

**REGULAMIN STROJÓW MECZOWYCH W ROZGRYWKACH O
MISTRZOSTWO FUTSAL EKSTRAKLASY**
zatwierdzony przez Zarząd Futsal Ekstraklasy sp. z o.o. uchwałą nr 07/2024 z dnia
13 listopada 2024 r.

I. Podstawowe zasady

1) Zakres zastosowania

1. Niniejsze przepisy mają zastosowanie dla wszystkich Klubów uczestniczących w rozgrywkach prowadzonych przez Komisję Ligi Futsal Ekstraklasa Sp. z o. o., chyba, że z odrębnych przepisów Futsal Ekstraklasy Sp. z o. o. wynika inaczej.
2. Niniejsze przepisy dotyczą wymogów wyglądu koszulek, spodenek, getrów, używanych podczas meczów w ramach rozgrywek prowadzonych przez Komisję Ligi Futsal Ekstraklasa Sp. z o. o., zwanych dalej „strojami”. Pozostałe elementy stroju jak buty halowe czy rękawice bramkarskie nie są objęte niniejszymi przepisami, chyba, że z treści niniejszego regulaminu wynika inaczej.
3. Wymogi wyglądu strojów zawodników powinny być zachowane w dniu zawodów od momentu wejścia zawodników na płytę boiska do czasu zejścia z niej.
4. Integralną częścią Regulaminu Strojów Meczowych jest przedstawiona poniżej grafika stanowiąca załącznik do regulaminu - oznakowanie strojów meczowych.

2) Zasada obowiązująca

Używanie jakiegokolwiek innego stroju podczas rozgrywek, o których mowa w punkcie 1, nie dopuszczonego wyraźnie przez przepisy niniejszego regulaminu jest zabronione.

3) Procedura zatwierdzająca

1. Stroje używane w rozgrywkach prowadzonych przez Komisję Ligi Futsal Ekstraklasa Sp. z o. o. muszą być zatwierdzone przez Zarząd Futsal Ekstraklasa Sp. z o. o. drogą elektroniczną.
2. Wyłącznie Zarząd Futsal Ekstraklasa Sp. z o. o. jest upoważniona do akceptacji strojów meczowych w rozgrywkach organizowanych przez Komisję Ligi Futsal Ekstraklasa Sp. z o. o.

3. Producent/dostawca strojów/Klub w każdej chwili może dostarczyć do wcześniejszej akceptacji inny, dodatkowy sprzęt do rozgrywek prowadzonych przez Komisję Ligi Futsal Ekstraklasa Sp. z o. o. Decyzja podjęta w takich przypadkach o dopuszczeniu sprzętu do rozgrywek nie zwalnia Klubów z obowiązku stosowania się do zatwierdzonej procedury.
4. Klub nie później niż 7 dni przed rozpoczęciem sezonu musi dostarczyć drogą elektroniczną do akceptacji Zarządu Futsal Ekstraklasa Sp. z o. o. grafikę kompletnego zestawu, składającego 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
5. Decyzja o dopuszczeniu i zatwierdzeniu bądź niedopuszczeniu i niezatwierdzeniu stroju, będzie podejmowana przez Zarząd Futsal Ekstraklasa Sp. z o. o. na zasadach określonych w niniejszym regulaminie.
6. Decyzja o dopuszczeniu i zatwierdzeniu strojów do rozgrywek prowadzonych przez Komisję Ligi Futsal Ekstraklasa Sp. z o. o. jest ostateczna, a Kluby będą zobowiązane do jej stosowania w sposób określony przez Zarząd Futsal Ekstraklasa Sp. z o. o. Będzie ona komunikowana Klubowi na piśmie i będzie ważna podczas danego sezonu.
7. Użycie niezaakceptowanych i niezatwierdzonych strojów stanowi poważne naruszenie regulaminowe i podlega karze dyscyplinarnej zgodnie z Regulaminem Dyscyplinarnym PZPN.

II. Kolory, numer i nazwiska zawodników

4) Kolory

1. Stroje zawodników (koszulki, spodenki, getry) nie mogą składać się z więcej niż trzech kolorów, z zastrzeżeniem punktu 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.
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.

3. Kolor dominujący powinien być wyraźnie widoczny zarówno w przedniej jak i tylnej części strojów meczowych zawodników.
4. Stroje pierwszego i drugiego wyboru (rezerwowe) muszą być wizualnie różne i kontrastujące ze sobą.
5. Jako drużyna gospodarzy, zawodnicy powinni co do zasady występować w oficjalnych strojach pierwszego wyboru zaakceptowanych przez Zarząd Futsal Ekstraklasy Sp. z o. o. i rozesłanych do wiadomości wszystkich klubów uczestniczących w rozgrywkach.
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.
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 Komisji Ligi Futsal Ekstraklasy Sp. z o. o. przed rozpoczęciem sezonu.
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 zawodników

1. Identyfikacja zawodnika musi być możliwa dzięki umieszczeniu na tylnej części koszulki oraz przedniej części spodenek numeru zawodnika.
2. 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.
3. Numer musi pojawić się na przedniej części spodenek, na którejkolwiek z nogawek w dowolnym miejscu. Futsal Ekstraklasa Sp. z o. o. rekomenduje umieszczenie numeru na prawej nogawce. Wielkość tego numeru musi wynosić pomiędzy 10-12 cm wysokości.
4. 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. 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 o Mistrzostwo Futsal Ekstraklasy Sp. z o. o.

6. Numer musi być jednobarwny. Dla uzyskania lepszej widoczności numeru, może być on otoczony linią o szerokości nie większej niż 0,5 cm. Zaleca się aby numery były wolne od znaków producenta, reklam sponsora.

6) Nazwiska zawodników

1. Zawodnicy muszą być identyfikowani poprzez umieszczenie ich nazwisk na tylnej części koszulek.
2. Dozwolone jest użycie zamiast nazwisk imion lub pseudonimów w przypadku zawodników zagranicznych.
3. Nazwisko/imię/pseudonim zawodnika na koszulce musi być zgodne z danymi zamieszczonymi na oficjalnej liście zawodników zgłoszonej do Futsal Ekstraklasy Sp. z o. o.
4. Nazwisko musi być umieszczone na tylnej części koszulki bezpośrednio nad numerem. Strefa ochronna pomiędzy nazwiskiem a numerem powinna wynosić 3-5 cm.
5. Dopuszczalna jest następująca wysokość liter: 5,5-7,5 cm.
6. Nazwisko musi być napisane literami drukowanymi.
7. Dla uzyskania lepszej widoczności, litery mogą być otoczone linią o szerokości nie większej niż 0,5 cm.
8. Nazwiska zawodników muszą być wyraźnie odróżnialne od koloru stroju i muszą pozostawać w kontraście z kolorem koszulek.
9. 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

1. Klub może używać następujących rodzajów identyfikacji na strojach meczowych:
 - a) herb klubu lub emblemat Klubu,
 - b) nazwa lub hasło Klubu,
 - c) gwiazdki symbolizujące liczbę wywalczonych tytułów mistrzowskich,
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.

3. Każdy rodzaj identyfikacji klubu musi być wolny od znaków producenta, reklam sponsora, wzorów i innych elementów.

8) Herb klubu lub Emblemat klubu

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.
2. Nie ma żadnych ograniczeń co do kształtu herbu lub emblematu Klubu.
3. Rozmiar i usytuowanie herbu lub emblematu Klubu jest dopuszczalne w następujący sposób:
 - a. na koszulkach: max 50 cm², 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 cm², na przedniej stronie nogawki.

9) Nazwa lub hasło Klubu

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

10) Gwiazdki symbolizujące liczbę wywalczonych tytułów mistrzowskich

1. Gwiazdki symbolizujące liczbę wywalczonych tytułów mistrzowskich mogą pojawić się tylko w jednym miejscu na przedniej części koszulki.
2. Rozmiar i usytuowanie gwiazdek jest dopuszczalne w następujący sposób: max 2 cm², na przedniej części koszulki, na wysokości klatki piersiowej nad emblematem, herbem lub znakiem Klubu.
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

Reklamy sponsorskie mogą być umieszczone we wszystkich rozgrywkach prowadzonych przez Komisję Ligi Futsal Ekstraklasa Sp. z o. o.

12) Reklamowe ograniczenia

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.
2. Kluby muszą uzyskać pisemną zgodę Zarządu Futsal Ekstraklasa Sp. z o. o. na zamieszczenie reklamy sponsora. Co do zasady zgoda taka jest wydawana razem z akceptacją strojów meczowych.

13) Liczba sponsorów na strojach meczowych

1. W rozgrywkach o Mistrzostwo Futsal Ekstraklasa Sp. z o. o. Klub może reklamować na strojach swoich sponsorów zgodnie z niniejszymi przepisami.
2. Na strojach meczowych może również widnieć nazwa lub logo producenta/dostawcy tych strojów.

14) Usytuowanie reklamy sponsorów Klubu na koszulce

1. Klub może reklamować sponsorów Klubu podczas wszystkich meczów sezonu.
2. Dopuszczalna jest zmiana sponsora Klubu w trakcie trwania sezonu rozgrywek.
3. Użycie reklamy po zmianie sponsora lub zamieszczenie reklamy dodatkowego sponsora jest dopuszczalne tylko za zgodą Zarządu Futsal Ekstraklasa Sp. z o. o. 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 grafikę kompletu strojów w rozumieniu Art. 3 pkt 3 niniejszego Regulaminu.

15) Zagospodarowanie powierzchni przodu koszulki

1. Ustala się strefę ochronną na przedniej części koszulki, która musi zawierać:
 - a) lewa pierś: herb lub emblemat klubu – do 50 cm²,
 - b) środek: centralne miejsce dla tytularnego sponsora rozgrywek o wymiarach 8 cm x 5 cm,
 - c) prawa pierś: miejsce dla producenta/dostawcy stroju w wymiarach wynikających z kontraktu może być w szczególnie uzasadnionych przypadkach zmienione na prośbę Klubu za pisemną zgodą Zarządu Futsal Ekstraklasy Sp. z o. o.
 - d) reklamy sponsorów klubu, dopuszczalne są w miejscach przedstawionych na wizualizacji

16) Zagospodarowanie powierzchni tyłu koszulki

1. Przy zagospodarowaniu tylnej części powierzchni koszulki obowiązuje następująca zasada z zachowaniem kolejności:
 - a) nazwisko (zgodnie z przepisami artykułu 6),
 - b) numer (zgodnie z przepisami artykułu 5),
 - c) pole sponsorskie

17) Zagospodarowanie powierzchni obu rękawów koszulek

1. Lewy rękaw:
 - a) dopuszczalne jest umiejscowienie reklam sponsora Klubu.
 - b) reklama producenta/dostawcy stroju nie może zajmować powierzchni większej niż 64 cm².
2. Prawy rękaw:
 - a) logotypu Futsal Ekstraklasy sp. z o. o. zgodnie z dostarczonym przez Spółkę wzorem. Logo o wymiarach nie mniejszych niż 84 mm X 48 mm.

W przypadku bluz bramkarskich oraz koszulek z długim rękawem logo należy umieścić maksymalnie 10 cm i nie mniej niż 5 cm powyżej łokcia.
 - b) reklama producenta/dostawcy stroju powinna być zamieszczona zgodnie z licencyjnymi przepisami sponsora, jednakże reklama nie może zajmować powierzchni większej niż 64 cm²,
 - c) inny logotyp sponsora ogłoszony przez Zarząd Futsal Ekstraklasę Sp. z o. o. o powierzchni 18 cm².

18) Zagospodarowanie powierzchni spodenek

1. Dopuszczalne jest umiejscowienie reklamy sponsora na nogawce spodenek.

2. Dopuszczalne jest również wykorzystanie powierzchni na części pośladkowej spodenek.

19) Zagospodarowanie powierzchni getrów

1. Nie jest dopuszczalne użycie jakiejkolwiek reklamy sponsora na getrach.
2. Dopuszcza się tylko identyfikację producenta/ dostawcy strojów o powierzchni nie większej niż 20 cm² na każdej getrze oraz elementy związane indywidualnie z danym Klubem (np. nawiązujące do jego historii, jak data założenia Klubu lub związane z nazwą Klubu), o powierzchni 20 cm².

20) Zagospodarowanie powierzchni butów halowych

1. Nie jest dopuszczalne umieszczenie jakiejkolwiek reklamy sponsora Klubu lub zawodnika na butach piłkarskich.
2. Dopuszcza się tylko identyfikację producenta/dostawcy Strojów Meczowych.

21) Identyfikacja producentów/dostawców strojów meczowych

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.
2. Dystrybutorzy strojów nie są traktowani jako producenci.

22) Rodzaje identyfikacji producentów/dostawców strojów

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

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. W szczególnie uzasadnionych przypadkach na prośbę Klubu może zostać zmienione za pisemną zgodą Zarządu Futsal Ekstraklasy Sp. z o. o.
 - b) spodenki: znak producenta może być użyty na przedzie spodenek tylko raz na lewej lub prawej nogawce. W szczególnie uzasadnionych przypadkach na prośbę Klubu może zostać zmienione za pisemną zgodą Zarządu Futsal Ekstraklasy Sp. z o. o.
 - c) lewy rękaw zgodnie z punktem 17 pkt 1 b).
2. Rodzaje znaków producenta użyte w sposób, o którym mowa w punkcie 23.1. nie mogą przekraczać następujących rozmiarów:
 - a) na koszulce: 20 cm²,
 - b) na spodenkach: 20 cm².
3. Na wszelkie odstępstwa od powyższej zasady Klub musi uzyskać pisemną zgodę Zarządu Futsal Ekstraklasy Sp. z o. o.

24) Inne sposoby umieszczenia znaków producenta/dostawcy strojów

1. Zarejestrowany znak handlowy producenta/dostawcy strojów może być dodatkowo użyty jednorazowo lub powtarzalnie na strojach w następujący sposób:
 - a) na koszulce: na pasku wzdłuż zewnętrznego bocznego szwa koszulki,
 - b) na spodenkach: na pasku wzdłuż bocznego szwa nogawki.
2. Pasek, na którym jest usytuowane jednokrotne lub powtórzone logo producenta/dostawcy strojów zgodnie z punktem 24 pkt 1. nie może przekraczać następujących szerokości:
 - a) na koszulce: 10 cm,
 - b) na spodenkach: 10 cm. 24 pkt 3. Logo, które pojawia się jednokrotnie lub w powtórzonej formie, nie może przekraczać szerokości paska na którym się znajduje.

25) Metka jakości i etykieta

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.

2. Druga, mniejsza etykieta jakości (metka, nalepka) nie może przekraczać 15 cm² 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.
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

1. Powierzchnie reklamowe będą obliczane będą poprzez użycie zwykłej matematycznej formuły do wyliczania powierzchni figury geometrycznej.
2. Producent/dostawca strojów może dostarczyć do Zarządu Futsal Ekstraklasa Sp. z o. o. konkretną propozycję obliczenia jego rodzaju identyfikacji.
3. Znak identyfikujący producenta/dostawcę strojów zdefiniowany w punkcie 23 pkt 1. będzie obliczony jako kilka geometrycznych figur wówczas, kiedy dystans pomiędzy poszczególnymi elementami będzie przekraczał 0.5 cm.