo quanto previsto dall'art. 4 comma 7.
7. È vietato l'utilizzo di colori oro e argento che non rispettino quanto previsto dall'art. 4 comma 9.
8. Deve essere previsto un profilo/outline "a contrasto" con il colore del Nome (non tono su tono).
9. Le eventuali "trame" realizzate all'interno dei Nomi devono essere realizzate tono su tono, non devono mai limitare né ridurne la visibilità (sia dal vivo che dal punto di vista televisivo) e non possono riproporre in nessun caso il logo del Club o parte di esso, il nome del

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

Articolo 8
Elementi Decorativi

1. Gli elementi decorativi sulle divise da gioco possono:
   - a) 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 del successivo art. 9 comma 3);
   - b) essere rappresentativi di un particolare evento celebrativo del Club;
   - c) riprodurre elementi figurativi, di design o figure geometriche.

2. 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 e/o richiamare in alcun modo marchi e/o prodotti commerciali, né lo sponsor tecnico, né costituire una forma di promozione o altro tipo di messaggio commerciale;
   - non devono contenere o dare l'impressione di rappresentare il viso o l'identità di una persona;
   - devono essere realizzati obbligatoriamente in modalità tono su tono, jacquard o embossing nelle ipotesi a) e b) di cui al comma 1 che precede (rispettando quanto previsto dal successivo art. 22);
   - non devono compromettere in alcun modo la predominanza cromatica della divisa;
   - devono garantire la leggibilità di nomi e numeri dei calciatori;
   - non devono limitare la capacità degli Ufficiali di Gara, delle Squadre, dei Media e degli spettatori di distinguere chiaramente i calciatori dagli Ufficiali di Gara, i calciatori delle due Squadre avversarie tra loro e i portieri dai calciatori di movimento della stessa Squadra, anche in condizioni metereologiche avverse.
3. 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.

4. Ciascuno degli elementi di cui al comma 1 dovrà essere alternativo rispetto agli altri ovvero ciascuna divisa da gioco potrà riportare solo una tipologia degli elementi decorativi ivi elencati. Laddove, tuttavia, la Società voglia realizzarne due sulla stessa divisa, almeno uno dei due deve essere realizzato nelle modalità di cui al comma 2 (ovvero tono su tono, jacquard o embossing).

Articolo 9
Stemma e Nome della Società

1. Lo stemma della Società (o, in alternativa, una sua particolare variazione grafica, il nome, il soprannome, l'abbreviazione o un simbolo ad essa chiaramente ed inequivocabilmente riconducibile) 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/o sui pantaloncini e sulla felpa o altro abbigliamento utilizzato per l'ingresso in campo. Lo stesso non dovrà contenere riferimenti agli sponsor commerciali e/o tecnico.
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.

3. Lo stemma o, in alternativa, una delle declinazioni dello stesso indicate al comma 1 del presente articolo possono inoltre comparire, anche solo in parte o ripetuti, 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 della Società o una sua particolare variazione grafica, il nome, il soprannome, l'abbreviazione, un simbolo ad essa chiaramente ed inequivocabilmente riconducibile, l'anno di fondazione, un motto, una frase privi di pubblicità o altri elementi grafici (come, ad esempio, il numero seriale in caso di maglie speciali) possono anche essere cuciti o stampati una volta sull'interno, sull'esterno o in prossimità del colletto sul retro maglia. La superficie complessiva non deve superare i 12 cm^2. 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 o essere integrati nello stesso (a condizione che la sommatoria degli spazi non superi i limiti di dimensione massima prevista per lo stemma societario), previa approvazione da parte della Lega Calcio Serie A. Questi stemmi celebrativi possono essere circondati da lettere, numeri e/o elementi decorativi (es. alloro) fermo restando che la superficie totale utilizzabile non deve eccedere le dimensioni massime di 100 cm^2.
6. Il Logo del Club sul fronte maglia e/o sul pantaloncino potrà essere realizzato anche secondo modalità olografica, a condizione che lo stesso non incorpori più di un'immagine, che l'identificazione del Club sia visibile da tutti gli angoli e che non impatti visivamente sulla colorazione della maglia e/o del pantaloncino.

Articolo 10
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 esclusivamente sulla parte anteriore di dimensione non superiore a 20 cm^2;

b. pantaloncini: un marchio o scritta di dimensione non superiore a 20 cm^2;
c. calzettoni: un marchio o scritta di dimensione non superiore a 20 cm^2 su ciascun calzettone oppure lo stesso riprodotto due volte, ciascuna delle quali non superiore a 10 cm^2.

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 8 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 8 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 nel 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. Le Società possono avere un fornitore dell'abbigliamento sportivo diverso per ogni competizione organizzata dalla Lega Calcio Serie A.
7. Nel caso di kit gara realizzati tramite una collaborazione tra lo sponsor tecnico ed un altro brand, quest'ultimo potrà essere integrato nel logo dello sponsor tecnico, a condizione che l'area derivante dalla sommatoria dei due spazi, contigui e non distinti, rientri nelle misure previste dal precedente comma 3.

Articolo 11
Marchio di Qualità ed Etichetta Tecnologica sulla Divisa da Gioco

1. Un marchio di qualità può apparire una volta sulla divisa da gioco (sul fronte o retro della maglia e dei pantaloncini, sul lato destro o sinistro), non può superare 10 cm^2 di superficie e deve essere posizionato non oltre 15 cm al di sopra dell'orlo inferiore della maglia o dei pantaloncini.

2. Un secondo marchio di qualità, che non superi 5 cm^2 di superficie, può apparire sulla divisa da gioco come segue:
    a. una volta sulla maglia, in qualsiasi posizione ad eccezione del colletto, della parte alta o delle maniche;
    b. una volta sui pantaloncini, in qualsiasi posizione.
3. I marchi di qualità possono contenere una o più identificazioni della squadra e/o del fornitore tecnico.
4. Un'etichetta tecnologica può apparire una volta sulla maglia e una volta sui pantaloncini, come segue:
    a. sulla maglia: non può superare 10 cm^2 di superficie e deve essere posizionata non oltre 15 cm al di sopra dell'orlo inferiore della maglia;
    b. sui pantaloncini: non può superare 5 cm^2 di superficie e deve essere posizionata non oltre 5 cm al di sopra dell'orlo inferiore o al di sotto del limite superiore dei pantaloncini.
5. Altre etichette (relative, ad esempio, alle istruzioni di utilizzo o all'anticontraffazione) e l'identificazione del produttore sono ammesse sul lato interno delle divise da gioco, purché non siano visibili esternamente.
6. QR codes o barcodes non sono permessi come marchi di qualità o etichette tecnologiche e, quindi, potranno essere usati solo all'interno della divisa da gioco.

Articolo 12
Spazi Riservati alla Pubblicità degli Sponsor

1. Si intende per sponsor il nome, il marchio, il logo e/o il segno distintivo, il prodotto e/o il servizio di un'impresa.
2. E' vietato recare pubblicità a prodotti o categorie di prodotti per i quali esista esplicito divieto di legge, nonché a slogan di natura politica, confessionale o che promuovano qualsivoglia forma di pedofilia, pornografia o discriminazioni fondate su sesso, razza o origine etnica, nazionalità, religione o convinzioni personali, disabilità, età, orientamento sessuale o che siano rappresentativi di cause che offendono il comune senso della decenza.
3. La pubblicità degli sponsor è consentita sul fronte maglia, sulla manica sinistra e sul retro-maglia, sotto il numero; in nessun caso può essere replicato lo stesso sponsor negli spazi a disposizione; la

superficie totale occupata dalla pubblicità non deve superare i 650 cm^2, così suddivisi:

a. Fronte maglia: 350 cm^2
b. Retro maglia: 200 cm^2
c. Manica sinistra: 100 cm^2

La pubblicità degli sponsor non è consentita sulla manica destra, sul colletto della maglia da gioco, sui pantaloncini, sui calzettoni e all'interno di nomi e numeri.

4. Lo spazio di 350 cm^2 sul davanti della maglia può essere riservato ad un numero massimo di 2 sponsor per gara, con il limite massimo di 250 cm^2 destinabili ad un singolo sponsor. Gli spazi in questione possono essere, nel rispetto del comma precedente, non contigui.
5. Lo spazio di 200 cm^2 individuato sotto il numero sul retro della maglia può essere riservato ad un solo sponsor per gara.
6. Lo spazio di 100 cm^2 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 Calcio Serie A secondo quanto previsto dall'art. 2. Qualsiasi modifica del design dei patch sponsor deve essere considerata alla stregua di un cambio di sponsor e, come tale, necessita di apposita autorizzazione ai sensi dell'art. 2, anche se lo sponsor rimane lo stesso.
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.

Articolo 13
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^2.
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^2.
3. Eventuali posizionamenti alternativi dei fregi ufficiali (scudetto e coccarda) dovranno essere approvati dalla Lega Calcio Serie A.
4. La stella rappresentante i dieci titoli di Campioni d'Italia può essere apposta adiacente allo stemma societario nella misura massima di 2 cm^2, ferma restando l'approvazione da parte della FIGC.

Articolo 14
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, Coppa Italia, Supercoppa di Lega e competizioni Primavera), 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, Supercoppa di Lega ecc.) di realizzare un patch celebrativo da applicare sulla maglia in aggiunta al patch della competizione.
3. I patch sono distribuiti a cura della Lega Calcio 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 cm^2 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 cm^2.
6. La Lega si riserva la facoltà, in occasione di particolari iniziative di responsabilità sociale promosse dalla stessa, di realizzare un patch celebrativo che sarà utilizzato in aggiunta al patch della competizione e che dovrà essere apposto, al di sotto di quest'ultimo, sulla manica destra di tutte le maglie da gioco.

Articolo 15
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 12 del presente Regolamento. La superficie totale occupata dalla pubblicità non deve superare i 650 cm^2, così suddivisi:

    a. fronte: 350 cm^2 suddivisibile tra due sponsor (con il limite di massimo 250 cm^2 destinabile ad un singolo sponsor);
    b. retro: 200 cm^2;
    c. manica sinistra: 100 cm^2.
2. E' consentita inoltre l'applicazione dello stemma societario nella misura massima di 100 cm^2 sul fronte e l'apposizione dello stesso o di una delle declinazioni previste dall'art 9 comma 4 nella parte posteriore della felpa.
3. Lo sponsor tecnico potrà essere applicato sulla felpa una volta sul fronte, una sul retro e nelle modalità di cui all'art. 10 comma 4.
4. Sulla felpa possono inoltre essere presenti elementi decorativi di cui all'art. 8 del presente Regolamento.
5. Al pari delle divise da gioco, la felpa o altro abbigliamento dovrà ricevere apposita autorizzazione dagli Uffici della Lega Calcio Serie A.

Articolo 16
Sottomaglie, sottopantaloncini e fasciature

1. Le maglie indossate dai calciatori sotto le divise ufficiali da gioco devono essere prive di scritte o immagini che non siano i loghi o le scritte della Società. In ogni caso, nella parte delle sottomaglie visibile al di fuori delle maglie non possono essere presenti loghi o scritte di alcun genere. Al pari delle divise da gioco, le sottomaglie dovranno ricevere apposita autorizzazione dagli Uffici della Lega Calcio Serie A.
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. In ogni caso, nella parte eventualmente visibile al di fuori dei pantaloncini non possono essere presenti loghi o scritte di alcun genere.
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 17
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 18
Equipaggiamento speciale

1. L'equipaggiamento utilizzato dai calciatori per ragioni mediche e non durante una gara – come ad esempio copricapo, maschere facciali protettive, protezioni per gomiti e ginocchia, occhiali, guanti, fascette per i capelli ecc – deve essere approvato dagli Ufficiali di Gara ed essere privo di qualsivoglia logo o scritta (ivi inclusi nome e numero o abbreviazione degli stessi del calciatore che lo indossa).

Articolo 19
Sistemi Elettronici di Monitoraggio e Rilevamento delle Performance (ELECTRONIC PERFORMANCE AND TRACKING SYSTEMS – EPTS)

1. Laddove in gare di competizioni ufficiali vengano indossate apparecchiature tecnologiche quali parti di sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (EPTS), tali apparecchiature facenti parte dell'equipaggiamento del calciatore dovranno obbligatoriamente riportare il logo "IMS – International Match Standard", che indica che l'apparecchiatura è stata ufficialmente testata e possiede i requisiti minimi di sicurezza dell'International Match Standard previsti dalla FIFA e approvati dall'IFAB.
2. I sistemi elettronici di monitoraggio e rilevamento delle performance (EPTS) utilizzati devono inoltre assicurare che le informazioni ed i dati trasmessi da questi dispositivi/sistemi all'area tecnica durante le gare disputate in una competizione ufficiale siano affidabili e accurati. A tal fine, si segnala che il logo "FIFA Quality" indica che un dispositivo/sistema EPTS è stato ufficialmente testato e soddisfa i requisiti in termini di affidabilità e precisione di dati relativi alla posizione/distanza percorsa dai calciatori.

Articolo 20
Maglie Celebrative della vittoria di una Competizione

1. In caso di vittoria di una Competizione organizzata dalla Lega Calcio Serie A, la Società potrà realizzare delle maglie celebrative da

indossare al termine della gara. Le stesse dovranno essere sottoposte all'Ufficio Competizioni della Lega, anche tramite rendering, quanto prima rispetto al loro ipotetico utilizzo per ottenerne la relativa autorizzazione.

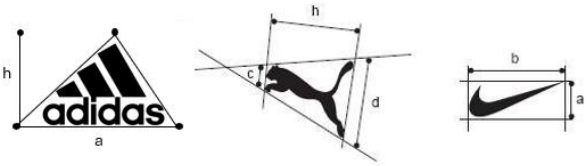
2. Le suddette maglie potranno essere indossate sul terreno di gioco solo successivamente al termine delle attività gara ufficiali. Più specificatamente i calciatori dovranno indossare una divisa ufficiale per:
    a. la cerimonia di premiazione;
    b. la foto ufficiale con il trofeo.

Articolo 21
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 e, 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.
2. Di seguito riportiamo la procedura per la misurazione:

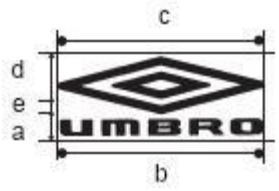
A) Identificazione del Produttore

i. Logo del produttore



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

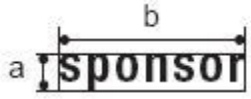
ii. Rappresentazione del produttore composta da logo e scritta



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

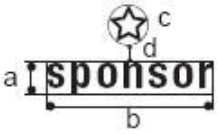
B) Pubblicità dello Sponsor

i. Pubblicità dello sponsor composta da solo una unità (nome o logo "sponsor"):



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

ii. Pubblicità dello sponsor composta da più di una unità:



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

Articolo 22
Misurazioni del contrasto di colori

1. Le misurazioni relative al contrasto dei colori sulle divise da gioco vengono effettuate per mezzo di uno spettrofotometro al fine di ottenere un'analisi di tipo oggettivo.
2. Le misurazioni vengono prese usando uno spettrofotometro sferico con un'apertura di 6.6mm e un'area di misurazione di 4mm su un punto bianco di D65 e un obiettivo standard con angolazione di 10°. Una carta spettrale neutrale grigio riflettente al 18% è posizionata sotto ogni strato di tessuto da analizzare. Ogni misurazione finale è calcolata da una media di tre letture a 0°, 90° e 45°.
3. Il contrasto nella zona dedicata al numero dovrà avere un Delta L minore o uguale a 25. Le combinazioni colori con un Delta L superiore a 25 dovranno avere uno sfondo a tinta unita nella zona del numero.
4. I numeri dei calciatori dovranno avere un contrasto con il colore dello sfondo della maglia con Delta L maggiore o uguale a 30.
5. Le stampe tonali dovranno essere incluse in una variazione tonale dei colori dello sfondo della divisa da gioco dove sono incorporate, con un contrasto minore o uguale a 10. Le misurazioni per lo sfondo vengono fatte precedentemente.
6. Il tessuto jacquard dovrà essere dello stesso colore del tessuto su cui viene cucito. Il tessuto jacquard non dovrà essere dominante e non potrà contenere un colore in netto contrasto o in ogni caso pregiudicare la distinguibilità della divisa da gioco. Il contrasto tra i due tessuti dovrà essere minore o uguale a un valore Delta L pari a 5. I colori dello sfondo sono misurati prima del tessuto jacquard associato.

Articolo 23
Approvazione Kit Gara

1. **Termini di invio**

   Le Società per ciascuna gara di Campionato di Serie A, Coppa Italia, Supercoppa di Lega, Campionato Primavera 1, Coppa Italia Primavera e Supercoppa Primavera sono tenute a selezionare, all'interno dell'area riservata, la combinazione kit che intendono utilizzare per calciatori di movimento e portieri (unitamente alla

scelta delle pettorine riscaldamento). Una volta operata la selezione, che dovrà avvenire entro e non oltre le ore 12.00 del martedì precedente la gara (nel caso di gara infrasettimanale entro le ore 12.00 del venerdì che precede la gara), l'Ufficio Competizioni della Lega provvederà a comunicare eventuali correzioni da apportare.

2. **Coordinamento LCA/CAN**

   Esaurito il processo di cui al paragrafo 1, la Lega provvederà a selezionare la divisa che i direttori di gara designati dovranno utilizzare. L'arbitro designato, dopo aver visionato le scelte operate dalle Società e dalla Lega, qualora lo ritenesse, potrà riscontrare a sua volta, chiedendo ulteriori modifiche entro la giornata in cui vengono pubblicate le relative designazioni arbitrali dalla CAN, evidenziando eventuali proposte alternative. Una volta concluso l'intero processo, l'Ufficio Competizioni della Lega provvederà a confermare i kit gara.

Articolo 24
Raccattapalle e bambini partecipanti al Cerimoniale pre-gara

1. In occasione delle gare i raccattapalle dovranno indossare magliette, o altro abbigliamento, i cui colori non siano confondibili con i colori delle divise dei calciatori delle due squadre, con i raccattapalle ausiliari, laddove presenti, e con le altre persone ammesse nel recinto di gioco. In occasione delle gare di Finale organizzate dalla Lega Calcio Serie A, l'abbigliamento dei raccattapalle verrà deciso e fornito dalla Lega stessa.
2. I bambini che accompagneranno calciatori e Ufficiali di gara in campo in occasione del Cerimoniale pre-gara indosseranno divise fornite da Lega Calcio Serie A al fine di promuovere iniziative sociali o campagne istituzionali della stessa.

Articolo 25
Pettorine riscaldamento calciatori di riserva

1. Le pettorine utilizzate dai calciatori di riserva durante il riscaldamento a bordocampo nel corso della gara devono essere chiaramente distinguibili nella colorazione rispetto alle divise di

entrambe le squadre ed alla divisa degli Ufficiali di Gara. A questo scopo le stesse dovranno essere approvate, alla stessa stregua delle divise da gioco, secondo le modalità di cui all'art. 23.

2. In occasione delle gare di Finale di Coppa Italia e Supercoppa di Lega la Lega si riserva la facoltà di fornire le pettorine alle Società finaliste.

LCA EQUIPMENT REGULATIONS
SPORTS SEASONS 2027/2028 - 2028/2029 - 2029/2030

Article 1
Scope of application

1. These regulations apply to the official competitions organized by Lega Calcio Serie A (LCA), specifically to the following persons:
   a. Outfield players;
   b. Goalkeepers;
   c. Substitutes;
   d. Referee team;
   e. Ball kids, players' and referees' escorts.
2. Everything that is not expressly allowed by these regulations must be considered prohibited.
3. In the event of a discrepancy between *the Laws of the Game* and these regulations, *the Laws of the Game* take precedence.

Article 2
Equipment approval procedure

1. The Clubs must receive a written approval from LCA regarding the compliance of the equipment with these regulations as a requirement to be used in an official competition organized by the League.
2. To obtain the approval, the rendering (front and back, names, numbers and Pantone references) of every equipment of the Club (home, away, third or any eventual additional and goalkeepers as well) must be evaluated by the LCA Competitions Department within the 15th of February of the previous sports season. Samples must be received by the League within the 30th of June. In case of changes on samples already approved by the League, or in case of a new sponsorship contract signed by the Club after the above-mentioned deadlines or in case of a specific new patch addition, the new samples must be submitted to the LCA Competitions Department at least 72 hours before the relevant match. LCA

CALCIO SOCIAL RESPONSIBILITY

communicates the approval or the reasons of the rejection within seven days from the date the League receives the samples. This deadline becomes 24 hours before in case the Club submits the new samples within the 72 hours before the game. Any decision taken by LCA must be considered final.

3. Clubs or manufacturers must submit the samples or renderings of the following season playing attires to the League before the deadlines outlined in the previous Paragraph or, in any case, before the production phase starts, even if the equipment is not definitive yet, to obtain the League feedback. Otherwise, the League won't be able to guarantee to the Club the playing kits' use in the matches.
4. While submitting the playing attires, the Clubs must send also a document of the manufacturer that outlines any possible specifics or any other element or sponsor displayed on the equipment, detailing the measuring criteria – according to article 21.
5. Teams participating in Primavera 1 Championship must submit the renderings of their playing attires, meeting the same deadlines provided by preceding paragraph 2. In case the same Clubs also participate in Serie A Championship with their First Team there is no obligation for samples submission, if the playing attires are the same for both First and Youth Teams; otherwise, the sample submission is mandatory. Lastly, in case the First Team is affiliated with a different League, the submission of renderings and samples is mandatory for the Youth Team participating in Primavera 1 Championship.
6. Clubs participating in Coppa Italia must submit the renderings of the playing attires, meeting the same deadlines provided by preceding paragraph 2.
7. LCA may arrange constant and strict checks during official matches. These procedures aim to verify if the equipment used for the match is compliant to the one approved by the League.
8. LCA will warn the relevant Sports Justice Department in case:
    a. The team playing attire would display not-approved brands or wordings during an official match.
    b. Teams would not comply with these Regulations referring to measurements, positioning, eligibility of brands and/or graphic elements with marketing purposes.

c. Teams would be responsible of violations of National Association Regulations or other League dispositions.

Article 3
Shirt Structure

1. Each playing shirt must include the following defined areas, which must be reserved as follows:
   a. Collar zone: this term refers to the 5 cm wide band around the neck (in case the shirt hasn't a proper collar) or the shirt's collar. This area may only contain one team identification according to Article 9 Paragraph 4 and must not include any commercial and/or manufacturer elements.
   b. Number zone: Where required and properly realized, it is the area on the back of a playing shirt exclusively reserved for the shirt number. The number zone is based on a two-digit number and must extend 2 cm above the highest point and 3 cm below the lowest point of the two digits, and horizontally 3 cm from the left edge of the left-hand digit and 3 cm from the right edge of the right-hand digit. The number zone must be free of any team, manufacturer or other identification or advertising.
   c. Sleeve Free Zone on the right sleeve: A 12 cm high and 8 cm wide area must be reserved for the relevant Competition badge or any eventual LCA campaigns.
2. Interior surfaces of the playing attire may not display anything that is visible on the exterior or that may be used to give visibility to any team, manufacturer or other identification or advertising.

Article 4
Colours

1. Each Club must have a first choice playing attire displaying its official colours, which will be used for home matches and for away matches (where it does not lead to any colour clash with the opposing team), a second choice playing attire (plus any eventual additional ones) whose colour must be in clear contrast with the first choice, to the extent that they could be worn by opposing teams in a match. If one playing attire has predominantly dark

colours, the other must have predominantly light colours, or if one of the playing attires is hooped, banded, striped or checked, the other must not contain any of the colours of the hoops/bands/stripes/checks. In case the second choice playing attire and any other additional ones would have different colours for shirts, shorts or socks, a monochrome option of these playing attires is also required (it means the same colour for shirts, shorts and socks).

2. Teams must have at least three goalkeeper attires which clearly contrast with each other and with the first and second choice outfield player attires. At least two goalkeepers playing attires must be different from the first and second choice outfield players attires.
3. It is forbidden the use of any green colouring for outfield players attires, that could have a negative impact on player visibility on the pitch during the matches (both at the stadium and on television) and/or on the virtualization of the led walls advertisements.
4. If a playing attire comprises more than three colours, one must be clearly dominant on the surface of the shirts, shorts and socks and the other colours must be clearly secondary. The shorts must feature the same single dominant colour when viewed from either the front or the back. Regarding the socks, even if there are only two colours, one of them must be clearly dominant on the surface of the socks and the other clearly secondary.
5. The main colour must be equal on the front and on the back of any element of the playing attire (shirts, shorts and socks). The colours used for hooped, banded, striped or checked must be clearly visible both on the front and on the back of the shirt; in any case, however, the legibility of the number must not be negatively affected so whenever this is the case, a monochrome area must be left free on the back of the shirt to locate the number (see article 3 paragraph 1 letter b).
6. Both sleeves on the shirt must be identical in patterns and colours, except in the case of hooped, banded, striped, or checked shirts, on which each sleeve may be one of the main colours.
7. In case the shirt has a different colour bar appearing around the player's shoulders, it must not undermine the visual impression of the dominant colour of the shirt. In this case LCA may require that

at least one of the alternative playing attires features neither the prominent color nor the dominant one.

8. Every outfield player must wear identical playing attires, with different numbers and names assigned to each player according to articles 6 and 7.
9. No material used in the construction of playing attire may be reflective or change its colour or appearance under any external influence (light, water, etc.). This includes material used for numbers and players names.
10. In case the surface of the playing attire would feature a particular pattern, it requires the previous approval of the League and must not include any images, illustrations or elements that could lead to commercial or technical sponsors visibility (except for the Decorative Elements, as described by the following Article 8).

Article 5
Colour choices and combinations

1. The hosting teams must use their first choice playing attire with their official colours, whilst the opposing teams must change the first choice playing attire in case of colours clashes. A team may be requested to combine items from more than one of its approved outfield player and/or goalkeeper attires (shirt, shorts or socks), in order to create a visible contrast with the other team.
2. As playing attires cannot clash at all, the hosted team may be required to change shorts and socks.
3. In particular cases where the official colours of both the hosting and the hosted team are the same and the playing attires features symmetrical colours for the shirts, shorts and socks (for instance: red shirt, white shorts and red socks against white shirt, red shorts and white socks) both teams should wear a monochromatic playing attire (red shirt, red shorts and red socks against white shirt, white shorts and white socks).
4. In case the hosting Team wears a non-monochromatic attire, i.e. shirt, shorts and socks are of different colors, the visiting Team should possibly wear a monochromatic playing attire, in order to avoid the symmetrical colours effect of the two Teams on the pitch.

5. The Laws of the Game Rule 4, paragraph 3 ("Colours") states that: "Each goalkeeper must wear colours that are clearly distinguishable from outfield players and referee team".
6. If the hosting team goalkeeper playing attire clashes with the outfield players of the hosted team, the goalkeeper must change his attire. Therefore, the Clubs must have every goalkeeper's attire at their disposal for each match.
7. In any case, the final decision on the possible clashes between the two teams playing attires will be taken exclusively by the referee. The referee could request even to the hosting team to wear a different colour playing attire (for instance, in case of specific climatic conditions and/or light issues). The referee will be also in charge of deciding regarding the tapes on socks which must be the same colour, according to Article 16 of these regulations: in order to avoid any possible issue before the match, the technical staff of each team will be in charge of checking the proper application of the aforementioned tapes or strapping before leaving the changing rooms to enter the pitch.
8. In order to manage the best way possible the choice on playing attires, the Clubs before any Serie A, Coppa Italia, Super Cup, Primavera 1 Championship, Coppa Italia Primavera and Primavera Supercup matches must communicate to the League and to the opposing team the chosen playing attire, according to article 23 of these regulations.
9. In case of a Final, both teams should wear their first-choice outfield player attire. If this would create a colour clash, the designated away team must wear its second-choice or other approved alternative for the outfield player's attire.

Article 6
Numbers

1. The design of the numbers is provided by the League to each Serie A Club In order to guarantee that the same font is applied on playing attires in each competition organized by the League.
2. Numbers must be centred on the back of every shirt and the digits must be 25-30 cm high. Numbers must also appear on the front of the shorts and must be 10-15 cm high.

3. Numbers must be of a single colour that clearly contrast with the background colour (light on dark colours and vice versa), according to the following article 22. They must be easily legible to spectators at the stadium (at least 50 m distance) or tv viewers. In case of hooped, banded, striped or checked playing attires, a neutral colour background, if needed to guarantee the color contrast with the numbers, is recommended (strongly dark or clearly light and in any case contrasting with the colour of the numbers) as stated in article 3 paragraph 1 letter b.
4. Numbers must be free of any lettering, sponsors identifications, or other graphic elements except for the following case: each digit on the back could have in the bottom part, for a maximum surface of 5 cm^2, the official team emblem or any other symbol related to the team identification.

Realization of Numbers

5. Gold and silver colours that don't comply with article 4 paragraph 9 are forbidden.
6. The colour of the numbers outline must be in contrast with the one used for the numbers (not tone on tone).
7. Any eventual pattern approved by the League for the numbers must be the same colour of the numbers, must not limit nor undermine their legibility (both live and on television) and cannot represent, in any case, the Team emblem or relevant identification, the name of the Club, drawings or other graphic elements and/or lettering directly related to the Club.

Numbers Assignment

8. Starting from the first official match of the season organized by the League, each Club must assign a shirt number to all of its First Team players, even if a player is temporarily not involved in the match or the player is part of the Youth Team but usually joins the First Team during the season. A player, once he has played a single match, must keep the same number during the whole season or until he gets transferred to another team. During the season the number assigned to a player that will take part in an official match

of the First Team cannot be reassigned to another player until the first one is transferred to a new Club or until the end of the season.

9. There is no restriction in the assignment of the numbers from 1 to 99, except as set forth in the "Dichiarazione di intenti per la lotta contro l'antisemitismo nel calcio".
10. Clubs must use the Competition Tool to communicate the information regarding the numbering of players and their variations.
11. The numbering of each sports season is independent so to the same player could be assigned a different number season by season.
12. The numbering of shirts is completely independent from the "Squad List" (CU FIGC n.245/A dated 27th May 2026 and eventual following variations).
13. Clubs must assign a shirt number to each player that will take part in the Primavera 1 Championship (major youth competition organized by LCA), drawing up a list that is different from the one of the First Team. In this case, the provisions of paragraphs 8, 9, 10, 11, 12 and 13 shall apply. It should also be noted that if a player from the Youth Team takes part in an official match of the First Team, he could have a different shirt number to the one assigned in the Primavera numbering list, based on the numbers available in the first team numbering list. If a player of the First Team plays one or more matches in the Primavera 1 Championship, the number 20 must be reserved for his exclusive use and must not be assigned to any player listed for the Youth Team.

Article 7
Name of Players

1. The designs of the letters is provided by the League to each Serie A Club In order to guarantee that the same font is applied on playing attires in each competition organized by the League.
2. Name of players must be written in a single colour in clear contrast with the shirt background according to art. 22 and must be applied on the back, horizontally, even slightly curved, and located between the collar zone and the number; the name of the players must be clearly legible.

3. Each letter must be no more than 7.5 cm high.
4. The surname of each player must be shown on the shirt. In case of players with same surname, the surnames must be preceded or followed by the initial(s) of their names. Players known by their names, nicknames, or part of it must be identified on the shirt with the names or nicknames they are popular for.
5. It is not allowed to modify the names. Shorten versions of particularly long names are allowed exclusively for space reasons.

Indication for the realization of Names

6. The colour of names must be the same as the one used for the numbers, except for what stated in the article 4 paragraph 7.
7. Gold and silver colours that don't comply with article 4 paragraph 9 are forbidden.
8. The colour of the names outline must be in contrast with the one used for the names (not tone on tone).
9. Any eventual pattern approved by the League for the names must be the same colour of the names and must not limit nor undermine their legibility (both live and on television) and cannot represent in any case the Team emblem or relevant identification, the name of the Club, drawings or other graphic elements and/or lettering directly related to the Club.

Article 8
Decorative Elements

1. The Decorative Elements on playing attire may:
   - Represent the team emblem or part of it, the name, nickname, or symbol directly and clearly related to the Club (according to article 9 paragraph 3).
   - Represent a particular commemorative event of the Club.
   - Feature geometric figures, designs or other figurative elements.
2. Decorative elements appearing on playing attire must comply with the following provisions:
   - They cannot include numbers, letters or combination of numbers and letters.

- They cannot represent, give the impression or create an association with trademarks and/or commercial products nor manufacturers, and, in any case, constitute a promotion or any other commercial message.
- They cannot portray or give the impression of a person face or identity.
- They must be realized tone on tone, jacquard or embossing (compliant with article 22).
- They cannot undermine in any way the chromatic predominance of the playing attire.
- They must guarantee the legibility of names and numbers of players.
- They cannot limit the ability of Match Officials, Players, Team Officials, media and spectators to clearly distinguish between the Players and the Match Officials, between the different Teams, and between the goalkeepers and the Outfield Players on each Team, even in difficult weather conditions.

3. Reproducing any figurative element, designs or geometric figures, even in chromatic contrast, is allowed exclusively in case:
   - They do not undermine in any way the chromatic predominance and the balance of the design of the playing attire.
   - The legibility of names and numbers is guaranteed.
4. A playing attire could show only one type of decorative element as listed in paragraph 1. However, in case a Club means to realize two different types of these decorative elements on the same playing attire, at least one of them must be compliant with the realization methods described in paragraph 2 (tone on tone, jacquard or embossing).

Article 9
Team Emblem and Name of the Club

1. The Team Emblem (or, alternatively, a specific graphic variation of it, the name, nickname, abbreviation or a symbol directly and clearly related to the Club) can be printed, woven, sown, etc. once on the shirt, once on the shorts, once on socks, once on each digit

of the numbers (both on the back of the shirt and on the shorts) and once on the anthem jacket. It must not include any reference to commercial sponsor and/or manufacturer.

2. The Team Emblem must be sized as follows:

    a. On shirt: 100 cm^2 max;
    b. On short: 50 cm^2 max;
    c. On socks: 50 cm^2 max;
    d. On numbers: 5 cm^2 max.

3. The Team Emblem, or alternatively, one of its declinations described in paragraph 1, may also appear once or repeated on shirts and shorts both using jacquard or any similar technique; in any case, it must not be dominant on the colours of the playing attire or undermine its distinguishability.
4. The Team Emblem or one of its graphic variation, the name, nickname, abbreviation, a symbol directly and clearly related to the Club, the foundation year, a slogan, a sentence without advertisement purposes or other graphic elements (for instance the serial number for celebratory shirts) can be printed or embroidered once on the inside, once on the outside and in proximity of the collar on the back of the shirt. The total surface must not exceed 12 cm^2. In case of a sentence, the letters cannot be more than 2 cm high.
5. A team celebrating or commemorating a jubilee or other significant event may create a special team emblem that replaces its usual emblem or a patch to be integrated in the emblem (provided that the sum of the two spaces must be compliant with the size of the team emblem according to par. 2), subject to the League approval. Such special team emblems may be surrounded by letters, numbers and/or decorative elements (e.g. laurels) but the total surface must not exceed 100 cm^2.
6. Team Identifiers and Manufacturer Identifiers may only be constructed as holograms if the identifier remains visible at all angles (i.e. the hologram cannot incorporate more than one image) and the hologram does not materially impact the perceived colour of the item on which it is displayed.

Article 10
Manufacturer

1. The manufacturer design mark may be displayed on playing attires.
2. The supplier company doesn't have to coincide necessarily with the manufacturer.
3. The manufacturer may display on playing attire its design mark or name according to the following provisions:
   a. shirt: a design mark or name not exceeding 20 cm^2 exclusively on the front side;
   b. shorts: a design mark or name not exceeding 20 cm^2;
   c. socks: a design mark or name used once on socks (not exceeding 20 cm^2) or twice (not exceeding 10 cm^2).
4. The manufacturer may also display on playing attire its design mark (without wording) as follows:
   a. shirt: a band not exceeding 8 cm wide around the end of each sleeve (left and right) or centred down the outer seam of each sleeve or down the outer seam on both sides of the shirt (armhole to the bottom of the shirt);
   b. shorts: a band not exceeding 8 cm on the bottom hemline (left and right leg) or centred down the outer seam of each leg (left and right leg);
   c. socks: a band not exceeding 5 cm on the top edge of each sock or above the ankle line.
5. The design mark or name of the manufacturer could also be incorporated into shirts and/or shorts using embossing or jacquard weave, provided that the colour would not be dominant and would not undermine the distinguishability of the shirts/shorts colours.
6. Clubs may have different manufacturers for each Competition organized by the League.
7. In case of a co-branding between the manufacturer and another brand, the latter could be integrated with the first one, provided that the sum of the two brands must not exceed the size of the manufacturer representations according to par. 3.

Article 11
Quality Seals and Technology Labels

1. A quality seal may appear once on playing attires (once either on the front or the back of the shirt and shorts, on the right or left side). It must not exceed 10 cm^2 and must be positioned no more than 15 cm above the bottom edge of the shirt or the hem of the shorts.
2. A second smaller quality seal not exceeding 5 cm^2 may appear on playing attires as follows:
   a. once on the shirt, anywhere other than the collar zone, chest, or sleeves;
   b. once on the shorts, in any position.
3. Quality seals may contain one or more types of team identification and/or manufacturer identification.
4. A technology label may appear once on the shirt and once on the shorts. A technology label may be displayed as follows:
   a. once on the shirt, not exceeding 10 cm^2, positioned no more than 15 cm above the bottom edge of the shirt.
   b. once on the shorts, not exceeding 5 cm^2, positioned no more than 5 cm above the hem or the shorts or no lower than 5 cm below the top of the shorts.
5. Other labels (for instance care instructions and anti-counterfeiting labels) and manufacturer identifications are allowed on the skin side of playing attire, if they are not visible when the item is worn.
6. QR codes and/or matrix barcodes are not permitted as forms of quality seal or technology label and may therefore only be used on the inside of playing attire.

Article 12
Sponsor Advertising

1. "Sponsor" means the name, design mark, logo and/or identification mark, a product and/or the service of a company.
2. Promotion of products or categories of products for whom advertising restrictions are stated by Law is forbidden, as well as the promotion of any political slogans or messages related to any

form of pedophilia or pornography, nor discrimination based on gender, race and ethnic origin, nationality, religion or personal beliefs, disability, age or sexual preference or representing any purpose that may offend the common sense of decency.

3. Sponsor advertising is allowed on the front of the shirt, on the left sleeve, on the back of the shirt under the numbers; it is forbidden to repeat the same sponsor on the different spaces available; the total surface covered by the sponsors must not exceed 650 cm^2, as follows:

   a. On the front of the shirt: 350 cm^2;
   b. On the back of the shirt: 200 cm^2;
   c. On the left sleeve: 100 cm^2.

   Sponsor advertising is not allowed on the right sleeve, on the collar, on shorts, on socks and on numbers and names.
4. Max two sponsors per match are allowed on the front shirt area (350 cm^2), with the space limit of 250 cm^2 for one of the two sponsors. The two allocated areas must be not contiguous.
5. Max one sponsor per match is allowed on the back shirt area under the numbers (200 cm^2).
6. Max one sponsor per match is allowed on the left sleeve (100 cm^2).
7. Sponsor advertising on shirts must be made by cut out patches with separate letters/characters/symbols. Sponsor advertising on goalkeepers' shirts must be identical to the outfield players ones, also regarding dimensions and placement of the patches.
8. Clubs may have different shirts sponsor advertisings for each match. Official playing attires must be submitted and approved by LCA as requested by article 2. Any variation of the sponsors patches design must be considered as a sponsor advertising variation and so it requires a new approval from LCA as stated in article 2, even if the brand is the same.
9. More than one Club can have the same sponsor advertising on playing attire.
10. During a match each player of a single Club must wear identical playing attires, also referring to dimensions and placement of the sponsor advertising.

Article 13
Official Winner Representation

1. The Serie A titleholder is entitled to apply on its shirts the "Scudetto Tricolore". This representation may be printed, sewn, embroidered, etc. just once on the front of the shirt (maximum dimension area 50 cm^2).
2. The Coppa Italia titleholder is entitled to apply on its shirts the "Coccarda Tricolore". This representation may be printed, sewn, embroidered, etc. just once on the front of the shirt (maximum dimension area 50 cm^2).
3. Any change regarding the above-mentioned allocated spaces must be approved by LCA.
4. The star representing the victory of ten Serie A may be displayed adjacent to the team emblem (maximum area of 2 cm^2 per star), subject to the approval of the National Association (FIGC).

Article 14
Competition Badges

1. The badge of the relevant Competition must be applied 7 cm from the top edge of the right sleeve of every playing attire used in an official match. For each competition (Serie A, Coppa Italia, League Supercup and Primavera Competitions) LCA provides a different badge (7,5 cm high).
2. The League reserves the right to realize a celebratory badge for specific matches (like Coppa Italia Final, League Super Cup, etc.) to be applied in addition to the usual Competition badge.
3. The above-mentioned badges are provided by LCA to every Club.
4. The match-specific information including the date of the match and the town in which it is played may be printed or embroided on the front of the shirts and/or on the anthem jackets for the corresponding match, with a surface area not exceeding 50 cm^2 and lettering not exceeding 2 cm in height.
5. The League may authorize, in exceptional cases, each Club to use other patches (for instance for social initiatives or related to charity associations, for institutional reasons or commemorating

CALCIO SOCIAL RESPONSIBILITY

main events of the Club) that must be located on the left sleeve. These patches area cannot exceed 25 cm^2.

6. In addition to the relevant Competition badge, the League may realize a celebratory patch to promote social responsibility initiatives, that will be used and applied on the right sleeve below the Competition badge.

Article 15
Anthem Jacket

1. Sponsor advertising is allowed, according to article 12, on anthem jacket or any other non-playing attire worn by players entering the pitch for the line-up. The total surface must not exceed 650 cm^2, split as follows:

   a. On the front: 350 cm^2 area reserved for two sponsors (with a limit of 250 cm^2 for one sponsor);
   b. On the back: 200 cm^2;
   c. On left sleeve: 100 cm^2.

2. The Team emblem may be applied both on the front with a maximum area of 100 cm^2 and on the back according to art. 9 par.4.
3. The manufacturer may be applied once on the front, once on the back and according to article 10 paragraph 4.
4. Also decorative elements can be displayed according to article 8 of these Regulations.
5. As for the playing attires, the anthem jackets must be approved by LCA.

Article 16
Undershirts, undershorts, tape and strapping

1. The players' undershirts must be free of any lettering or images except for team identifications. In any case, on the visible part of the undershirts there cannot be any logo or lettering of any kind. As for the playing attires, undershirts must receive the required approval from LCA.

2. Long-sleeved undershirts must be the same colour as the main colour of the shirt sleeve. The undershirts may be also multicolour in case of shirts that include more colours or patterns, but they must reproduce exactly the ones shown on the shirts' sleeves.
3. The players undershorts must be free of any lettering or image except for team identifications. In any case, on the visible part of the undershorts there cannot be any logo or lettering of any kind.
4. Players can wear undershorts that are visible under the shorts only if they feature the same dominant colour.
5. Tape and strapping of the same dominant colour are allowed on socks, but they must be free of any lettering or image.

Article 17
Captain's Armband

1. The captain's armband is provided by the League and must be worn by the captain in any official match organized by LCA.
2. The League may produce special captain's armbands for particular events or related to its own social responsibility campaigns.

Article 18
Special Equipment

1. The equipment used by the players for medical (and non-medical) reasons during a match – for instance a head bandage, face masks, covers for elbows and knees, glasses, gloves, hair bands etc– must be approved by the Referee and must be free of any logo or lettering (included number, name and even just the initials of the player wearing the special equipment).

Article 19
Electronic Performance and Tracking Systems – EPTS

1. Whenever Electronic Performance and Tracking Systems (EPTS) are used for an official competition, the EPTS worn by the players must show the logo "IMS – International Match Standard" that will prove the proper testing of the product and its compliance to all

the safety requirements of the International Match Standard stated by FIFA and approved by IFAB.

2. The Electronic Performance and Tracking Systems (EPTS) must also ensure that the information and data recorded and communicated to the teams' technical staff are reliable and accurate. In fact, the logo "FIFA Quality" is able to prove that the device has been tested and respects the minimum requirements of reliability and the precision of the data regarding position and distance run by the players.

Article 20
Winners' T-shirts

1. Teams may prepare winners' t-shirts to be worn at the end of the match in the event of winning a Competition organized by LCA. The t-shirts must be submitted to the Competition Department of the League, also by rendering, as soon as possible before the match.
2. These t-shirts shall be worn on the field of play only after all the official activities have been completed. More specifically, the players must wear the official playing attire (no winners' t-shirts) for:
   a. the award ceremony;
   b. the official photo with the trophy.

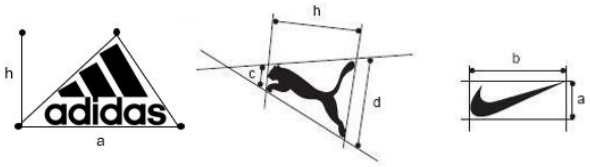
Article 21
Measurement Procedures

1. The measurement criteria for sponsor advertising areas on shirts is the following: any element that constitutes the sponsor trademark is measured separately, i.e. word by word, in case of lettering, and, in case of figurative logos, the entire surface of the logo's graphic design. In order to measure any unit (words or logos), the geometric form in which the unit is incorporated must be considered.

2. Following the measurement procedures:

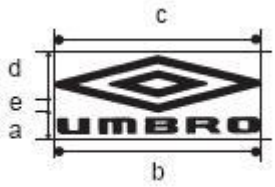
A) Manufacturer Identification

i. Manufacturer logo



- ✓ The "Puma" logo is measured using the following formula: [("c" + "d") x "h"]/2.
- ✓ The "Nike" logo is measured using the formula "a" x "b".

ii. The identification of the Manufacturer composed by word mark and logo



- ✓ The word mark is measured separately using the formula "a" x "b".
- ✓ The "Umbro" logo is measured separately using the formula "c" x "d".

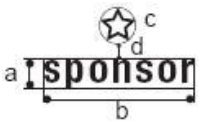
B) Sponsor Advertising

i. The sponsor advertising composed by one unit (name or logo of the sponsor):



The letters ("sponsor" name) or the logo must be measured as a rectangle ("a" x "b").

ii. Sponsor advertising composed by more than one unit:



- The sponsor advertising is divided into two units: name and logo.
- The Name ("sponsor" letters) must be measured as a rectangle ("a" x "b").
- The logo (star) must be measured as a circle ("c").
- The total area of the name and the logo cannot exceed 250 cm^2.
- The distance between the name and the logo ("d") must not exceed 2 cm.

Article 22
Measurement of Colours Contrast

1. The League measures the contrast of colours on playing attire using a spectrophotometer to provide an objective means of decision-making.
2. Measurements are taken using a spherical spectrophotometer with an aperture of 6.6 mm and a measurement area of 4 mm on a white point of D65 and a Standard Observers Angle of 10°. A spectrally neutral 18% Reflectance Grey Card is placed under the single layer of fabric to be measured, and each final measurement is calculated from the average of three readings, at 0°, 90° and 45°.
3. The contrast between shirt colours in the number zone must be less than or equal to a Delta L of 25. Colour combinations with a Delta L difference value greater than 25 require a single-colour patch on the back of the shirt to serve as the number zone.
4. Player numbers must contrast with the background colour(s) in the number zone by a Delta L value equal to or higher than 30.
5. Tonal prints must be included in a tonal variation of the background colour(s) of the item of playing attire into which they are incorporated, with a contrast that is less than or equal to a Delta L value of 10. Background colours are measured before the associated tonal print.

6. Jacquard weave thread must be included in a thread that must be the same colour as the fabric into which it is woven. The jacquard weave must not dominate, contain a colour that contrasts with, or otherwise affect the distinctiveness of the item of playing attire into which it is incorporated. When measured, the contrast between the two weaves must be less than or equal to a Delta L value of 5. Background colours are measured before the associated jacquard weave thread.

Article 23
Playing Attire Approval

1. **Submitting Deadlines**

   For each match of Serie A, Coppa Italia, Super Cup, Primavera 1 Championship, Coppa Italia Primavera and Primavera Supercup Clubs must choose the outfield players and goalkeepers playing attires, by ticking the shirt, shorts and socks (warm up bibs too) they intend to use in the Competition Tool. This procedure must be completed by 12.00 pm on Tuesday before the match (in case of midweek matchdays the deadline is 12.00 pm on Friday before the game): as the Clubs have chosen their playing attires, the League will check and eventually ask for modifications.

2. **Coordination between LCA/CAN**

   After the procedure described at par. 1 has been completed, the League will choose the Referees playing attires for each single match. Each appointed Referee, after having checked on the playing attires proposal, could possibly ask for modifications by the end of the day in which the referee appointment official statement is released. After the whole procedure has been concluded, the League will send the final confirmation of the playing kits.

Article 24
Ball kids and Players Escorts

1. For the matches the ball kids will wear shirts, or other attires, whose colours must not clash with the ones worn by the two Teams players, with the auxiliar ball kids (if present) and with the

other people allowed on the field of play. For a Final organized by LCA, the ball kids' attires will be decided and provided by the League.

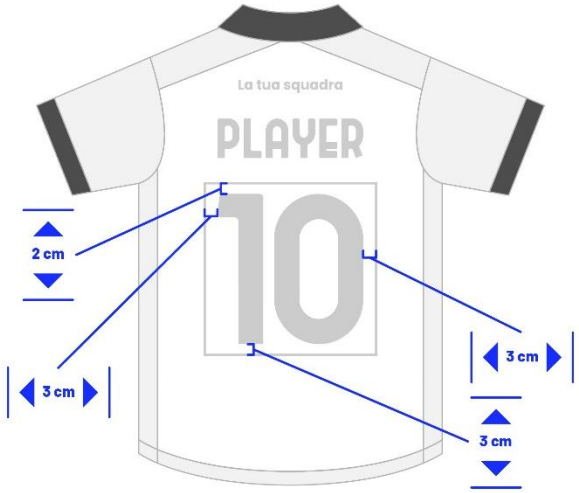
2. Players and Referees escorts for the pre-match Ceremony will wear playing kits provided by LCA to the players escorts kids to promote his own social initiatives or institutional campaigns.

Article 25
Warm-up Bibs for Substitutes

1. The colour of the Warm-up bibs used by substitutes during the match warming up must clearly contrast with the two Teams and Referees Team playing attires. For this purpose, the bibs must be approved by the League as for the players attires, according to article 23 of these regulations.
2. For the Final of Coppa Italia and League Supercup, LCA reserves the right to provide the warm-up bibs to the Teams participating in the Final.

ILLUSTRAZIONI

Art. 3 c. 1 lett. b



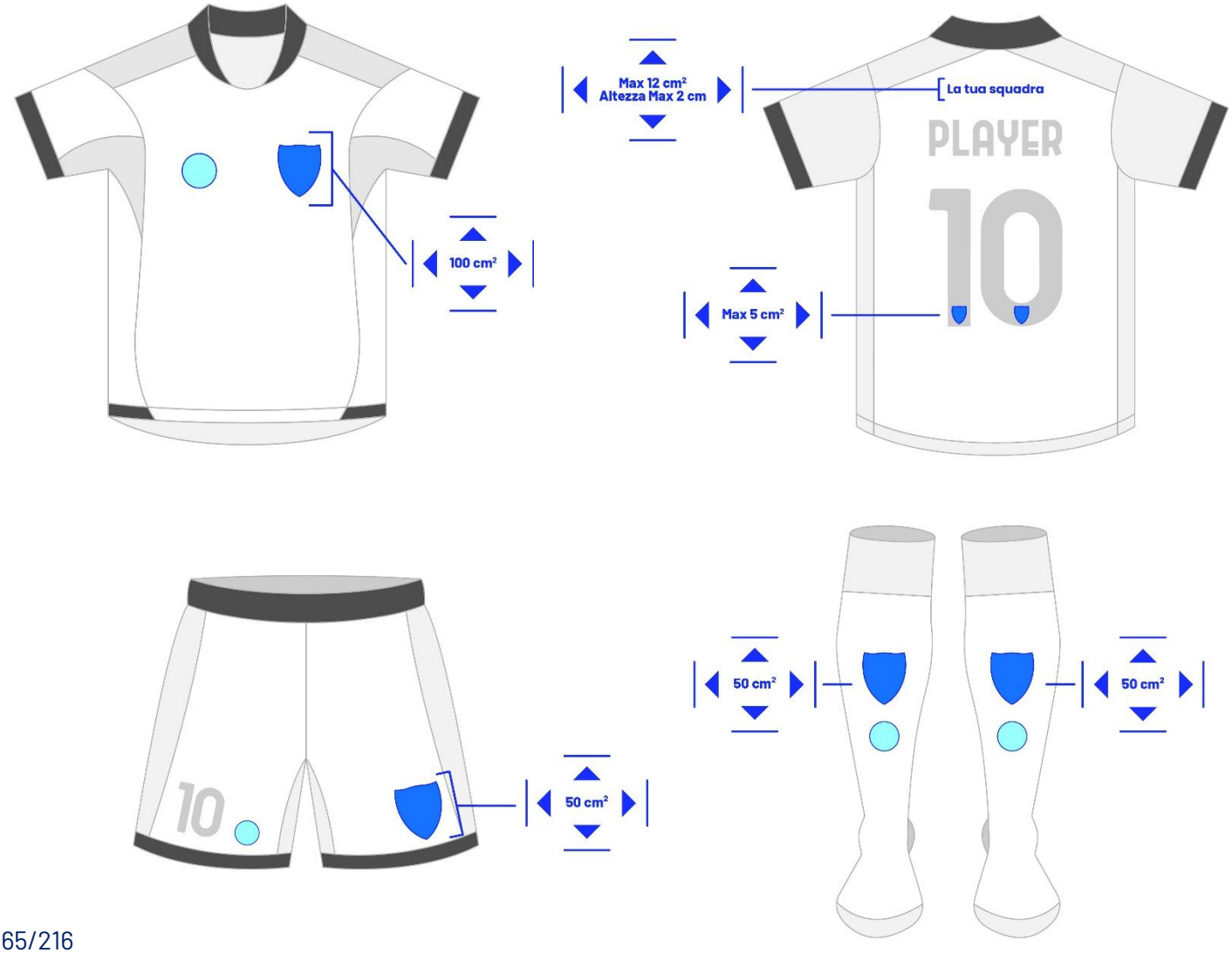
Art. 6 c. 2, Art. 7 c.3



Stemma Club / Team Emblem
Sponsor Tecnico / Manufacturer

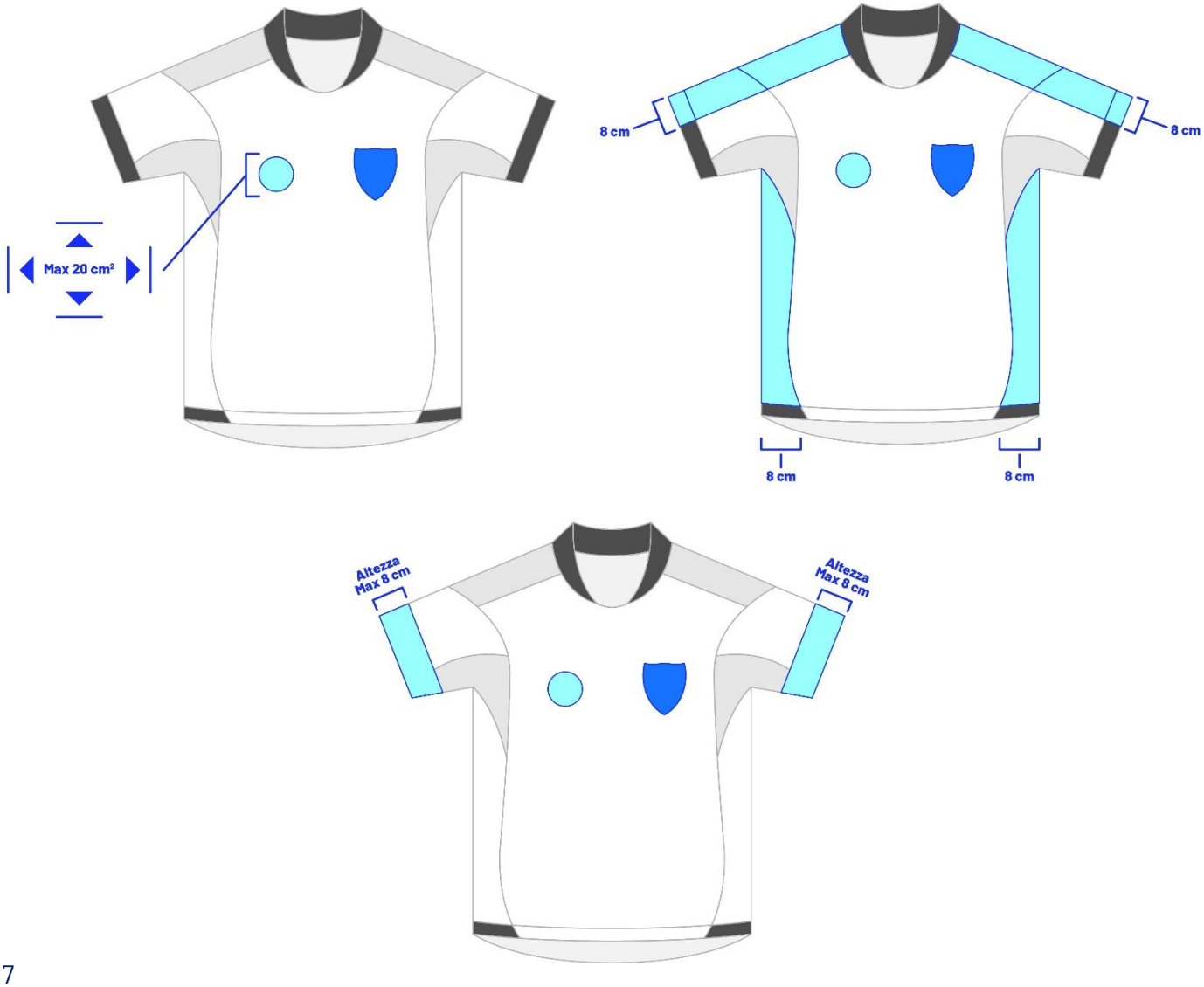
CALCIO SOCIAL RESPONSIBILITY

Art. 9



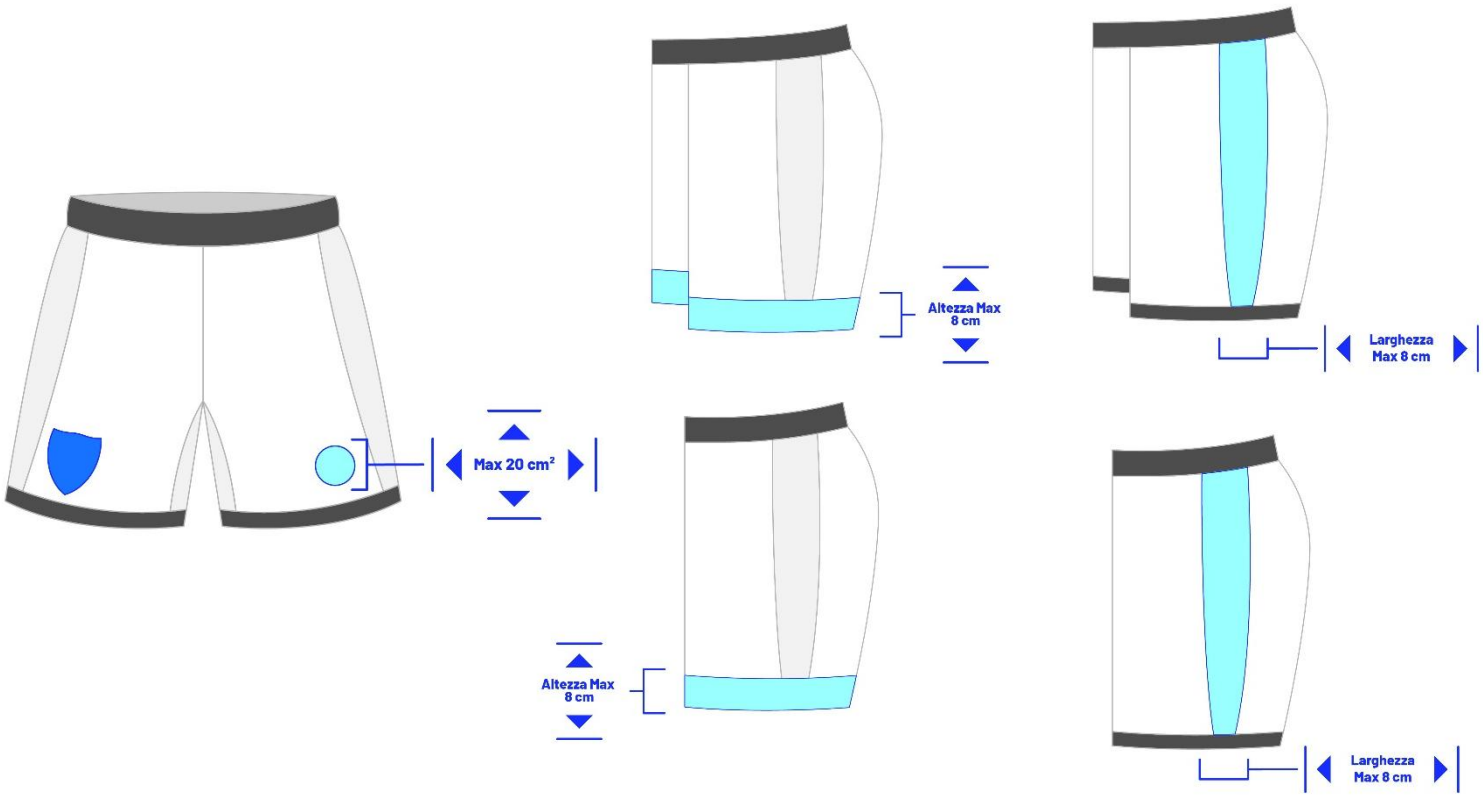
Stemma Club / Team Emblem
Sponsor Tecnico / Manufacturer

Art. 10



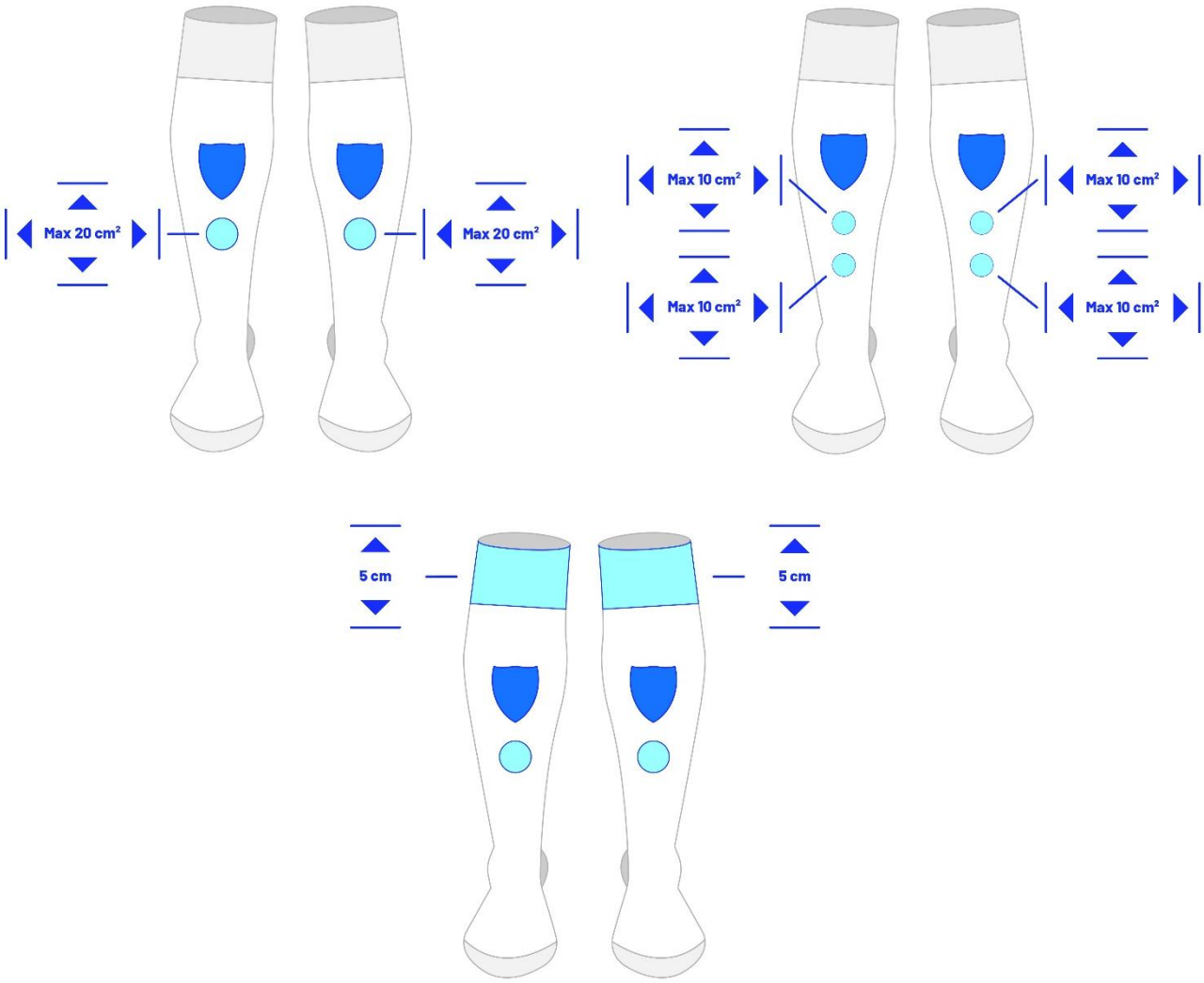
Stemma Club / Team Emblem
Sponsor Tecnico / Manufacturer

CALCIO SOCIAL RESPONSIBILITY



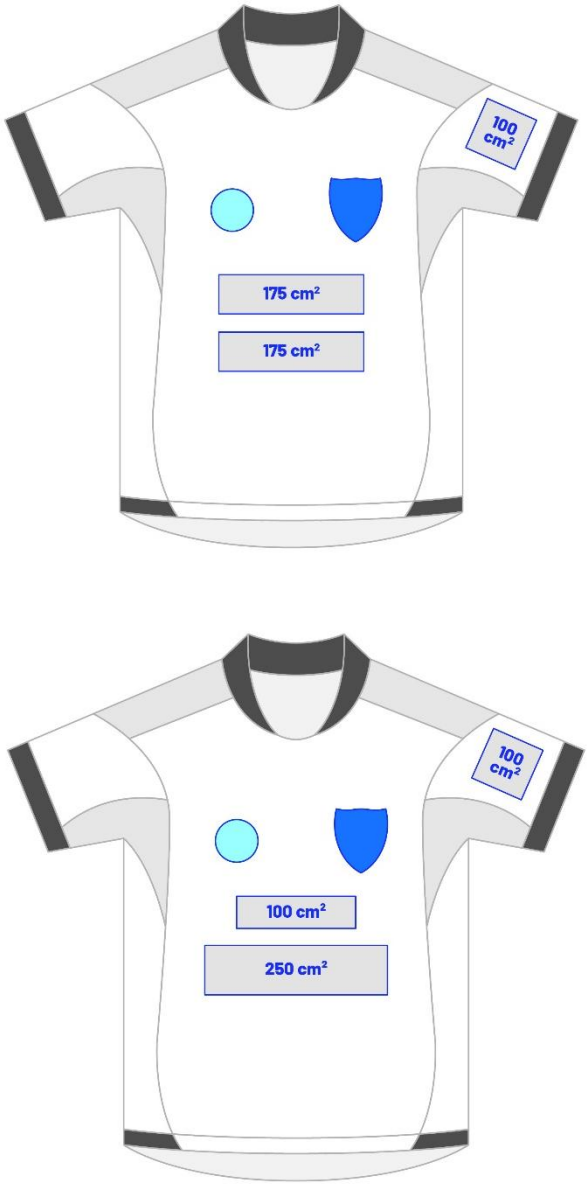
Stemma Club / Team Emblem
Sponsor Tecnico / Manufacturer

CALCIO SOCIAL RESPONSIBILITY



Stemma Club / Team Emblem
Sponsor Tecnico / Manufacturer

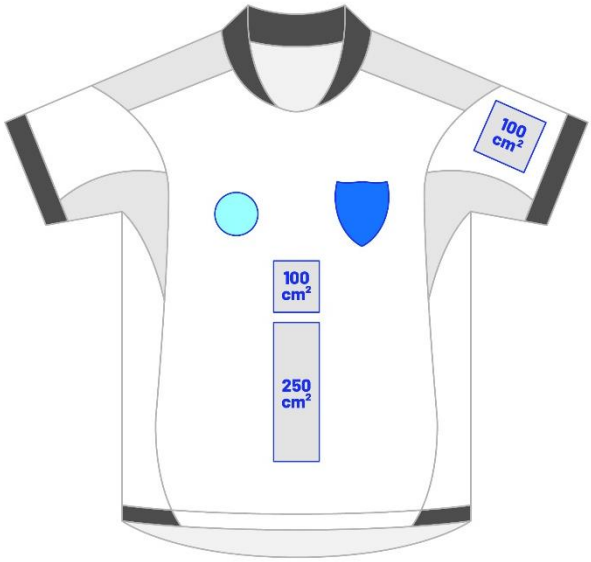
Art. 12



Stemma Club / Team Emblem
Sponsor Tecnico / Manufacturer







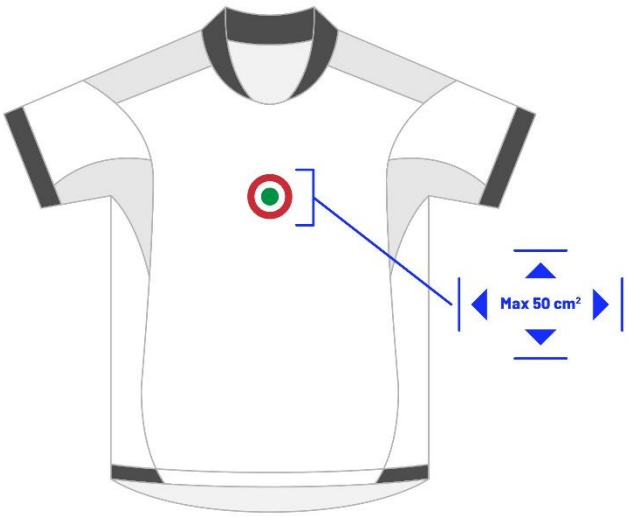
Stemma Club / Team Emblem
Sponsor Tecnico / Manufacturer

CALCIO SOCIAL RESPONSIBILITY

Art. 13 c. 1



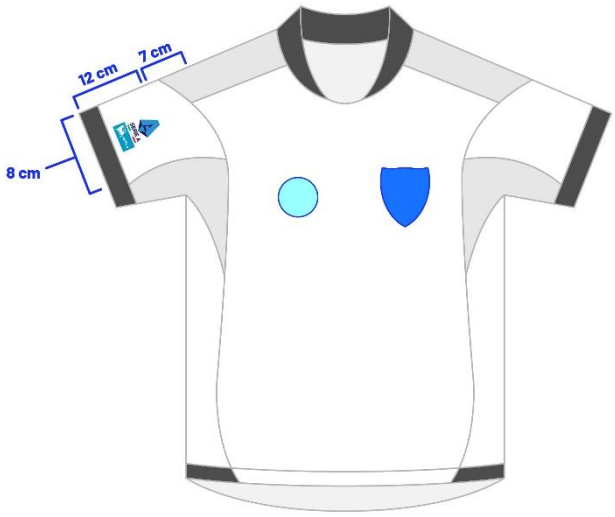
Art. 13 c. 2



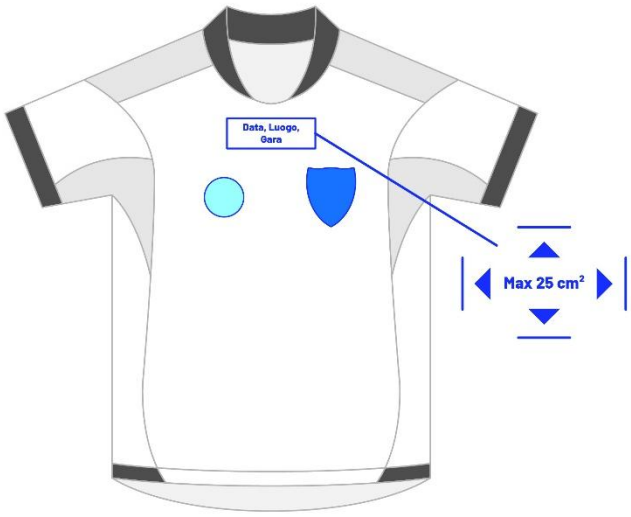
Stemma Club / Team Emblem
Sponsor Tecnico / Manufacturer

CALCIO SOCIAL RESPONSIBILITY

Art.3 c.1 lett c), Art. 14 c. 1

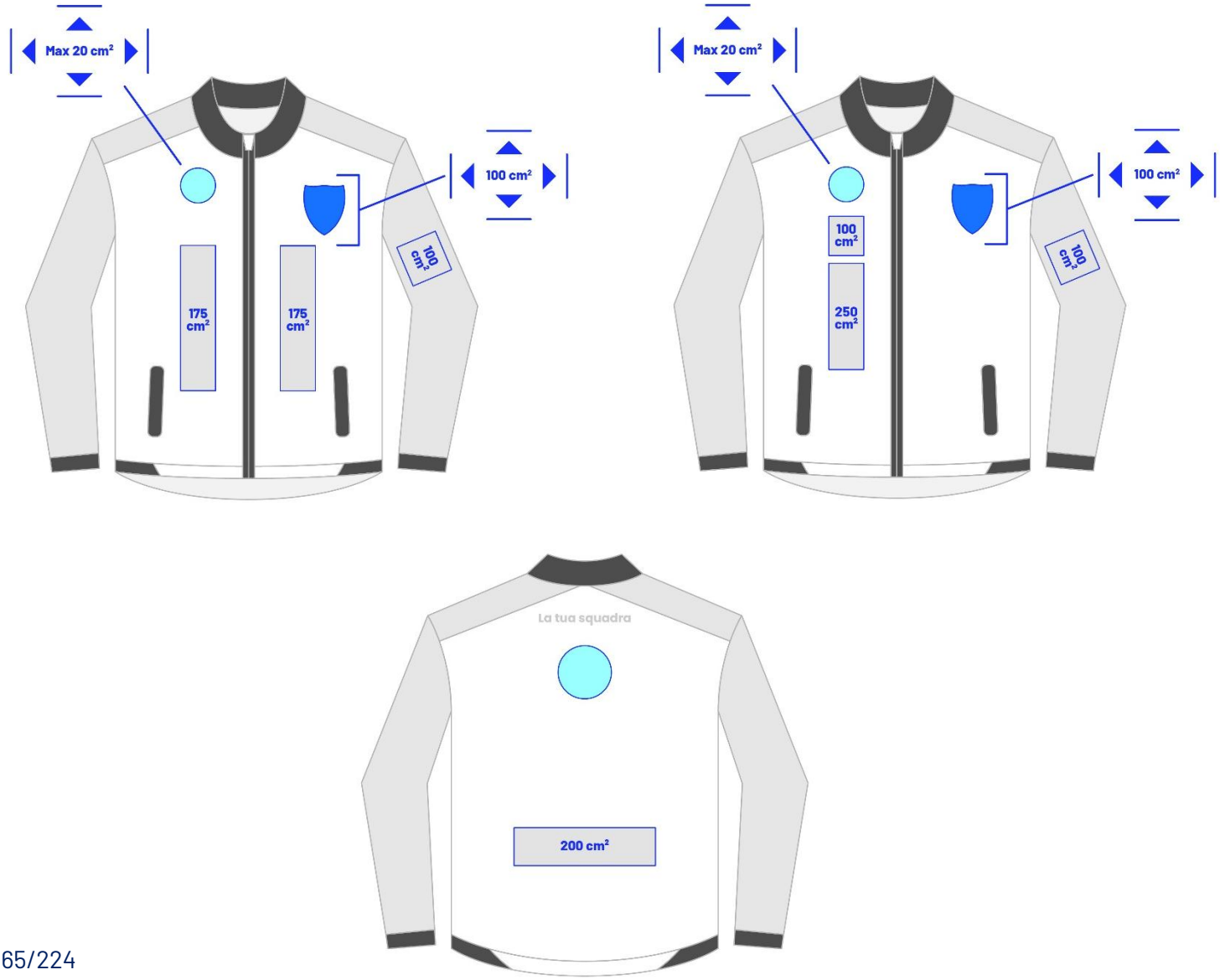


Art. 14 c. 4



Stemma Club / Team Emblem
Sponsor Tecnico / Manufacturer

Art. 15



65/224

Stemma Club / Team Emblem
Sponsor Tecnico / Manufacturer

CALCIO SOCIAL RESPONSIBILITY