

# **Regulamin strojów meczowych w rozgrywkach Ekstraklasy SA na sezon 2013/2014**

## **I. Podstawowe zasady**

### **1. Zakres zastosowania**

- 1.1. Niniejsze przepisy mają zastosowanie dla wszystkich klubów uczestniczących w rozgrywkach prowadzonych przez Ekstraklasę SA, chyba że z odrębnych przepisów Ekstraklasy SA wynika inaczej.
- 1.2. Przepisy dotyczące strojów piłkarskich, używanych podczas Meczu Gwiazd/Superpucharu zostaną określone odrębnie.
- 1.3. Niniejsze przepisy dotyczą wymogów wyglądu koszulek, spodenek, getrów, używanych podczas meczów w ramach rozgrywek prowadzonych przez Ekstraklasę SA, zwanych dalej „strojami”. Pozostałe elementy stroju jak buty piłkarskie czy rękawice bramkarskie nie są objęte niniejszymi przepisami, chyba, że z treści niniejszego regulaminu wynika inaczej.
- 1.4. W krajowych rozgrywkach, nie prowadzonych przez Ekstraklasę SA, które nie są objęte niniejszymi przepisami, zasady niniejszego regulaminu mogą być stosowane po uzyskaniu pisemnej zgody Ekstraklasy SA
- 1.5. Wymogi wyglądu strojów zawodników powinny być zachowane w dniu zawodów od momentu wejścia zawodników na płytę boiska do czasu zejścia z niej.

### **2. Zasada obowiązująca**

- 2.1. Używanie jakiegokolwiek innego stroju podczas rozgrywek, o których mowa w punkcie 1.1, nie dopuszczonego wyraźnie przez przepisy niniejszego regulaminu jest zabronione.

### **3. Procedura zatwierdzająca**

- 3.1. Stroje używane w rozgrywkach prowadzonych przez Ekstraklasę SA muszą być zatwierdzone przez Ekstraklasę SA na piśmie.
- 3.2. Wyłącznie Ekstraklasa SA jest upoważniona do akceptacji strojów meczowych w rozgrywkach organizowanych przez Ekstraklasę SA.
- 3.3. Producent/dostawca strojów/Klub w każdej chwili może dostarczyć (na własny koszt) do wcześniejszej akceptacji inny, dodatkowy sprzęt do rozgrywek prowadzonych przez Ekstraklasę SA. Decyzja podjęta w takich przypadkach o dopuszczeniu sprzętu do rozgrywek nie zwalnia klubów z obowiązku stosowania się do zatwierdzonej procedury.
- 3.4. Klub do dnia 12 lipca 2013 roku musi dostarczyć na własny koszt do akceptacji Ekstraklasy SA kompletny zestaw, składający się z następujących elementów:
  - a) strój pierwszego wyboru (koszulka, spodenki, getry), w tym strój bramkarski,
  - b) strój drugiego wyboru – wyjazdowy/ rezerwowy (koszulka, spodenki, getry), w tym strój bramkarski.
  - c) jeżeli klub posiada trzeci komplet strojów - strój trzeciego wyboru (koszulka, spodenki, getry), w tym strój bramkarski
- 3.5. Każdorazowo zaakceptowany strój pierwszego wyboru (bez bramkarskiego) pozostaje w posiadaniu Ekstraklasy SA.
- 3.6. Strój drugiego wyboru a w tym bramkarskie zostają odesłane do Klubu, tylko na pisemną prośbę, odesłanie odbywa się na koszt odbiorcy.
- 3.7. Klub jest upoważniony do jednej zmiany stroju w sezonie. Powyższy przepis stosuje się odpowiednio, z obowiązkiem przesłania stroju w terminie nie krótszym niż 7 dni przed oficjalną prezentacją strojów.
- 3.8. Decyzja o dopuszczeniu bądź nie dopuszczeniu stroju, będzie podejmowana przez Ekstraklasę SA na zasadach określonych w niniejszym regulaminie.
- 3.9. Decyzja o dopuszczeniu strojów do rozgrywek prowadzonych przez Ekstraklasę SA jest ostateczna, a kluby będą zobowiązane do jej stosowania w sposób określony przez

Ekstraklasę SA. Będzie ona komunikowana klubowi na piśmie i będzie ważna podczas danego sezonu.

- 3.10. Użycie niezaakceptowanych strojów stanowi poważne naruszenie regulaminowe i podlega karze dyscyplinarnej zgodnie z Regulaminem Dyscyplinarnym.
- 3.11. Ustala się, iż organem Ekstraklasy SA, odpowiedzialnym za zatwierdzanie strojów jest Departament Marketingu i Sprzedaży Ekstraklasy SA.

## **II. Kolory, numer i nazwiska zawodników**

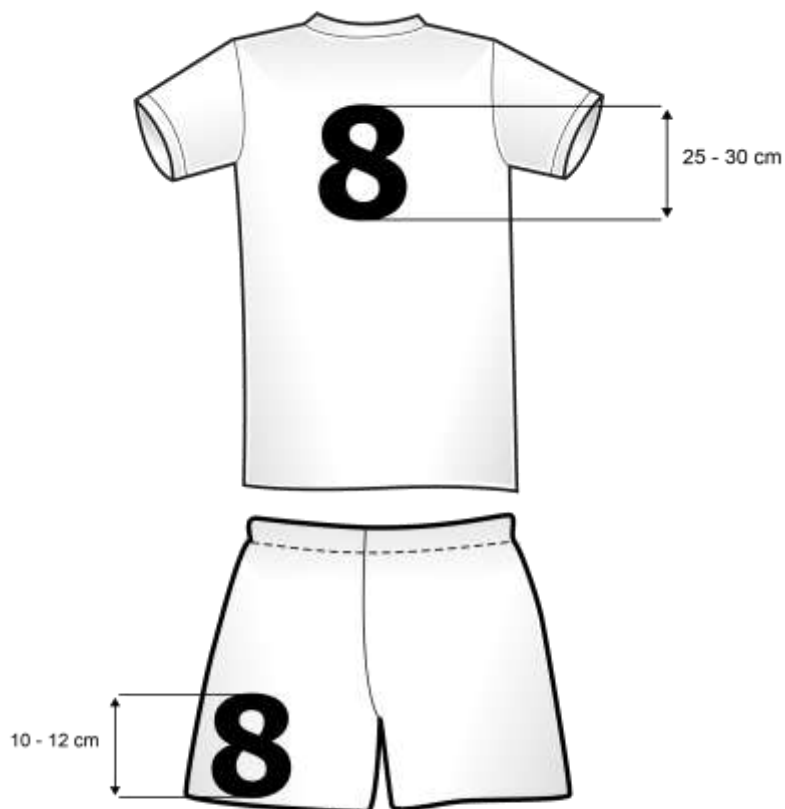
### **4. Kolory**

- 4.1. Stroje zawodników (koszulki, spodenki, getry) nie mogą składać się z więcej niż trzech kolorów, z zastrzeżeniem punktu 4.2. Jeśli na strojach są użyte trzy kolory, jeden z nich musi być wyraźnie dominujący na powierzchni koszulek i odpowiednio na powierzchni spodenek. Pozostałe dwa kolory muszą wyraźnie być podrzędnymi kolorami.
- 4.2. Czwarty kolor jest dozwolony jako kolor dekoracyjny i powinien być odpowiednikiem koloru użytego w literach, cyfrach lub jest jednym z oficjalnych kolorów klubu. Powinien pokrywać bardzo małą powierzchnię stroju i powinien być użyty wyłącznie dla celów i potrzeb dekoracyjnych. Czwarty, dekoracyjny kolor nie może stać się kolorem dominującym i osiągnąć efektu wyróżniającego na stroju.
- 4.3. Kolor dominujący powinien być wyraźnie widoczny zarówno w przedniej jak i tylnej części strojów meczowych zawodników.
- 4.4. Stroje pierwszego i drugiego wyboru (rezerwowe) muszą być wizualnie różne i kontrastujące ze sobą.
- 4.5. Jako drużyna gospodarzy, zawodnicy powinni co do zasady występować w oficjalnych strojach pierwszego wyboru zaakceptowanych przez Ekstraklasę SA i rozesłanych do wiadomości wszystkich klubów uczestniczących w rozgrywkach.
- 4.6. Co do zasady, drużyna gospodarzy występuje w stroju pierwszego wyboru (podstawowym), jeśli jednak sędzia zdecyduje, że kolory strojów dwóch grających drużyn są zbyt podobne i mogą spowodować konflikt strojów, drużyna gospodarzy musi założyć strój rezerwowy (drugiego wyboru), jednakże dopiero w sytuacji, gdy obydwa komplety strojów (pierwszego i drugiego wyboru) drużyny gości pozostają w konflikcie ze strojem pierwszego wyboru (podstawowym) drużyny gospodarzy.
- 4.7. Celem umożliwienia klubom stosowania jako gospodarzom stroju pierwszego wyboru oraz mając na względzie unikanie sytuacji, w której może dochodzić do konfliktu strojów, kluby zobowiązane są zgłaszać wszelkie uwagi o potencjalnych konfliktach strojów do Ekstraklasy SA przed rozpoczęciem sezonu.
- 4.8. Wyłącznie w przypadku gdy nie powoduje to konfliktu oraz konieczności użycia przez gospodarza zawodów strojów drugiego wyboru dopuszcza się użycie strojów pierwszego wyboru przez drużynę grającą na wyjeździe.

### **5. Numery**

- 5.1. Numer (od 1 do 99) musi pojawić się na tylnej części koszulki. Wielkość numeru powinna wynosić pomiędzy 25-30 cm wysokości, numer musi być czytelny i usytuowany centralnie na tylnej części koszulki.
- 5.2. Numer musi pojawić się na przedniej części spodenek, na którejkolwiek z nogawek w dowolnym miejscu. Ekstraklasa SA rekomenduje umieszczenie numeru na prawej nogawce. Wielkość tego numeru musi wynosić pomiędzy 10-12 cm wysokości.
- 5.3. Kolor numerów musi być wyraźnie zauważalny i różniący się od koloru strojów zawodników, musi również pozostawać w kontraście lub pojawić się na jednobarwnym podkładzie, kontrastowo z kolorem koszulki.
- 5.3. W przypadku zafarbowania numeru lub zniszczenia elementu koszulki (numer, naszywka sponsora) w procesie użytkowania lub prania, koszulka podlega wymianie i nie może być użyta w rozgrywkach Ekstraklasy SA.

- 5.4. Numer musi być jednobarwny. Dla uzyskania lepszej widoczności numeru, może być on otoczony linią o szerokości nie większej niż 0,5 cm. Numery muszą być wolne od znaków producenta, reklam sponsora.
- 5.5. Numery muszą być zapisane czcionką Tahoma Bold.



## 6. Nazwiska zawodników

- 6.1. Zawodnicy muszą być identyfikowani poprzez umieszczenie ich nazwisk na tylnej części koszulek. Dozwolone jest użycie zamiast nazwisk imion lub pseudonimów zawodników.
- 6.2. Nazwisko musi być umieszczone na tylnej części koszulki bezpośrednio nad numerem. Strefa ochronna pomiędzy nazwiskiem a numerem powinna wynosić 3-5 cm.
- 6.3. Dopuszczalna jest następująca wysokość liter: 5,5-7,5 cm.
- 6.4. Nazwisko musi być napisane literami drukowanymi, czcionką Tahoma Bold.
- 6.5. Dla uzyskania lepszej widoczności, litery mogą być otoczone linią o szerokości nie większej niż 0,5 cm.
- 6.6. Nazwiska zawodników muszą być wyraźnie odróżnialne od koloru stroju i muszą pozostawać w kontraście z kolorem koszulek.
- 6.7. Użyte litery muszą być jednobarwne, przy czym nazwiska i numery muszą być jednakowego koloru. Muszą być one wolne od znaków producenta, reklam sponsora, wzorów i innych elementów.



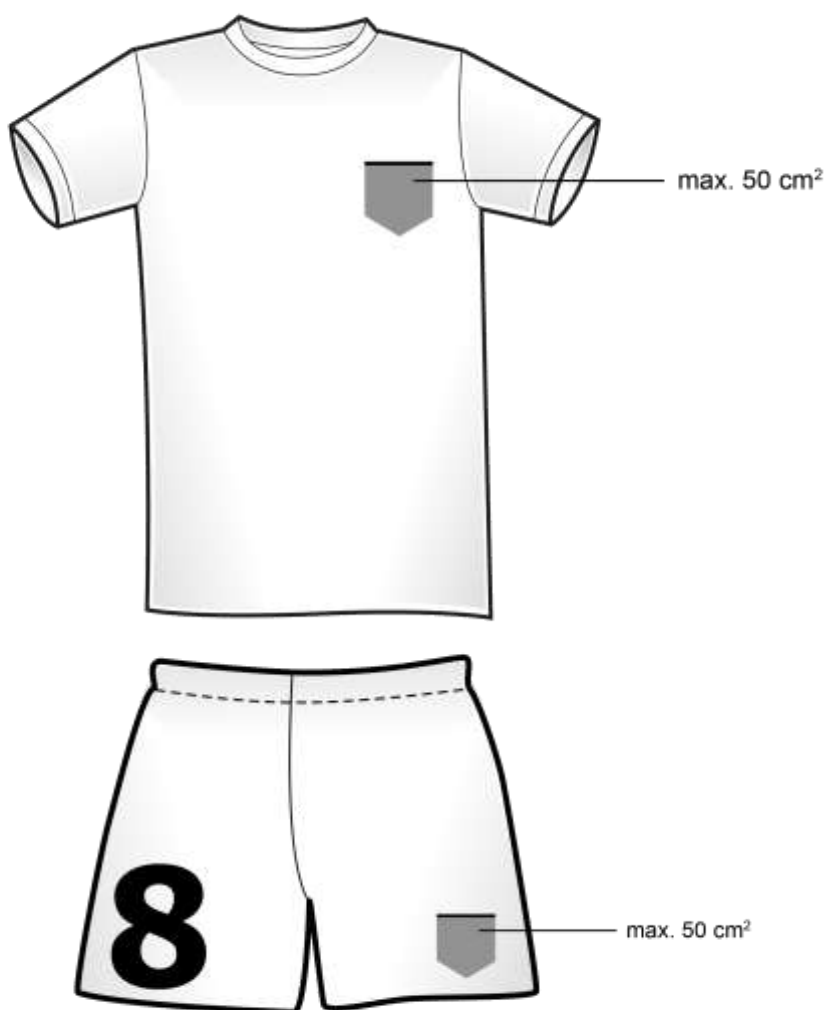
## III. Symbole identyfikacji klubu

### 7. Rodzaje

- 7.1. Klub może używać następujących rodzajów identyfikacji na strojach meczowych:
  - herb klubu lub emblemat klubu,
  - nazwa lub hasło klubu,
  - gwiazdki symbolizujące liczbę wywalczonych tytułów mistrzowskich.
- 7.2. Żadne z umieszczonych na strojach rodzajów identyfikacji nie mogą stykać się wzajemnie lub z innymi elementami pojawiającymi się na stroju (numer, litery, symbol). Strefa ochronna powinna stanowić minimum 10% długości danego boku użytego znaku, chyba że odrębne przepisy stanowią inaczej.
- 7.3. Każdy rodzaj identyfikacji klubu musi być wolny od znaków producenta, reklam sponsora, wzorów i innych elementów.

## 8. Herb klubu lub Emblemat klubu

- 8.1. Herb lub emblemat klubu może pojawić się tylko w jednym miejscu na przedniej części koszulki oraz w jednym, miejscu na spodenkach, na przedniej stronie nogawki.
- 8.2. Nie ma żadnych ograniczeń co do kształtu herbu lub emblematu klubu.
- 8.3. Rozmiar i usytuowanie herbu lub emblematu klubu jest dopuszczalne w następujący sposób:
- a) na koszulkach: max 50 cm<sup>2</sup>, na przedniej części koszulki w lewym górnym rogu, powyżej wszelkich symboli i znaków sponsorów (nie dotyczy to logo głównego sponsora rozgrywek, o czym mowa poniżej),
  - b) na spodenkach: max 50 cm<sup>2</sup>, na przedniej stronie nogawki.



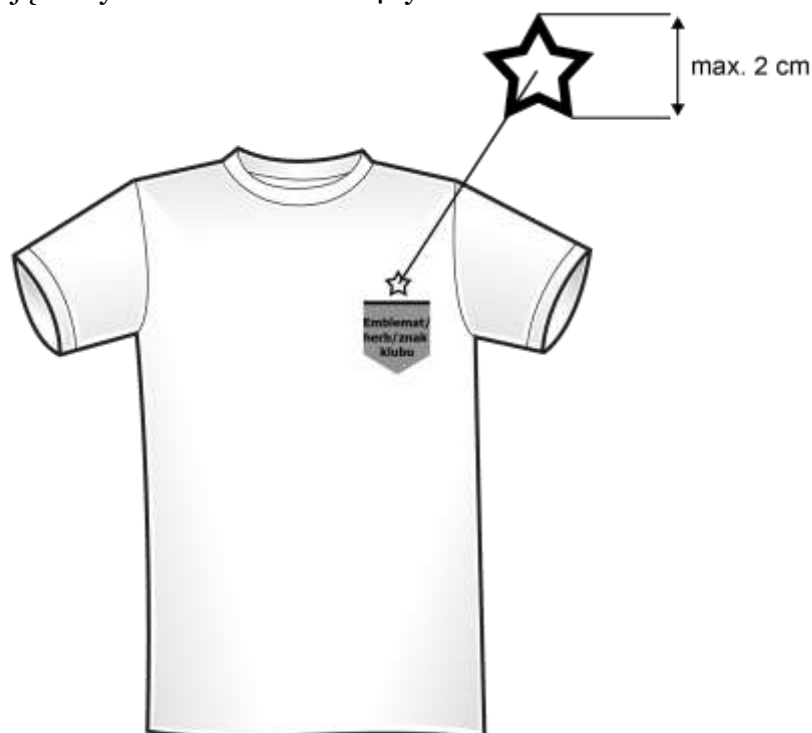
## 9. Nazwa lub hasło klubu

- 9.1. Nazwa lub hasło klubu może pojawić się na wewnętrznej lub zewnętrznej stronie kołnierzyka. Litery nie mogą wówczas przekraczać 2 cm wysokości.
- 9.1. Nazwa lub hasło klubu może pojawić się na getrach. Litery nie mogą wówczas przekraczać 2 cm wysokości.



## 10. Gwiazdki symbolizujące liczbę wywalczonych tytułów mistrzowskich

- 10.1. Gwiazdki symbolizujące liczbę wywalczonych tytułów mistrzowskich mogą pojawić się tylko w jednym miejscu na przedniej części koszulki.
- 10.2. Rozmiar i usytuowanie gwiazdek jest dopuszczalne w następujący sposób: max 2 cm<sup>2</sup>, na przedniej części koszulki, na wysokości klatki piersiowej nad emblematem, herbem lub znakiem klubu.
- 10.3. Dopuszczalne jest stosowanie następujących gwiazdek:
- a) złota – symbolizująca wywalczenie 10 lub więcej tytułów Mistrza Polski,
  - b) srebrna – symbolizująca wywalczenie od 5 do 9 tytułów Mistrza Polski,
  - c) biała – symbolizująca wywalczenie od 1 do 4 tytułów Mistrza Polski.



## IV. Reklamy sponsora

### 11. Zasada obowiązująca

11.1. Reklamy sponsorskie mogą być umieszczone we wszystkich rozgrywkach prowadzonych przez Ekstraklasę SA.

### 12. Reklamowe ograniczenia

12.1. Reklamy wszystkich produktów są dozwolone z wyjątkiem tych, które są zakazane przez prawo powszechne. Zakazane są również wszelkie polityczne, religijne lub rasistowskie hasła oraz wszelkie inne, uznane powszechnie za obraźliwe.

12.2. Kluby muszą uzyskać pisemną zgodę Ekstraklasa SA na zamieszczenie reklamy sponsora. Co do zasady zgoda taka jest wydawana razem z akceptacją strojów meczowych.

### 13. Liczba sponsorów na strojach meczowych

13.1. W rozgrywkach Ekstraklasa SA klub może reklamować na strojach swoich sponsorów zgodnie z niniejszymi przepisami.

13.2. Na strojach meczowych może również widnieć nazwa lub logo producenta/dostawcy tych strojów.

### 14. Użycie reklamy sponsorów klubu na koszulce

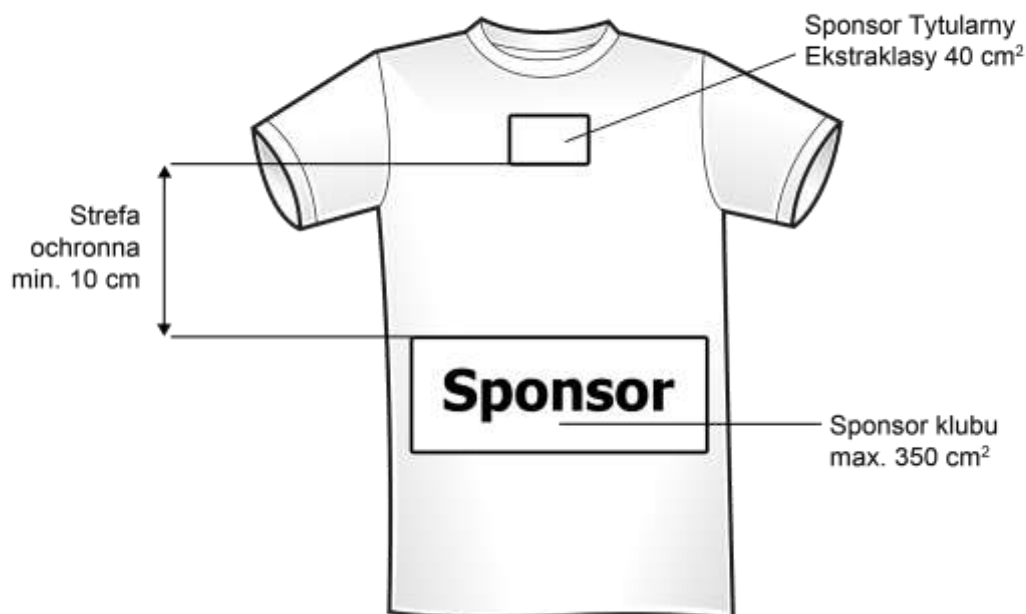
14.1. Klub może reklamować sponsorów klubu podczas wszystkich meczów sezonu.

14.2. Dopuszczalna jest zmiana sponsora klubu w trakcie trwania sezonu rozgrywek.

14.3. Użycie reklamy po zmianie sponsora lub zamieszczenie reklamy dodatkowego sponsora jest dopuszczalne tylko za zgodą Ekstraklasa SA. Klub powinien wystąpić z pisemną prośbą o zmianę lub dodanie sponsora przynajmniej na 7 dni roboczych przed meczem, w którym klub będzie występować z nowym sponsorem. Do pisemnej prośby należy dołączyć komplet strojów w rozumieniu art. 3.3 niniejszego Regulaminu.

14.4. Górna granica reklamy sponsora klubu powinna zaczynać się wraz rozpoczęciem dolnej krawędzi wszycia rękawa koszulki.

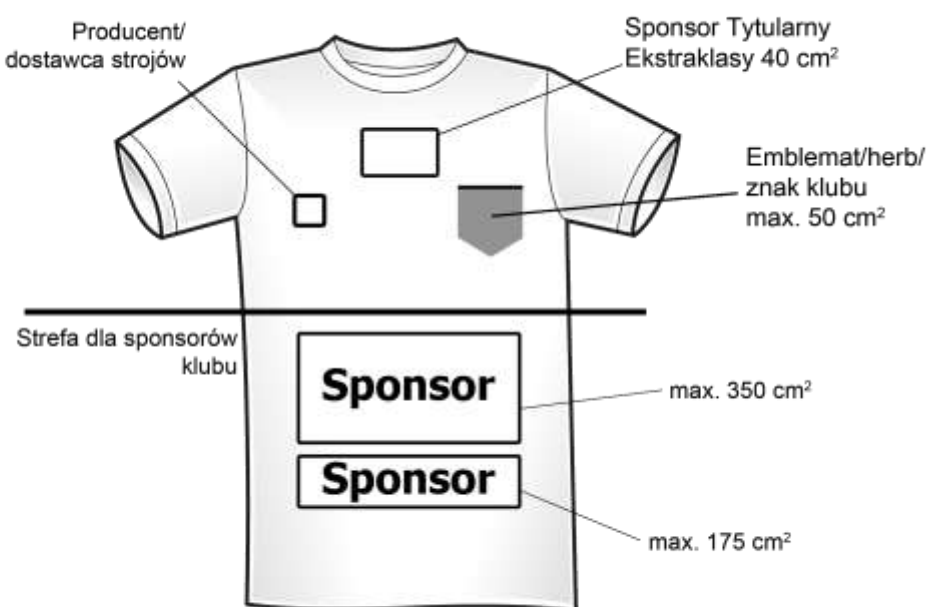
14.5. Powierzchnia reklamowa przeznaczona dla sponsora klubu wynosi maksymalnie 350 cm<sup>2</sup> i 175 cm<sup>2</sup>.



## 15. Zagospodarowanie powierzchni przodu koszulki.

15.1. Ustala się strefę ochronną na przedniej części koszulki, która musi zawierać :

- lewa pierś: herb lub emblemat klubu – do 50 cm<sup>2</sup>,
- środek: centralne miejsce dla tytularnego sponsora rozgrywek o wymiarach 8 cm x 5 cm,
- prawa pierś: miejsce dla producenta/dostawcy stroju w wymiarach wynikających z kontraktu,
- reklamy sponsorów klubu, dopuszczalne są pod dolną krawędzią wszycia rękawa koszulki. Powierzchnia reklamowa dla drugiego sponsora znajduje się pod logo pierwszego sponsora klubu i wynosi w sumie 175 cm<sup>2</sup>:



## 16. Zagospodarowanie powierzchni tyłu koszulki

16.1. Przy zagospodarowaniu tylnej części powierzchni koszulki obowiązuje następująca zasada z zachowaniem kolejności: nazwisko (zgodnie z przepisami artykułu 6), numer (zgodnie z przepisami artykułu 5), pole sponsorskie o dokładnych wymiarach 350 cm<sup>2</sup>.





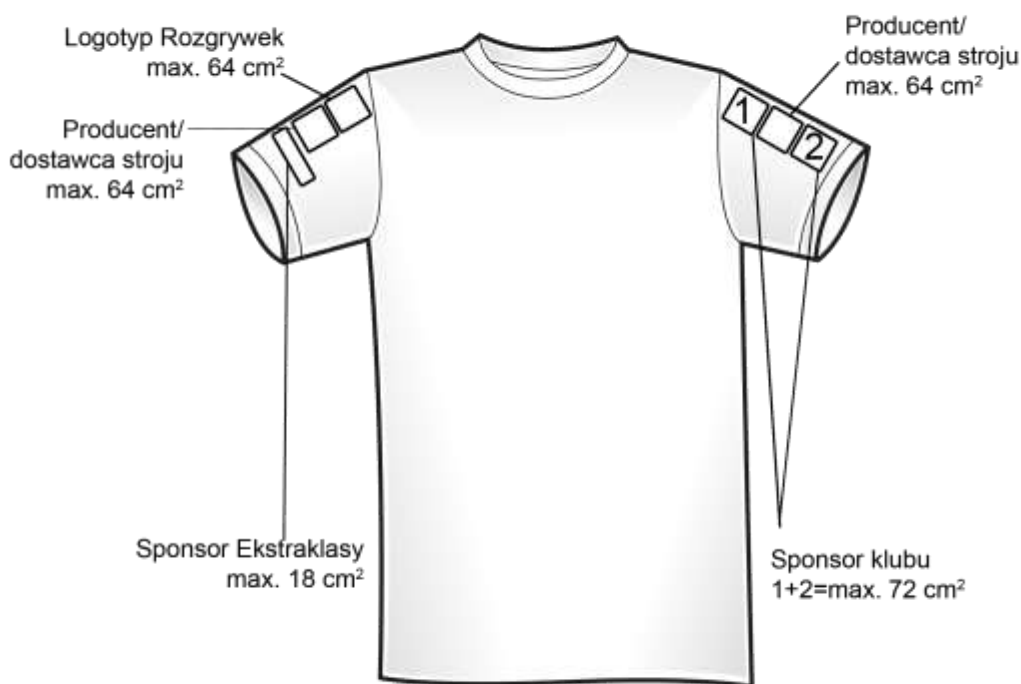
## 17. Zagospodarowanie powierzchni obu rękawów koszulek

### 17.1. Lewy rękaw:

- dopuszczalne jest umiejscowienie dwóch reklam sponsora klubu. Suma powierzchni obu reklam nie może przekraczać  $72 \text{ cm}^2$ ,
- reklama producenta/dostawcy stroju nie może zajmować powierzchni większej niż  $64 \text{ cm}^2$ .

### 17.2. Prawy rękaw:

- logo tytularnego sponsora rozgrywek powinno być zamieszczone zgodnie z wytycznymi wynikającymi z kontraktu,
- reklama producenta/dostawcy stroju powinna być zamieszczona zgodnie z licencyjnymi przepisami sponsora, jednakże reklama nie może zajmować powierzchni większej niż  $64 \text{ cm}^2$ ,
- inny logotyp sponsora ogłoszony przez Ekstraklasę SA o powierzchni  $18 \text{ cm}^2$ .



## 18. Zagospodarowanie powierzchni spodenek

18.1. Dopuszczalne jest umiejscowienie jednej reklamy sponsora na nogawce spodenek. Suma powierzchni reklamy nie może przekraczać  $72 \text{ cm}^2$ . Dopuszczalne jest również wykorzystanie powierzchni na części pośladkowej spodenek z zastrzeżeniem, że rozmiar liter nie może przekraczać  $7,5 \text{ cm}$  a powierzchnia reklamy nie może przekraczać  $200 \text{ cm}^2$ .

## 19. Zagospodarowanie powierzchni getrów

19.1. Nie jest dopuszczalne użycie jakiegokolwiek reklamy sponsora na getrach. Dopuszcza się tylko identyfikację producenta/ dostawcy strojów o powierzchni nie większej niż  $20 \text{ cm}^2$  na getrze.

## 20. Zagospodarowanie powierzchni czapeczki bramkarskiej

20.1. Nie jest dopuszczalne użycie jakiegokolwiek reklamy sponsora na czapce bramkarskiej. Dopuszcza się tylko identyfikację producenta/ dostawcy strojów o powierzchni nie większej niż  $20 \text{ cm}^2$ .

## 21. Identyfikacja producentów/dostawców strojów meczowych

21.1. Producent jest firmą, która projektuje, produkuje (zgodnie z wymogami marki i licencji) i sprzedaje produkty wraz ze swoim zarejestrowanym znakiem handlowym do użycia na rynku sportowym.

21.2. Dystrybutorzy strojów nie są traktowani jako producenci.

## **22. Rodzaje identyfikacji producentów/dostawców strojów.**

22.1. Producenci mogą używać zarejestrowanych znaków handlowych na koszulkach i spodenkach meczowych na zasadach określonych postanowieniami niniejszego regulaminu.

22.2. Zarejestrowany znak handlowy musi być zgodny ze wszystkimi innymi znakami zarejestrowanymi przez producenta, niezależnie czy jest użyty jako nazwa, logo, linia produktu, obrazowe logo czy wyraz.

22.3. Rodzaje identyfikacji producentów/dostawców strojów nie mogą stykać się z innymi elementami (emblem, numer, litera etc.) na stroju meczowym. Strefa ochronna powinna stanowić minimum 10% długości danego boku użytego znaku, chyba że odrębne przepisy stanowią inaczej.

## **23. Identyfikacja producentów/ dostawców strojów – usytuowanie i wymiary.**

23.1. Znaki producentów są dopuszczalne w następujących miejscach:

- a) koszulki: znak producenta może być użyty na przedzie koszulki tylko raz z prawej strony klatki piersiowej,
- b) spodenki: znak producenta może być użyty na przedzie spodenek tylko raz na lewej lub prawej nogawce,
- c) lewy rękaw zgodnie z punktem 17.1 b).

23.2. Rodzaje znaków producenta użyte w sposób, o którym mowa w punkcie 23.1. nie mogą przekraczać następujących rozmiarów:

- a) na koszulce: 20 cm<sup>2</sup>,
- b) na spodenkach: 20 cm<sup>2</sup>.

23.3. Na wszelkie odstępstwa od powyższej zasady klub musi uzyskać pisemną zgodę Ekstraklasy SA.

## **24. Inne sposoby umieszczenia znaków producenta/dostawcy strojów**

24.1. Zarejestrowany znak handlowy producenta/dostawcy strojów może być dodatkowo użyty jednorazowo lub powtarzalnie na strojach w następujący sposób:

- na koszulce: na pasku wzdłuż zewnętrznego bocznego szwa koszulki,
- na spodenkach: na pasku wzdłuż bocznego szwa nogawki.

24.2. Pasek na którym jest usytuowane jednokrotne lub powtórzone logo producenta/ dostawcy strojów zgodnie z punktem 24.1. nie może przekraczać następujących szerokości:

- a) na koszulce: 10 cm,
- b) na spodenkach: 10 cm.

24.3. Logo, które pojawia się jednokrotnie lub w powtórzonej formie, nie może przekraczać szerokości paska na którym się znajduje.

## **25. Metka jakości i etykieta**

25.1. Metka jakości producenta może być umieszczona tylko w jednym miejscu – na przedniej lub tylnej części lewej lub prawej strony koszulki i spodenek. Szczyt krawędzi metki jakości i etykiety nie może być usytuowana wyżej niż 15 cm od dolnego szwa koszulki lub spodenek i nie może być widoczna na koszulce, kiedy jest ona schowana do spodenek.

25.2. Druga, mniejsza etykieta jakości (metka, nalepka) nie może przekraczać 15 cm<sup>2</sup> i może być umieszczona w następujący sposób:

- a) w jednym miejscu na koszulce, gdziekolwiek indziej niż na kołnierzyku, klatce piersiowej, rękawach,
- b) w jednym miejscu na spodenkach, w dowolnym miejscu.

25.3. Na wewnętrznej stronie kołnierzyka, w miejscu gdzie łączy się on z główną częścią koszulki, producent może umieścić rodzaj identyfikacji, o którym mowa w punkcie 23.1., w formie metki lub wąskiej tasiemki. Ten rodzaj identyfikacji nie może być widoczny, kiedy koszulka

jest założona przez zawodnika. Zewnętrzna strona kołnierzyka, (część, która jest widoczna, gdy koszulka jest założona) musi być wolna od jakichkolwiek rodzajów identyfikacji producenta.

## **26. Procedura pomiaru powierzchni reklamowych na strojach meczowych**

- 26.1. Powierzchnie reklamowe będą obliczane będą poprzez użycie zwykłej matematycznej formuły do wyliczania powierzchni figury geometrycznej.
- 26.2. Producent/dostawca strojów może dostarczyć do Ekstraklasa SA konkretną propozycję obliczenia jego rodzaju identyfikacji.
- 26.3. Znak identyfikujący producenta/dostawcę strojów zdefiniowany w punkcie 23.1. będzie obliczony jako kilka geometrycznych figur wówczas, kiedy dystans pomiędzy poszczególnymi elementami będzie przekraczał 0.5 cm.

## **27. Postanowienia końcowe**

- 27.1. Wszelkie sprawy nie określone w niniejszym regulaminie będą rozstrzygane każdorazowo przez Ekstraklasę SA.
- 27.2. Regulamin został zatwierdzony w dniu 11 czerwca 2013 roku i wchodzi w życie z dniem uchwalenia.

Łukasz Łazarewicz

( ----- )

Dyrektor ds. Marketingu i Sprzedaży

*Przyjęto Uchwałą Zarządu Ekstraklasy S.A. z dn. 11.06.2013 r.*