



Règlement de l'UEFA concernant l'équipement

Edition 2021

Table des matières

Préambule	6	
I - Dispositions générales	7	
Article 1	Champ d'application	7
Article 2	But	7
Article 3	Relations avec d'autres règles et règlements	7
Article 4	Définitions	8
Article 5	Principes directeurs	17
Article 6	Procédure d'approbation de l'équipement	17
II - Couleurs de base et éléments de la tenue de jeu	19	
Article 7	Structure du maillot	19
Article 8	Couleurs et motifs	19
Article 9	Choix et combinaisons de couleurs	21
Article 10	Numéros	23
Article 11	Noms des joueurs sur les maillots	25
Article 12	Éléments décoratifs	26
III - Identification de l'équipe	28	
Article 13	Types	28
Article 14	Emblème de l'équipe	30
Article 15	Nom de l'équipe/du pays	31
Article 16	Drapeau national ou symbole national	32
Article 17	Armoiries ou drapeau de la ville ou de la région	33
Article 18	Jacquard ton sur ton, impression ton sur ton ou embossage	34
Article 19	Utilisation supplémentaire d'identifications de l'équipe sur la tenue de jeu	34
IV - Identification du fabricant	36	
Article 20	Définition du fabricant	36
Article 21	Soumission de modèles à l'Administration de l'UEFA	36
Article 22	Emplacement, quantité et dimensions	37
Article 23	Marques du fabricant sur la tenue de jeu	38
Article 24	Jacquard ton sur ton ou embossage	39
V - Labels de qualité et de technologie	40	
Article 25	Labels de qualité et de technologie sur les tenues de jeu	40
VI - Publicité de sponsor	42	
Article 26	Principes	42

Article 27	Restrictions en matière de publicité	43
Article 28	Publicité de sponsor sur la tenue de jeu	43
Article 29	Publicité de sponsor sur les vêtements hors tenue de jeu dans les compétitions interclubs de l'UEFA	44
Article 30	Publicité de sponsor sur les vêtements hors tenue de jeu dans les compétitions de l'UEFA pour équipes représentatives	45
Article 31	Recours à la publicité de sponsor	45
VII - Logos caritatifs		47
Article 32	Logos caritatifs sur la tenue	47
VIII - Représentations liées au football		49
Article 33	Titres nationaux et étoiles	49
Article 34	Représentations liées au match et autres marques ou insignes visibles	49
IX - Badges de l'UEFA		51
Article 35	Principes	51
Article 36	Badge d'une campagne de l'UEFA	51
Article 37	Badge de la compétition de l'UEFA	51
Article 38	Distinction de multiple vainqueur	51
Article 39	Badge de vainqueur de compétitions pour équipes nationales	51
Article 40	Badge de tenant du titre de la Coupe du monde des clubs de la FIFA	52
X - Équipement spécial porté sur le terrain de jeu		53
Article 41	Chaussures de football	53
Article 42	Vêtements et accessoires	53
Article 43	Systèmes électroniques portables de suivi de la performance	55
XI - Vêtements hors tenue de jeu		57
Article 44	Hauts hors tenue de jeu	57
Article 45	Bas hors tenue de jeu	59
Article 46	T-shirt de vainqueur	61
XII - Équipement spécial supplémentaire		62
Article 47	Dossards d'échauffement	62
Article 48	Sacs	62
Article 49	Autre équipement spécial supplémentaire	63
XIII - Équipe arbitrale		64
Article 50	Tenue des arbitres	64

XIV - Ramasseurs de ballons, accompagnateurs de joueurs, porteurs de drapeau	65
Article 51 Tenue portée par les ramasseurs de ballons, les accompagnateurs de joueurs et les porteurs de drapeau	65
XV - Ballons	66
Article 52 Règles applicables aux ballons	66
XVI - Méthodes de mesure	67
Article 53 Mesure des identifications et des représentations	67
Article 54 Mesure du niveau de contraste des couleurs	69
XVII - Dispositions finales	70
Article 55 Supervision	70
Article 56 Annexes, schémas et illustrations	70
Article 57 Mise en œuvre	70
Article 58 Cas non prévus	70
Article 59 Version faisant foi	70
Article 60 Adoption, entrée en vigueur et abrogation	70

Préambule

Le règlement ci-après a été adopté sur la base de l'article 50, 1^{er} alinéa, des *Statuts de l'UEFA*.

I Dispositions générales

Article 1 Champ d'application

- 1.01 Le présent règlement s'applique à toutes les compétitions disputées sous l'égide de l'UEFA dont les règlements s'y réfèrent.
- 1.02 Le présent règlement s'applique aux personnes suivantes :
- joueurs de champ,
 - gardiens,
 - remplaçants,
 - équipe arbitrale,
 - staff technique (entraîneur principal, entraîneurs assistants, responsable de l'équipement, etc.),
 - personnel médical (médecin d'équipe, physiothérapeute, etc.),
 - autres officiels de l'équipe pouvant accéder à la surface technique,
 - ramasseurs de ballons, accompagnateurs de joueurs et d'arbitres, porteurs de la bâche du rond central et porteurs de drapeaux.
- 1.03 Ce règlement porte sur :
- tous les articles d'équipement portés ou utilisés par les personnes susmentionnées (à l'exception des protège-tibias) ;
 - toutes les références aux équipes, sponsors, fabricants et autres tiers apparaissant sur tout article d'équipement ;
 - tout article supplémentaire pouvant être utilisé sur le terrain de jeu ou dans la zone contrôlée du stade, comme l'équipement médical, les troussees médicales et les ballons de match.
- 1.04 Ce règlement s'applique aux personnes susmentionnées durant toutes les activités officielles en rapport avec un match ou un tournoi, comme les conférences de presse et les séances d'entraînement, quel que soit le lieu où elles se déroulent, et à tout moment dans la zone contrôlée du stade le jour du match.

Article 2 But

- 2.01 Le but du présent règlement est de régir l'utilisation de l'équipement dans les compétitions de l'UEFA en garantissant l'égalité de traitement des clubs, des associations membres de l'UEFA, des fabricants et des sponsors dans l'esprit du fair-play et de contribuer à l'identification rapide et claire des joueurs par les arbitres, les spectateurs et les téléspectateurs.

Article 3 Relations avec d'autres règles et règlements

- 3.01 Les règlements des compétitions de l'UEFA peuvent contenir d'autres exigences relatives à l'équipement qui complètent ou remplacent les dispositions du présent règlement.

- 3.02 Pour toute compétition de l'UEFA, les exigences relatives à l'équipement figurant dans les *Lois du Jeu* doivent être respectées.
- 3.03 En cas de divergence entre les *Lois du Jeu* et le présent règlement et/ou le règlement de la compétition de l'UEFA concernée, les *Lois du Jeu* priment.

Article 4 Définitions

- 4.01 Aux fins du présent règlement, les définitions suivantes s'appliquent :

Armoiries et drapeau de la ville ou de la région

Symbole ou emblème enregistré officiellement et utilisé par la commune, la ville, le village ou la région où l'équipe est basée.

Chaussures de football

Chaussures portées par les joueurs pendant les matches, y compris les chaussures de futsal.

Code QR

Code de réponse rapide sous la forme d'un code-barres matriciel qui fournit un lien vers des informations sur l'article auquel il se rapporte.

Delta L

Formule utilisée pour calculer le contraste entre deux échantillons de couleurs.

Drapeau national

Drapeau officiel du pays qu'une équipe représente.

Élément décoratif

Toute représentation visuelle (y compris les images, photos, illustrations et symboles) qui apparaît sur ou est incorporée à un article d'équipement et n'est pas définie dans d'autres dispositions du présent règlement.

Emblème de l'équipe

Logo de l'équipe approuvé par l'UEFA, y compris toute partie de ce logo. Chaque équipe peut avoir plusieurs emblèmes.

Embossage

Méthode consistant à ajouter du relief à la surface d'un tissu en utilisant des rouleaux chauffants sous pression pour produire une combinaison de zones en relief et de zones plates. On peut également parler de « gaufrage ».

Encolure

Bande de 5 cm de large située sur le maillot, autour du cou (en l'absence de col) ou à la base d'un col clairement défini.

Équipe

Équipe d'un club ou équipe représentative inscrite pour participer à une compétition de l'UEFA.

Équipement

Toute tenue et tout équipement spécial porté sur le terrain de jeu ainsi que tout équipement spécial supplémentaire porté ou utilisé dans le contexte d'un match d'une compétition de l'UEFA.

Équipement spécial porté sur le terrain de jeu

Tout article porté par les joueurs de champ et/ou les gardiens sur le terrain de jeu en plus de la tenue de jeu, p. ex. :

- a. maillots de corps ;
- b. sous-shorts/collants (courts ou longs portés sous le short de la tenue de jeu) ;
- c. sous-chaussettes et protège-chevilles ;
- d. ruban adhésif et bandages ;
- e. gants et bracelets en tissu éponge pour les joueurs de champ ;
- f. gants du gardien ;
- g. couvre-chefs (bandeaux antitranspirants, bandeaux, bonnets et casquettes du gardien) ;
- h. brassards de capitaine ;
- i. équipement médical ;
- j. systèmes électroniques portables de suivi de la performance ;
- k. chaussures de football.

Équipement spécial supplémentaire

Tout article d'équipement spécial porté ou utilisé par les joueurs ou le personnel autre que l'équipement spécial porté sur le terrain de jeu, p. ex. :

- a. dossards d'échauffement ;
- b. sacs (sacs pour l'équipement, trousse médicale, etc.) ;
- c. bouteilles ;
- d. serviettes.

Fabricant

Entreprise qui conçoit, produit (directement ou par l'intermédiaire d'un concessionnaire non producteur de marque) et vend, sous sa propre marque déposée, des produits destinés au marché sportif. Les fournisseurs et les autres entités qui distribuent ses produits ne sont pas considérés comme des fabricants.

Fournisseur

Société ou entité autre qu'un fabricant qui fournit ou distribue l'équipement à une équipe ou qui le met à sa disposition de toute autre manière.

Gauche et droite

Se réfère à la partie du corps (gauche ou droite) du point de vue de la personne qui porte la tenue en question.

Impression ton sur ton

Technique d'impression utilisée pour incorporer dans l'équipement des éléments, des motifs, etc. d'une couleur similaire.

Jacquard

Type de métier à tisser permettant la création et la répétition de motifs très détaillés chaque centimètre ou plus, en fonction de la complexité de la machine.

Jacquard ton sur ton

Méthode de tissage qui consiste à intégrer un motif spécifique dans un tissu en utilisant des fils de la même couleur que celle du tissu.

Label de qualité

Étiquette, label ou élément similaire utilisé par un fabricant pour lutter contre la contrefaçon.

Label de technologie

Étiquette, label ou élément similaire utilisé par un fabricant pour communiquer le matériel ou la méthode de fabrication utilisé(e) pour produire l'article d'équipement.

Ligne de produits du fabricant

Produits (vêtements, articles d'équipement, etc.) qui proviennent tous de la même collection ou qui ont été conçus au moyen de la même technologie et pour lesquels le fabricant dispose d'une marque déposée.

Logo caritatif

Tout type de publicité à but non lucratif (message, déclaration, marque, etc.) portée par une équipe au nom d'une organisation caritative.

Lois du Jeu

Les *Lois du Jeu* promulguées par l'International Football Association Board (IFAB) ou par le Conseil de la FIFA pour des catégories spécifiques de football (p. ex. le futsal).

Marque composite du fabricant

Tout signe, emblème ou logo combinant la marque verbale et la marque figurative d'un fabricant en une seule représentation.

Marque déposée

Collectivement et individuellement, les marques déposées du fabricant, du sponsor et de l'équipe.

Marque déposée de l'équipe

Collectivement et individuellement, le nom, la mascotte, le surnom, le slogan et le symbole de l'équipe.

Marque déposée du fabricant

Collectivement et individuellement, (a) la marque figurative du fabricant, (b) la marque composite du fabricant, (c) le nom du fabricant (à savoir la raison sociale du fabricant), (d) le slogan du fabricant, (e) la marque verbale du fabricant et (f) tout autre mot, signe ou emblème qui indique l'origine de la fabrication (à savoir qui permet à une personne raisonnable d'identifier le fabricant de l'article contenant le mot, le signe ou l'emblème).

Marque déposée du sponsor

Élément de la publicité de sponsor qui est soit (a) une marque déposée auprès d'un institut national ou supranational des marques sur le territoire d'une association membre de l'UEFA, soit (b) un élément qui indique l'origine du sponsoring (à savoir qui permet à une personne raisonnable d'identifier le sponsor comme la société responsable de la publicité de sponsor).

Marque figurative du fabricant

Signe, emblème ou logo lié à un fabricant et représenté graphiquement, sans lettres.

Marque verbale du fabricant

Marque (déposée ou non déposée) comprenant exclusivement du texte dans tout type de police qui représente la marque du fabricant.

Mascotte de l'équipe

Mascotte de l'équipe approuvée par l'UEFA.

Modèle complet

Échantillon de la tenue de jeu qui sera utilisée pour les matches de la compétition, comprenant le maillot, le short et la paire de chaussettes, y compris les modèles du numéro de maillot et, le cas échéant, du nom, ainsi que des identifications de l'équipe et du fabricant, de la publicité de sponsor et des logos caritatifs que l'équipe a l'intention d'utiliser sur sa tenue de jeu.

Nom de l'équipe

Nom de l'équipe approuvé par l'UEFA, y compris toutes ses versions abrégées.

Nom du pays

Nom officiel du pays qu'une équipe représente.

Pli extérieur

Ligne verticale réelle ou virtuelle le long de l'extérieur de la manche et du corps d'un maillot repassé à plat ou le long de l'extérieur des jambes d'un short repassé à plat.

Pointe de l'épaule

Point le plus haut de l'épaule, à savoir le point supérieur de la manche au niveau de l'articulation entre le tronc et le bras.

Pointe du coude

Point le plus à l'extérieur de la manche, au niveau de l'articulation entre le bras et l'avant-bras.

Publicité de sponsor

Tout type de publicité (message, déclaration, marque déposée, etc.) autre que les logos caritatifs et l'identification du fabricant affiché par une équipe au nom d'un tiers, gratuitement ou à titre onéreux.

Slogan de l'équipe

Slogan de l'équipe approuvé par l'UEFA, qui doit être fortement associé à l'équipe afin d'être approuvé.

Slogan du fabricant

Slogan marketing, publicitaire ou promotionnel (comprenant exclusivement du texte) utilisé par le fabricant.

Spectrophotomètre

Appareil mesurant la réflectance spectrale afin de déterminer le niveau de contraste entre les différentes couleurs utilisées sur les articles d'une tenue de jeu et donc la lisibilité des numéros sur le fond de couleur.

Surnom de l'équipe

Surnom de l'équipe approuvé par l'UEFA, y compris toutes ses versions abrégées, qui doit être fortement associé à l'équipe afin d'être approuvé.

Symbole de l'équipe

Symbole de l'équipe approuvé par l'UEFA.

Symbole national

Symbole officiel approuvé par l'UEFA du pays qu'une équipe représente.

Systèmes électroniques portables de suivi de la performance

Équipement porté par les joueurs pour enregistrer des informations techniques cours d'une séance d'entraînement et/ou d'un match.

Tenue

Tous les articles de la tenue de jeu et tous les vêtements hors tenue de jeu portés par les joueurs et par le personnel d'une équipe.

Tenue de jeu

Les articles essentiels de la tenue portée par les joueurs d'une équipe sur le terrain de jeu pendant un match, à savoir :

- a. le maillot ;
- b. le short ;
- c. les chaussettes.

Tenue de jeu alternative

Troisième, quatrième, etc. tenue de jeu approuvée pouvant être utilisée par une équipe durant la saison.

Tenue de jeu de réserve des joueurs de champ

Tenue de jeu alternative que tous les joueurs de champ d'une équipe portent si leur tenue de jeu principale ne peut pas être utilisée en vertu des *Lois du Jeu* (p. ex. en raison d'un risque de confusion des couleurs) ou pour toute autre raison (parfois appelée tenue de jeu « à l'extérieur » des joueurs de champ).

Tenue de jeu de réserve du gardien

Tenue de jeu alternative que le gardien d'une équipe porte si sa tenue de jeu principale ne peut pas être utilisée en vertu des *Lois du Jeu* (p. ex. en raison d'un risque de confusion des couleurs) ou pour toute autre raison (parfois appelée tenue de jeu « à l'extérieur » du gardien).

Tenue de jeu des joueurs de champ

Tenue de jeu spécifique portée par les joueurs de champ.

Tenue de jeu du gardien

Tenue de jeu spécifique portée par le gardien.

Tenue de jeu principale des joueurs de champ

Tenue de jeu portée habituellement par les joueurs de champs lors des matches (parfois appelée tenue de jeu « à domicile » des joueurs de champ).

Tenue de jeu principale du gardien

Tenue de jeu portée habituellement par le gardien lors des matches (parfois appelée tenue de jeu « à domicile » du gardien).

Tenue des arbitres

Les articles essentiels de la tenue portée par l'équipe arbitrale durant un match, à savoir :

- a. le maillot ;
- b. le short ;
- c. les chaussettes.

T-shirt de vainqueur

T-shirt spécifique porté par les joueurs d'une équipe et/ou par le personnel pour célébrer la victoire de cette équipe en finale d'une compétition.

Veste portée pendant les hymnes

Veste spécifique ou haut porté(e) sur le terrain de jeu par les joueurs d'une équipe pour la cérémonie d'ouverture et pour l'alignement des équipes.

Vêtements hors tenue de jeu

Tout vêtement porté par les joueurs d'une équipe avant ou après un match ainsi que tout vêtement porté par le personnel de l'équipe, les officiels et les joueurs qui ne sont pas sur le terrain de jeu durant le match, p. ex. :

- a. survêtements (hauts et bas) ;
- b. manteaux ;
- c. vestes (vestes de stade, etc.) ;
- d. vestes portées pendant les hymnes ;
- e. vêtements imperméables (vestes de pluie, etc.) ;
- f. sweat-shirts ;
- g. T-shirts.

Zone contrôlée du stade

Le stade et les espaces environnants (y compris le terrain de jeu, la surface technique, les vestiaires, les tribunes, les zones d'hospitalité, les zones des médias et les parkings) qui sont placés sous le contrôle du propriétaire du stade.

Zone du numéro

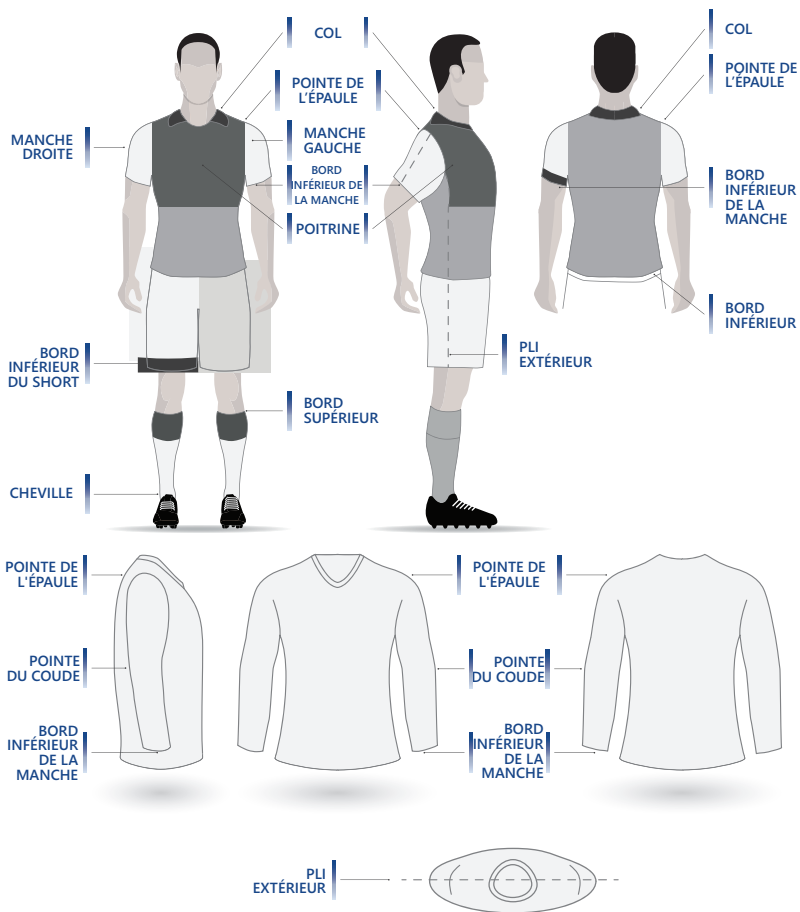
Surface au dos du maillot réservée exclusivement pour le numéro de maillot, d'une taille uniforme basée sur les dimensions requises pour un nombre à deux chiffres (p. ex. 10).

Zone libre de la manche

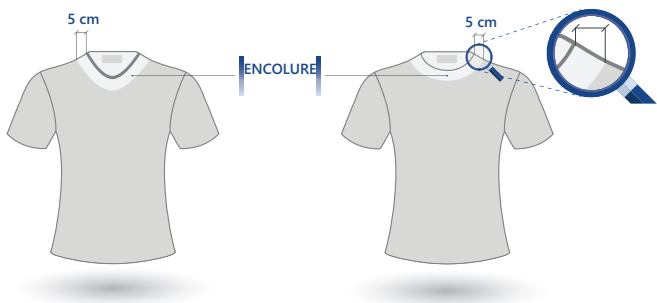
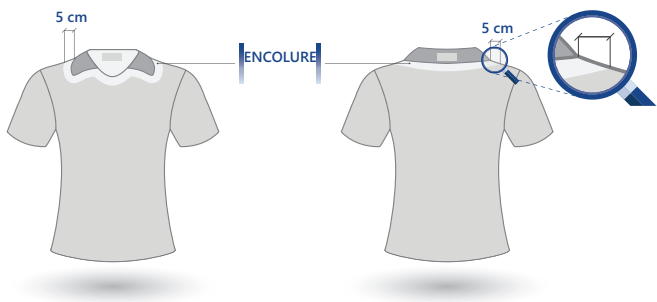
Surface d'au moins 12 cm de long et de 8 cm de large, positionnée symétriquement le long du pli extérieur de chaque manche, entre la pointe de l'épaule et la pointe du coude sur les maillots à manches longues et entre la pointe de l'épaule et le bas de la manche sur les maillots à manches courtes, à une distance identique de la pointe de l'épaule sur les maillots à manches courtes et les maillots à manches longues.

4.02 Dans le cadre du présent règlement, les illustrations suivantes s'appliquent :

- a. Points de référence pour la structure du maillot



b. Encolure



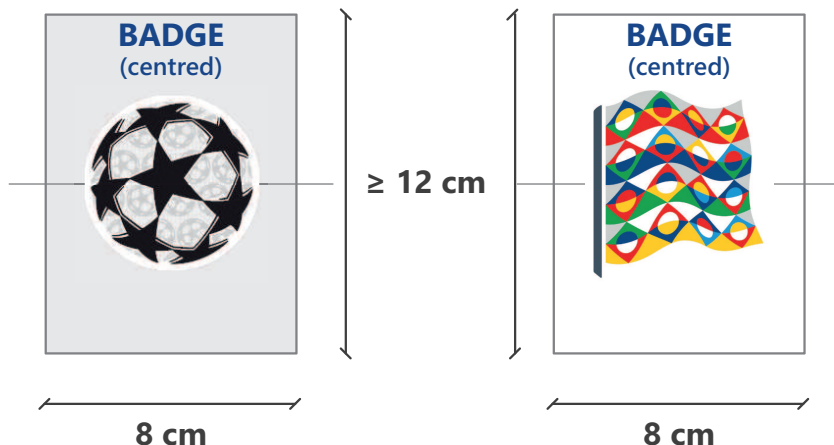
c. Zone du numéro



d. Zone libre de la manche

DÉTAILS

*Zone libre de la manche



- 4.03 Dans le contexte du présent règlement, toute disposition contenant les termes « y compris », « comprenant », « notamment », « en particulier », « par exemple » ou toute expression similaire est illustrative et ne limite pas le sens des mots précédant ces termes.

Article 5 Principes directeurs

- 5.01 Aucun article régi par le présent règlement ne doit être contraire aux bonnes mœurs ni transmettre de message politique, religieux ou racial.
- 5.02 Les messages commerciaux sont autorisés uniquement sous la forme de publicité de sponsor, comme prévu par le présent règlement.
- 5.03 Lors de chaque match, l'arbitre tranche sur la tenue de jeu à porter par les joueurs de champ et les gardiens de chaque équipe, comme prévu par les *Lois du Jeu*.
- 5.04 Si les joueurs de champ et/ou les gardiens se présentent à un match sans une tenue de jeu approuvée, l'Administration de l'UEFA peut les contraindre à porter une tenue de jeu neutre ou alternative fournie ou approuvée par elle.

Article 6 Procédure d'approbation de l'équipement

- 6.01 Chaque équipe est responsable :
- de soumettre tout équipement qui tombe dans le champ d'application du présent règlement à l'Administration de l'UEFA pour approbation conformément au présent règlement et au règlement de la compétition concernée ;
 - d'envoyer, sur demande, des modèles d'articles spécifiques d'équipement à l'Administration de l'UEFA à tout moment, gratuitement, pour examen ;

c. de faire appliquer le présent règlement par ses joueurs, son personnel et ses officiels.

6.02 Une équipe ou un fabricant peut soumettre un équipement à l'Administration de l'UEFA pour un examen préliminaire à tout moment, mais l'équipe n'est en aucun cas ainsi libérée de son obligation de respecter la procédure d'approbation standard.

6.03 Chaque équipe doit soumettre pour approbation à l'Administration de l'UEFA, gratuitement et dans le délai prévu par le règlement de la compétition concernée, un modèle complet composé des articles d'équipement suivants :

- a. tenue de jeu principale des joueurs de champ ;
- b. tenue de jeu de réserve des joueurs de champ ;
- c. tenue de jeu principale du gardien ;
- d. tenue de jeu de réserve du gardien ;
- e. toute tenue de jeu alternative supplémentaire ou tout article supplémentaire d'une tenue de jeu (maillot[s], short et/ou chaussettes).

Outre ces articles, les équipes qui participent à la phase finale d'une compétition de l'UEFA pour équipes représentatives doivent soumettre à l'avance pour approbation des modèles de tout équipement supplémentaire demandé par l'UEFA, y compris tout équipement spécial porté sur le terrain de jeu et tout vêtement hors tenue de jeu porté par les joueurs et/ou par le personnel dans la zone contrôlée du stade et/ou pour toute activité officielle.

6.04 L'équipement approuvé peut être utilisé dans d'autres compétitions de l'UEFA que celle pour laquelle il a été approuvé, sous réserve des dispositions du règlement de la compétition concernée et de l'autorisation expresse de l'Administration de l'UEFA. Afin d'obtenir une autorisation, une demande écrite doit être soumise à l'Administration de l'UEFA, dans laquelle il doit être déclaré que l'équipement est identique à celui qui a déjà été approuvé. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de soumettre de nouveaux modèles.

6.05 Si tout article d'équipement approuvé est ensuite modifié de quelque manière que ce soit, il doit être soumis à nouveau pour approbation à l'Administration de l'UEFA avant d'être utilisé.

6.06 Les décisions de l'Administration de l'UEFA sont communiquées et expliquées aux équipes concernées par écrit. Pour les équipes de clubs, ces décisions s'appliquent pendant la durée de la compétition, de la phase de la compétition ou de la saison spécifiée. Pour les équipes représentatives, ces décisions s'appliquent tant que l'équipement en question est utilisé.

6.07 L'Administration de l'UEFA peut prendre en considération les informations transmises oralement ou par écrit par les équipes au cours de la procédure d'approbation de l'équipement.

6.08 Toutes les décisions prises par l'Administration de l'UEFA au cours de la procédure d'approbation de l'équipement sont définitives.

II Couleurs de base et éléments de la tenue de jeu

Article 7 Structure du maillot

- 7.01 Chaque maillot doit comprendre les zones définies suivantes, qui doivent être réservées comme indiqué ci-après :
- a. Encolure : cette zone peut comprendre uniquement l'identification de l'équipe, conformément à [l'alinéa 19.01](#). L'encolure ne doit comporter aucune identification du fabricant ni publicité de sponsor.
 - b. Zone du numéro : cette zone au dos du maillot est réservée exclusivement pour le numéro de maillot. La zone du numéro est basée sur un numéro à deux chiffres et doit dépasser de 2 cm du point le plus haut et de 3 cm du point le plus bas des deux chiffres ; horizontalement, elle doit dépasser de 3 cm du bord extérieur des chiffres à gauche et à droite. La zone du numéro ne doit comporter aucune identification d'équipe, de fabricant ou autre ni aucune publicité.
 - c. Zone libre de la manche :
 - i. Dans les compétitions de l'UEFA pour équipes représentatives, cette zone de chaque manche est réservée exclusivement pour les badges décrits dans le [chapitre IX](#). Les zones libres de la manche ne doivent comporter aucune identification d'équipe, de fabricant ou autre ni aucune publicité.
 - ii. Dans les compétitions interclubs de l'UEFA, cette zone de la manche droite est réservée exclusivement pour les badges décrits dans le [chapitre IX](#) et cette zone de la manche gauche est réservée pour la publicité de sponsor ou pour un logo caritatif. Les zones libres de la manche ne doivent comporter aucune identification d'équipe, de fabricant ou autre ni aucune publicité, à l'exception de celles qui sont expressément autorisées.

Article 8 Couleurs et motifs

- 8.01 Si un article de la tenue de jeu comprend trois couleurs ou plus, une couleur doit clairement dominer la surface de cet article. Concernant les articles à rayures ou à carreaux (à savoir avec deux couleurs dominantes), une troisième couleur éventuelle ne doit pas dominer ni nuire au caractère distinctif du maillot ou des chaussettes.
- 8.02 La couleur dominante (ou les couleurs dominantes dans le cas d'articles à rayures ou à carreaux) doit être visible aussi bien sur le devant que sur le dos de chaque article de la tenue de jeu, à l'exclusion de la zone du numéro sur le dos du maillot (voir [l'alinéa 7.01 b](#)).
- 8.03 Les couleurs utilisées pour créer des rayures ou des carreaux sur le devant du maillot doivent être toutes les deux clairement visibles au dos de la tenue de jeu si le même motif (p. ex. des rayures) n'est pas utilisé au dos du maillot.



8.04 Aucun matériau utilisé dans la fabrication de la tenue de jeu ne peut être réfléchissant ni changer de couleur ou d'aspect sous l'action d'un facteur externe (pression, lumière, eau, etc.), y compris les matériaux utilisés pour les numéros, les noms des joueurs, les logos des sponsors et les logos caritatifs.

8.05 Les deux manches du maillot doivent être identiques en termes de couleurs et d'aspect (p. ex. motif et design), sauf dans le cas de maillots à rayures ou à carreaux, pour lesquels chaque manche peut être de l'une des deux couleurs principales.



8.06 Les maillots présentant de petites lignes horizontales ou verticales de 2 mm de largeur au maximum (rayures fines) qui couvrent toute la longueur ou la largeur du maillot et sont espacées d'au moins 5 cm ne sont pas considérés comme des maillots à rayures.

8.07 Les couleurs et leur contraste sont mesurés conformément à [l'article 54](#), afin de garantir le respect des dispositions susmentionnées.

-
- 8.08** Tout vêtement ou accessoire qui peut être porté sous, sur ou en plus de la tenue de jeu et peut être visible sur le terrain de jeu est considéré comme faisant partie de l'équipement spécial porté sur le terrain de jeu, auquel les règles spécifiques prévues au [chapitre X](#) s'appliquent.
- 8.09** Le choix du motif est soumis uniquement aux restrictions suivantes (qui sont à la libre appréciation de l'Administration de l'UEFA) :
- le motif ne doit contenir aucune image, illustration ou symbole (tout motif qui ne répond pas à cette exigence est considéré comme un élément décoratif) ;
 - le motif ne doit pas permettre à une personne raisonnable d'identifier un fabricant ou un sponsor en rapport avec l'équipement (tout motif qui ne répond pas à cette exigence est considéré comme une marque déposée).

Article 9 Choix et combinaisons de couleurs

- 9.01** Afin de réduire au maximum le risque de confusion des couleurs, il doit y avoir un contraste clair entre la tenue de jeu principale et la tenue de jeu de réserve des joueurs de champ de chaque équipe, au point qu'elle pourraient être portées par deux équipes qui seraient opposées l'une à l'autre lors d'un match.
- 9.02** Si une tenue de jeu est composée essentiellement de couleurs foncées, l'autre doit comprendre essentiellement des couleurs claires. Si une tenue de jeu est à rayures ou à carreaux, l'autre ne doit contenir aucune des deux couleurs des rayures ou des carreaux.
- 9.03** Les équipes doivent disposer d'au moins deux tenues de jeu pour le gardien qui contrastent entièrement entre elles et avec les tenues de jeu principale et de réserve des joueurs de champ.
- 9.04** Une équipe peut être priée de combiner des articles de plusieurs de ses tenues de jeu approuvées des joueurs de champ et/ou du gardien (maillot, short ou chaussettes) afin de présenter un contraste plus net avec l'autre équipe.

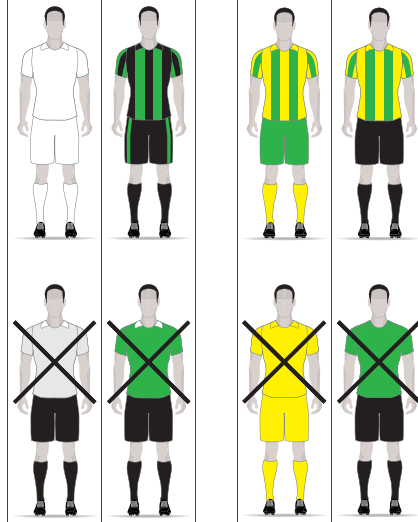
TENUE DE JEU PRINCIPALE



TENUE DE JEU DE RÉSERVE

TENUES DE JEU DES JOUEURS DE CHAMP

TENUE DE JEU PRINCIPALE DU GARDIEN



TENUES DE JEU DU GARDIEN

TENUE DE JEU DE RÉSERVE DU GARDIEN

9.05 L'ordre de priorité concernant la sélection des couleurs pour un match est le suivant :

- a. tenue de jeu des joueurs de champ de l'équipe recevante,
- b. tenue de jeu des joueurs de champ de l'équipe visiteuse,
- c. tenue de jeu du gardien de l'équipe recevante,
- d. tenue de jeu du gardien de l'équipe visiteuse,
- e. tenue de l'équipe arbitrale.

S'il y a un risque de confusion des couleurs entre des participants ci-dessus qui ne puisse pas être résolu (à savoir si aucune des tenues approuvées n'offre un niveau de contraste suffisant des couleurs), les autres participants peuvent devoir changer (dans l'ordre inverse) jusqu'à ce qu'un contraste adéquat puisse être trouvé.

9.06 Si l'arbitre décide sur place que les couleurs sélectionnées pour les deux équipes pourraient prêter à confusion, l'équipe recevante doit changer de tenue de jeu, pour des raisons pratiques.

9.07 Pour une finale, les deux équipes peuvent porter leur tenue de jeu principale des joueurs de champ. En cas de risque de confusion des couleurs, l'équipe visiteuse désignée doit porter sa tenue de jeu de réserve des joueurs de champ (ou toute autre tenue de jeu alternative approuvée). S'il y a également un risque de confusion des couleurs avec la tenue de jeu de réserve, l'Administration de l'UEFA décide de la tenue de jeu qui sera portée par chaque équipe après consultation de l'arbitre.

Article 10 Numéros

10.01 Un numéro doit figurer au centre du dos du maillot. Seuls des numéros entiers peuvent être utilisés, allant de 1 à 99, sachant que le numéro 1 peut être utilisé uniquement par un gardien.

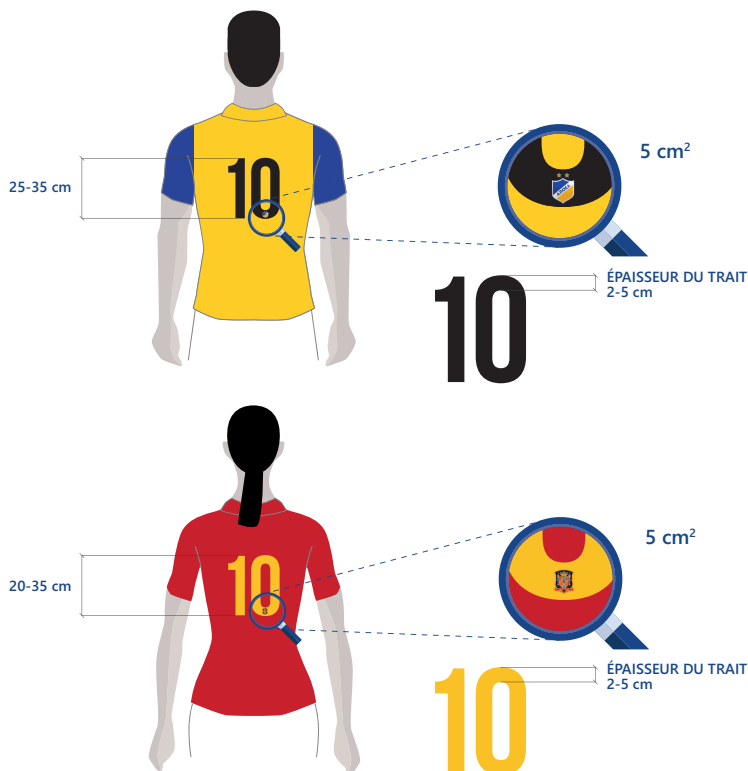
10.02 Les numéros doivent être d'une seule couleur, qui contraste avec la zone du numéro conformément à [l'article 54](#).



10.03 Les numéros doivent être clairement lisibles. Le trait de chaque chiffre doit avoir entre 2 et 5 cm d'épaisseur et les chiffres eux-mêmes doivent présenter la hauteur suivante :

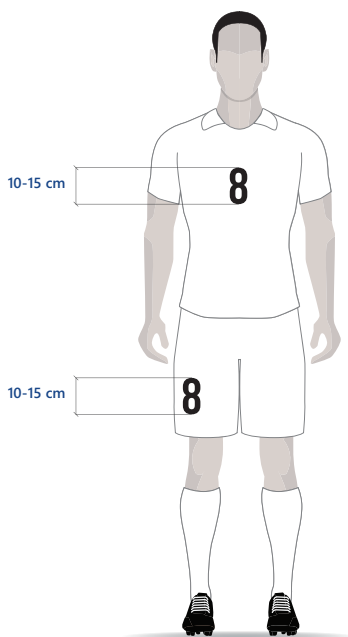
- a. de 25 à 35 cm sur les maillots des joueurs ;

b. de 20 à 35 cm sur les maillots des joueuses.



- 10.04** Les numéros doivent être clairement lisibles à 50 m par l'équipe arbitrale, les commentateurs et les spectateurs et clairement visibles pour les téléspectateurs, pour les matches disputés de jour et pour ceux joués en nocturne.
- 10.05** Les numéros doivent également figurer sur le devant du short, à un emplacement librement choisi sur la jambe gauche ou droite. Les numéros sur le short doivent mesurer entre 10 et 15 cm de haut, être clairement lisibles et présenter un contraste net avec la couleur du short.
- 10.06** Les numéros peuvent comprendre un emblème de l'équipe (ou une partie de cet emblème) d'une surface maximale de 5 cm² en bas de chaque chiffre.
- 10.07** Les numéros ne doivent présenter ni identification du fabricant, ni publicité de sponsor, ni éléments décoratifs.
- 10.08** Les numéros peuvent contenir des trous ou des lignes d'aération d'une largeur maximale de 2 mm et peuvent être divisés en trois parties au maximum, à condition que les lignes de séparation ne dépassent pas 2 mm.

- 10.09 Pour une meilleure lisibilité, les chiffres peuvent être entourés d'une bordure ombrée, d'un effet 3D ou d'une ligne de tracé contrastante d'une couleur décorative. Les lignes de tracé peuvent suivre les contours du numéro ou être situées à l'intérieur. Les bordures ombrées, les effets 3D et les lignes de tracé contrastantes ne sont toutefois pas prises en compte lors de la mesure de la hauteur du numéro.
- 10.10 Des numéros peuvent également être placés sur le devant du maillot lors des compétitions pour équipes représentatives, et ils peuvent être obligatoires en vertu du règlement de certaines compétitions. Les numéros sur le devant du short doivent mesurer entre 10 et 15 cm de haut, être clairement lisibles et présenter un contraste net avec la/les couleur(s) du maillot.



Article 11 Noms des joueurs sur les maillots

- 11.01 Chaque joueur est identifié sur son maillot par son nom de famille et/ou son prénom ou par un surnom approuvé par l'UEFA.
- 11.02 Le nom figurant sur le maillot d'un joueur doit correspondre au nom figurant sur la liste des joueurs.
- 11.03 Lorsque les noms des joueurs figurent sur le maillot, ils doivent être placés au dos du maillot, au-dessus du numéro.
- 11.04 Les noms doivent être d'une seule couleur et écrits en caractères latins (en lettres majuscules et/ou minuscules).

- 11.05 Les noms des joueurs ne doivent présenter ni identification du fabricant, ni publicité de sponsor, ni éléments décoratifs.
- 11.06 Chaque lettre doit avoir au maximum 7,5 cm de haut.



- 11.07 Pour une meilleure lisibilité, les lettres peuvent être entourées d'une bordure ombrée, d'un effet 3D ou d'une ligne de tracé contrastante d'une couleur décorative. Les lignes de tracé peuvent suivre les contours de la lettre ou être situées à l'intérieur. Les bordures ombrées, les effets 3D et les lignes de tracé contrastantes ne sont toutefois pas prises en compte lors de la mesure de la hauteur de la lettre.
- 11.08 Les lettres doivent présenter un contraste net avec la/les couleur(s) du maillot.

Article 12 Éléments décoratifs

- 12.01 Les éléments décoratifs qui apparaissent sur la tenue de jeu :
- ne doivent inclure aucun chiffre ni aucune lettre, ni aucune combinaison de chiffres et/ou de lettres ;
 - ne doivent pas imiter, donner l'impression d'être ou tenter de remplir la fonction d'une marque déposée (à la libre appréciation de l'Administration de l'UEFA) ;
 - ne doivent pas nuire au caractère distinctif de la tenue de jeu ou de ses couleurs ni à la lisibilité des numéros ou des noms des joueurs ;
 - doivent être intégrés au moyen de l'une des techniques suivantes :
 - jacquard ton sur ton,
 - impression ton sur ton,
 - embossage,
 - toute autre technique approuvée par écrit par l'Administration de l'UEFA ;
 - doivent respecter les exigences en matière de contraste des couleurs prévues à [l'article 54](#).
- 12.02 S'ils respectent les exigences ci-dessus, les éléments décoratifs qui apparaissent dans la ligne de produits générique du fabricant peuvent être utilisés sur la tenue de jeu.

12.03 Il n'y a aucune restriction quant au nombre, à l'emplacement ou à la taille des éléments décoratifs.

III Identification de l'équipe

Article 13 Types

13.01

IDENTIFICATION	EXEMPLES POUR LES ÉQUIPES NATIONALES	EXEMPLES POUR LES CLUBS
Emblème de l'équipe	 Espagne	 APOEL FC
Mascotte de l'équipe	 Pays-Bas	 Sporting Clube de Portugal
Symbole de l'équipe	 Belgique	 Arsenal FC
Drapeau national	 République d'Irlande	
Symbole national	 Russie	
Armoiries ou drapeau de la ville ou de la région		 Malmö FF
Nom de l'équipe/ du pays	ISRAEL	Beşiktaş JK
Surnom de l'équipe	LES BLEUS France	NERAZZURRI FC Internazionale Milano
Slogan de l'équipe	EN DEL AF NOGET STØRRE Danemark	<i>Mia sam mia</i> Munich

Les équipes peuvent utiliser les types d'identification suivants sur les tenues de jeu :

- a. Identifications figuratives :
 - i. emblème de l'équipe,
 - ii. mascotte de l'équipe,
 - iii. symbole de l'équipe,
 - iv. drapeau national ou symbole national,
 - v. armoiries ou drapeau de la ville ou de la région.
- b. Identifications verbales :
 - i. nom de l'équipe/du pays,
 - ii. surnom de l'équipe,
 - iii. slogan de l'équipe,
 - iv. année de fondation de l'équipe.

13.02 Les identifications des équipes peuvent être soumises pour autorisation aux fins d'utilisation sur les tenues de jeu uniquement si elles figurent dans la base de données administrative de l'UEFA et si elles ont un statut officiel du fait de leur enregistrement auprès de l'association nationale de l'équipe. Les emblèmes et les noms des équipes peuvent être soumis pour autorisation aux fins d'utilisation sur les tenues de jeu uniquement s'ils ont également été approuvés par l'Administration de l'UEFA pour utilisation dans la compétition de l'UEFA correspondante. Les équipes qui demandent l'autorisation d'utiliser un drapeau national ou un symbole national et/ou les armoiries ou le drapeau de leur ville ou de leur région peuvent être priées de fournir la preuve qu'elles ont obtenu l'autorisation du pays, de la ville ou de la région concerné(e).

13.03 Outre [l'alinéa 13.02](#), tout emblème d'équipe (dans sa forme complète, avec les éléments verbaux) doit être enregistré comme marque déposée soit (a) auprès de l'institut national des marques du pays dans lequel est basée l'équipe concernée, soit (b) auprès de l'Office de l'Union européenne pour la propriété intellectuelle (EUIPO).

13.04 Une seule version du surnom ou du slogan d'une équipe peut être utilisée au cours d'une même saison.

13.05 Des preuves d'enregistrement des identifications conformément à [l'alinéa 13.02](#) et [l'alinéa 13.03](#) ci-dessus doivent être présentées à l'Administration de l'UEFA dans une des langues officielles de l'UEFA (allemand, anglais ou français) sur demande, y compris la preuve que l'équipe a procédé aux enregistrements nécessaires et dispose des autorisations requises au moins 20 jours avant le premier match de la compétition en question.

13.06 L'identification de l'équipe peut être intégrée à l'équipement sous forme imprimée, tissée ou cousue. Toute autre technique nécessite l'accord préalable écrit de l'Administration de l'UEFA.

13.07 Les identifications de l'équipe ne doivent pas se toucher ni toucher tout autre élément figurant sur la tenue de jeu (p. ex. le numéro, des lettres, un badge ou toute

autre identification), et ces éléments ne peuvent pas non plus être combinés dans un seul cadre ou une seule pièce.

- 13.08 Les identifications de l'équipe ne doivent présenter ni identification du fabricant, ni publicité de sponsor, ni éléments décoratifs.

Article 14 Emblème de l'équipe

- 14.01 L'emblème d'une équipe peut figurer une fois sur chaque article de la tenue de jeu (à savoir le maillot, le short et chaque chaussette).

- 14.02 Les équipes peuvent enregistrer plusieurs emblèmes et utiliser différents emblèmes enregistrés sur différents articles de la tenue de jeu, à condition qu'ils aient été autorisés par l'Administration de l'UEFA par écrit conformément à [l'article 13](#).

- 14.03 Il n'y a aucune restriction quant à la forme des emblèmes des équipes, qui doivent cependant être dimensionnés et positionnés comme suit :

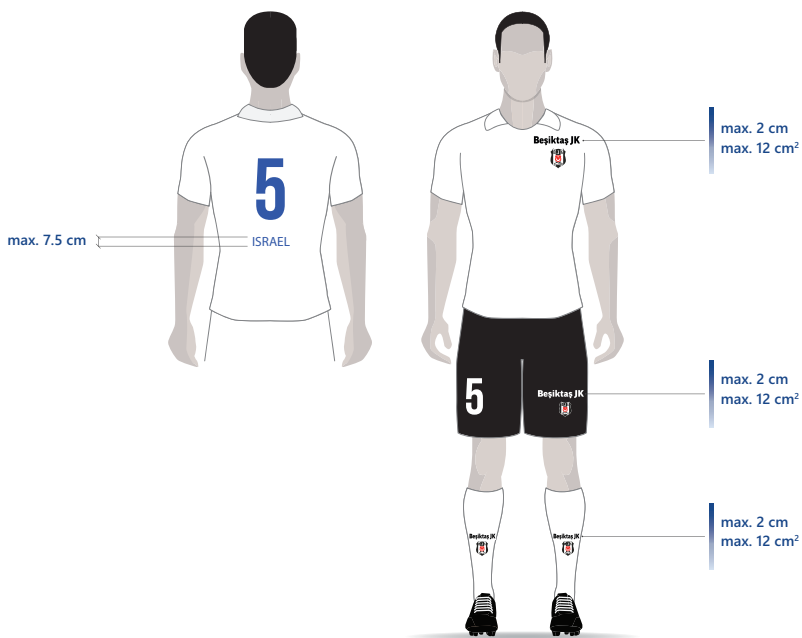
- sur les maillots : au maximum 100 cm^2 , sur le devant du maillot, à hauteur de poitrine, au-dessus de la publicité de sponsor éventuelle ;
- sur les shorts : au maximum 50 cm^2 , sur le devant de la jambe gauche ou droite ;
- sur les chaussettes : au maximum 50 cm^2 , à un emplacement librement choisi sur chaque chaussette neuve (jamais portée). Les paires de chaussettes peuvent présenter des identifications différentes de l'équipe : p. ex. le nom de l'équipe peut figurer sur la chaussette gauche et l'emblème de l'équipe sur la chaussette droite, dans la mesure où ces éléments ne nuisent pas au caractère distinctif de chaque chaussette.



- 14.04 Sous réserve de l'approbation de l'Administration de l'UEFA, une équipe qui célèbre un anniversaire ou un autre événement significatif peut créer un emblème spécial de l'équipe pour l'utiliser sur sa tenue de jeu en lieu et place de son emblème habituel. Ces emblèmes spéciaux de l'équipe peuvent être entourés de lettres, de chiffres et/ou d'éléments décoratifs (p. ex. lauriers), mais la surface totale utilisée ne doit pas dépasser 100 cm².

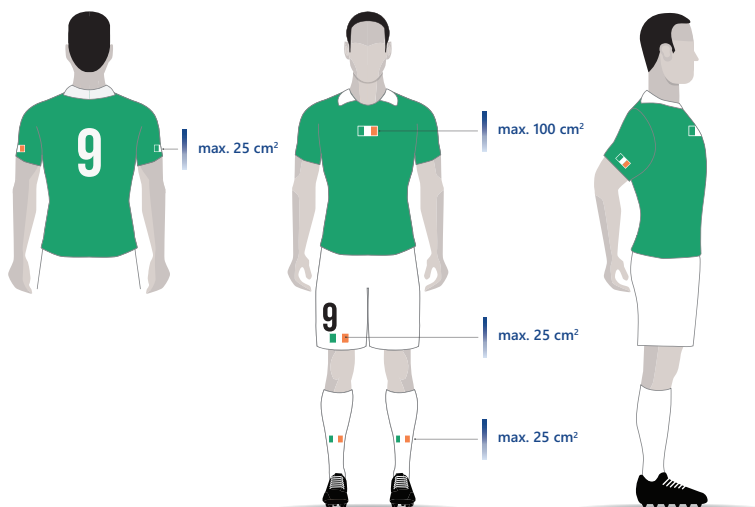
Article 15 Nom de l'équipe/du pays

- 15.01 Le nom de l'équipe ou du pays peut figurer sur la tenue de jeu une fois à un emplacement librement choisi sur le devant du maillot et à un emplacement librement choisi sur le short et sur chacune des chaussettes.
- 15.02 Le choix du graphisme n'est pas limité, mais la hauteur des lettres ne doit pas dépasser 2 cm, et la surface totale du nom ne doit pas dépasser 12 cm².
- 15.03 Le nom de l'équipe ou du pays peut être utilisé en lieu et place de l'emblème de l'équipe, auquel cas les dispositions de [l'alinéa 14.03](#) s'appliquent, et la hauteur des lettres ne doit pas dépasser 5 cm.
- 15.04 Le nom de l'équipe ou du pays peut également figurer une fois au dos du maillot, sous le numéro du joueur, sous réserve du respect des dispositions suivantes :
- Les lettres peuvent être majuscules et/ou minuscules mais doivent être d'une seule couleur et ne présenter ni identification du fabricant, ni publicité de sponsor, ni éléments décoratifs.
 - La hauteur des lettres ne doit pas dépasser 7,5 cm.
 - Pour une meilleure lisibilité, les lettres peuvent être entourées d'une bordure ombrée, d'un effet 3D ou d'une ligne de tracé contrastante d'une couleur décorative. Les lignes de tracé peuvent suivre les contours de la lettre ou être situées à l'intérieur. Les bordures ombrées, les effets 3D et les lignes de tracé contrastantes ne sont pas prises en compte lors de la mesure de la hauteur de la lettre.
 - Les lettres doivent présenter un contraste net avec la/les couleur(s) de la tenue de jeu.



Article 16 Drapeau national ou symbole national

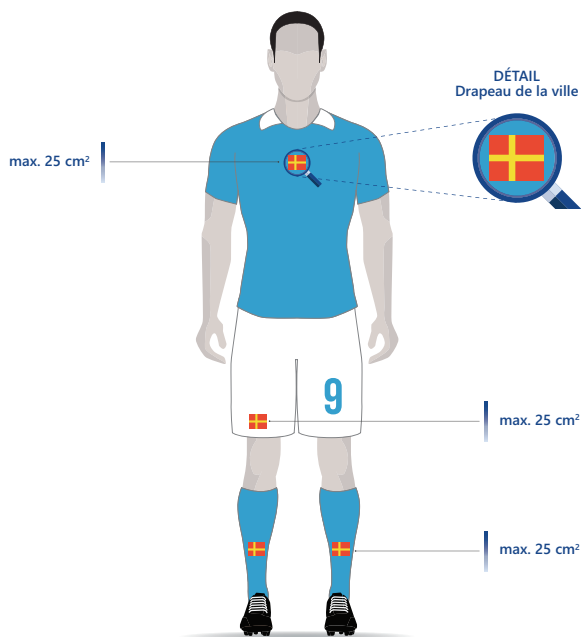
- 16.01** Le drapeau national ou un symbole national peut être utilisé uniquement dans sa forme et ses proportions officielles (si ces proportions sont régies par des lois ou règlements).
- 16.02** Le drapeau national ou le symbole national peut figurer sur la tenue de jeu aux conditions suivantes :
- sur les maillots : une fois sur le devant, à hauteur de poitrine, sa surface ne dépassant pas 100 cm², et une fois sur chaque manche, sa surface ne dépassant pas 25 cm² par manche, en dehors de la zone libre de la manche ;
 - sur les shorts : une fois sur le devant du short, sa surface ne dépassant pas 25 cm² ;
 - sur les chaussettes : une fois à un emplacement librement choisi sur une chaussette neuve (jamais portée) ou sur les deux, sa surface ne dépassant pas 25 cm² sur chaque chaussette.



- 16.03 Le drapeau national ou le symbole national ne doit présenter ni identification du fabricant, ni publicité de sponsor, ni éléments décoratifs.
- 16.04 Le drapeau national ou le symbole national peut être utilisé en lieu et place de l'emblème de l'équipe, auquel cas les dispositions de [l'alinéa 14.03](#) s'appliquent.

Article 17 Armoiries ou drapeau de la ville ou de la région

- 17.01 Une représentation originale des armoiries ou du drapeau de la ville ou de la région d'une équipe peut être utilisée en lieu et place du drapeau national ou du symbole national sur tout article de la tenue de jeu, auquel cas les dispositions de [l'alinéa 16.02](#) s'appliquent, à condition que cette représentation ne dépasse pas 25 cm² sur chaque article.

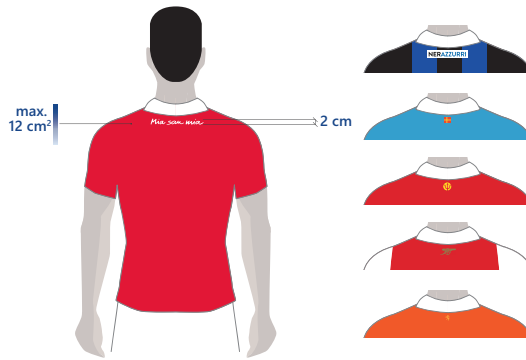


Article 18 Jacquard ton sur ton, impression ton sur ton ou embossage

- 18.01 Un type d'identification de l'équipe (ou une partie de ce type d'identification) peut aussi être intégré à la tenue de jeu au moyen de l'une des techniques suivantes :
- motif en jacquard,
 - impression ton sur ton,
 - embossage ou
 - toute autre technique approuvée par écrit par l'Administration de l'UEFA.
- 18.02 Il n'y a aucune restriction quant au nombre, à la taille ou à l'emplacement du type choisi d'identification de l'équipe.
- 18.03 Les dispositions de [l'article 54](#) s'appliquent aux impressions ton sur ton et aux jacquards ton sur ton.

Article 19 Utilisation supplémentaire d'identifications de l'équipe sur la tenue de jeu

- 19.01 Outre l'utilisation de l'identification de l'équipe conformément aux articles 14 à 18, les équipes peuvent faire figurer jusqu'à deux identifications de l'équipe sur l'encolure du maillot, à la condition que chaque identification choisie soit utilisée une seule fois et qu'elle ne dépasse pas 12 cm². Les lettres ne doivent pas dépasser 2 cm de hauteur.



19.02 Une identification ton sur ton de l'équipe ou du fabricant peut également apparaître sur chacun des éléments suivants du col et du maillot, à condition qu'elle ne présente aucun risque de blessure et qu'elle ne contienne ni publicité de sponsor ni éléments décoratifs :

- a. attaches au col du maillot ;
- b. boutons au col du maillot ;
- c. autre attache du maillot (p. ex. fermeture éclair).




IV Identification du fabricant

Article 20 Définition du fabricant

20.01 Un fabricant peut utiliser les types d'identification du fabricant suivants sur les tenues de jeu :

- une marque verbale du fabricant,
- une marque figurative du fabricant,
- une marque composite du fabricant,
- une ligne de produits du fabricant,
- un slogan du fabricant.

Exemples :

a)	ADIDAS	NIKE	PUMA	UMBRO	MACRON	NEW BALANCE
b)						
c)					macron	
d)		<i>DRI-FIT</i>				
	CLIMACHILL	NIKE VAPORKNIT				
e)	HERE TO CREATE	JUST DO IT			WORK HARD, PLAY HARDER.	

20.02 L'utilisation des marques déposées sur l'équipement est soumise aux restrictions suivantes :

- Toute marque déposée d'un fabricant doit être enregistrée en bonne et due forme en tant que marque déposée active auprès de l'EIUIPO (cette restriction peut être levée par l'Administration de l'UEFA dans des circonstances exceptionnelles, lorsqu'il peut être démontré à l'UEFA qu'il n'est pas possible d'obtenir cette marque déposée).
- Les marques déposées de fabricants ne peuvent pas être utilisées comme éléments décoratifs.

Article 21 Soumission de modèles à l'Administration de l'UEFA

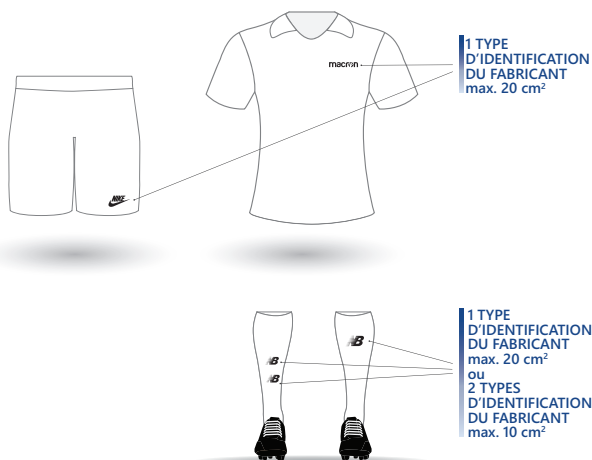
21.01 Pour permettre à l'Administration de l'UEFA d'approuver l'équipement de chaque équipe conformément à [l'article 6](#), chaque fabricant doit soumettre à l'Administration de l'UEFA un modèle de tous les types d'identification du fabricant

que son équipement contient au moins six mois avant le début de la compétition en question.

- 21.02 Les modèles doivent être envoyés dans leurs dimensions, forme, etc. originelles, avec une description dans une des langues officielles de l'UEFA (allemand, anglais ou français), et si elles sont approuvées, les identifications correspondantes peuvent être utilisées telles qu'elles ont été approuvées, tant qu'elles sont légalement valables et qu'elles n'ont pas été retirées ni remplacées par le fabricant.

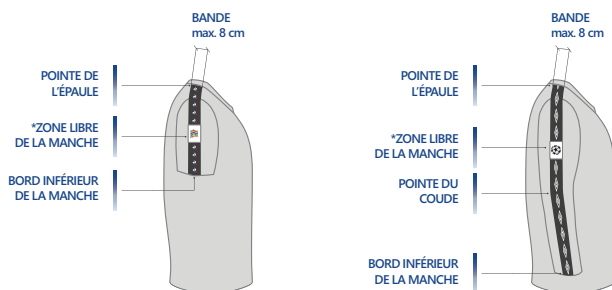
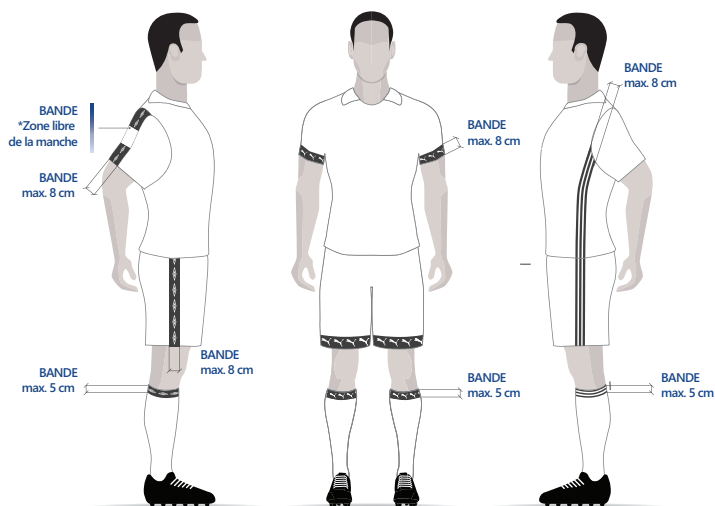
Article 22 Emplacement, quantité et dimensions

- 22.01 Les identifications du fabricant ne doivent pas se toucher ni toucher tout autre élément figurant sur la tenue de jeu (p. ex. le numéro, des lettres, un badge ou toute autre identification), et ces éléments ne peuvent pas non plus être combinés dans un seul cadre ou une seule pièce.
- 22.02 Les identifications du fabricant mentionnées à [l'alinéa 20.01](#) lettres a) à d) peuvent figurer comme suit :
- a. sur les maillots : une identification du fabricant ne dépassant pas 20 cm², sur la poitrine, au-dessus de toute publicité de sponsor. L'encolure (y compris les deux côtés du col) ne doit présenter aucune identification du fabricant ;
 - b. sur les shorts : une identification du fabricant ne dépassant pas 20 cm², à un emplacement librement choisi sur la jambe droite ou gauche ;
 - c. sur les chaussettes :
 - i. une seule identification du fabricant ne dépassant pas 20 cm² ou deux identifications identiques de 10 cm² chacune au maximum, ou deux identifications différentes du fabricant utilisées chacune une fois, de 10 cm² chacune au maximum, positionnées entre la cheville et le bord supérieur de chaque chaussette ;
 - ii. une identification du fabricant ne dépassant pas 20 cm², au niveau du pied de chaque chaussette neuve (jamais portée), au-dessous de la cheville, non visible quand le joueur porte ses chaussures.



Article 23 Marques du fabricant sur la tenue de jeu

- 23.01** Une marque figurative du fabricant peut apparaître une ou plusieurs fois sur un ou plusieurs articles de la tenue de jeu sous la forme d'une bande (ci-après « bande du fabricant sur la tenue de jeu »). La bande du fabricant sur la tenue de jeu doit être identique sur tous les articles sur lesquels elle figure, et elle doit être positionnée symétriquement sur chaque article, comme suit :
- a. sur les maillots :
 - i. au bout de chaque manche (gauche et droite), ou
 - ii. centrée le long du pli extérieur de chaque manche (à gauche et à droite, entre le col et le bord inférieur de la manche, mais en dehors de la zone libre de la manche), ou
 - iii. centrée le long du pli extérieur des deux côtés du maillot (entre l'emmanchure et le bord inférieur du maillot) ;
 - b. sur les shorts :
 - i. sur le bord inférieur du short (jambe droite et jambe gauche), ou
 - ii. centrée le long du pli extérieur du short (jambe droite et jambe gauche) ;
 - c. sur les chaussettes : horizontalement sur le bord supérieur de chaque chaussette.
- 23.02** La bande du fabricant sur la tenue de jeu ne doit pas excéder la largeur suivante :
- a. sur les maillots : 8 cm,
 - b. sur les shorts : 8 cm,
 - c. sur les chaussettes : 5 cm sur les chaussettes neuves (jamais portées).
- 23.03** Sous réserve des dispositions de [l'article 12](#), la marque du fabricant sur la tenue de jeu peut inclure des éléments décoratifs.
- 23.04** Une seule version de la marque figurative du fabricant peut être utilisée dans la bande du fabricant sur la tenue de jeu, et cette version ne doit pas dépasser la largeur autorisée pour cette dernière.



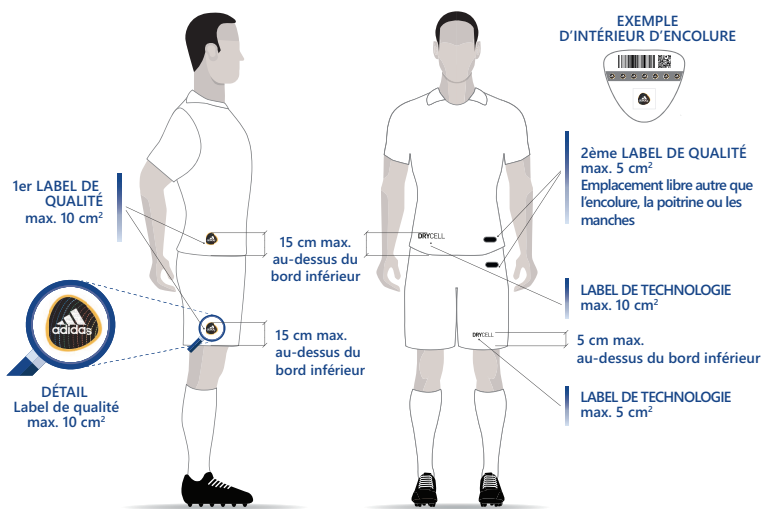
Article 24 Jacquard ton sur ton ou embossage

- 24.01 Un type d'identification du fabricant réalisée au moyen de la technique du jacquard ton sur ton ou de l'embossage conformément aux dispositions de [l'article 54](#) et ne dépassant pas 20 cm² peut également figurer sur le maillot et/ou sur le short, sans aucune restriction quant au nombre ou à l'emplacement de l'identification choisie.
- 24.02 Toute autre technique nécessite l'accord préalable écrit de l'Administration de l'UEFA.

V Labels de qualité et de technologie

Article 25 Labels de qualité et de technologie sur les tenues de jeu

- 25.01 Un label de qualité peut figurer une fois sur le devant ou au dos du maillot et du short, à gauche ou à droite. Il ne doit pas dépasser 10 cm², et la bordure supérieure ne doit pas être positionnée à plus de 15 cm au-dessus du bord inférieur du maillot ou du short.
- 25.02 Un deuxième label de qualité, ne dépassant pas 5 cm², peut figurer sur la tenue de jeu comme suit :
- une fois sur le maillot, à un emplacement librement choisi autre que l'encolure, la poitrine ou les manches ; et
 - une fois sur le short, à un emplacement librement choisi.
- 25.03 Les labels de qualité peuvent contenir un ou plusieurs types d'identification de l'équipe et/ou d'identification du fabricant.
- 25.04 Un label de technologie peut figurer une fois sur le maillot et une fois sur le short. Le label de technologie peut figurer comme suit :
- une fois sur le maillot, un label ne dépassant pas 10 cm² dont la bordure supérieure ne doit pas être positionnée à plus de 15 cm au-dessus du bord inférieur du maillot ; et
 - une fois sur le short, un label ne dépassant pas 5 cm² dont la bordure supérieure ne doit pas être positionnée à plus de 5 cm au-dessus du bord inférieur du short ni à plus de 5 cm au-dessous de la ceinture du short.
- 25.05 D'autres labels et étiquettes (p. ex. instructions d'entretien et étiquettes anti-contrefaçon) ainsi que des identifications du fabricant sont autorisés au verso des articles de la tenue de jeu, dans la mesure où ils ne sont pas visibles lorsque l'article est porté.
- 25.06 Les codes QR et/ou les codes-barres matriciels ne sont pas autorisés en tant que labels de qualité ou de technologie et peuvent donc être utilisés uniquement au verso des articles de la tenue de jeu.



VI Publicité de sponsor

Article 26 Principes

- 26.01 La publicité de sponsor n'est autorisée ni sur le short, ni sur les chaussettes.
- 26.02 La publicité de sponsor sur les maillots est autorisée uniquement dans les compétitions interclubs de l'UEFA et dans la Coupe des régions de l'UEFA si les équipes utilisent une autre tenue de jeu que celle de l'équipe nationale (p. ex. la tenue de jeu d'une association régionale). Dans toutes les autres compétitions de l'UEFA, la publicité de sponsor sur la tenue de jeu est interdite.
- 26.03 La publicité de sponsor sur les vêtements hors tenue de jeu est autorisée dans les compétitions de l'UEFA comme suit :
- Compétitions interclubs de l'UEFA : dans toutes les phases, mais uniquement sur les hauts hors tenue de jeu.
 - Compétitions de l'UEFA pour équipes représentatives :

Compétition	Sponsoring autorisé
Championnat d'Europe de football de l'UEFA	Phase de qualification
UEFA Nations League	Uniquement la phase de ligue
Championnats d'Europe de l'UEFA de toutes les catégories juniors (M21, M19 et M17)	Phase de qualification
Championnat d'Europe féminin de l'UEFA	Phase de qualification
Championnats d'Europe féminins de l'UEFA de toutes les catégories juniors (M19F et M17F)	Phase de qualification
Championnat d'Europe de futsal de l'UEFA	Phase de qualification
Championnat d'Europe de futsal féminin de l'UEFA	Phase de qualification
Championnat d'Europe de futsal des moins de 19 ans de l'UEFA	Phase de qualification
Toutes les compétitions européennes de qualification organisées par l'UEFA pour des compétitions finales de la FIFA (notamment la Coupe du monde féminine, la Coupe du monde de futsal et les tournois olympiques)	Toutes les phases
Coupe des régions de l'UEFA	Toutes les phases

Article 27 Restrictions en matière de publicité

- 27.01 Toute publicité pour le tabac ou les alcools forts (à savoir toute boisson dont le taux d'alcool est supérieur à 15 % vol, sauf si la législation nationale applicable fixe un taux plus bas) est interdite.
- 27.02 Toute interdiction ou restriction imposée par la législation nationale du pays où se déroule un match d'une compétition de l'UEFA s'applique également.
- 27.03 Les équipes doivent obtenir une autorisation écrite de l'Administration de l'UEFA pour toute publicité de sponsor, conformément à [l'article 6](#).

Article 28 Publicité de sponsor sur la tenue de jeu

- 28.01 Sous réserve de [l'article 27](#), une équipe peut porter la publicité de deux sponsors au maximum sur sa tenue de jeu, dont l'un peut apparaître sur le maillot à hauteur de poitrine et l'autre dans la zone libre de la manche gauche.
- 28.02 Aucune restriction ne s'applique au graphisme ni à la couleur des caractères, mais la publicité ne doit comporter ni identification du fabricant, ni éléments décoratifs.

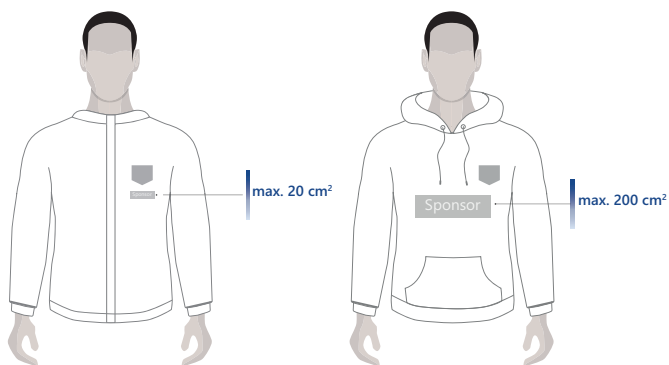


- 28.03 Sponsor sur le devant du maillot :
- Une équipe peut porter, sur le devant du maillot, la publicité d'un seul sponsor qui a été approuvée à l'avance par son association nationale et qu'elle porte sur son maillot dans au moins une compétition nationale officielle.
 - La surface totale utilisée pour la publicité de sponsor sur le devant du maillot ne doit pas dépasser 200 cm², mesurés conformément à [l'article 53](#), et cette publicité doit être positionnée sur le devant du maillot, au centre du torse.
- 28.04 Sponsor de manche :
- Une équipe peut porter la publicité d'un seul sponsor sur la manche gauche, comme suit :
 - La surface totale utilisée pour le sponsor de manche ne doit pas dépasser 100 cm².
 - Pour le sponsor de manche, la hauteur des lettres ne doit pas dépasser 12 cm.

- b. En principe, le sponsor de manche doit également être utilisé comme sponsor de manche sur le maillot de la tenue de jeu portée dans une compétition nationale officielle.
- c. Si aucun sponsor de manche n'est autorisé ou utilisé dans aucune compétition nationale officielle, le sponsor de manche utilisé doit être :
 - i. soit un autre sponsor de la tenue de jeu (p. ex. sponsor sur le dos du maillot ou sponsor sur le short) ;
 - ii. soit un sponsor des vêtements hors tenue de jeu utilisé dans une compétition nationale officielle.
- d. Si une équipe n'a aucun sponsor de manche qui réponde aux critères des lettres b ou c ci-dessus, il peut répliquer le sponsor du devant du maillot ou utiliser le fabricant approuvé de la tenue de jeu de l'équipe comme sponsor de manche.

Article 29 Publicité de sponsor sur les vêtements hors tenue de jeu dans les compétitions interclubs de l'UEFA

- 29.01** Dans les compétitions interclubs de l'UEFA, la publicité de sponsor est autorisée sur les hauts hors tenue de jeu, sous réserve des dispositions de [l'article 27](#) et du respect des principes suivants :
- a. Une équipe peut porter la publicité d'un seul sponsor sur ses vêtements hors tenue de jeu.
 - b. Une équipe peut faire de la publicité pour le sponsor approuvé pour tous ses matches à domicile et à l'extérieur pendant une même saison de l'UEFA.
 - c. Le sponsor des vêtements hors tenue de jeu peut être :
 - i. soit un sponsor approuvé au préalable par l'association membre de l'UEFA et qui est utilisé par l'équipe en question dans l'une des compétitions nationales officielles comme sponsor spécifique des vêtements hors tenue de jeu ;
 - ii. soit le sponsor approuvé par l'UEFA et figurant sur le maillot.
- 29.02** Un seul élément de publicité de sponsor est autorisé, qui peut avoir au maximum les dimensions suivantes :
- a. 20 cm² sur les vestes portées pendant les hymnes ;
 - b. 200 cm² sur tous les autres hauts hors tenue de jeu.



Article 30 Publicité de sponsor sur les vêtements hors tenue de jeu dans les compétitions de l'UEFA pour équipes représentatives

- 30.01 Dans les compétitions de l'UEFA pour équipes représentatives, lorsque la publicité de sponsor est autorisée sur les vêtements hors tenue de jeu par [l'article 26](#), il n'y a aucune restriction quant au nombre, à l'emplacement ou à la taille des logos des sponsors autre que celles prévues par [l'article 27](#).

Article 31 Recours à la publicité de sponsor

- 31.01 Lorsque la publicité de sponsor est autorisée en vertu de [l'article 26](#) à [l'article 30](#), les équipes peuvent porter la publicité des sponsors approuvées pour tous leurs matches à domicile et à l'extérieur pendant une même saison de l'UEFA, sous réserve du respect de [l'alinéa 27.02](#).
- 31.02 Les équipes qui disputent des compétitions interclubs de l'UEFA peuvent changer chacun des sponsors approuvés uniquement dans la mesure prévue par le règlement de la compétition correspondante. L'Administration de l'UEFA peut accorder une dérogation, à sa libre appréciation, dans un cas de rigueur
- 31.03 Tout changement dans la nature de la publicité de sponsor est considéré comme un changement de sponsor, même si le sponsor reste le même.
- 31.04 Un changement de sponsor peut être autorisé si l'équipe soumet une demande écrite à l'Administration de l'UEFA au moins sept jours ouvrables avant le premier match au cours duquel elle souhaite utiliser la nouvelle publicité de sponsor. Les éléments suivants doivent être joints à la demande :
- une copie de l'approbation de l'association nationale de l'équipe,
 - la confirmation du changement par l'ancien et par le nouveau sponsors,
 - un modèle de maillot où figure la nouvelle publicité de sponsor.
- 31.05 L'UEFA se réserve le droit de demander à consulter les contrats de sponsoring correspondants.

-
- 31.06** La publicité de sponsor peut être portée pour les matches à l'extérieur, dans la limite des restrictions prévues à [l'alinéa 27.02](#). S'il est possible qu'une telle restriction s'applique, l'association nationale de l'équipe visiteuse doit prendre contact avec l'association nationale de l'équipe recevante au moins 12 jours ouvrables avant la date du match (ou dès que possible après le tirage au sort correspondant, s'il a lieu durant cette période) et lui fournir une description exacte de la publicité de sponsor en question. Si l'association organisatrice est d'avis que la publicité en question est interdite, elle doit en informer par écrit l'équipe visiteuse et le notifier immédiatement à l'Administration de l'UEFA.
- 31.07** Si la législation nationale applicable sur le lieu du match ne permet pas à l'équipe visiteuse d'utiliser une publicité de sponsor approuvée, l'équipe peut demander l'autorisation à l'Administration de l'UEFA, au moins deux jours ouvrables avant le match en question, de remplacer cette publicité par celle pour un sous-produit du sponsor approuvé, par un programme approuvé par l'UEFA (p. ex. une campagne de l'UEFA) ou par un logo caritatif conformément à [l'article 32](#).

VII Logos caritatifs

Article 32 Logos caritatifs sur la tenue

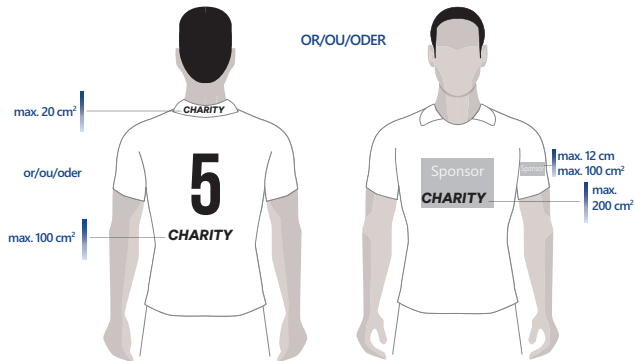
- 32.01** Une équipe qui participe à une compétition interclubs de l'UEFA peut porter un seul logo d'une organisation caritative sur le maillot de sa tenue de jeu et/ou sur les hauts hors tenue de jeu.
- 32.02** Dans ce but, l'équipe doit fournir une déclaration signée dans laquelle l'organisation caritative concernée confirme qu'elle :
- est légalement enregistrée en tant qu'organisation à but non lucratif dans un pays ;
 - est une association apolitique qui ne prend pas position publiquement sur le plan politique ;
 - mène ses activités sans aucune discrimination fondée sur la politique, le sexe, la religion, la race ou sur toute autre raison ;
 - publie ses états financiers audités conformément aux normes internationales ;
 - n'offrira ni ne donnera à l'équipe aucune compensation financière ni aucune autre forme de compensation ou de récompense pour l'autorisation du port de son logo sur le maillot ;
 - a dûment enregistré son logo caritatif auprès d'un institut national officiel et autorise l'équipe à l'utiliser ;
 - a conclu un accord écrit avec l'équipe définissant les droits et les obligations de chaque partie ;
 - accepte, sur demande, de fournir les informations pertinentes à l'Administration de l'UEFA.
- 32.03** La même déclaration doit contenir la confirmation de l'équipe qu'elle :
- a évalué l'organisation caritative concernée et a conclu qu'elle remplissait les exigences de [l'alinéa 32.02](#), lettres a) à d) ;
 - ne recevra aucune compensation financière ni aucune autre forme de compensation ou de récompense pour l'autorisation du port du logo de l'organisation caritative sur son maillot ;
 - a conclu un accord écrit avec l'organisation caritative définissant les droits et les obligations de chaque partie ;
 - informera dans les meilleurs délais l'Administration de l'UEFA de tout changement concernant l'accord écrit avec l'organisation caritative.
- 32.04** À tout moment, l'Administration de l'UEFA peut demander à l'équipe de lui fournir les statuts de l'organisation caritative et/ou une copie de l'accord écrit signé avec cette organisation, afin d'évaluer elle-même si les critères susmentionnés sont remplis. Si l'évaluation montre qu'un ou plusieurs de ces critères n'est/ne sont pas rempli(s), l'Administration de l'UEFA peut décider à tout moment d'interdire le port du logo caritatif sur le maillot de la tenue de jeu de l'équipe concernée.

32.05 Les logos caritatifs peuvent être utilisés sur le maillot uniquement à l'un des emplacements suivants :

- au lieu du nom de l'équipe, au niveau de l'encolure sur le dos du maillot (surface maximum de 20 cm²) ;
- au lieu du nom de l'équipe, en dessous du numéro sur le dos du maillot (surface maximum de 100 cm²) ;
- dans l'espace réservé au sponsor de maillot, seul ou en combinaison avec le logo d'un sponsor de maillot (surface totale maximum de 200 cm²) ;
- dans l'espace réservé au sponsor de manche, dans la zone libre de la manche gauche du maillot (surface maximum de 100 cm²).

32.06 Les logos caritatifs peuvent être utilisés sur les hauts hors tenue de jeu uniquement à l'un des emplacements suivants :

- au lieu d'un logo de sponsor sur les vestes portées pendant les hymnes (surface maximum de 20 cm²) ;
- au lieu d'un logo de sponsor sur tous les autres hauts hors tenue de jeu (surface maximum de 200 cm²).



VIII Représentations liées au football

Article 33 Titres nationaux et étoiles

- 33.01 Une équipe tenante actuelle ou détentrice précédente d'un titre national est autorisée à porter la représentation correspondante sur son maillot, comme régi et approuvé par son association nationale.
- 33.02 Une seule représentation peut être utilisée, à hauteur de poitrine, et elle ne doit pas dépasser 10 cm².
- 33.03 Les étoiles représentant les multiples titres nationaux peuvent figurer juste à côté de l'emblème de l'équipe sur chaque article de la tenue de jeu, sous réserve de l'approbation de l'association nationale de l'équipe. La hauteur de chaque étoile ne doit pas dépasser 2 cm.
- 33.04 Toutes les équipes représentatives d'une association (féminines et masculines) peuvent porter une étoile sur leur tenue de jeu pour chaque titre en Coupe du monde de la FIFA remporté par l'équipe nationale senior (féminine ou masculine) correspondante de l'association. De telles étoiles doivent être positionnées juste à côté de l'emblème de l'équipe sur le maillot et/ou sur le short, et peuvent être positionnées à un emplacement librement choisi sur les chaussettes. La hauteur de chaque étoile ne doit pas dépasser 2 cm. Les mêmes dispositions s'appliquent aux articles hors tenue de jeu définis à [chapitre XI](#).



Article 34 Représentations liées au match et autres marques ou insignes visibles

- 34.01 Pour les finales des compétitions interclubs et pour les matches de phase finale ou de phase de qualification pour les équipes représentatives, des informations spécifiques au match, y compris la date du match, la ville dans laquelle il se joue et

l'identification des deux équipes participantes, peuvent figurer sur le maillot des équipes participant à ce match. Les mêmes informations spécifiques au match peuvent également figurer sur les hauts d'entraînement et/ou sur les vestes portées pendant les hymnes pour le match correspondant.

- 34.02** Ces informations spécifiques au match doivent être positionnées à hauteur de poitrine sur le torse, la surface totale ne dépassant pas 50 cm² et les lettres présentant une hauteur maximale de 2 cm.
- 34.03** Tout autre symbole ou insigne visible de l'équipe, du sponsor, du fabricant ou d'un tiers requiert l'accord préalable écrit de l'Administration de l'UEFA.



IX Badges de l'UEFA

Article 35 Principes

- 35.01 Lorsque le règlement d'une compétition prévoit que l'utilisation d'un badge spécifique de l'UEFA est obligatoire, un nombre suffisant de badges (déterminé par l'Administration de l'UEFA) est fourni par l'Administration de l'UEFA pour les maillots.
- 35.02 Des badges peuvent être achetés au détail auprès du partenaire de la compétition en matière de badges sous licence, dans la mesure des disponibilités, conformément aux accords de licensing applicables. L'utilisation de ces badges doit être conforme aux conditions applicables fournies par le partenaire en matière de badges sous licence.
-

Article 36 Badge d'une campagne de l'UEFA

- 36.01 Lorsque l'Administration de l'UEFA fournit le badge d'une campagne de l'UEFA, celui-ci doit figurer dans la zone libre de la manche du maillot.
- Dans les compétitions de l'UEFA pour équipes représentatives, le badge de la campagne de l'UEFA doit figurer dans la zone libre de la manche gauche du maillot.
 - Dans les compétitions interclubs de l'UEFA, le badge de la campagne de l'UEFA doit figurer dans la zone libre de la manche droite du maillot, en dessous du badge de la compétition.
-

Article 37 Badge de la compétition de l'UEFA

- 37.01 Lorsqu'il est fourni par l'Administration de l'UEFA, le badge de la compétition de l'UEFA doit être centré dans la zone libre de la manche droite du maillot et sa surface ne doit pas dépasser 50 cm².
-

Article 38 Distinction de multiple vainqueur

- 38.01 Des badges de la compétition ou de tenant du titre spécifiques sont fournis aux équipes qui ont remporté la même compétition interclubs de l'UEFA au moins trois fois de suite ou cinq fois en tout, en reconnaissance de leur performance.
-

Article 39 Badge de vainqueur de compétitions pour équipes nationales

- 39.01 Le tenant du titre du Championnat d'Europe de football de l'UEFA peut porter le badge de vainqueur du Championnat d'Europe de football de l'UEFA fourni par l'UEFA durant :
- la compétition de qualification suivante pour la Coupe du monde de la FIFA ;
 - la phase de qualification et la phase finale de l'édition suivante du Championnat d'Europe de football de l'UEFA ;
-

-
- c. la phase de ligue et la phase finale de l'édition suivante de l'UEFA Nations League.
- 39.02** Le tenant du titre du Championnat d'Europe féminin de l'UEFA peut porter le badge de vainqueur du Championnat d'Europe féminin de l'UEFA fourni par l'UEFA durant :
- a. la compétition de qualification suivante pour la Coupe du monde féminine de la FIFA ;
 - b. la phase de qualification et la phase finale de l'édition suivante du Championnat d'Europe féminin de l'UEFA.
- 39.03** Le tenant du titre de l'UEFA Nations League peut porter le badge de vainqueur de l'UEFA Nations League fourni par l'UEFA durant :
- a. la phase de ligue et la phase finale de l'édition suivante de l'UEFA Nations League ;
 - b. la phase de qualification et la phase finale de l'édition suivante du Championnat d'Europe de football de l'UEFA.
- 39.04** Les tenants du titre de la Coupe du monde de la FIFA et de la Coupe du monde féminine de la FIFA peuvent porter le badge de vainqueur durant la phase de qualification et la phase finale de l'édition suivante du Championnat d'Europe de football de l'UEFA ou du Championnat d'Europe féminin de l'UEFA (selon le cas) ainsi que lors de l'édition suivante de l'UEFA Nations League (phase de ligue et phase finale, le cas échéant).
- 39.05** Les badges de vainqueur de la compétition peuvent être portés uniquement par l'équipe victorieuse et non par toute autre équipe représentative de l'association nationale concerné(e).

Article 40 Badge de tenant du titre de la Coupe du monde des clubs de la FIFA

- 40.01** Le tenant du titre de la Coupe du monde des clubs de la FIFA peut porter le badge de vainqueur de la Coupe du monde des clubs de la FIFA lors des compétitions interclubs de l'UEFA sur le devant du maillot, au niveau de la poitrine.

X Équipement spécial porté sur le terrain de jeu

Article 41 Chaussures de football

- 41.01 L'identification de l'équipe et l'identification du fabricant sont autorisées sur les chaussures de football. Il n'y a aucune restriction quant au nombre, à la taille, à l'emplacement ou à la couleur de ces identifications.
- 41.02 Aucune forme de publicité commerciale autre que l'identification du fabricant ne peut figurer sur les chaussures de football, ni aucun message provocateur de nature politique, idéologique, religieuse ou offensante.

Article 42 Vêtements et accessoires

- 42.01 Les dispositions suivantes s'appliquent à l'équipement spécial porté sur le terrain de jeu, sous réserve des dispositions applicables des *Lois du Jeu* et du règlement de la compétition concernée :
- a. Maillots de corps (séparés ou rattachés au maillot de la tenue de jeu)
 - i. Des identifications de l'équipe peuvent être utilisées conformément au [chapitre III](#), qui s'applique par analogie.
 - ii. Jusqu'à deux identifications du fabricant, ne dépassant pas 20 cm² chacune, sont autorisées, l'une sur le devant et l'autre sur le dos, mais pas au niveau de l'encolure.
 - iii. Des labels de qualité et/ou de technologie peuvent être utilisés conformément au [chapitre V](#), qui s'applique par analogie.
 - iv. Les maillots de corps à manches longues doivent être de la même couleur que la couleur principale des manches du maillot. Dans le cas de maillots avec des manches rayées ou des manches de couleurs différentes, n'importe laquelle des deux couleurs peut être utilisée pour les maillots de corps, mais la même couleur doit être utilisée par tous les joueurs de l'équipe qui portent ces articles.
 - b. Sous-shorts/collants
 - i. Des identifications de l'équipe peuvent être utilisées conformément au [chapitre III](#), qui s'applique par analogie.
 - ii. Une identification du fabricant, ne dépassant pas 20 cm², est autorisée à un emplacement librement choisi sur la jambe droite ou gauche.
 - iii. Des labels de qualité et/ou de technologie peuvent être utilisés conformément au [chapitre V](#), qui s'applique par analogie.
 - iv. Les sous-shorts/collants doivent être de la même couleur que la couleur principale du short ou de la partie inférieure du short des joueurs, et la même couleur doit être utilisée par tous les joueurs de l'équipe qui portent ces articles.

- c. Sous-chaussettes et protège-chevilles
 - i. Des identifications de l'équipe et/ou du fabricant sont autorisées, mais le nombre total et la taille des identifications visibles, y compris celles qui sont visibles sur les chaussettes de la tenue de jeu, ne doivent pas dépasser les normes autorisées pour les chaussettes de la tenue de jeu, comme prévu par le [chapitre III](#) et le [chapitre IV](#).
 - ii. Les sous-chaussettes et les protège-chevilles visibles doivent être de la même couleur que la partie correspondante de la chaussette.
- d. Ruban adhésif et bandages
 - i. Le ruban adhésif, les bandages et/ou tout autre matériel utilisé par-dessus les chaussettes de la tenue de jeu pour tenir les chaussettes en place doivent être transparents ou de la même couleur que la partie de la chaussette sur laquelle ils sont appliqués, et ils ne doivent présenter ni identification du fabricant ou de l'équipe, ni éléments décoratifs.
 - ii. Les mêmes dispositions s'appliquent par analogie au ruban adhésif et aux bandages appliqués sur tout autre article de la tenue de jeu.
- e. Gants et bracelets en tissu éponge des joueurs de champ
 - i. Une identification de l'équipe est autorisée sur chaque gant et sur chaque bracelet en tissu éponge.
 - ii. Une identification du fabricant est autorisée sur chaque gant et sur chaque bracelet en tissu éponge.
 - iii. Il n'y a pas de restrictions quant à l'emplacement, mais chaque identification ne doit pas dépasser 20 cm².
- f. Gants du gardien
 - i. Une identification de l'équipe ne dépassant pas 20 cm² est autorisée à un emplacement librement choisi sur chaque gant du gardien.
 - ii. Une identification du fabricant ne dépassant pas 20 cm² est autorisée à un emplacement librement choisi sur chaque gant du gardien.
 - iii. Un label de qualité, un label de technologie ou une deuxième identification du fabricant est autorisée à un emplacement librement choisi sur chaque gant du gardien ; il/elle ne doit pas dépasser 10 cm².
 - iv. Le nom du gardien peut être écrit en lettres majuscules et/ou minuscules en lettres d'une taille maximale de 2 cm sur l'un des gants ou sur les deux.
- g. Couvre-chefs (bandeaux antitranspirants, bandeaux, bonnets et casquettes du gardien)
 - i. Des identifications de l'équipe sont autorisées à un emplacement librement choisi sur les couvre-chefs, mais la surface totale ne doit pas dépasser 50 cm².
 - ii. Une identification du fabricant, ne dépassant pas 20 cm², est autorisée à un emplacement librement choisi du couvre-chef.
- h. Brassards de capitaine
 - i. Un brassard de capitaine doit être porté par le capitaine indiqué sur la feuille de match.
 - ii. Le brassard peut présenter une identification de l'équipe ne dépassant pas 50 cm².

- iii. Le brassard ne doit présenter aucun élément décoratif, à l'exception de l'inscription « capitaine » ou d'une abréviation de celle-ci.
- iv. Aucune identification du fabricant n'est autorisée.
- v. L'UEFA peut fournir des brassards de capitaine pour certains matches de compétitions en soutien de campagnes de l'UEFA.
- i. Équipement médical (p. ex. casques, masques faciaux, moulages, genouillères, orthèses de genou, coudières)
 - i. L'équipement médical porté sur le terrain de jeu doit être de couleur unie et ne doit présenter aucune identification de l'équipe ni du fabricant.
 - ii. Les articles d'équipement portés sur les jambes et les bras devraient être de la même couleur que celle de l'article correspondant de la tenue de jeu (p. ex. les coudières ou le ruban adhésif utilisé sur le bras devraient être de la même couleur que la manche correspondante du maillot et les genouillères devraient être de la même couleur que le short).



42.02 La publicité de sponsor est interdite sur tous les articles d'équipement spécial portés sur le terrain de jeu.

Article 43 Systèmes électroniques portables de suivi de la performance

43.01 Des systèmes électroniques portables de suivi de la performance peuvent être utilisés par les joueurs sur le terrain de jeu sous réserve de l'approbation de l'arbitre. Afin d'être approuvés, les systèmes de suivi de la performance doivent répondre aux exigences suivantes :

- a. Ces systèmes ne doivent présenter aucun danger pour les joueurs ni pour toute autre personne présente sur le terrain de jeu.
- b. Ces systèmes doivent répondre à l'un des standards suivants définis par les *Lois du Jeu* :
 - i. International Match Standard (IMS) ; ou
 - ii. FIFA Quality.

-
- c. Les articles portés par les joueurs ne doivent présenter ni identification de l'équipe ou du fabricant, ni publicité de sponsor.

XI Vêtements hors tenue de jeu

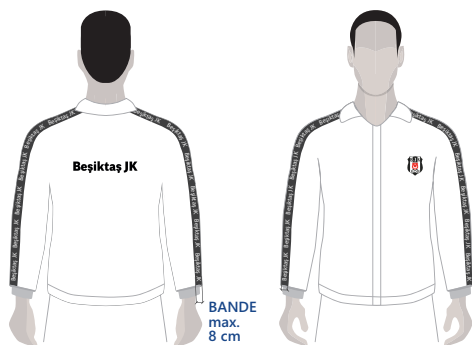
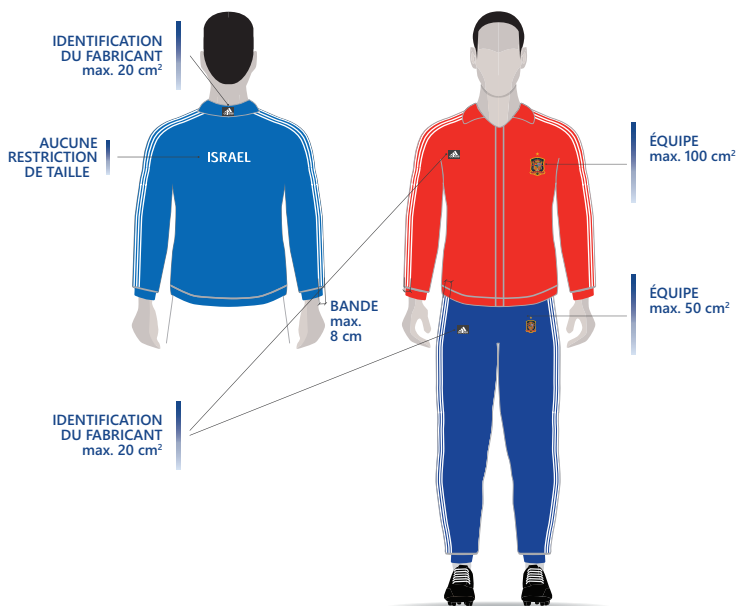
Article 44 Hauts hors tenue de jeu

- 44.01 Les règles relatives aux éléments décoratifs figurant à [l'article 12](#) s'appliquent également aux hauts hors tenue de jeu.
- 44.02 L'identification de l'équipe prévue à [chapitre III](#) peut apparaître sur les hauts hors tenue de jeu aux conditions suivantes :
- Un emblème de l'équipe ne dépassant pas 100 cm² est autorisé sur le devant du haut.
 - Le drapeau national, le symbole national ou les armoiries ou le drapeau de la ville ou de la région de l'équipe peut figurer une fois à hauteur de poitrine sur le devant du haut, sa surface ne dépassant pas 100 cm², et une fois sur chaque manche, sa surface ne dépassant pas 25 cm² sur chaque manche.
 - Une identification verbale est autorisée, dont l'emplacement et la taille sont libres.
- 44.03 Jusqu'à deux identifications supplémentaires de l'équipe sont autorisées à un emplacement librement choisi, mais chacune ne doit pas dépasser 20 cm² et les lettres doivent avoir une hauteur maximale de 2 cm.
- 44.04 Un type d'identification de l'équipe peut également figurer sur les hauts hors tenue de jeu conformément à [l'article 18](#), qui s'applique par analogie.
- 44.05 Une identification supplémentaire de l'équipe peut être utilisée, seule ou en combinaison avec une marque figurative du fabricant, à l'un des emplacements réservés pour la bande sur les hauts hors tenue de jeu décrite à [l'alinéa 44.06](#) ci-dessous, auquel cas les dispositions de [l'alinéa 44.06](#) et de [l'alinéa 44.07](#) s'appliquent. La largeur maximale de toute identification de l'équipe à cet emplacement est de 8 cm.
- 44.06 Jusqu'à cinq identifications du fabricant sont autorisées, y compris jusqu'à deux bandes de marques figuratives du fabricant (ci-après « bandes sur les hauts hors tenue de jeu »), qui peuvent être utilisées comme suit :
- près du bord inférieur de chaque manche, ou
 - le long du pli extérieur de chaque manche (du col jusqu'au bord inférieur de la manche), ou
 - centrée le long du pli extérieur du haut (entre l'emmanchure et le bord inférieur du haut).

Les bandes sur les hauts hors tenue de jeu peuvent inclure des éléments décoratifs, sous réserve des dispositions de [l'article 12](#).

- 44.07 Les identifications du fabricant ne doivent pas dépasser 20 cm², à l'exception des bandes sur les hauts hors tenue de jeu, sur lesquelles les marques figuratives du fabricant ne doivent pas dépasser la largeur de la bande (à savoir 8 cm au maximum).

-
- 44.08 Toute identification du fabricant à l'encolure doit être centrée à l'arrière de l'encolure, sur l'extérieur. Aucune identification du fabricant n'est autorisée sur le devant ni sur les côtés de l'encolure.
- 44.09 Un type d'identification du fabricant peut aussi être intégré au moyen de la technique du jacquard ton sur ton, sans restriction quant au nombre ou à l'emplacement de l'identification choisie, chaque identification ne devant cependant pas dépasser 20 cm².
- 44.10 Toute identification de l'équipe ou du fabricant utilisée sur les fermetures éclairs ou sur les boutons doit être ton sur ton, conformément à [l'article 19](#), qui s'applique par analogie.
- 44.11 Des labels de qualité et/ou de technologie peuvent être utilisés conformément au [chapitre V](#), qui s'applique par analogie.
- 44.12 La publicité de sponsor est autorisée exclusivement dans les conditions décrites au [chapitre VI](#).
- 44.13 Les initiales des joueurs et des membres du staff ou les numéros figurant sur les maillots sont autorisés à des fins d'identification. De telles identifications ne doivent pas dépasser 7,5 cm de hauteur.
- 44.14 Le partenaire des articles portant la marque de la compétition peut utiliser le logo de la compétition correspondante sur les hauts hors tenue de jeu sous réserve de l'accord préalable écrit de l'Administration de l'UEFA et à la condition que les hauts d'entraînement ne présentent aucune publicité de sponsor. Le logo de la compétition ne peut pas dépasser 100 cm² et ne peut pas figurer sur les vêtements utilisés dans toute autre compétition (de l'UEFA ou autre).



Article 45 Bas hors tenue de jeu

- 45.01 Les règles relatives aux éléments décoratifs figurant à [l'article 12](#) s'appliquent également aux bas hors tenue de jeu.
- 45.02 L'identification de l'équipe prévue au [chapitre III](#) peut apparaître sur les bas hors tenue de jeu aux conditions suivantes :
- Un emblème de l'équipe ne dépassant pas 50 cm² est autorisé sur le devant du bas.

- b. Le drapeau national, le symbole national ou les armoiries ou le drapeau de la ville ou de la région de l'équipe peut figurer une fois sur le devant du bas, sa surface ne dépassant pas 25 cm².
 - c. Une identification verbale est autorisée, dont l'emplacement et la taille sont libres.
- 45.03 Un type d'identification de l'équipe peut également figurer sur les bas hors tenue de jeu conformément à [l'article 18](#), qui s'applique par analogie.
- 45.04 Une identification supplémentaire de l'équipe peut être utilisée seule ou en combinaison avec une marque figurative du fabricant à l'un des emplacements réservés pour la bande sur les bas hors tenue de jeu décrite à [l'alinéa 45.05](#) ci-dessous, auquel cas les dispositions de [l'alinéa 45.05](#) et de [l'alinéa 45.06](#) s'appliquent. La largeur maximale de toute identification de l'équipe à cet emplacement est de 8 cm.
- 45.05 Jusqu'à cinq identifications du fabricant sont autorisées sur les bas hors tenue de jeu, y compris jusqu'à deux bandes de marques figuratives du fabricant (ci-après « bandes sur les bas hors tenue de jeu »), qui peuvent être utilisées comme suit :
- a. sur le bord inférieur (jambe droite et jambe gauche), ou
 - b. centrée le long du pli extérieur (jambe droite et jambe gauche).
- Les bandes sur les bas hors tenue de jeu peuvent inclure des éléments décoratifs, sous réserve des dispositions de [l'article 12](#).
- 45.06 Les identifications du fabricant ne doivent pas dépasser 20 cm², à l'exception des bandes sur les bas hors tenue de jeu, sur lesquelles les marques figuratives du fabricant ne doivent pas dépasser la largeur de la bande (à savoir 8 cm au maximum).
- 45.07 Un type d'identification du fabricant ne dépassant pas 20 cm² peut aussi être intégré au moyen de la technique du jacquard ton sur ton, sans restriction quant au nombre ou à l'emplacement de l'identification choisie.
- 45.08 Des labels de qualité et/ou de technologie peuvent être utilisés conformément au [chapitre V](#), qui s'applique par analogie.
- 45.09 La publicité de sponsor est autorisée exclusivement dans les conditions décrites au [chapitre VI](#).
- 45.10 Les initiales des joueurs et des membres du staff ou les numéros figurant sur les maillots sont autorisés à des fins d'identification. De telles identifications ne doivent pas dépasser 7,5 cm de hauteur.
- 45.11 Le partenaire des articles portant la marque de la compétition peut utiliser le logo de la compétition correspondante sur les bas hors tenue de jeu sous réserve de l'accord préalable écrit de l'Administration de l'UEFA et à la condition que les bas d'entraînement ne présentent aucune publicité de sponsor. Le logo de la compétition ne peut pas dépasser 50 cm² et ne peut pas figurer sur les vêtements utilisés dans toute autre compétition (de l'UEFA ou autre).

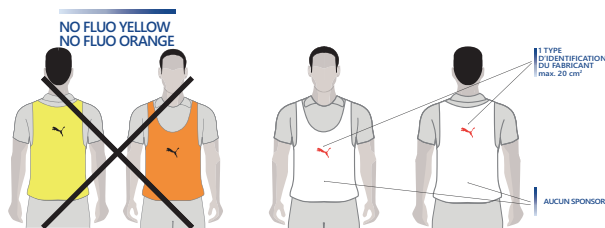
Article 46 T-shirt de vainqueur

- 46.01 Les équipes peuvent préparer des T-shirts de vainqueur à porter en cas de victoire en finale de la compétition, sous réserve de l'accord préalable écrit de l'Administration de l'UEFA.
- 46.02 Un modèle du T-shirt de vainqueur doit être soumis à l'Administration de l'UEFA pour approbation au moins 48 heures avant la finale et doit faire l'objet d'un accord écrit avant utilisation.
- 46.03 Des T-shirts de vainqueurs peuvent être produits comme suit :
- Le partenaire des articles portant la marque de la compétition de l'UEFA correspondante peut produire des T-shirts de vainqueur mentionnant la compétition ou utilisant ses marques, son logo ou son nom.
 - Le partenaire des articles dépourvus de marque de la compétition de l'UEFA peut produire des T-shirts de vainqueur sans marque mentionnant la compétition ou utilisant ses propres marques, logo ou nom.
 - Tout maillot produit par d'autres fabricants ne peut pas utiliser les marques, le logo ou le nom officiels de la compétition et ne doit porter aucune marque s'il fait référence à la compétition.
- 46.04 Les T-shirts de vainqueur approuvés peuvent être portés sur le terrain uniquement au termes des activités officielles. Les dispositions suivantes s'appliquent par conséquent :
- Le maillot officiel de la tenue de jeu doit être porté pour la remise du trophée.
 - Le maillot officiel de la tenue de jeu doit être porté pour la photo du vainqueur.
 - Le T-shirt de vainqueur peut être porté seulement une fois que ces activités sont terminées, par exemple pour le tour d'honneur, les célébrations sur le terrain, etc.

XII Équipement spécial supplémentaire

Article 47 Dossards d'échauffement

- 47.01 Une identification du fabricant est autorisée sur les dossards d'échauffement pour les séances d'entraînement officielles la veille du match, pour l'échauffement d'avant-match sur le terrain et autour du terrain, ainsi que pour les remplaçants sur le banc et s'échauffant pendant le match.
- 47.02 L'identification du fabricant ne doit pas dépasser 20 cm² mais peut être positionnée une fois sur le devant et une fois au dos, à un emplacement librement choisi.
- 47.03 La publicité de sponsor est interdite sur les dossards utilisés pour l'échauffement.
- 47.04 Les couleurs jaune ou orange fluorescentes sont interdites pour les dossards d'échauffement.



Article 48 Sacs

- 48.01 Les sacs utilisés dans la surface technique (p. ex. les troussees médicales, les sacs pour l'équipement et les filets pour les ballons) peuvent contenir les éléments suivants :
- a. une identification de l'équipe ne dépassant pas 100 cm² ;
 - b. une identification du fabricant ne dépassant pas 20 cm².
- 48.02 La publicité de sponsor est interdite sur les sacs.
- 48.03 Tout sac tel que les filets pour les ballons et/ou les troussees médicales fournis par l'Administration de l'UEFA peut présenter le logo de l'UEFA et/ou le logo de la compétition correspondante, et les filets pour les ballons peuvent également présenter le logo du fournisseur officiel du ballon du match pour la compétition en question (surface maximale de 20 cm²).



IDENTIFICATION DU FABRICANT
max. 20 cm²

IDENTIFICATION DE L'ÉQUIPE
max. 100 cm²

Article 49 Autre équipement spécial supplémentaire

- 49.01 Le règlement de la compétition concernée régit les restrictions en matière de branding sur tout équipement spécial supplémentaire autre que ceux décrits ci-dessus (p. ex. bouteilles, serviettes, couvertures).

XIII Équipe arbitrale

Article 50 Tenue des arbitres

- 50.01 Le *Règlement de l'équipement de la FIFA* s'applique par analogie à la tenue portée par l'équipe arbitrale.
- 50.02 L'Administration de l'UEFA peut autoriser la publicité de sponsor sur le maillot porté par l'équipe arbitrale dans les matches des compétitions de l'UEFA, mais seule l'UEFA peut conclure les contrats de sponsoring correspondants.
- 50.03 La publicité de sponsor peut figurer sur les manches du maillot, à condition que la surface totale utilisée sur chaque manche ne dépasse pas 100 cm². Le devant du maillot est réservé pour les badges officiels, l'emblème de la FIFA ou l'emblème de l'association nationale de l'arbitre.
- 50.04 L'identification du fabricant peut être utilisée sur la tenue portée par l'équipe arbitrale conformément au [chapitre IV](#), qui s'applique par analogie.
- 50.05 Le badge de la campagne de l'UEFA doit figurer une fois sur la manche gauche du maillot.
- 50.06 La tenue de l'équipe arbitrale doit être approuvée à l'avance par l'Administration de l'UEFA.

XIV Ramasseurs de ballons, accompagnateurs de joueurs, porteurs de drapeau

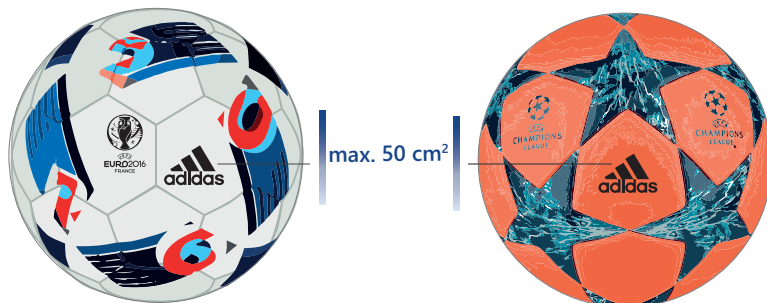
Article 51 Tenue portée par les ramasseurs de ballons, les accompagnateurs de joueurs et les porteurs de drapeau

- 51.01 La publicité de sponsor est interdite sur la tenue portée par les ramasseurs de ballons, les accompagnateurs de joueurs et les porteurs de drapeau, sauf autorisation expresse de l'Administration de l'UEFA.
- 51.02 Les programmes de sponsoring conclus par l'UEFA en relation avec la compétition peuvent comprendre un badge sur la manche, qui doit alors figurer au centre de la zone libre de la manche gauche du maillot. Ces badges ne doivent pas dépasser la taille de la zone libre de la manche et, dans tous les cas, ne peuvent pas dépasser 100 cm².
- 51.03 Les identifications du fabricant et de l'équipe peuvent être utilisées sur la tenue portée par les ramasseurs de ballons, les accompagnateurs de joueurs et les porteurs de drapeau, conformément aux dispositions correspondantes du [chapitre XI](#) relatif aux vêtements hors tenue de jeu, qui s'applique par analogie.
- 51.04 L'UEFA se réserve le droit d'ajouter ses propres marques, logos et/ou les marques de sa compétition concernée ainsi que des messages de campagnes de l'UEFA ou des programmes caritatifs sur la tenue portée par les ramasseurs de ballons, les accompagnateurs de joueurs et les porteurs de drapeau.
- 51.05 Si les accompagnateurs de joueurs portent des répliques des tenues de jeu, les mêmes dispositions que celles relatives aux tenues de jeu s'appliquent à ces répliques.

XV Ballons

Article 52 Règles applicables aux ballons

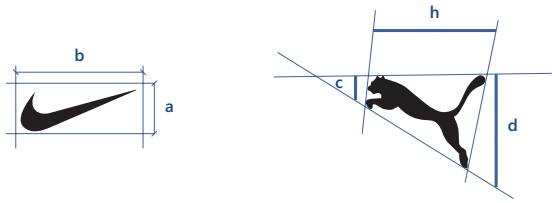
- 52.01 Les *Lois du Jeu* applicables régissent les ballons de football utilisés dans les compétitions de l'UEFA.
- 52.02 L'identification du fabricant est autorisée comme suit :
- soit un seul type d'identification ne dépassant pas 50 cm²,
 - soit deux types d'identification d'une surface maximale de 25 cm² chacun.
- 52.03 Le nom du ballon peut figurer une fois sur celui-ci et sa surface ne doit pas dépasser 30 cm².
- 52.04 Le nom et le logo de la compétition peuvent figurer deux fois sur le ballon mais la surface de chacun ne doit pas dépasser 50 cm².
- 52.05 L'UEFA se réserve le droit d'ajouter ses propres marques et logos et/ou les marques de ses compétitions.
- 52.06 L'équipe recevante doit s'assurer de disposer d'un nombre suffisant de ballons d'hiver aux couleurs vives si les conditions climatiques indiquent qu'ils pourraient être nécessaires (p. ex. si de la neige ou du brouillard sont prévus).



XVI Méthodes de mesure

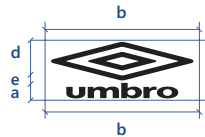
Article 53 Mesure des identifications et des représentations

- 53.01 Tous les éléments figurant sur l'équipement sont mesurés selon leur plus petite forme géométrique (carré, rectangle, triangle, cercle, etc.), et les dimensions sont calculées en appliquant la formule mathématique usuelle.
- 53.02 Pour le calcul de la surface, la partie la plus large de l'élément est mesurée d'un bord à l'autre. Exceptionnellement, un élément peut être divisé en plusieurs formes géométriques pour le calcul de la surface totale.
- 53.03 Les fabricants peuvent soumettre à l'Administration de l'UEFA des propositions concrètes sur la manière de mesurer des éléments spécifiques soumis à l'Administration de l'UEFA.
- 53.04 Les marques figuratives des fabricants et les identifications des lignes de produits sont mesurées selon des formes géométriques lorsque la distance entre les différents éléments ne dépasse pas 0,5 cm.
- 53.05 Les numéros et les noms des joueurs sont mesurés sans tenir compte des bordures ombrées, des effets 3D et des lignes de tracé contrastantes.
- 53.06 La plus large des surfaces suivantes est utilisée pour mesurer la publicité de sponsor :
- la surface du fond de couleur unie utilisé pour la publicité de sponsor si ce fond n'est pas de la même couleur que celle du maillot ;
 - la surface de la publicité de sponsor utilisée si la publicité est imprimée directement sur le maillot ou sur un fond de la même couleur que celle du maillot (si le maillot comporte deux couleurs, le fond utilisé pour la publicité de sponsor peut être l'une ou l'autre des deux couleurs du maillot, et seule la publicité de sponsor elle-même est mesurée pour approbation). Cette surface est mesurée selon différentes formes géométriques si la publicité est composée de plusieurs lignes de texte séparées ou si elle comporte un logo et un texte séparé ; la distance entre les différents éléments doit toutefois être inférieure à 5 cm.
- 53.07 Les identifications de l'équipe et du fabricant sont mesurées en incluant toute forme géométrique qui les entoure.
- 53.08 Sur les maillots comportant une bande sur la poitrine (au minimum d'une couture à l'autre sur le devant du maillot), c'est la surface de la publicité de sponsor qui est mesurée, et non la bande.
- 53.09 Les schémas et les descriptions correspondantes présentent des exemples de la procédure de mesure :
- Marque figurative du fabricant
 - La taille du logo Nike est calculée à l'aide de la formule « a » x « b »
 - La taille du logo Puma est calculée à l'aide de la formule (« c » + « d »)/2x « h »



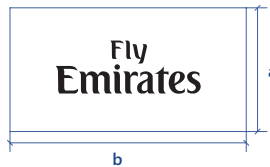
b. Marque composite du fabricant

- i. La taille totale est calculée en additionnant la taille des deux zones séparées, mesurées comme suit :
 - La taille de la marque verbale est calculée à l'aide de la formule « a » x « b »
 - La taille de la marque figurative est calculée à l'aide de la formule « b » x « d »
- ii. La distance entre la marque figurative et la marque verbale dans une marque composite ne doit pas dépasser 0,5 cm (sinon, elles sont considérées comme deux identifications séparées).



c. Publicité de sponsor sur un fond de couleur neutre

- i. La taille de la publicité de sponsor est calculée à l'aide de la formule du fond de couleur neutre « a » x « b »

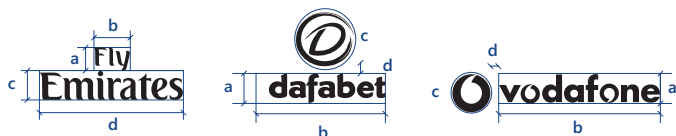


d. Publicité de sponsor appliquée sur le maillot ou sur un fond d'une des deux couleurs du maillot

- i. La taille de la publicité de sponsor sous la forme d'un élément unique est calculée à l'aide de la formule « a » x « b »



- ii. La taille de la publicité de sponsor comprenant plusieurs éléments est calculée en additionnant la taille des deux zones séparées, mesurées comme suit :
 - Deux mots sont calculés ainsi : (« a » x « b ») + (« c » x « d »)
 - Un mot et un logo sont calculés ainsi : (« a » x « b ») + (aire du cercle « c »)
 - La distance (« d ») entre le mot et le logo ne doit pas dépasser 5 cm.



Article 54 Mesure du niveau de contraste des couleurs

- 54.01** L'Administration de l'UEFA mesure le contraste des couleurs utilisé sur la tenue de jeu au moyen d'un spectrophotomètre afin de disposer d'un moyen de décision objectif.
- 54.02** Les mesures sont prises au moyen d'un spectrophotomètre à sphère disposant d'un diamètre d'ouverture de 6,6 mm, d'une zone de mesure de 4 mm sur un point blanc de D65 et d'un angle standard d'observation de 10°. Une charte gris neutre 18 % est placée sous une couche du tissu à mesurer, et chaque mesure finale est calculée à partir de la moyenne de trois mesures, à 0°, 90° et 45°.
- 54.03** Le contraste entre les couleurs du maillot dans la zone du numéro doit être inférieur à un Delta L de 25. Les combinaisons de couleurs présentant une variation Delta L supérieure à 25 nécessitent un fond de couleur unie au dos du maillot pour la zone du numéro.
- 54.04** Les numéros des joueurs doivent contraster avec la/les couleur(s) de fond dans la zone du numéro avec une valeur de Delta L égale ou supérieure à 30.
- 54.05** Les impressions ton sur ton doivent présenter une nuance de ton à partir de la/des couleur(s) de fond de l'article de la tenue de jeu auquel elles sont intégrées, le contraste étant inférieur ou égal à une valeur Delta L de 10. Les couleurs de fond sont mesurées avant l'impression ton sur ton associée.
- 54.06** Le jacquard ton sur ton doit inclure un fil de la même couleur que celui du tissu dans lequel il est tissé. Le jacquard ton sur ton ne doit pas dominer, contenir une couleur contrastante ou nuire de toute autre manière au caractère distinctif de l'article de la tenue de jeu auquel il est incorporé. Le contraste entre les deux formes de tissage doit présenter une valeur de Delta L inférieure ou égale à 5. Les couleurs de fond sont mesurées avant le jacquard ton sur ton associé.

XVII Dispositions finales

Article 55 Supervision

- 55.01 L'UEFA supervise le respect du présent règlement, procède à des vérifications ponctuelles et peut confisquer tout équipement litigieux aux fins d'un examen plus approfondi.
- 55.02 Le délégué de match de l'UEFA rend compte de tout cas de non-respect du présent règlement à l'Administration de l'UEFA, laquelle prendra les mesures appropriées.
- 55.03 Toute violation du présent règlement peut être sanctionnée par l'UEFA conformément au *Règlement disciplinaire de l'UEFA*.

Article 56 Annexes, schémas et illustrations

- 56.01 Les annexes au présent règlement ainsi que les schémas et les illustrations qu'il contient font partie intégrante de ce règlement.

Article 57 Mise en œuvre

- 57.01 L'Administration de l'UEFA est habilitée à prendre les dispositions détaillées (sous la forme de directives, de manuels ou d'autres outils appropriés) nécessaires à l'application du présent règlement.

Article 58 Cas non prévus

- 58.01 L'Administration de l'UEFA tranche toute question non prévue par le présent règlement.
- 58.02 Si aucune disposition du présent règlement n'est applicable, l'Administration de l'UEFA prend en considération les dispositions concernées des *Lois du Jeu* et/ou du *Règlement de l'équipement de la FIFA*.
- 58.03 Ses décisions sont définitives.

Article 59 Version faisant foi

- 59.01 En cas de divergences entre les versions anglaise, française et allemande du présent règlement, la version anglaise fait foi.

Article 60 Adoption, entrée en vigueur et abrogation

- 60.01 Le présent règlement a été adopté par le Comité exécutif de l'UEFA lors de sa séance du 19 avril 2021.
- 60.02 Il entre en vigueur le 1er juin 2021.
- 60.03 Le présent *Règlement de l'UEFA concernant l'équipement* remplace l'édition 2018.

Pour le Comité exécutif de l'UEFA :

Aleksander Čeferin
Président

Theodore Theodoridis
Secrétaire général

Montreux, le 19 avril 2021



UEFA
ROUTE DE GENÈVE 46
CH-1260 NYON 2
SWITZERLAND
TELEPHONE: +41 848 00 27 27
TELEFAX: +41 848 01 27 27
UEFA.com

WE CARE ABOUT FOOTBALL
