



## 足球装备规定

FIFA®

# 足球装备 规定

## 目录

第一部分:简介	5
1 本规定	5
2 本规定的适用范围	7
2A.受本条例约束的各方 2B.本规则 2C 涵盖的竞赛 和比赛。本规则 2D 涵盖的比赛场地区域。执行	7 7 9
3 法律条件	10 10
第二部分:适用于所有项目的规定 这些法规涵盖的服装和设备的数量	11
4 一般原则	11
5 制造考虑因素	12
5A.安全5B.建 造	12 15
5C.特殊制造技术5D.均匀度5E。	15 16
室内区域	16
6 种颜色	16
7 姓名和号码	23
8 个团队标识符	28
9 徽章和纪念符号	31
9A. 国际足联官方赛事徽章 9B. FIFA 世 界冠军徽章 9C.纪念符号9D.大陆头衔的认可 (会员协会)	31 31 32
和国家冠军 (俱乐部)	35
10 个装饰元素	36
11 制造商标识符	39
12 赞助商广告	41
第三部分:协会必玩项目	
足球比赛 43	
13 比赛套件 (1):衬衫	43
14 比赛装备 (2):短裤	60
15 玩具套装 (3):袜子	66
16 靴子和护腿	70
17 足球	71

## 第四部分:足球协会的可选比赛项目

## 比赛 73

18 手套	73
18A。守门员手套 18B. 外场球员	73
佩戴的手套 19 头套	75
	76
19A。第 19B	76
章。其他允许的头饰 20 发带、头带和腕带	78
	80
21 内衣	81
22 特殊装备	83

## 第五部分:非游戏项目 85

23 正装	85
24 外套	86
25 热身和替换号码布	88
26 包袋和其他物品	89
27 庆祝服装	91

## 第六部分:国际足联沙滩足球比赛的服装和装备

比赛和五人制足球比赛 92	
28 沙滩足球	92
29 五人制足球	93

## 第七部分:FIFA EFootball 的服装和装备

比赛 94	
30 一般规定	94
31 EF 足球衫	95
32 顶足球帽	101
33 外套	103

## 第八部分:比赛官员和比赛支持人员 107

34 名比赛官员	107
35 名比赛支持人员	108

## 附件 A:解释和定义规则

单词和短语	110
1 解释规则	110
2定义的单词和短语	111

## 4目录

附件 B:批准程序	117
1简介	117
2 样品提交初审	118
3申请国际足联批准的时间表	119
4处理申请	120
5获得国际足联批准	125
6拒绝国际足联批准	126

## 第一部分:简介

# 1 这些规定

### 1.1

国际足联理事会于 2022 年 6 月 20 日批准了这些条例。  
于 2022 年 6 月 20 日生效,取代 2015 年国际足联装备规定  
自该日起生效。

### 1.2

这些规定适用于比赛装备和其他服装和设备  
由会员协会、俱乐部或电子足球俱乐部的球队代表团使用  
(如适用),以及以个人形式参赛的 eFootball 球员,  
当他们参加任何已确定的比赛和比赛时  
在第 2B 节中。

#### 1.2.1 本条例第二部分规定了普遍适用的原则

所有此类游戏套件和其他服装和设备。

#### 1.2.2 第三部分列出了特定于比赛套件和

球员在非 FIFA 沙滩足球或五人制足球比赛或 FIFA 电子足球比赛以及国际友谊赛期间必  
须穿戴或使用的其他物品;第四部分和第五部分列出了针对其他服装的具体规定

代表团成员在此类比赛期间、之前或之后可能佩戴或使用的装备。

#### 1.2.3 第六部分规定了必须或可能的服装和其他物品

由与国际足联相关的代表团成员佩戴  
沙滩足球比赛或国际足联五人制足球比赛。

#### 1.2.4 第七部分规定了必须或可能的服装和其他物品

电子足球运动员和团队代表团的任何其他成员佩戴  
与 FIFA 电子足球比赛有关。

#### 1.2.5 第八部分规定了比赛所穿的装备和其他服装

指定比赛中的官员和比赛支持人员  
在本条例中。

1.2.6 附件 A 规定了解释本条例的规则,以及本条例中使用的以大写和下划线文本标识的定义单词和短语的含义。本条例中使用的以大写和斜体文本标识的定义单词和短语的含义载于第 13.1、14.1 或 15.1 条。此类定义的单词和短语为理解这些条例提供了更大的帮助。

1.2.7 附件 B 规定了会员协会、俱乐部、电子足球俱乐部和电子足球运动员应遵循的流程,以获得国际足联对本条例涵盖的比赛装备和其他服装和装备的批准。

### 1.3

国际足联的其他规则 and 规定也适用于这些问题,如下:

1.3.1 适用于赛场上使用装备和装备的主要规则载于比赛规则第 4 条,并会不时修订。如果游戏规则与本规则发生冲突,则以游戏规则为准。

1.3.2 不时修订的国际足联纪律守则将管辖为执行本条例而采取的任何行动。根据《国际足联纪律守则》或国际足联受约束的其他相关规则(例如《世界反兴奋剂守则》)施加的与本条例相冲突的任何制裁或后果(例如,因为它们要求球队在本条例涵盖的比赛中使用中立队服)条例)优先于本条例。

1.3.3 适用于具体比赛的规定(特别是《国际足联媒体和营销规定》)和/或国际足联通告可能包括有关在该比赛中使用服装和其他装备的进一步规定,特别是服装和其他装备。控制区以外的比赛区域使用的设备,以及旨在防止伏击营销的规定。如果这些规定与此类竞赛规定和/或国际足联通告发生冲突,则以这些规定为准。

#### 1.4

国际足联可能会不时修改这些规定,以考虑到技术和/或其他发展。修正案将生效除非国际足联另有规定,否则自发布之日起生效。

#### 1.5

鼓励联合会和会员协会使用这些法规作为规范服装和其他设备使用的基础在他们自己的比赛中。

## 2

### 本规定的适用范围

#### 2A.受本条例约束的各方

##### 2.1

这些规定适用于在第 2B 条规定的比赛或比赛中派出队伍的会员协会和俱乐部。它们也适用于其他实体

(例如私人商业游戏团队)在第 2B 节中指定的 FIFA 电子足球比赛中派出球队(每支球队称为“电子足球俱乐部”)。每一个这样的会员协会、俱乐部和电子足球俱乐部必须完全遵守,并且必须确保其团队代表团的每个成员完全遵守,遵守本条例以及任何通告、指南、指令和/或国际足联随时发布的与本规则相关的决定。

##### 2.2

团队代表团的每个成员,每个进入的电子足球运动员国际足联电子足球比赛以个人为基础,每场比赛官员和比赛支持人员也必须完全遵守这些规定和国际足联随时发布的与本条例相关的任何通告、指南、指示和/或决定。

#### 2B.本条例涵盖的竞赛和比赛

##### 2.3

本规则适用于下列比赛(统称:  
“比赛”):

2.3.1 它们完全适用于以下国际足联比赛(“国际足联决赛”):

2.3.1.1 FIFA 世界杯™决赛、FIFA 女子世界杯™决赛和 FIFA 俱乐部世界杯™;

2.3.1.2 FIFA U-20 世界杯™决赛、FIFA U-20 女子世界杯™决赛、FIFA U-17 世界杯™决赛、FIFA U-17 女子世界杯™决赛,以及蓝星/国际足联青年杯™决赛;和

2.3.1.3 国际足联沙滩足球世界杯™决赛和国际足联五人制足球世界杯™决赛。

2.3.2 除联合会组织的任何比赛外,这些规则也完全适用于作为国际足联决赛资格赛 (“国际足联预赛”)举行的比赛。

2.3.3 除联合会组织的任何比赛外,这些规则也完全适用于男子、女子和青年奥林匹克足球锦标赛的资格赛。

2.3.4 它们也完全适用于以下电子足球比赛 (“FIFA 电子足球比赛”) :

2.3.4.1 团队形式的比赛,其中代表会员协会的球队中的电子足球运动员与代表其他会员协会的球队中的其他电子足球运动员竞争 (例如 FIFAe Nations Cup™) ;

2.3.4.2 团队形式的比赛,其中代表俱乐部或电子足球俱乐部的球队中的电子足球运动员与代表其他俱乐部或电子足球俱乐部的球队中的其他电子足球运动员竞争 (例如 FIFAe Club World Cup™) ;和

2.3.4.3 电子足球运动员以个人形式相互竞争的比赛,可以代表会员协会、俱乐部或电子足球俱乐部,也可以以个人身份 (例如 FIFAe 世界杯™) 。

2.3.5 除非国际足联另有规定,否则本条例也将完全适用于上述任何赛事的任何后续赛事以及任何新的国际足联赛事。

## 2.4

除非国际足联另有确认,本规定第二部分和第三部分也适用于国际友谊赛。除非国际足联另有确认,会员协会和/或联合会将在国际友谊赛方面实施和执行本规定第二部分和第三部分,相关会员协会和/或联合会将实施和执行本规定的第二部分和第三部分。或其联合会将规范国际友谊赛中服装和装备使用的所有其他方面。

## 2C.本规则适用的比赛场地区域

### 2.5

这些规定适用于比赛当天,球队代表团成员、比赛官员和比赛支持人员在比赛体育场或竞技场(视情况而定)的所有区域所穿的服装和使用的装备。进入时需要官方认证或其他安全设备(不仅仅是比赛门票),包括比赛场地和比赛场地周围的区域、舞台或平台(就FIFA电子足球比赛而言)、技术区域、热场上升区、裁判审查区、隧道、更衣室、医疗和兴奋剂控制区、媒体和采访区、到达和出发区以及连接这些区域的所有走廊和其他空间(“控制区”)。就本规则而言,VOR也被视为受控区域,即使它位于远离比赛场地的地方。

### 2.6

这些规定也适用于比赛场地的看台和VIP/接待区,但仅限于球队代表团成员在以该身份行事时必须在场的范围内(例如,由于社交距离措施而坐在看台上的替补球员)。它们不适用于团队的代表或附属机构,也不适用于作为持票人或受邀嘉宾出现在这些区域的团队代表团成员。其他国际足联规则和/或规定可能适用于此类个人,具体取决于比赛。

---

1 在非比赛日,相关比赛的国际足联媒体和营销规定申请。

## 2D。执行

### 2.7

在适用的情况下,比赛专员将向国际足联报告任何明显不遵守这些规定的情况。比赛专员可以没收相关物品,并将其连同书面报告一起提供给国际足联。

### 2.8

无论是否收到比赛专员的报告,国际足联都可以调查任何可能违反这些规定的情况,以期根据国际足联纪律守则提起诉讼。各方都有义务充分、真诚地配合此类调查。

# 3法律条件

## 3.1

国际足联理事会将解决本条例中未规定的任何问题,并解决不可抗力事件影响本条例执行能力时应采取的措施。

## 3.2

国际足联就执行本条例作出的决定是最终决定,具有约束力,不得上诉。

## 3.3

涉嫌违反这些规定的诉讼将提交给国际足联纪律委员会。在此前提下,根据《国际足联章程》第 57 条,与本条例相关的任何争议以及对国际足联根据本条例作出的决定的任何质疑均受体育仲裁法院的专属管辖。管辖争议/挑战的适用法律是《国际足联章程》和本条例,并辅以太瑞士法律。

## 3.4

在任何情况下,国际足联均不对任何会员协会、俱乐部、电子足球俱乐部、球队代表团成员、制造商、赞助商、联合会或其他方的任何索赔、损失、费用、损害、成本、税款或任何其他费用承担责任因实施本条例而直接或间接可能产生或发生的任何情况。

## 第二部分:适用于所有服装的规定

### 这些法规涵盖的设备和设备

# 4

## 一般原则

### 4.1

第二部分适用于游戏套件和其他服装的所有物品以及本条例涵盖的设备。

### 4.2

当国际足联根据附件 B 提出要求时,会员协会、俱乐部或电子足球俱乐部(或以个人身份参加国际足联电子足球比赛的电子足球运动员)不得使用或允许任何会员

他们的团队代表团使用任何比赛套件或其他服装或设备

与竞赛或比赛有关的本条例所涵盖的内容

除非且直至有关会员协会、俱乐部、eFootball 俱乐部或 eFootball 球员已获得书面确认,表明

项目完全符合本条例和任何其他适用规则或

法规和/或任何通告、指南、指令和/或决定

由国际足联颁发,仅包含经国际足联特别授权的元素

本条例。

### 4.3

任何物品(游戏装备或其他服装或设备或其他)均不得在任何控制区域佩戴或使用,如果国际足联认为:

4.3.1 是危险的、冒犯性的或不雅的,包括政治、宗教或个人口号、声明或图像,或以其他方式不符合完全遵守比赛规则;

4.3.2 赋予不公平的体育优势或从根本上改变游戏的重要方面;

4.3.3 试图暗示与国际足联的联系,或利用商誉归属向国际足联透露,或以其他方式构成伏击营销;或者

4.3.4 (如果国际足联有如此要求)尚未获得国际足联根据附件 B 的正式批准,认为其完全符合本条例和/或任何其他适用的规则或条例,和/或任何通告、指南、指令,和/或国际足联发布的决定。

#### 4.4

每个会员协会、俱乐部和 eFootball 俱乐部,以及以个人身份参加 FIFA eFootball 比赛的每个 eFootball 运动员,必须确保其团队代表团成员拥有佩戴和使用其比赛装备所需的所有权利和许可。比赛和/或国际友谊赛(如适用)中的装备和其他服装和装备,并且此类比赛装备、服装和其他装备的穿着和使用不会侵犯任何其他方的权利。

#### 4.5

每个会员协会、俱乐部和 eFootball 俱乐部,以及以个人身份参加 FIFA eFootball 比赛的每个 eFootball 运动员,必须就以下方面的任何索赔、损失、费用、损害、成本、税款或其他收费或支出向 FIFA 进行赔偿:因会员协会、俱乐部、eFootball 俱乐部或 eFootball Player(如适用)未能完全遵守第 4.4 条的要求而导致 FIFA 遭受的任何形式的损失。

## 5 制造考虑因素

### 5A.安全

#### 5.1

属于本条例范围内的比赛装备和其他服装和设备不得对穿着或使用它的人或其他任何人造成任何伤害或疾病的风险。尤其:

5.1.1 在比赛期间,球衣或电子足球球衣上的衣领开口必须能够牢固地闭合。

5.1.2 衬衫或足球衫上的领口开口长度不得超过 5 厘米(从开口正面向下测量)。

5.1.3 用于将衣领固定在球衣或电子足球球衣上的物品（例如拉链、纽扣或磁铁）不得具有造成割伤或挫伤风险的形状或材料。不得使用拉绳来固定衣领。

5.1.4 如果拉链（无论是金属还是其他材料）对戴手套的人或其他人构成威胁，则不允许在手套（包括守门员手套）上使用拉链。

5.1.5 如果拉绳被纳入短裤的腰部，则它们必须始终保持在短裤内。

5.1.6 游戏套件的任何物品上均不允许有口袋。



最大限度。5cm开口  
艺术5.1.2





第5.1.5条



## 5B.建造

### 5.2

比赛套件中包含的所有元素(包括姓名、号码、FIFA 赛事徽章、FIFA 世界冠军徽章、球队标识符、制造标识符和装饰元素)必须通过缝合、热转印、第 5.5 条中列出的特殊制造技术或经批准的任何其他技术永久合并。国际足联不允许使用临时或可拆卸附件(例如使用尼龙搭扣)。

### 5.3

游戏套件中的任何物品或游戏套件上显示的任何物品均不得由反光材料制成,也不得由因外部影响(例如压力、光、温度或水或其他影响)而改变颜色或外观的材料制成。液体。

### 5.4

团队标识符和制造标识符只能构建为全息图,前提是标识符在所有角度都保持可见(即全息图不能包含多个图像),并且全息图不会对显示其的项目的感知颜色产生重大影响。

## 5C.特殊制造技术

### 5.5

允许使用以下制造技术:

5.5.1提花编织(即使用与周围织物基本颜色相同的线将特定图案融入织物的编织);

5.5.2 色调印刷(即用于将相似颜色的元素、图案等融入到物品中的印刷技术);

5.5.3压花(即在压力下使用加热辊在织物表面添加纹理,以产生凸起和平坦区域的组合);

5.5.4 激光蚀刻(即使用激光蚀刻将特定图案融入织物中)  
激光机);和

5.5.5国际足联批准的任何其他特殊制造技术  
时不时地。

#### 5D.均匀度

#### 5.6

球队中的所有守门员必须穿着相同的比赛服,球队中的所有外场球员必须穿着相同的比赛服。

球队比赛装备的所有物品必须由同一制造商生产。

#### 5E.室内区域

#### 5.7

物品的内表面和其他区域不得显示任何外部可见的内容或可用作伏击营销手段的内容。

例如,标准制造商标签(例如位于衬衫领子上的标签)不应过大,或者在球员脱下衣服时(例如比赛后)在5m之外清晰可见。

## 6种颜色

#### 6.1

除非这些规则另有要求,否则球队比赛装备上可能出现的颜色数量没有限制。此外,除非另有说明,本条例中对比赛装备物品颜色使用的限制不适用于比赛装备上显示的球队标识符、制造商标识符和/或装饰元素中出现的颜色。

#### 6.2

参加特定比赛的两支球队所佩戴的各自比赛服的颜色必须有足够的对比,以便比赛官员、球员、球队官员、媒体和观众(包括在合理可行的情况下,色觉缺陷的观众)清楚地区分球员和比赛官员,不同球队之间,以及每支球队的守门员和外场球员之间,即使在恶劣的天气条件下也是如此。出于这些目的:

6.2.1 一支球队所佩戴的每件比赛装备必须与另一队所佩戴的比赛装备的同等物品形成充分对比,以实现明显区别。

- 6.2.2每队必须拥有一套首选比赛装备,并且至少有一套另类游戏套件明显不同的颜色或颜色组合,必要时使用,以确保明确区分。
- 6.2.3首选比赛装备的颜色必须与每个替代游戏套件的颜色。
- 6.2.4为此,首选游戏装备主要是轻型的在颜色上,至少应有一个同等的替代游戏套件项目颜色以深色为主,反之亦然。
- 6.2.5 鼓励每支球队拥有第二套替代比赛装备,其颜色不同于其首选比赛装备及其颜色。  
第一个另类游戏套件。
- 6.2.6 穿在比赛装备下面的任何物品的颜色不得透过比赛装备可见,并且决不能影响颜色  
游戏套件的外观或视觉印象。





第一选择  
游戏套件



选择  
游戏套件



游戏套件  
外野手



比赛套件  
守门员





第一选择  
游戏套件



选择  
游戏套件



第一选择  
游戏套件



选择  
游戏套件



比赛套件守  
门员



游戏套件  
外野手



### 6.3

如果比赛装备的颜色超过一种,则其中一种颜色必须明显优于其他颜色(“主色”),并且在比赛装备的正面和背面的主导程度必须相同套件项目。



2 出于这些目的,颜色的相近变体和色调将被视为单一颜色,而颜色的较宽变体和色调将被视为多种颜色。



艺术。6.3



## 6.4

第 6.3 条的唯一例外是外场球员的球衣（但守门员的球衣除外）可以具有基本的几何重复图案（例如条纹、环圈或格子），并具有两种同样突出的颜色。在这种情况下，至少一套球队的替代比赛装备的球衣不得将这两种颜色中的任何一种作为其主色。



## 6.5

国际足联或比赛官员认为参加特定比赛的两支球队的比赛装备上使用的颜色之间没有足够的对比度,无法清楚地区分球员和比赛官员、不同球队和/或守门员和一支球队的外场球员,他们可能会要求一支球队(即使在比赛开始后,如有必要)根据需要切换到或组合不同比赛装备中的不同物品,以实现如此清晰的区分。

## 6.6

比赛期间应用于比赛工具包物品的任何胶带或类似材料必须与比赛工具包物品的主颜色相匹配(或比赛工具包物品的两种同样突出的颜色之一,如果适用)。

# 7

## 姓名和号码

### 7.1

在所有比赛(FIFA电子足球比赛除外)和国际友谊赛中,球员号码必须出现在球员球衣背面和球员短裤上。在FIFA决赛中,球员的姓名必须出现在球员球衣的背面。此外,其他比赛规则可能要求或允许在球员衬衫正面印有球员号码和/或在比赛装备物品和/或其他装备上印有球员姓名。

### 7.2

所有此类名称和号码必须:

7.2.1 与根据相关比赛或国际友谊赛的具体规定提交的正式球员名单中出现的球员姓名和/或号码(如适用)相对应,并且不得代表该姓名的缩写形式;

7.2.2 为单一颜色,必须与

比赛装备物品 (或号码区,如使用)3的周围颜色清晰可见,以便其他球员、比赛官员、球队官员、媒体和观众能够识别相关球员;

7.2.3 (在名称的情况下)仅包含拉丁字符的字母,大写或小写 (语音变音,例如重音或元音变音)也允许);



3 如果名称或号码不够清晰,则必须使用号码区,否则明智的 (例如,有图案的衬衫可能会发生这种情况)。



艺术。7.2



艺术。7.2

数字区艺术。  
7.2.2

7.2.4 在样式、字体、大小、位置和颜色方面保持一致  
同一团队中的玩家,请保存:

7.2.4.1球衣上号码的颜色可能与实际号码不同  
短裤上号码的颜色,和

7.2.4.2守门员姓名和号码的颜色可能不同  
根据外场名称和号码的颜色  
玩家;

7.2.5 不包含任何团队标识符,但每个团队的底部可以包含不大于 5cm<sup>2</sup> 的团队徽章或团队符号  
衬衫背面显示的号码的数字;

7.2.6不包含任何装饰元素;和

7.2.7 不作为商标或包含任何给人视觉效果的东西  
制造商标识符或赞助商广告的印象,或者  
与制造商、赞助商或其他第三方建立关联  
方,或构成促销或其他商业信息  
任何一种。

### 7.3

此类名称和号码可能:

7.3.1合并不同颜色的边框或阴影轮廓以改善  
名称或号码的易读性,前提是这不会损害  
所讨论的游戏套件项目的主色的优势;4

7.3.2 含有宽度不超过2mm的呼吸孔。

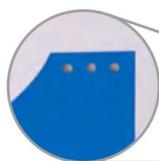
---

4 根据本规定,在测量名称和号码高度以及笔划宽度时,不应考虑任何此类边框或阴影轮廓。

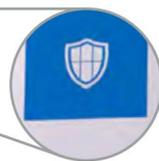
## 7.4

数字的每个数字可以被分成不超过四段,每段间隔不超过2毫米。

最大段数相距  
2毫米艺术。7.4



最大呼吸孔数  
2毫米宽的艺术。7.3.2



团队徽章或团队  
符号最多。  
5cm2艺术。7.2.5

## 8 个团队标识符

### 8.1

一旦获得国际足联批准,比赛套件和/或其他服装或装备可以根据这些显示以下类型的团队标识符规定:

类型示例 <sup>5</sup>		
图形标识符	会员协会	俱乐部/电子足球俱乐部
队徽 <sup>6</sup>	 (哥伦比亚)	 (拜仁慕尼黑足球俱乐部)
团队标志	 (荷兰女队)	 (阿森纳足球俱乐部)
国旗	 (日本)	
徽章		 (瓜达拉哈拉印章,墨西哥)
区旗		 (瑞士提契诺州)

<sup>5</sup> 这些仅是说明性示例。他们中的每一个都需要先获得国际足联的批准使用。

<sup>6</sup> 纪念禧年或其他重大事件的专用团队徽章可用于

使用比赛球衣代替通常的队徽须经国际足联事先批准。此类纪念徽章可以包含文字、数字(例如日期)和/或装饰元素,只要它符合适用的尺寸限制。对于国际足联沙滩足球比赛,会员协会可以使用其专用的沙滩足球队徽。对于国际足联五人制足球比赛,会员协会可以使用其专用的五人制足球队徽。对于 FIFA 电子足球比赛,会员协会或俱乐部可以使用其专用的电子足球队徽。本条例中提及的“队徽”包括此类专用队徽。

类型示例7		
词标识符	会员协会	俱乐部/电子足球俱乐部
国家名称/俱乐部 姓名或团队名称 (分别)	加纳	河床
会员协会 姓名	西班牙足球真正联合会 (西班牙)	
团队昵称	莱卡古斯 (新喀里多尼亚)	蓝黑军团 (国际米兰足球俱乐部)
团队口号	北神鹰 (印度尼西亚)	你永远不会走路 独自の (利物浦足球俱乐部)
预科课程	1863年 (英格兰)	1895年 (CR 弗拉门戈)

## 8.2

在允许使用的情况下,团队标识符必须显示在同一区域中。

外场球员的所有相应比赛套件项目的颜色和形式

球队在特定比赛中使用的守门员 (除了可能

为此,以不同的颜色包含在球队的替代比赛套件中  
竞赛)。

## 8.3

俱乐部的团队标识符还必须:

8.3.1 得到其会员协会和联合会的正式认可,并且必须由团队使用: (a) 在所有国内或所有国家/地区

与 FIFA 比赛同一赛季的洲际比赛

有问题; (b) 在适用的情况下,在国内和/或大陆

赛季刚刚结束或刚刚开始;

8.3.2 (如果是或包含区旗或国徽)须得到有关国家或地区有关当局的正式批准

供俱乐部在其比赛套件上使用。

<sup>7</sup> 这些仅是说明性示例,他们中的每一个都需要先获得国际足联的批准使用。

## 8.4

### 团队标识符不得：

8.4.1 损害比赛官员、球员、球队官员、媒体和观众（包括在合理可行的情况下，色觉缺陷者）清楚地区分球员和比赛官员、不同球队或不同球队之间的能力即使在恶劣的天气条件下，每支球队的守门员和外场球员；

8.4.2 削弱球队首选比赛装备与球队首选比赛装备之间的对比任何替代游戏套件；

8.4.3 削弱游戏装备上主色的优势；

8.4.4 损害比赛装备上的名称或号码的可读性；

8.4.5（除非涉及电子足球俱乐部，在这种情况下适用第 12 条）包括任何给人制造商标识符或赞助商广告视觉印象的内容，或者与制造商、赞助商或其他第三方建立关联的内容，或构成任何类型的促销或其他商业信息；或者

8.4.6 触摸比赛装备上的任何其他球队标识符或任何名称、号码、FIFA 赛事徽章、FIFA 世界冠军徽章或制造商标识符（除非球队徽章可能会按照第 7.2.5 条的规定并入号码中）。

## 8.5

对球队标识符的形状没有限制，除了国旗的任何表示都必须采用该国旗的官方几何形式和通常比例，除非其元素被用作装饰元素第 10.4 条。

# 9徽章和纪念符号

## 9A.国际足联官方赛事徽章

### 9.1

参加比赛或国际友谊赛的每个会员协会、俱乐部和电子足球俱乐部必须根据国际足联不时发布的使用条款和条件,在其比赛装备上展示国际足联提供的任何官方国际足联赛事徽章。时间。

## 9B.国际足联世界冠军徽章

### 9.2

根据 FIFA 发布的适用使用条款和条件以及针对相应比赛的任何具体规定,赢得以下任何比赛的最新版本的球队可以展示 FIFA 世界

所有比赛和国际友谊赛的球衣上都有冠军徽章  
仍是卫冕冠军时的比赛 (如适用) :

9.2.1 国际足联世界杯™;

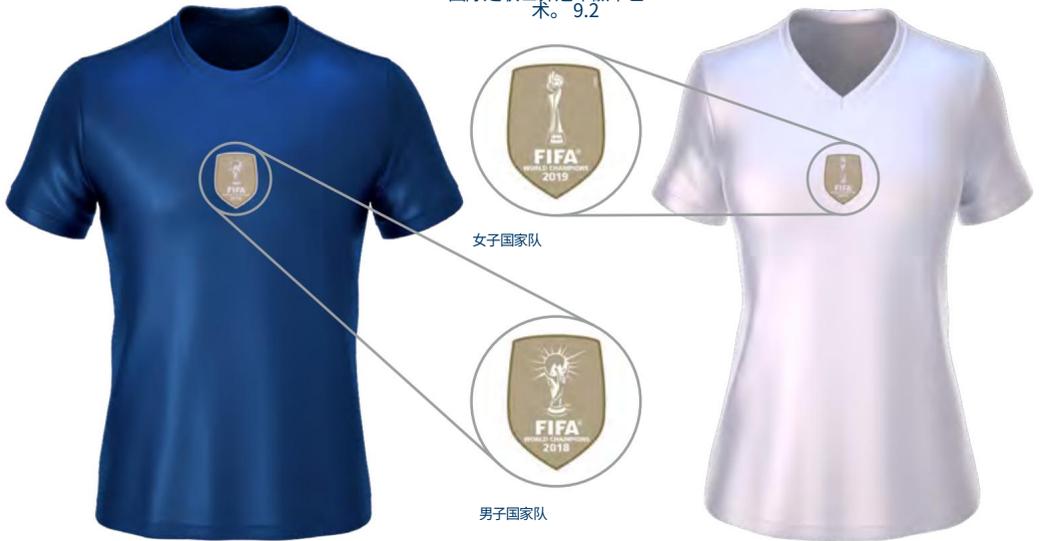
9.2.2 国际足联女子世界杯™;

9.2.3 国际足联五人制足球世界杯™;

9.2.4 国际足联沙滩足球世界杯™;和

9.2.5 国际足联俱乐部世界杯™。

国际足联世界冠军徽章艺术。9.2



## 9C.纪念符号

### 9.3

五点国际足联优胜者之星,或国际足联可能指定的其他标志,可以由会员协会的男子或女子高级国家代表队 (以及代表该会员协会参加同一项目的每个相应年龄组的球队)佩戴:参见图 1)了解该高级球队赢得的下列 FIFA 比赛的各个版本:

9.3.1 国际足联世界杯™;

9.3.2 国际足联女子世界杯™;

9.3.3 国际足联五人制足球世界杯™;

9.3.4 国际足联沙滩足球世界杯™;和

9.3.5 FIFA 国家杯™。

图 1:可能显示 FIFA 优胜者之星的单个会员协会的球队示例

国际足联冠军头衔:	
国际足联世界杯™	★ ★ ★ ★
国际足联女子世界杯™	★ ★
国际足联五人制足球世界杯™	★
国际足联沙滩足球世界杯™	
国际足联国家杯™	★ ★ ★

每个国家代表队的 FIFA 优胜者之星显示:	
成年男子国家队:	★ ★ ★ ★
成年女子国家队:	★ ★
U-20男子国家队:	★ ★ ★ ★
U-20 女子国家队:	★ ★
U-17男子国家队:	★ ★ ★ ★
U-17 女子国家队:	★ ★
五人制足球高级男子国家队:	★
沙滩足球成年男子国家队:	
FIFAE 国家杯™ 球队:	★ ★ ★

34第二部分:适用于其中涵盖的所有服装和装备的规定  
法规

#### 9.4

各自赢得 FIFA 冠军的年份 (例如 “1994”或 “94”)可能会出现在国际足联优胜者之星。

#### 9.5

赢得 FIFA 俱乐部世界杯™ (或后续比赛)的俱乐部没有同等标志。

国际足联优胜者之星艺术。9.3



## 9D.大陆头衔(会员协会)的认可和 国家冠军(俱乐部)

### 9.6

在国际足联预赛(如果相关比赛规则允许)和国际友谊赛中,但在国际足联决赛中,会员协会可以在其球队的比赛装备上展示官方徽章

由相关联合会颁发,纪念球队获胜

与以下内容相对应的任何洲际比赛的最新版本

第 9.2 条中列出的比赛,前提是此类徽章及其展示符合

符合本条例的所有规定,如果徽章

是 FIFA 世界冠军徽章,不包含任何球队标识符、装饰元素、制造商标识符和/或赞助商广告。

### 9.7

俱乐部可以用星星来表示其赢得本国冠军的次数

顶级国内联赛和/或任何洲际比赛在其球队参加 FIFA 比赛的比赛装备上,靠近球队徽章或球队标志(如果有)

当俱乐部在国内比赛时,星星也会以同样的程度显示

联赛和任何洲际比赛。

# 10 个装饰元素

## 10.1

“装饰元素”是任何类型的视觉表现或设计特征 - 例如艺术品、抽象设计、简单的几何设计、水印或色调图像 (例如动物图像或文化相关地标 - 请参阅图 2 中的示例) 出现在比赛套件或其他服装或设备的物品上或并入其中 (例如,沿接缝修剪)。团队标识符、制造商标识符和赞助商广告不在此定义范围内。

图 2:装饰元素示例





## 10.2

根据这些规定,装饰元素可以展示在或融入比赛装备物品和其他服装和装备中,前提是得到国际足联的批准。

## 10.3

装饰元素不得:

10.3.1 限制比赛官员、球员、球队官员、媒体和观众(包括在合理可行的情况下,色觉缺陷者)清楚地区分球员和比赛官员、不同球队以及不同球队之间的能力。即使在恶劣的天气条件下,每支球队的守门员和外场球员;

10.3.2 削弱球队首选比赛装备与任何替代游戏套件;

10.3.3 支配一个正在玩的小物品或削弱一个支配者的优势游戏套件物品上的颜色;

10.3.4 损害比赛装备上的名称或号码的可读性;

10.3.5 用作商标或包含任何给人制造商标标识符或赞助商广告视觉印象的东西,或与制造商、赞助商或其他第三方建立联系的东西,或构成任何促销或其他商业信息的东西。种类;或者

10.3.6 描绘或给人印象,一个人的面孔或身份,或一个国家或领土的形状。

## 10.4

装饰元素可以包含团队标识符的元素。特别是,它可以包含国旗的元素(例如其颜色),即使它们不保持国旗的官方几何形状和通常比例。

## 10.5

除非下文针对特定物品另有说明,否则游戏套件物品或其他服装或装备上的装饰元素的数量、尺寸或位置没有限制。

# 11 制造商标识符

## 11.1

Playing Kit 上可能会显示以下类型的ManufacturerIdentifier<sup>8</sup>和/或根据本条例的其他服装或设备,一旦它们已获得国际足联的批准:

制造商标识符示例 <sup>8</sup>				
姓名/文字标记	ADIDAS	NIKE	PUMA	新的平衡
标志/图形标记				
复合标志 (名称和标志)				
生产线 (名称/徽标/复合标记)				
脚本 (即用特定字体)				
技术标签				
质量印章				

<sup>8</sup> 这些仅是说明性示例。他们中的每一个都需要先获得国际足联的批准使用。

## 11.2

技术标签和质量印章可以作为证明相关产品的技术目的和功能的手段和/或作为证明用于制造该产品的材料的可持续来源的手段。在这些法规中,它们被视为一种制造商标识符,因此,除非在特定上下文中另有说明,否则对制造商标识符的引用也指它们。

## 11.3

制造商标识符可以是任何形状。它不得:

11.3.1 限制比赛官员、球员、球队官员、媒体和观众(包括在合理可行的情况下,色觉缺陷者)清楚地区分球员和比赛官员、不同球队的能力,以及即使在恶劣的天气条件下,每支球队的守门员和外场球员之间的沟通;

11.3.2 削弱球队首选比赛装备与任何替代游戏套件;

11.3.3 削弱游戏装备上主色的优势;

11.3.4 损害比赛装备上的名称或号码的可读性;

11.3.5 触摸或靠近相关物品上的任何其他制造商标识符或任何名称、编号或团队标识符;

11.3.6 包含或构成任何形式的机器可读代码,例如提供更多信息链接的条形码或 QR (“快速响应”)代码;或者

11.3.7 以任何方式纳入任何团队标识符或赞助商广告或其任何元素。

## 11.4

可能会出现制造商标识符:

11.4.1 在任何纽扣、拉链、拉绳和/或类似功能装置上,如  
只要它与设备的颜色融为一体;和/或

11.4.2 尺寸标签、保养说明、防伪标签或类似标签上  
出现在或附着在物品的内表面上。

只要此类制造商标识符在 5m 之外不可见(无论是在任何时候还是在某些条件下,例如由于汗水或其他湿气或由于天气条件),这种使用将不会被视为该制造商的展示标识符,因此不计入本条例中规定的制造商标识符使用配额。

## 11.5

如果这些规则允许在多个演奏套件物品上使用 MI 频段,则每个演奏套件物品上的 MI 频段必须相同。它不得接触或放置在相关物品上的任何制造商标识符或任何名称、编号或团队标识符附近。

# 12

## 赞助商广告

### 12.1

不允许在比赛或国际友谊赛中代表会员协会的球队的比赛装备或任何其他比赛物品上投放赞助商广告。

### 12.2

经国际足联批准的赞助商广告可以出现在球队的比赛装备上

代表俱乐部或电子足球俱乐部参加比赛,但仅限:

12.2.1 在球员球衣上,每件球衣上的格式相同;和

12.2.2 如果它也出现在该球队在该赛季(或在适用的情况下,刚刚结束或刚刚开始的季节)  
至少一场其他国内和/或洲际比赛中所穿的球衣上。

### 12.3

经国际足联批准的赞助商广告也可以出现在以个人身份参加国际足联电子足球比赛的电子足球运动员的比赛装备上。

### 12.4

在允许赞助商广告的任何比赛中,赞助商广告必须:

12.4.1仅宣传单一产品或服务或单一非复合产品品牌;

12.4.2不得为烟草制品(包括无烟烟草制品)做广告和电子烟草产品)、含酒精饮料超过 15% ABV、武器、色情或其他成人材料;和

12.4.3不违反国家广告法律法规比赛发生的地点。

### 12.5

适用于 FIFA eFootball 比赛的其他规则和条例也可能施加额外的赞助商广告产品类别限制。

第三部分:协会必玩项目  
足球比赛

## 13比赛套件(1):衬衫

### 13.1

比赛官方比赛装备中的衬衫有以下内容方面:

13.1.1背部区域:衬衫的整个背部,不包括领子区和衣领区。袖子。

13.1.2胸部区域:衬衫正面的上半部分,不包括领子区域和袖子。

13.1.3领区:衬衫领口周围一条5厘米宽的带子。如果衬衫有可折叠的领子,领区还包括折叠部分的两侧。

13.1.4肘点:球员击球时肘部所在的位置。肘部弯曲。

13.1.5自由区:每个袖子上至少12厘米高、8厘米宽的区域,沿肩缝对称放置,并位于肩点和肘点。

13.1.6前部区域:衬衫正面的胸部区域和躯干区域,但不包括领区或袖子。

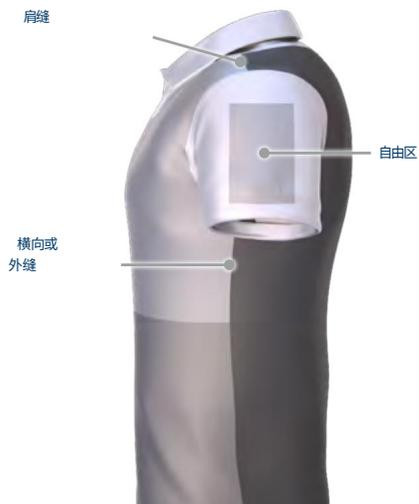
13.1.7侧缝或外缝:沿侧边缘延伸的实线或虚拟线从正面或侧面观察,躯干区域一直到袖子底部背面透视,仿佛被熨平了一样。

13.1.8肩点:胸部、背部和袖子相交的地方。

13.1.9肩缝:沿着肩部外侧边缘延伸的真实或虚拟的线。衬衫的袖子,从前面或后面的角度看,好像熨平。

13.1.10袖子:手臂的覆盖物,从肩点开始,到肘点或以上(短袖)或手腕(长袖)结束。

13.1.11躯干区域:衬衫正面的下半部分,紧邻衬衫下方胸部区域。



## 13.2

衬衫颜色:

13.2.1 根据第 6.3 条,球衣的前部区域和后部区域必须具有相同的单一主色。袖子必须相同

颜色彼此相同,不得破坏主要颜色  
正面区域单一主色的视觉印象以及  
衬衫的后部区域。



艺术。13.2.1



艺术。13.2.1



13.2.2 作为单一主色规则的唯一例外,外场球员(但不是守门员)球衣的前部区域可以具有基本的几何重复图案(例如条纹、环圈或格子),其中有两个同样突出的图案颜色。在这种情况下:

13.2.2.1 衬衫的后部区域必须:

- (a) 具有相同的图案和颜色;
- (b) 采用相同的两种颜色,使它们同样突出;或者
- (c) 将两者中较浅的颜色作为主色;和

13.2.2.2 袖子必须主要具有与衬衫前部区域相同的两种颜色,但袖子不需要彼此相同。



艺术。 13.2.2



艺术。 13.2.2





艺术。 13.2.2



艺术。 13.2.2



13.2.3 球衣上任何突出的附加颜色（特别是腰带、横条或球员肩膀周围突出的颜色）不得破坏主色（或两种同等突出的颜色）的主要视觉印象。 ,如适用)的衬衫。

13.2.4 如果球衣上的突出附加颜色与球衣的主色不同,国际足联可能会要求球队至少一件替代比赛球衣的球衣不具有该突出颜色,也不具有该主色。





### 13.3

玩家姓名:

13.3.1 如果球员的姓名必须或可能包含在球衣上,则其必须位于背部区域,距离球员号码至少 4 厘米。

13.3.2 姓名字母高度必须在5厘米至7.5厘米之间。

### 13.4

玩家号码:

13.4.1球衣背面的球员号码必须是:

13.4.1.120-35cm (女) /25-35cm (男)高,笔画宽度2-5cm  
(每个数字);

13.4.1.2位于后区中央;

### 13.4.1.3 (必要时确保号码清晰)位于以下号码区内:

- (a) 一个水平边界位于号码最高点上方 2 厘米处,另一水平边界位于号码最低点下方 3 厘米处;
- (b) 一个垂直边界距左手手指左边缘 3 厘米,另一垂直边界距右手手指右边缘 3 厘米(或同一数字,如果只有一个);
- (c) 与衬衫的主颜色相同(除非这意味着号码难以辨认,在这种情况下,号码区的颜色必须确保号码清晰);
- (d) 除第 7.2.5 条允许的情况外,不包含任何团队标识符;和
- (e) 不包括任何制造商标识符;

### 13.4.1.4 当衬衫塞进短裤时完全可见。



13.4.2 球员号码必须或可以包含在球衣正面  
衬衫,它必须是:

13.4.2.110-15cm高,笔画宽度1-3cm (每个数字) ;

13.4.2.2位于胸部区域 (中央或一侧或朝向一侧) ;和

13.4.2.3 (必要时确保号码清晰)在号码区内:

(a) 尺寸与号码的大小成比例,并且足够大以确保号码在任何条件下都清晰可辨;

(b) 与衬衫的主颜色相同 (除非这意味着号码难以辨认,在这种情况下,号码区的颜色必须确保号码清晰) ;和

(c) 不包括任何团队标识符或制造商标识符。

### 13.5

#### 团队标识符:

13.5.1以下一个或多个团队标识符可以显示在球衣的胸部区域 (在每种情况下,不得超过一次) :

13.5.1.1 队徽 不大于100cm<sup>2</sup> ;

13.5.1.2 队徽 不大于100cm<sup>2</sup> ;

13.5.1.3 球队名称或球队昵称 不大于12cm<sup>2</sup>,字母不高于2cm; , 与

13.5.1.4 国家名称或俱乐部名称 (如适用) 大小不超过,字母高度不超过2厘米;和  
12平方厘米,

13.5.1.5 国旗或区旗或国徽 (如适用)  
不大于25cm<sup>2</sup>。

13.5.2 当队徽 (或队徽)和国家名称 (或俱乐部名称、球队名称或球队昵称)同时出现在球衣胸前区域时,它们必须彼此相邻。

### 13.5.3袖子上唯一可以显示的球队标识符是

国旗或区旗（如适用）。可能会显示一次  
在每个袖子上,在肩点和肘点之间但在自由区之外。其尺寸不得大于 25cm<sup>2</sup>。

### 13.5.4领子中央最多可以显示两个团队标识符

衬衫后部区域。每个团队标识符必须是 no  
大于 12cm<sup>2</sup>并且必须在玩家姓名上方至少 4cm,  
任何字母或数字的高度不超过 2 厘米。

### 13.5.5此外,根据第10.4条,团队标识符的元素

可能作为装饰元素的一部分出现在衬衫上。

### 13.5.6 球衣上可以显示一个球队识别码,作为特殊的一部分

制造技术,按照第 5.5 条。使用的颜色必须  
与衬衫的主色融为一体,不得影响其效果  
优势。

## 13.6

衬衫上可能包含装饰元素。

## 13.7

FIFA 官方赛事徽章/头衔识别/比赛定制:

### 13.7.1自由区必须是:

#### 13.7.1.1不包含任何团队标识符、制造商标识符或其他

任何类型的标记或特征,所保留的空间  
国际足联赛事徽章的独家展示;

#### 13.7.1.2不得有任何可能损害

突出或分散在自由区内展示的国际足联赛事徽章（但装饰元素不  
在自由区内允许做这些事情之一）;

#### 13.7.1.3 用与其余部分相同的织物和相同的技术制成

袖子的面料和技术不得妨碍  
国际足联赛事徽章的应用;和

#### 13.7.1.4 与袖子其余部分的颜色相融合的颜色。

### 13.7.2 代表会员协会的球队的球衣必须显示:

13.7.2.1 右袖自由区,国际足联官方赛事徽章  
由国际足联为相关比赛提供;和

13.7.2.2 在自由区左袖上,任何其他官方徽章  
由 FIFA 为相关比赛提供(例如 FIFA Living  
足球徽章、官方竞选徽章等)。

13.7.3 国际足联优胜者之星可以显示在球衣的胸部区域,但仅限于与球队徽章或球队符号相邻的情况。  
每个人  
星星的直径不能超过2厘米,并且必须是单独的星星  
放置间隔不超过2cm。

13.7.4 在国际足联预选赛中,洲际冠军得主  
尺寸不超过 8x5.5 厘米的徽章可以在衬衫上展示一次,或者:

13.7.4.1 胸部区域;或者

13.7.4.2 在一根袖子上,在肩点和肘点之间,但是  
自由区外。

13.7.5 特定比赛的球衣可能会在胸部区域显示  
各自球队的名称或对方球队的国旗  
(须经另一队同意)、比赛日期,以及  
比赛主办城市和/或国家的名称,一起是  
最大总尺寸为 50cm<sup>2</sup> , 并且任何字母和数字不超过2厘米。

## 13.8

队长袖标:

13.8.1 在国际足联决赛中,各队队长必须佩戴  
队长袖标由国际足联提供。如果国际足联提供队长选择  
臂章,队长应该戴对比最明显的那一个  
以及佩戴它的袖子。

13.8.2 在其他比赛和国际友谊赛中,任何球队队长佩戴的队长袖标:

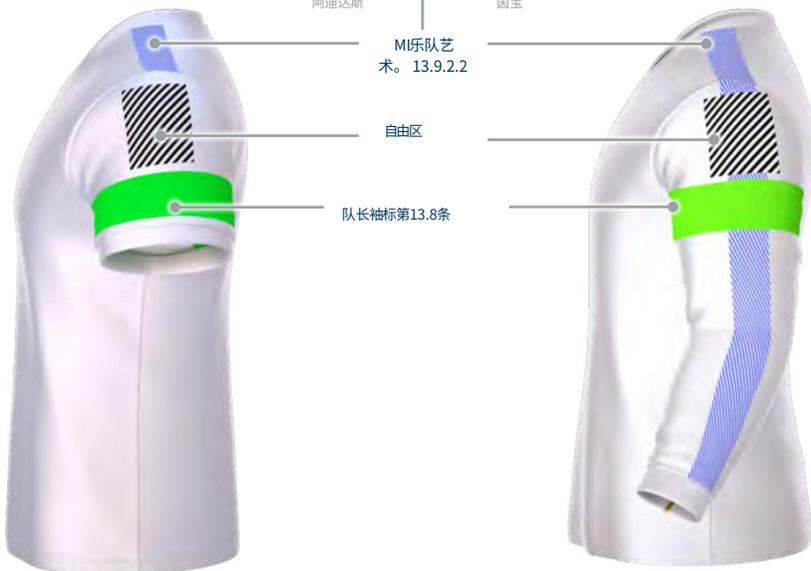
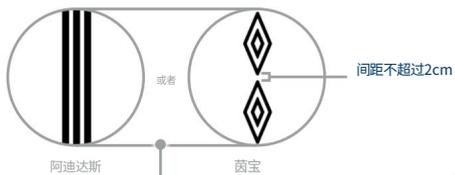
13.8.2.1 必须具有一种或多种颜色,以确保与所佩戴的袖子形成鲜明对比;

13.8.2.2 不得并入,而必须分开  
衬衫本身;

13.8.2.3不得包含任何制造商标识符、赞助商广告或装饰元素;

13.8.2.4 可以以清晰的字体显示“船长”一词(或其缩写或翻译),字高不超过5厘米。







## 13.9

### 制造商标识符:

13.9.1可显示一个不大于20cm<sup>2</sup>的制造商标识符一旦在衬衫的胸部区域。

#### 13.9.2 之一:

13.9.2.1每件袖子上可显示一个不大于 20cm<sup>2</sup> 的制造商标识符图形,但从正面或背面观看衬衫时,该图形不得完全可见;

或者

13.9.2.2 MI 带可以包含在衬衫的左侧和右侧 (两侧具有相同的 MI 带) ,且连续带的宽度不超过 8 厘米,如下所示:

(a) 袖子末端周围;或者

(b) 沿着衬衫的肩缝或沿着衬衫的侧缝或外缝,前提是从正面或背面观看衬衫 (穿着时) 时不能完全看到。

13.9.3 一个技术标签和一个质量封条,每个不大于 10cm<sup>2</sup>,可以在衬衫的正面或背面各,包含一次,在每种情况下,其顶部边缘距衬衫底部边缘不超过 15 厘米。

13.9.4 除衣领区、胸部区或袖子外,衬衫上的任何位置均可包含另一个不大于 5cm<sup>2</sup> 的质量封条。

### 13.10

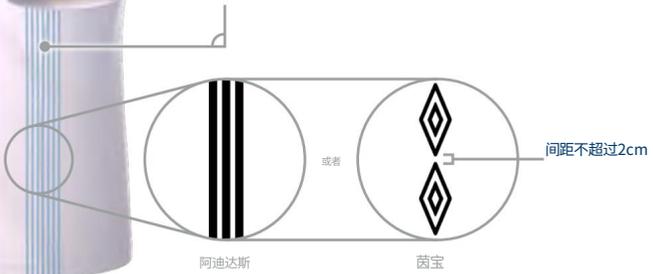
任何赞助商广告 (仅允许出现在代表俱乐部参加比赛的球队的球衣上)必须位于胸部区域底部和躯干区域顶部的交叉处,且不得大于 200 平方厘米。



团队符号最大  
值12cm2艺  
术。 13.5.4



MI 频段最  
大值8厘米宽的艺术。 13.9.2.2



# 14 比赛套件 (2): 短裤

## 14.1

作为官方比赛装备一部分的短裤具有以下几个方面:

14.1.1侧缝或外缝:从正面或背面观察,熨烫平整后沿着短裤侧边缘延伸的真实或虚拟线。

14.1.2左腿:从球员角度看短裤左半部分的正面和背面。

14.1.3右腿:从选手角度看,短裤右半部分的正面和背面。

14.1.4腰边:短裤的最上边。



## 14.2

颜色:从正面或背面观看时,短裤必须具有相同的单一主色。

艺术。14.2



## 14.3

球员的姓名不得出现在球员的短裤上。

## 14.4

### 玩家号码:

14.4.1 球员号码必须出现在球员短裤的正面,  
左腿或右腿。号码必须是:

14.4.1.110-15cm高,笔画宽度1-3cm (每个数字);

14.4.1.2 (必要时确保易读性)位于数字内  
区域:

(a) 尺寸与号码的大小成比例,并在号码周围提供足够的空间,以确保号码在任何天气条件下都清晰可辨;

(b) 与短裤的主颜色相同 (除非这意味着号码难以辨认,在这种情况下,号码区的颜色必须确保号码清晰);和

(c) 不包含任何团队标识符或制造商标识符;  
和

14.4.1.3 当衬衫解开并宽松地挂在腰部边缘时,完全可见。



## 14.5

团队标识符:

14.5.1 以下一个或多个团队标识符可以显示在短裤的正面 (在每种情况下,不得超过一次),可以在左腿或右腿的底部,也可以在前腰边缘的中央:

14.5.1.1 队徽 不大于50cm<sup>2</sup>;

14.5.1.2 队徽 不大于50cm<sup>2</sup>;

14.5.1.3 球队名称或球队昵称 不大于12cm<sup>2</sup>,字母不高于2cm; ,与

14.5.1.4 国家名称或俱乐部名称 (如适用) 大小不超过,字母高度不超过2厘米;和  
12平方厘米,

14.5.1.5 国旗或区旗或国徽 (如适用)  
不大于25cm<sup>2</sup>。

14.5.2 如果短裤上同时显示球队徽章 (或球队标志)和国家名称 (或俱乐部名称或球队名称或球队昵称),则它们必须彼此相邻。

14.5.3 根据第 5.5 条,作为特殊制造技术的一部分,一个团队标识符可能会显示在短裤上。使用的颜色必须与短裤的主色融为一体,并且不得影响其主色。

## 14.6

国际足联获奖者之星:

14.6.1 FIFA 优胜者之星可以显示在短裤的正面,但前提是与球队徽章或球队标志相邻。

14.6.2 每颗恒星的直径不得超过 2 厘米,并且  
单独的星星之间的距离不得超过 2 厘米。

最大制造商标识符20cm<sup>2</sup>  
艺术。14.8.1



MI 频段最  
大值8厘米宽的艺  
术。14.8.2.1

团队符号最大  
值50cm<sup>2</sup>艺  
术。14.5.1.2

## 14.7

短裤上可能包含装饰元素。

## 14.8

制造商标识符： 9

14.8.1短裤上任何一条腿的任何位置均可显示一种不大于 20cm<sup>2</sup> 的制造商标识符。

14.8.2 MI 带可以在短裤上显示,每条腿上显示一次（双腿上有相同的 MI 带）,如下所示：

14.8.2.1 短裤底部边缘周围;或者

14.8.2.2 沿着侧缝或外缝,前提是从正面或背面观看短裤(穿着时)时不能完全看到。

14.8.3 短裤的正面或背面可包含一个技术标签和一个质量封条,每个技术标签和质量封条的大小不超过 10 平方厘米,每种情况下其顶部边缘距短裤底部边缘的距离不超过 5 厘米,或者与其底边距腰边不低于5cm。



## 15玩具套装 (3):袜子

### 15.1

比赛官方比赛装备中的袜子具有以下特点:

15.1.1足部区域:穿着靴子时袜子上看不到的部分。

15.1.2腿部区域:穿着靴子时袜子仍可见的部分。



### 15.2

在一场比赛中,球员身上只能看到一双袜子。每只袜子必须由单块材料构成,并且不得以任何方式出现被切割或改变的情况。

## 15.3

袜子颜色:

15.3.1 两只袜子的腿部区域必须具有相同的主色或具有基本的重复几何图案 (例如箍),并具有两种同样突出的颜色,前提是这些颜色出现在腿部区域的所有区域。

15.3.2 如果上衣显示基本的重复几何图案 (例如条纹、环圈或格子),并具有两种同样突出的颜色,并且短裤是不同的主色,则该比赛中袜子的主色或两种同样突出的颜色套件必须是这三种颜色中的一种或两种 (如果适用)。

15.3.3 覆盖袜子腿部区域任何部分的任何支撑绷带或类似物品的颜色必须与袜子腿部区域的颜色融为一体。

艺术。 15.3.1



## 15.4

球员的姓名和号码不得出现在球员的袜子上。

## 15.5

### 团队标识符:

15.5.1 以下一个或多个团队标识符可以显示 (在每种情况下,不得超过一次)在一对袜子中的任何一个或两个袜子上,如下所示:

15.5.1.1 队徽或队徽 不大于50cm<sup>2</sup> ;

15.5.1.2 球队名称或球队昵称 不大于12cm<sup>2</sup>,字母不高于2cm; ,与

15.5.1.3 国家名称或俱乐部名称 (如适用) 大小不超过,字母高度不超过2厘米;和  
12平方厘米,

15.5.1.4 国旗或区旗或国徽 (如适用)  
不大于25cm<sup>2</sup> 。

艺术。15.3.2



## 15.6

国际足联获奖者之星：

15.6.1 国际足联优胜者之星可以显示在比赛腿部区域的中央  
每只袜子上。

15.6.2 每颗星星的直径不得大于2厘米,并且  
单独的星星之间的距离不得超过 2 厘米。

## 15.7

袜子上可能包含装饰元素。

## 15.8

制造商标识符：

15.8.1每只袜子的腿部区域可以水平显示一个或两个制造商标识符,其组合最大尺寸为 20cm<sup>2</sup> (即  
一个 20cm<sup>2</sup> 的标识符或两个各 10cm<sup>2</sup> 的标识符)。成对的每只袜子上的它们必须相同。

15.8.2 MI 带可以包含在每只袜子的顶部边缘 (相同的 MI  
每只袜子上都有带子)。

15.8.3 可能会出现另一个不大于 20cm<sup>2</sup> 的制造商标识符  
一次进入每只袜子的足部区域。





## 16靴子和护腿

### 16.1

这些规则不限制球员可以穿的鞋类和护腿板的类型。

### 16.2

同一队的球员不必穿相同的鞋子或护腿板。

他们可能穿着由不同制造商制造且颜色和/或外观不同的鞋类或护腿板。

### 16.3

如果球员靴子的一部分颜色削弱了球员袜子颜色与对方球队袜子颜色之间的对比度,比赛官员可能会要求球员用临时材料(例如胶带)以恢复颜色对比度。

### 16.4

鞋类和护腿板可以显示球员的姓名和/或号码,以及任何球队标识符、装饰元素和制造商标识符(如果是护腿板,则它们在袜子的外部或下方不可见)。

### 16.5

除制造商标识符外,鞋类和护腿板不得显示任何给人赞助商广告视觉印象的东西,或与赞助商或其他第三方建立联系的东西,或构成任何形式的促销或其他商业信息的东西。

### 16.6

比赛专员或比赛官员可以禁止使用他们认为危险的任何鞋类或护腿板。

## 17 号 足球

### 17.1

国际足联将提供国际足联决赛中使用的足球。

### 17.2

在国际足联决赛以外的比赛中,所使用的足球将由相关比赛组织者提供或按照他们的指示。

除非国际足联另有规定,否则这些足球:

17.2.1 可以显示以下主队的球队标识符,在每种情况下不得超过一次:

17.2.1.1 队徽 不大于50cm<sup>2</sup> ;

17.2.1.2 队徽 不大于50cm<sup>2</sup> ;和

17.2.1.3 队名 不大于12cm<sup>2</sup>小于2cm; ,字母不高

17.2.2 可以在足球的任何位置显示以下制造商标识符:

17.2.2.1 质量封条1个,尺寸不大于50cm<sup>2</sup> ;

17.2.2.2 另一个制造商标识符显示任意数量的  
次,但每次不大于 50cm<sup>2</sup> ;和

17.2.2.3 尺寸不大于30cm<sup>2</sup>的足球的型号名称 (包括任何品牌名称) ;

17.2.3 可以在任何位置和任何尺寸展示或合并任意数量的装饰元素;

17.2.4 除经批准的国际足联质量标志外,不得包含国际足联标志和/或徽标和/或比赛标识符,除非经国际足联批准或要求;

17.2.5可以显示对方球队各自的国家名称或国旗、比赛日期以及比赛主办城市和/或国家的名称;

17.2.6 可以识别球场表面的类型或生产足球的条件 (例如冬季、草地、人造草坪、室内或沙地) ;和

17.2.7不得展示任何赞助商广告。

17.3

第 17.2 条的要求也适用于国际友谊赛中使用的足球。

## 第四部分 :足球协会的可选比赛项目 比赛

# 18手套

## 18A。守门员手套

### 18.1

同一队的守门员可能会佩戴由不同制造商制造和/或尺寸、颜色和其他外观不同的手套。

### 18.2

姓名和号码:

18.2.1 守门员的姓名和号码可在每只守门员手套上各出现一次,号码和字母的长度不超过2厘米。

它们必须与守门员球衣上的姓名和号码相同。

### 18.3

团队标识符:

18.3.1 以下球队标识符之一可以在每只守门员手套上的任何位置显示一次,如下:

18.3.1.1 队徽 不大于50cm<sup>2</sup>;

18.3.1.2 队徽 不大于50cm<sup>2</sup>;

18.3.1.3 球队名称或球队昵称 不大于12cm<sup>2</sup>,字母不高于2cm; ,与

18.3.1.4 国家名称或俱乐部名称 (如适用) 大小不超过,字母高度不超过2厘米;或者  
12平方厘米,

18.3.1.5 国旗或区旗或国徽 (如适用)  
不大于25cm<sup>2</sup>。

## 18.4

### 制造商标识符:

18.4.1 每只守门员手套上的任何位置均可显示一个不大于 20cm<sup>2</sup> 的制造商标识符。

18.4.2 一个不大于10cm<sup>2</sup>的技术标签可在其上展示一次。

每只守门员手套,在任何位置。

18.4.3 每只守门员手套上的任何位置均可贴有一个质量标志,且尺寸不得大于10cm<sup>2</sup>。



## 18B.外场球员佩戴的手套

### 18.5

同一球队的外场球员可以佩戴尺寸和/或其他外观不同的手套。但是,手套必须:

18.5.1由制造球队比赛装备的制造商制造;

18.5.2 颜色可以与球员球衣相应袖子的主色相同,或者必须是黑色;和

18.5.3 不显示球员的姓名或号码。

### 18.6

团队标识符:

18.6.1以下团队标识符之一可以在每只手套上的任何位置显示一次,如下:

18.6.1.1 队徽 不大于12cm<sup>2</sup>;

18.6.1.2 队徽 不大于12cm<sup>2</sup>;

18.6.1.3 球队名称或球队昵称 不大于12cm<sup>2</sup>,字母不高于2cm; ,与

18.6.1.4 国家名称或俱乐部名称(如适用) 大小不超过,字母高度不超过2厘米;或者  
12平方厘米,

18.6.1.5 国旗或区旗或国徽(如适用)  
不大于12cm<sup>2</sup>。

### 18.7

制造商标识符:

18.7.1可显示一个不大于20cm<sup>2</sup>的制造商标识符  
在任何位置,每只手套上一次。

18.7.2每只手套上的任何位置均可显示一个不大于 10cm<sup>2</sup> 的技术标签。

18.7.3 每只手套上可在任何位置上显示两个质量印章,另一个印章的大小不超过 5cm<sup>2</sup>。  
1个不大于10cm<sup>2</sup> ,

# 19头套

## 19A.帽子

### 19.1

同一球队的守门员在比赛场上可以佩戴尺寸、颜色和/或其他外观不同的帽子。它们必须由制造球队比赛装备的制造商制造。

### 19.2

在比赛场外,外场球员和其他团队代表团成员可以佩戴尺寸、颜色和/或其他外观不同的帽子(指任何类型的帽子、帽子、针织帽或软帽)。如果它们不是由制造球队比赛装备的制造商制造的,则它们不得显示任何制造商标识符。

### 19.3

玩家姓名和号码:

19.3.1 守门员的姓名和/或号码可以在守门员帽子上各出现一次,号码和文字的长度不超过2厘米。

它们必须与守门员球衣上的姓名和号码相同。

19.3.2 外场球员在比赛场所戴的帽子也可能会显示

玩家的姓名和/或号码。

### 19.4

团队标识符:

19.4.1 以下球队标识之一可以在每个守门员帽子和球队代表团其他成员的帽子上的任何位置显示一次,如下:

19.4.1.1 队徽 不大于50cm<sup>2</sup>;

19.4.1.2 队徽 不大于50cm<sup>2</sup>;

19.4.1.3 球队名称或球队昵称 不大于12cm<sup>2</sup>,字母不高于2cm; ,与

19.4.1.4 国家名称或俱乐部名称 (如适用) 大小不超过,字母高度不超过2厘米;或者  
12平方厘米,

19.4.1.5 国旗或区旗或国徽 (如适用)  
不大于25cm<sup>2</sup>。

## 19.5

制造商标识符:

19.5.1守门员帽子/代表团成员帽子上的任意位置可显示一个不大于 20cm<sup>2</sup> 的制造商标识符。

19.5.2守门员帽子/代表团成员帽子上的任意位置可显示一个不大于10cm<sup>2</sup>的技术标签。

19.5.3 两个优质密封件,一个不大于 10cm<sup>2</sup> ,另一个不大于,可以显示 (在每  
5平方厘米 种情况下,不超过一次)  
守门员帽/代表团成员帽。



## 19B.其他允许的头饰

### 19.6

球员在赛场上唯一可以佩戴的其他头饰是出于宗教原因佩戴的头饰,例如头巾、头巾或类似物品(“允许的头饰”)。

### 19.7

同一球队的球员可以佩戴尺寸和/或其他外观不同的允许头饰。但是,每种允许的头罩必须:

19.7.1 颜色与球员球衣的主色相同  
或者必须是黑色;

19.7.2 不得出现球员的姓名或号码或其任何缩写;

19.7.3 不带有任何团队标识或装饰元素;和

19.7.4 不得以任何方式危及任何一支球队球员的安全。为了  
例子:

19.7.4.1 不得将其贴在球衣上;

19.7.4.2 颈部不得有任何形式的紧固机构;和

19.7.4.3 头罩的任何部分均不得伸出头罩表面。

### 19.8

如果 (但仅当)允许的头套制造商也是球员比赛装备的制造商,则允许的头套可以具有一个不大于 20cm<sup>2</sup> 的制造商标识符,该标识符必须与允许的头套的其余部分融为一体,并且不能5m 外可见。

,



# 20 发带、头带和腕带

## 20.1

同一团队的球员可以佩戴尺寸和/或其他外观不同的发带、头带和/或腕带。但是,他们必须:

20.1.1 颜色可以与球员的球衣、短裤或袜子的颜色相同,或者必须是黑色或白色;和

20.1.2 不得显示玩家的姓名或号码或其任何缩写。

## 20.2

团队标识符:

20.2.1以下团队标识符之一可以包含在每个发带、头带和/或腕带上的任何位置,如下所示:

20.2.1.1 队徽 不大于12cm<sup>2</sup>;

20.2.1.2 队徽 不大于12cm<sup>2</sup>;

20.2.1.3 球队名称或球队昵称 不大于12cm<sup>2</sup>,字母不高于2cm; , 与

20.2.1.4 国家名称或俱乐部名称 (如适用) 大小不超过,字母高度不超过2厘米;或者  
12平方厘米,

20.2.1.5 国旗或区旗或国徽 (如适用)  
不大于12cm<sup>2</sup>。

## 20.3

制造商标识符:

如果 (但仅当)发带、头带和腕带的制造商也是球员佩戴的比赛装备的制造商:

20.3.1可显示一个不大于20cm<sup>2</sup>的制造商标识符  
在每个头带和/或腕带上的任何位置一次;

20.3.2 一个不大于10cm<sup>2</sup>的技术标签可以一次性展示  
每个头带和/或腕带,在任何位置;和/或

20.3.3 两个优质密封件,一个不大于10cm<sup>2</sup> ,另一个不大于  
<sup>5平方厘米</sup>,可以在每个头带和/或腕带上显示一次,  
任何位置。

## 21 内衣

### 21.1

球员在比赛装备下可以穿着内衣、T 恤、运动胸罩、  
保暖短裤和/或任何类型的凉爽服装（每种称为“内衣”），前提是该内衣：

21.1.1 由制造球队比赛装备的制造商制造；

21.1.2 在比赛套件的外部或下方不可见,或者,如果可见：

21.1.2.1 与其下面的项目具有相同的主色;和

21.1.2.2 不显示任何团队标识符、制造商标识符、  
或装饰元素；

21.1.3 不显示任何赞助商广告。

### 21.2

设计用于容纳电子性能和跟踪系统的物品不是  
被视为内衣,但必须遵守第 22.2 条。

### 21.3

内衣不得附着在比赛装备的任何部分。

### 21.4

内衣不得显示球员的姓名或号码,或其任何缩写。

### 21.5

一件内衣可以显示一个团队标识符。

## 21.6

内衣可以显示制造商标识符,如下所示:

21.6.1 一个不大于 20cm<sup>2</sup> 的制造商标识符可以出现在汗衫或运动胸罩的正面和/或背面一次,位于领区以外的任何地方。

21.6.2 一个不大于20cm<sup>2</sup>的制造商标识符只能出现一次  
内衣、内裤或保暖短裤上的任何地方。

21.6.3 一个不大于10cm<sup>2</sup>的技术标签可在其上展示一次。  
每件内衣,在任何位置。

21.6.4 每件内衣上可在任何位置贴上两个优质封条,一个不大于 10cm<sup>2</sup> ,另一个不大于 5cm<sup>2</sup> ,每种情况下不得超过一次。



# 22 特殊装备

## 22.1

球员在这些涵盖的比赛期间出于医疗原因使用的设备

法规 例如防护帽、防护面罩、膝盖和

手臂保护器、眼镜和医疗石膏或夹板 - 必须：

### 22.1.1 经国际足联、比赛专员或比赛官员批准

使用前；

### 22.1.2 不得出现玩家的姓名或号码或其任何缩写；

和

### 22.1.3 不显示任何团队标识符、制造商标识符、装饰性

元素或其他词语或标记,除非国际足联或比赛专员

或比赛官员允许。

## 22.2

玩家可以佩戴电子表演和跟踪系统设备

在本规则所涵盖的比赛期间,如下：

### 22.2.1 它们必须经过国际足联可穿戴电子性能和跟踪系统质量计划的认证和批准才能使用。

### 22.2.2 它们必须穿在球衣下面并且（除非国际足联同意）

不得突出衬衫之外。

### 22.2.3 它们不得危及任何球员或比赛官员的安全,无论其形状、构造方式、材料

使用过,或以其他方式。

### 22.2.4 他们可以显示玩家的姓名和号码一次。

### 22.2.5 他们不得展示任何团队标识符、制造商标识符、装饰元素或赞助商广告。



球员姓名和号码仅艺术。  
22.2.4



不得突出衬衫图  
案之外。22.2.2

## 第五部分 :非游戏项目

# 23正装

### 23.1

球队官员可以穿着正式服装,球员在比赛前后可以穿着正式服装,例如衬衫、夹克、领带、西装裤、裙子和/或背心

(“正式服装”)显示以下内容:

23.1.1 团队标识符不大于100cm<sup>2</sup> ,任何位置和数量。

23.1.2 国际足联优胜者之星,但仅限于与球队徽章或球队标志相邻的情况。每颗星星的直径不得超过 2 厘米,并且各个星星的间距不得超过 2 厘米。

### 23.2

正装上不得显示或粘贴任何制造商标识符或赞助商广告。



# 24 外套

## 24.1

球队官员以及球员在比赛前后可以穿着训练衬衫、国歌夹克、赛前仪式服装、连帽衫、T 恤、Polo 衫、运动衫、运动裤、短裤、冬裤、雨衣和/或其他形式的外套（“外套”）。庆典服装不包括在外套的定义中。

## 24.2

每件外套可能显示:

24.2.1 任何规模、数量和位置的团队标识符;

24.2.2 国际足联优胜者之星,任何尺寸,必须与球队徽章或球队标志相邻。单独的星星间距不得超过 2 厘米;

24.2.3 最多五个制造商标识符,在任何位置,每个不大于  
20平方厘米;

24.2.4 (上半身外套)最多两个 MI 带,如下:

24.2.4.1 袖子末端周围;和

24.2.4.2 沿着肩缝或沿着侧缝或外缝,前提是在每种情况下,从正面或背面(如磨损时)观察时不完全可见;

24.2.5 (下半身外套)最多两个 MI 带,如下:

24.2.5.1 底部边缘周围;和

24.2.5.2 沿着侧缝或外缝,只要不是完全可见的  
从正面或背面观察(如磨损时)。

24.2.6 技术标签1个,位于任意位置,尺寸不大于10cm<sup>2</sup>;

24.2.7 两个质量封条,在任意位置,一个不大于10cm<sup>2</sup>,另一个不大于5cm<sup>2</sup>;和

24.2.8 对方球队的队名或国旗（须经对方同意）、比赛日期、比赛主办城市或国家名称,总尺寸不得超过50cm<sup>2</sup>并且任何字母和数字不大于

2厘米;

前提是球队代表团成员在赛场附近所穿的外套不得破坏球员所穿比赛装备或比赛官员在赛场上所穿服装的明显独特性。

### 24.3

对于 FIFA 决赛,任何外套上均不得展示赞助商广告,但代表俱乐部参加比赛的球队代表团所穿的上半身外套除外,其正面或背面的赞助商广告不得超过 20 平方厘米,前提是已经国际足联批准。

最大制造商标识符20cm<sup>2</sup>  
艺术。 24.2.3



最大制造商标识符20cm<sup>2</sup>  
艺术。 24.2.3



MI 频段最  
大值8厘米宽的艺  
术。 24.2.4



MI 频段最  
大值8厘米宽的艺  
术。 24.2.5



# 25热身和替换号码布

## 25.1

在 FIFA 决赛中,FIFA 将为每支球队(不同球队)提供号码布。  
每支球队的颜色),由球员在比赛日热身时穿着  
在被替换上场之前,由替补球员上场。

## 25.2

在 FIFA 决赛以外的比赛中,球队使用的号码布:

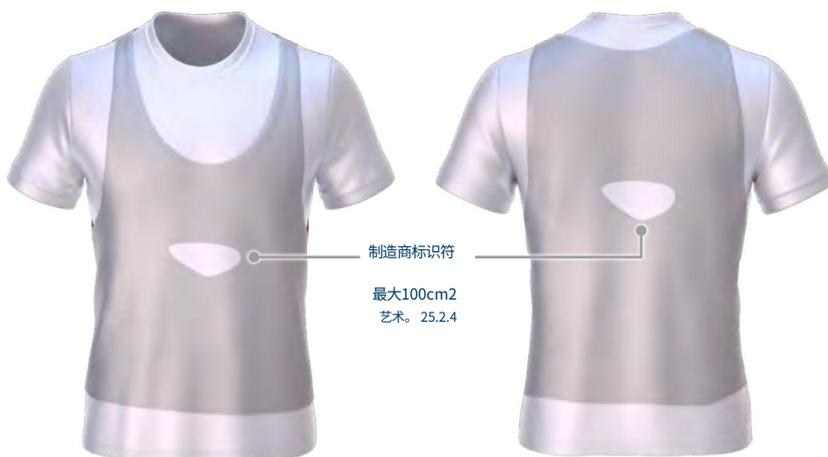
25.2.1 颜色必须与两队球衣明显区分  
以及比赛官员所穿的衬衫;

25.2.2 不得显示玩家的姓名或号码或任何缩写  
其中;

25.2.3 可以显示一个或多个任意大小和数量的团队标识符,并且  
在号码布上的任何位置;

25.2.4 可以显示一个不大于100cm<sup>2</sup>的制造商标识符,一次  
在号码布正面的任何位置,以及一旦在号码布正面的任何位置  
围兜背面;和

25.2.5 不得展示任何赞助商广告。



## 26包袋和其他物品

### 26.1

对于 FIFA 决赛,FIFA 可能会提供袋子 (例如球网和/或医疗袋)供球队代表团使用。这些包可能会显示国际足联标志和/或相关比赛的标志和/或标识符。球网还可能显示比赛用球官方供应商的图形制造商标识符。如果国际足联指示,各代表团必须使用此类袋子,不得使用任何其他类似物品。

### 26.2

控制区内各代表团在FIFA决赛中使用的包 (包括医疗包、装备包和球网) :

26.2.1 可以在任意位置和任意数量显示队伍标识 (每种情况下不大于100cm<sup>2</sup>) ;

26.2.2 仅在设备包的情况下,可显示一个制造商标识符不大于20cm<sup>2</sup>,一次,在任何位置;和

26.2.3 不得展示任何赞助商广告。



### 26.3

团队代表团成员在受控范围内使用的任何其他项目

FIFA 决赛中的区域 (例如,包括个人设备、个人包、配饰服装和其他时尚配饰) :

26.3.1 可以以任何位置、大小和数量显示团队标识符;

26.3.2 不得展示制造商标识符或赞助商广告,或包含任何与制造商、赞助商或其他第三方建立关联的内容,或构成促销或任何其他商业信息的内容;和

26.3.3 不得以国际足联认为可能构成伏击营销的方式使用。

不可见  
制造商标识符  
或者  
赞助广告艺术。 26.3.2



# 27

## 庆祝服装

### 27.1

球队可以穿着纪念其获得 FIFA 决赛资格或获胜的 T 恤（“庆典服装”）。庆祝服装：

27.1.1 必须全部由同一制造商制造；

27.1.2 可以以任何尺寸、位置和数量显示团队标识符；

27.1.3 可以提及资格或胜利的事实,但不得展示任何国际足联标志和/或徽标或比赛标识符,除非制造商已获得国际足联正式许可这样做；

27.1.4 可以展示任何尺寸的国际足联优胜者之星,这些星星必须与球队徽章或球队标志相邻展示,每颗星星之间的距离不超过2厘米；

27.1.5可以在任意位置显示一个制造商标识符,但不大于20cm<sup>2</sup> ;和

27.1.6 不得展示任何赞助商广告。

### 27.2

在 FIFA 决赛中,庆祝服装只能在下列 FIFA 官方活动发生后才可以在赛场上穿着（在此期间球队必须穿着他们在相关比赛中所穿的球衣）：

27.2.1奖杯颁发；

27.2.2 国际足联官方照片；和

27.2.3 官方媒体露面。

## 第六部分:国际足联沙滩足球比赛的服装和装备 比赛和五人制足球比赛

### 28沙滩足球

#### 28.1

球队中的每位球员都参加了 FIFA 沙滩足球比赛:

28.1.1 必须穿着符合第二部分和第13条规定的衬衫;

28.1.2 必须穿着符合第二部分和第十四条规定的短裤;和

28.1.3 可以佩戴沙滩足球足部固定装置(包括其他支撑绷带、额外的袜子以及《国际足联沙滩足球比赛规则》第4条规定的类似物品) 10:

28.1.3.1 具有任何颜色;

28.1.3.2 不显示任何球队标识符或球员姓名或号码;

28.1.3.3 包括以下内容,每种情况一次,但只能以与缠足的其余部分融为一体的方式,并且在 5m 之外看不到:

(a) 一个不大于20cm<sup>2</sup>的制造商标识符;

(b) 不大于10cm<sup>2</sup>的技术标签1个;和

(c) 两个质量封条,一个不大于 10cm<sup>2</sup>,大于 5cm<sup>2</sup>;和 , 另一个没有

28.1.3.4 否则,请勿展示任何具有商标功能、与制造商、赞助商或其他第三方产生关联的内容,或者构成促销或任何其他商业信息的内容。

---

10 比赛规则禁止在沙滩足球比赛中穿鞋。

## 28.2

国际足联沙滩足球比赛代表团的每位成员都可以穿着或使用第四部分和第五部分中提到的任何可选服装或装备。

# 29五人制足球

## 29.1

参加 FIFA 五人制足球比赛的球队中的每位球员必须穿着：

29.1.1 符合第二部分和第13条规定的衬衫；

29.1.2 符合第二部分和第十四条规定的短片；

29.1.3 符合第二部分第十五条规定的袜子；和

29.1.4 符合国际足联五人制足球比赛规则第 4 条的室内鞋（帆布或软皮训练鞋或带有橡胶或类似材料鞋底体操鞋）。

## 29.2

此外,参加国际足联五人制足球比赛的球队的守门员可以穿着符合国际足联五人制足球比赛规则第 4 条的加垫长裤,并满足与以下相同的要求（根据需要进行修改,以适应不同的情况）:第 14 条适用于 Shorts。

## 29.3

国际足联五人制足球比赛代表团的每位成员都可以穿着或使用第四部分和第五部分中提到的任何可选服装或装备。

## 第七部分:FIFA eFootball 的服装和装备 比赛

### 30—般规定

#### 30.1

每位代表会员协会或俱乐部参加 FIFA 电子足球比赛的电子足球运动员必须穿着:

30.1.1 一件完全符合第二部分和第 13 条规定的衬衫 (除非它可能  
仅在允许的情况下显示球员号码和/或 FIFA 官方徽章  
根据第31条);或者

30.1.2 完全符合第二部分和第 31 条要求的球衣 (“eFootball  
衬衫”)。

#### 30.2

代表 eFootball 俱乐部参加 FIFA eFootball 比赛的每位 eFootball 球员必须穿着完全符合第二部分要求的 eFootball 衬衫  
(将“俱乐部”读作“eFootball Club”)和第 31 条。

#### 30.3

每位不代表会员协会或俱乐部或 eFootball 俱乐部参加 FIFA 个人 eFootball 比赛的 eFootball 运动员  
容量必须穿着完全符合第二部分要求的 eFootball 衬衫,并且  
第 31 条 (不包括第 31.5 条)。

#### 30.4

在参加 FIFA 电子足球比赛时,电子足球运动员不得穿着任何遮挡或遮挡其球衣或电子足球球衣 (如  
适用)的物品。  
eFootball 球员在其球衣或 eFootball 球衣下面穿的任何内衣必须:

30.4.1 由制造 eFootball 球衣的制造商制造;和

30.4.2 不得在 eFootball 球衣的外部或下方可见,或者,如果  
可见的:

30.4.2.1 必须与 eFootball 球衣颜色相同;和

30.4.2.2不得显示任何团队标识符、制造商标识符、  
或装饰元素。

### 30.5

如果参加 FIFA 电子足球比赛的球队代表团成员选择要在 FIFA 电子足球比赛期间佩戴头套或任何外套,头套必须符合第 32 条 (电子足球帽)或

第 19B 条 (其他允许的头饰) (如适用)和外套必须符合第 33 条 (外衣)。

### 30.6

除上述规定外,在参加国际足联电子足球比赛时,代表团成员可以穿着任何种类的衣服和任何种类的鞋类,只要它不显示任何赞助商广告即可。

### 30.7

非服装设备 (例如控制器)的项目将在其他地方讨论,不在本条例之内。

## 31 EF 足球衫

### 31.1

在本文第 31 条中,术语“背部区域”、“胸部区域”、“衣领区域”、“自由区域”、“前部区域”、“肩点”、“肩缝”、“袖子”和“躯干区域”的含义为第 13.1 条中的这些术语。

### 31.2

颜色) :

31.2.1 eFootball 球衣可以是任何颜色。第 6 条不适用于电子足球衫。

### 31.3

姓名:

31.3.1 电子足球运动员的姓名 (就本第七部分而言,指 eFootball 玩家的名字或注册的玩家代号在相关 FIFA eFootball 比赛之前与 FIFA 联系)必须显示在eFootball 球衣背面区域的顶部,其顶部边缘距离颈部开口以下不超过 8 厘米。

31.3.2 字母高度必须在5厘米至7.5厘米之间。

## 31.4

数字:

31.4.1 eFootball 球衣不得显示任何 eFootball 球员号码。

## 31.5

团队标识符:

31.5.1以下球队标识符之一可能会显示在eFootball 球衣的胸部区域内:

31.5.1.1 队徽 不大于100cm<sup>2</sup> ;

31.5.1.2 队徽 不大于100cm<sup>2</sup> ;

31.5.1.3 球队名称或球队昵称 不大于12cm<sup>2</sup>,字母不高于2cm; , 与

31.5.1.4 国家名称或俱乐部名称或 eFootball 俱乐部名称 (字母不高于  
适用) 不大于12cm<sup>2</sup>大于2cm;或者 ,

31.5.1.5 国旗或区旗或国徽 (如适用)  
不大于25cm<sup>2</sup> 。

31.5.2 eFootball袖子上不得显示球队标识  
衬衫。

31.5.3 eFootball 球衣后部领区中央可显示一个不大于 20cm<sup>2</sup> 的球队识别码。任何字母或数字的高度  
不得超过 2 厘米。

31.5.4 根据第 10.4 条,球队标识符可以作为装饰元素的一部分显示在 eFootball 球衣上。

31.5.5 根据第 5.5 条,作为特殊制造技术的一部分,一个球队标识符可以显示在 eFootball 球衣上。使用  
的颜色必须与 eFootball 球衣的颜色融为一体。

### 31.6

#### 国际足联徽章：

31.6.1 每支球队的每位 eFootball 运动员必须在eFootball 球衣的右袖上展示FIFA 为自由区相关 FIFA eFootball 比赛提供的 FIFA 赛事徽章,以及 FIFA 在自由区提供的任何其他 FIFA 赛事徽章。 eFootball 球衣左袖区域。



31.6.2 除非国际足联就任何未来的国际足联电子足球比赛另有许可,否则国际足联世界冠军徽章不得在  
任何 FIFA 电子足球比赛中的任何服装。

## 31.7

国际足联获奖者之星:

31.7.1 FIFA 优胜者之星可以佩戴在代表会员协会参加球队形式的 FIFA eFootball 比赛的球队的球衣或 eFootball 球衣 (如适用)上,以纪念获胜者的号码

该会员协会之前获胜的次数  
国际足联电子足球比赛。星星可能会显示在胸部区域,但仅当与团队徽章或团队符号相邻时,每颗星星直径不大于2cm,多颗星星间距不大于相距2厘米以上。

31.7.2 FIFA 优胜者之星不得显示在以下穿着的 eFootball 衬衫上:  
由俱乐部、电子足球俱乐部和/或参加的 FIFA 电子足球比赛以个人身份参加电子足球运动员。

## 31.8

队长袖标:

31.8.1 对于以团队形式进行的 FIFA 电子足球比赛,队长只有国际足联提供的情况下,每支球队的队长才可以佩戴队长袖标。如果国际足联规定队长袖标可供选择,则队长应佩戴与其所佩戴的袖子形成鲜明对比的那一款。

## 31.9

制造商标识符:

31.9.1可以显示一个不大于20cm<sup>2</sup>的制造商标识符一旦出现在eFootball 球衣的胸部区域。

31.9.2袖子上不得显示制造商标识符电子足球衬衫。

31.9.3 MI 频段可以同时包含在左侧和右侧 eFootball 球衣的右侧 (两侧有相同的 MI Band) , 如下:

31.9.3.1 袖子末端周围;或者

31.9.3.2 沿着eFootball 球衣的肩缝或者沿着eFootball 球衣的侧缝或外缝,前提是在任何一种情况下,当从正面或背面观看 eFootball 球衣(穿着时)时,它都不是完全可见的。

31.9.4 eFootball 球衣的正面或背面可包含一个不大于 10cm<sup>2</sup> 的技术标签,其顶部边缘距 eFootball 球衣底部边缘不超过 15cm。

31.9.5 除衣领区或胸部区域或袖子外,eFootball 球衣上的任何位置均可包含一个不大于 10cm<sup>2</sup> 的质量封条,且其顶部边缘距 eFootball 球衣底部边缘不超过 15cm。

31.9.6除了衣领区、胸部区或袖子之外,eFootball 球衣上的任何地方都可以包含一个不大于 5cm<sup>2</sup> 的质量印章。

### 31.10

#### 赞助商广告:

31.10.1 不允许在会员协会参加的任何 FIFA 电子足球比赛中穿着的电子足球衬衫上投放赞助商广告。

31.10.2 俱乐部、eFootball 俱乐部和/或 eFootball 球员以个人身份参加 FIFA eFootball 比赛时,允许在 eFootball 衬衫上投放赞助商广告,具体如下:

31.10.2.1 赞助商 两个赞助商的广告可以展示在胸部区域底部和躯干区域顶部的交叉处,最大总尺寸为400cm<sup>2</sup>。

31.10.2.2 赞助商 同一或其他赞助商的广告可以展示在后面区域,从球员姓名下方至少 35 厘米开始,最大尺寸为 200 厘米<sup>2</sup>。

31.10.2.3 赞助商 同一或其他赞助商的广告可以沿着两个袖子自由区上方的肩缝展示,最大尺寸(每种情况)为 50cm<sup>2</sup>。

赞助商广告 (会员协会除  
外)最多每个袖子上50cm<sup>2</sup>。  
31.10.2.3



赞助商广告 (会员协会除  
外)最多400cm<sup>2</sup>艺术。  
31.10.2.1

赞助商广告与  
eFootball 球员姓名或玩家标签艺术  
之间至少间隔 35 厘米。 31.10.2.2

赞助商广告 (会员协会除  
外)最多200cm<sup>2</sup>艺术。  
31.10.2.2



自由区

MI 频段最  
大值8厘米宽的艺术。  
31.9.3

# 32顶足球帽

## 32.1

FIFA eFootball 比赛中球队代表团成员可以佩戴由同一制造商制造且尺寸、颜色和/或其他外观相同或不同的帽子（均称为“eFootball 帽”）。

## 32.2

eFootball Caps 上不得显示姓名或号码。

## 32.3

团队标识符：

32.3.1 以下球队标识符之一可以在 eFootball 帽子上的任何位置显示一次：

32.3.1.1 队徽 不大于50cm<sup>2</sup>；

32.3.1.2 队徽 不大于50cm<sup>2</sup>；

32.3.1.3 球队名称或球队昵称 不大于12cm<sup>2</sup>,字母不高于2cm; , 与

32.3.1.4 国家名称或俱乐部名称或 eFootball 俱乐部名称（字母不高于  
适用） 不大于12cm<sup>2</sup>大于2cm;或者 ,

32.3.1.5 国旗或区旗或国徽（如适用）  
不大于25cm<sup>2</sup>。

## 32.4

国际足联获奖者之星：

32.4.1 国际足联获奖者之星可以佩戴在代表会员协会参加国际足联电子足球比赛的球队电子足球帽上,以纪念该会员协会之前赢得国际足联电子足球比赛的次数。FIFA 获胜者的星星必须与球队徽章或球队标志相邻,每颗星星的直径不超过 2 厘米,多颗星星的间距不超过 2 厘米。

32.4.2 FIFA 获胜者之星不得显示在以个人身份参加的俱乐部、eFootball 俱乐部和/或 eFootball 运动员参加的 FIFA eFootball 比赛中所佩戴的 eFootball 帽子上。

### 32.5

制造商标识符:

以下内容可能会在 eFootball 上的任何位置显示,每种情况一次帽:

32.5.1 一个制造商标识符不大于 $20\text{cm}^2$ 。

32.5.2 技术标签一张不大于 $10\text{cm}^2$ 。

32.5.3 两个优质密封件,一个不大于  $10\text{cm}^2$ ,不大于 ,另一个没有更大  $5\text{cm}^2$ 。

### 32.6

不允许在任何 FIFA 电子足球比赛中佩戴的电子足球帽上投放赞助商广告。



# 33外套

## 33.1

代表团成员可以穿着符合以下规定的外套  
第 24 条 参加 FIFA 电子足球比赛时。

## 33.2

每件外套可能显示:

33.2.1 一个团队标识符不大于100cm<sup>2</sup> , 在任何位置;

33.2.2 一个制造商标识符不大于20cm<sup>2</sup> , 在任何位置;

33.2.3 (上半身外套)最多两个 MI 带,如下:

33.2.3.1 袖子末端周围;和/或

33.2.3.2 沿着肩缝或沿着侧缝或外缝,在每种情况下,当观察时它不是完全可见的

从前面或后面(如磨损时);

33.2.4 (下半身外套)最多两个 MI 带,如下:

33.2.4.1 底部边缘周围;和/或

33.2.4.2 沿着侧缝或外缝,前提是在每种情况下都不是  
从正面或背面观察时完全可见(如佩戴时);

33.2.5 技术标签一张不大于10cm<sup>2</sup> , 在任何位置;和

33.2.6 两个质量密封件,每箱一次,一个不大于 10cm<sup>2</sup>,且  
其他不大于5cm<sup>2</sup> , 并且他们都没有顶部边缘  
距离外套商品底部边缘超过 15 厘米。

## 33.3

国际足联获奖者之星:

33.3.1 FIFA 优胜者之星可以显示在球队的外套上

代表会员协会参加国际足联电子足球比赛,以纪念会员协会参加国际足联电子足球比赛的次数

该问题此前曾赢得过 FIFA 电子足球比赛。FIFA 获胜者的星星必须与球队徽章或球队标志相邻,每颗星星的直径不超过 2 厘米,多颗星星的间距不超过 2 厘米。

33.3.2 FIFA 获胜者之星不得显示在俱乐部、eFootball 俱乐部和/或以个人身份参加的 eFootball 球员参加的 FIFA eFootball 比赛中所穿的外套上。

### 33.4

#### 赞助商广告:

33.4.1 赞助商广告不得出现在任何 FIFA 所穿的外套上  
由会员协会举办的电子足球比赛。

33.4.2 俱乐部、eFootball 俱乐部和/或 eFootball 球员以个人身份参加 FIFA eFootball 比赛时所穿的外套上允许出现赞助商广告,具体如下:

33.4.2.1 赞助商 一个赞助商的广告可以展示在任何上身外套的后部区域,最大尺寸为200cm<sup>2</sup>。

33.4.2.2 赞助商 同一或其他赞助商的广告可以显示在任何下身外套的制造商标识符下方,最大尺寸为 50cm<sup>2</sup>。



赞助商广告  
(会员协会除外)最多  
200cm<sup>2</sup>艺术。 33.4.2.1



团队徽章上限  
100cm<sup>2</sup>艺术。  
33.2.1



最大制造商标识符20cm<sup>2</sup>  
艺术。 33.2.2

赞助商广告  
(会员协会除外)最多  
50cm<sup>2</sup>艺术。 33.4.2.2



MI 频段最大  
大值8厘米宽的艺术。  
33.2.4

## 第八部分 :比赛官员和比赛支持人员

## 34 名比赛官员

### 34.1

比赛官员在主持 FIFA 决赛、FIFA 电子足球比赛和 (如适用)FIFA 预赛时,必须穿着 FIFA 官方球衣并使用 FIFA 提供的官方装备,包括在 FIFA 指定的袖子上展示 FIFA 提供的任何 FIFA 官方赛事徽章 (无论是否贴在装备上)或显示在臂章上)。

### 34.2

国际足联将为比赛官员提供不同颜色的球衣,以帮助避免与任何一支球队的比赛球衣发生任何冲突。在场上主持特定比赛的比赛官员必须穿着相同的装备。

### 34.3

在控制区内时,比赛官员不得穿着未经国际足联提供或未经国际足联批准的任何装备或服装。

### 34.4

比赛官员的球衣可以显示制造商标识符,其程度与参加比赛的球队的比赛球衣受本规则的管辖相同。

### 34.5

国际足联可以在国际足联决赛和/或国际足联电子足球比赛和/或 (如适用)国际足联预赛中比赛官员所穿衬衫的袖子上放置赞助商广告。

# 35 名比赛支持人员

## 35.1

在 FIFA 决赛和 FIFA eFootball 比赛中,比赛支持人员必须穿戴官方装备并使用官方提供的装备由 FIFA 提供,包括展示 FIFA 提供的任何官方 FIFA 赛事徽章(无论是贴在套件上还是展示在臂带上)。

## 35.2

在 FIFA 决赛或 FIFA 电子足球比赛的比赛当天进入控制区域时,比赛支持人员不得穿戴任何装备或未经国际足联提供或以其他方式批准的服装。

## 35.3

国际足联可能会在比赛支持人员所穿的衣服上放置赞助商广告 FIFA 决赛和/或 FIFA 电子足球比赛的人员。

## 35.4

在国际足联预赛和国际友谊赛中,护送球员进入比赛场地的人员可以穿着所护送球员的比赛装备的复制品,但任何其他比赛支持人员的服装必须与球员的服装明显区分开来。

比赛官员。

制造商标识符  
不大于最  
大值。20平方  
厘米



国际足联可能会安排  
袖子上的赞助商广告



## 附件 A:解释规则和定义的词语以及 短语

# 1 解释规则

### 1.1

如果本条例的官方英文、法文、德文和/或西班牙文之间存在任何不一致,则以官方英文文本为准。

### 1.2

本条例中的图示和附件是本条例不可分割的一部分,但与本条例正文的规定不一致的,以本条例正文的规定为准。占上风。

### 1.3

本条例中,除另有明确规定外:

- (a) 表示单数的词语也包括复数,反之亦然;
- (b) 表示一种性别的词语也包括其他性别;
- (c) 所提及的部分、章节、条款或附件是指本条例的部分、部分、条款或附件,在每种情况下均经过不时修订;
- (d) 提及的“日”是指任何日历日;和
- (e) 由术语“包括”、“特别是”、“例如”、“例如”或任何类似表达引入的任何短语都是说明性的,并不限制这些术语之前的单词的含义。

## 2 定义的单词和短语

### 2.1

本条例中下列词语具有下列特殊含义：

**替代比赛装备** :球队穿着的比赛装备,作为首选比赛装备的替代品。一支球队可以拥有不止一套替代比赛装备。

**伏击营销** :任何实体或个人试图与竞赛和/或竞赛组织者建立未经授权的联系,或以未经明确授权的方式利用竞赛和/或竞赛组织者产生的商誉和宣传由竞赛主办方。

**庆典服装** :如第 27.1 条所定义。

**俱乐部** :属于或附属于会员协会的足球俱乐部,其代表队参加 FIFA Club World Cup™、FIFAE Club World Cup™ 和/或其他 FIFA 俱乐部比赛。

**俱乐部名称** :俱乐部的正式名称,包括该名称的标准化缩写。

**徽章** :由俱乐部或电子足球俱乐部代表的城市、城镇、村庄或地区的官方认可的纹章标志或象征。

**竞争** :如第 2.3 条所定义。

**联合会** :国际足联承认的属于同一大陆 (或可同化的地理区域)的一组会员协会。

**内容创作者** :与会员协会、俱乐部、eFootball 俱乐部或 eFootball 球员签约制作与 FIFA eFootball 比赛相关的视听内容的任何个人。

**控制区域** :如第 2.5 条所定义。

国家名称:由会员协会代表的国际社会认可的国家的正式名称,包括其标准化缩写。

装饰元素:如第 10.1 条所述。

主色:如第 6.3 条所定义。

eFootball Cap:如第 32.1 条中定义。

eFootball Club:定义见第 2.1 条。

eFootball 俱乐部名称: eFootball 俱乐部的正式名称,包括该名称的标准化缩写。

eFootball 球衣:如第 30.1 条所定义。

电子足球运动员:参加 FIFA 电子足球比赛的足球运动员。

FIFA:国际足球协会联合会。

FIFA赛事徽章:由FIFA提供的官方徽章,包括比赛徽章、FIFA生活足球徽章、官方活动徽章等,但不包括FIFA世界冠军徽章。

FIFA 电子足球竞赛:如第 2.3.4 条所定义。

FIFA 决赛:如第 2.3.1 条所定义。

国际足联预赛:定义见第 2.3.2 条。

FIFA 优胜者之星:定义见第 9.3 条。

FIFA 世界冠军徽章:由 FIFA 设计的特殊徽章,可提供给 FIFA 决赛或 FIFA 电子足球比赛各自的卫冕冠军。

首选比赛装备:球队通常作为首选穿着的比赛装备。

**成立年份:**会员协会、俱乐部或电子足球俱乐部成立的年份,以文字或图形显示。

**正式服装:**如第 23.1 条所定义。

**国际友谊赛:**会员协会国家代表队之间的比赛,不属于任何竞赛或联合会组织的任何其他竞赛的一部分,也不计入其中,但纳入国际足联的国际比赛日历。

**比赛法律:**指根据《国际足联章程》第 7 条制定的以下适用法律: (1) 国际足联颁布的足球协会法律; (2) 国际足联理事会颁布的国际足联五人制足球比赛规则; (3) 国际足联理事会颁布的《国际足联沙滩足球比赛规则》,每项规则均可能不时修订。

**制造商:**设计、生产(直接或通过非品牌被许可人)和销售本条例涵盖的服装和/或其他设备的公司。供应商或分销此类产品的其他实体不被视为制造商。

**制造商标识符:**表明相关产品由特定制造商制造的任何标记、文字、符号或装置。通常也称为“MI”。

**比赛:**英式足球、沙滩足球或五人制足球比赛或电子足球比赛。

**比赛专员:**由国际足联任命和委托的官方比赛专员,负责监督比赛的有序组织并确保国际足联的规定和指示得到遵守。

**比赛官员:**裁判员、助理裁判员、VAR 团队、国际名单上的第四官员以及任何其他指定的比赛官员。

**比赛支持人员/人员:**球童、球童、护送球员和/或比赛官员进入比赛场地的人员、旗手以及比赛当天需要出现在控制区域的任何其他支持人员。

**会员协会:**经国际足联大会接纳为国际足联会员的协会。

**MI 带:** 图形形式制造商标识符的重复线性图案,相互连接或等距不超过 2 厘米,在不超过 8 厘米宽的连续带中,除非它包含在袜子上,在这种情况下,它可能宽度不超过5厘米。

**姓名:** 佩戴或使用该物品的玩家或电子足球运动员的姓名  
游戏装备或其他有问题的服装或设备;

**国旗:** 由会员协会代表的国家官方认可的国旗。

**号码:** 分配给穿着比赛装备或其他相关服装或装备的球员的官方号码。

**号码区:** 基于两位数号码尺寸的统一尺寸区域,位于球衣的后部区域 (以及前部区域,如果适用)和短裤的前部,即专门保留用于显示玩家号码。

**外场球员:** 除了守门员之外的任何球队成员。

**外套:** 如第 24.1 条所定义。

**允许的头罩:** 如第 19.6 条所定义。

**球员:** 由会员协会选派代表其国家代表队参加比赛或国际友谊赛的任何英式足球、沙滩足球或五人制足球运动员 (包括外场球员、守门员和替补球员),或由俱乐部选派为其效力的任何足球、沙滩足球或五人制足球运动员 (包括外场球员、守门员和替补球员)其团队参加俱乐部比赛。

**比赛装备:** 比赛期间球员在赛场上穿着的衬衫、短裤和袜子。

**质量印章:** 一种制造商标识符,是贴在物品上的标签、标签或类似元素,用于识别制造商并防止伪造物品,其中可能包含一个不大于 5cm<sup>2</sup> 的制造商标记。

**地区旗帜:** 由俱乐部或电子足球俱乐部代表的国家的州、省、州或类似地区的官方认可旗帜。

**规则:** 2022 年版 FIFA 装备规则。

**衬衫:** 球员在比赛期间穿着的衬衫,作为官方比赛装备的一部分,如第 13.1 条所述。

**短裤:** 球员在比赛期间穿着的短裤,作为官方比赛装备的一部分,如第 14.1 条所述。

**袜子:** 球员在比赛期间穿的袜子,作为官方比赛装备的一部分,如第 15.1 条所述。

**赞助商广告:** 宣传团队赞助商的任何类型的商业信息 (但当制造商是团队赞助商时,不包括制造商标识符)。

**球队:** 比赛或国际友谊赛中的首发球员和替补球员;或 (在上下文需要时)参加 FIFA 电子足球比赛的球队。

**球队代表团:** 首发阵容中的球员和被指定为比赛替补的球员,以及随队前往和在比赛控制区内的球队官员和任何其他球员;或 (在 FIFA 电子足球比赛中)电子足球运动员、其指定教练和内容创建者。

**球队徽章:** 由会员协会、俱乐部或电子足球俱乐部 (如适用)选择代表其球队的官方徽章、符号、标志或标识。

**球队标识符:** 会员协会、俱乐部或电子足球俱乐部 (如适用)用于识别其球队的任何基于图形或文本的功能。

**球队名称:** 通知国际足联的球队正式名称,采用会员协会或俱乐部或电子足球俱乐部所在国家的国家语言或任何其他国际足联官方语言,以及该名称的常用缩写

姓名。

**团队昵称:** 通常用于指代特定团队的描述性名称或名称。与团队相关的口号、活动或类似信息不应被视为团队昵称。

**球队官员:**所有教练、助理教练、经理、媒体官员、医务人员（医生、理疗师等）、代表以及由会员协会或俱乐部（如适用）指定支持球队的其他人员。

**团队口号:**通常使用和理解的简短描述性短语,用于提及团队的历史或身份。

**球队标志:**会员协会、俱乐部或电子足球俱乐部（如适用）用来正式代表其球队的任何符号或图形元素（队徽除外）。

**技术标签:**一种制造商标识符,制造商将其用作识别标签,以传达产品制造中使用的材料或方法。

**IFAB:**国际足球协会理事会。

**内衣:**如第 21.1 条所定义。

**VAR 团队:**位于 VOR 的视频助理裁判、助理视频助理裁判和其他支持人员。

**VOR:**视频手术室。

## 附件 B :批准程序

# 1 介绍

### 1.1

以个人身份参加比赛的会员协会、俱乐部、电子足球俱乐部或电子足球运动员不得使用或允许其团队代表团使用本条例涵盖的与比赛或国际友谊赛相关的任何比赛装备或其他服装或设备除非它完全符合本条例和任何其他适用的国际足联规则或条例的所有要求,和/或国际足联发布的任何通告、指南、指令和/或决定,并且仅包含根据本条例特别授权的元素。

### 1.2

如果国际足联规定任何比赛用具或其他服装或装备在任何比赛或国际友谊赛中使用前必须进行合规性审查,则不得使用该物品,除非国际足联审查了该物品的实物样本并提供了其合规性的书面确认(“国际足联批准”)。

- (a) 对于国际足联预赛,国际足联可将批准或拒绝批准的权力授予比赛专员或相关比赛组织者。
- (b) 对于国际友谊赛,国际足联可授予参赛会员协会或参赛会员协会联合会授予或拒绝批准的权力。

### 1.3

未经国际足联批准而使用任何需要国际足联批准的比赛装备或其他服装或设备均构成违反这些规定,即使该物品在所有方面均符合该规定。

### 1.4

国际足联可能会发布详细的指南和/或指示和/或表格来补充本附件 B,并协助提交初步审查或申请国际足联批准。然而,如果这些材料与本附录 B 不一致,则以本附录 B 为准。

## 2 提交样品进行初步审查

### 2.1

会员协会、俱乐部、电子足球俱乐部或电子足球运动员（或向会员协会、俱乐部、电子足球俱乐部或电子足球运动员提供相关物品的任何制造商）可以向国际足联提交比赛装备和其他需要国际足联批准的服装或装备的样品任何阶段都需要。

### 2.2

会员协会、俱乐部、eFootball 俱乐部或 eFootball Player（如适用）可以向 FIFA 发送电子文件（例如艺术品和/或产品规格）。

国际足联只会审查此类电子文件，前提是这些电子文件构成了样品物品的完整规格，并且在国际足联要求的情况下，包含了制造方法、所用材料和技术完整细节。会员协会、俱乐部、eFootball 俱乐部或 eFootball Player（如适用）也可以向 FIFA 发送每个此类物品的真人大小的实物样品。

### 2.3

国际足联将尽一切合理努力在收到后 30 个工作日内对每个项目进行初步审查。

### 2.4

国际足联可能会以不具约束力的方式作出回应，表明按照此类规格制造的物品是否有可能获得国际足联的批准。然而，此流程并不等同于或替代国际足联对适用于每场比赛的比赛装备和其他服装和装备的批准。相反，仍必须向国际足联批准提出正式申请，并且不得假定该申请的结果。不得基于不具约束力的指示或随后拒绝与该物品相关的国际足联批准申请而向国际足联提出索赔。

### 2.5

国际足联不会对不完整的初审申请进行审查。国际足联可以随时寻求其认为进行初步审查所需的任何进一步信息。

### 2.6

与提交初步审查相关的所有费用均由提交样品的一方承担。在任何情况下都无法从国际足联追回。

## 3 申请国际足联批准的时间表

### 3.1

会员协会、俱乐部、eFootball 俱乐部或 eFootball 球员（如适用）必须在适用的竞赛规则或相关通告中指定的截止日期之前提交 FIFA 批准申请。

### 3.2

或者，国际足联可以在特定比赛开始前指定一天或一段时间，对与该比赛相关的所有物品进行物理检查。

### 3.3

国际足联将在不损害流程完整性的情况下尽快合理地处理每份申请。国际足联将尽一切合理努力完成该流程，并在收到完整申请后 30 个工作日内做出决定。在任何情况下，如果国际足联尽一切合理努力仍无法在截止日期前完成任务，则国际足联不承担任何责任。

### 3.4

如果国际足联规定了提交特定比赛中使用的物品样品的截止日期，则它没有义务处理该截止日期之后收到的申请。

### 3.5

提交庆祝服装样品的截止日期不晚于穿着庆祝服装的比赛前 48 小时。

## 4 处理申请

### 4.1

国际足联批准申请必须包括寻求国际足联批准的物品的全尺寸实物样品,以及制造方法、所用材料和技术完整详细信息(如果国际足联提出要求)。

如果先前已就该项目提出过初步申请,则后续申请应注明先前提交的样品项目与现在提交的样品项目之间的任何差异。

### 4.2

国际足联将评估样本项目是否符合本条例中适用于该项目的每项规定。国际足联将本着善意、不带歧视的态度做出评估。其决定将是最终决定,不得上诉。

### 4.3

国际足联将通过目视检查来评估是否符合颜色要求。在认为适当的情况下,国际足联可以通过具有规定对比度参数的替代颜色测量技术来补充目视检查,例如使用分光光度计。

### 4.4

物品上显示的所有团队标识符、制造商标识符和其他相关特征将根据其最小和最简单的几何形状(例如正方形、长方形、三角形或圆形)进行测量,并且该形状的尺寸将使用适用的数学计算公式。为了计算表面积,将从边缘到边缘测量特征的最宽部分。特殊情况下,特征可以分为几个单独的几何形式。袜子、发带、头带和腕带的特征将在“穿着时”的基础上进行测量。

### 4.5

申请人可以向国际足联提交一份关于如何测量非标准类型的制造商标识符、球队标识符或其他特征的书面提案。

国际足联将全权决定是否遵循该提议。

## 4.6

当各个元素之间的距离不超过 0.5 厘米时,制造商标识符将作为单独的几何形状进行测量。

## 4.7

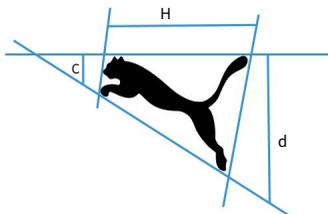
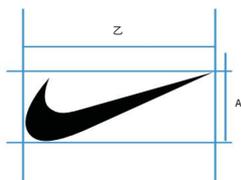
下图和相关描述提供了测量过程的示例:

(a) 制造商标志:

(i) Nike 标志尺寸的计算公式为:“a” x “b”

(ii) Puma 标志尺寸的计算公式为:(“c”+ “d” )/2 x “h”

(iii)阿迪达斯标志尺寸的计算公式为:(“b” x “h” )/2



(b) 制造商复合标志:

(i) 总大小是通过将两个单独区域的大小相加来计算的,测量方法如下:

(A) 字标尺寸,其计算公式为:

“a”× “b”

(B) 设计标记尺寸,其计算公式为:

“b”× “d”

(ii) 复合商标中的设计商标与文字商标之间的距离不得超过0.5厘米 (否则它们将被视为两个独立的制造商标识符)。



## 4.8

赞助商广告将使用赞助商品牌的以下较大表面积进行测量：(i) 赞助商广告的面积（如果直接印在球衣上或与球衣颜色相同的贴片上）；(ii) 如果补丁的颜色与衬衫的颜色不同，则补丁的面积。

当由多于一行可分离的文字组成或分别由徽标和文字组成时（各个元素之间的距离不得超过 5 厘米），它被测量为多个单独的几何形状。

(a) 中性补丁上的赞助商广告 – 赞助商广告尺寸使用中性补丁的公式计算：“a” x “b”



(b) 在彩色补丁上应用赞助商广告：

(i) 由单个组成部分组成的赞助商广告的大小使用以下公式计算：“a”x “b”



(ii) 包含多个组成部分的赞助商广告通过将两个单独部分的大小相加来衡量,计算方法如下:

- (A) 两个单词计算为 ( “a” x “b” )+( “c” x “d” )
- (B) 文字和徽标计算公式为 ( “a” x “b” )+(圆 “c”的面积)
- (C) 文字和徽标之间的距离 ( “d” )不得  
超过5厘米



# 5国际足联批准

## 5.1

国际足联的批准仅在以国际足联官方通讯形式书面授予时才有效。不得依赖以任何其他形式提供的任何批准。

## 5.2

国际足联批准的授予构成确认,即国际足联认为,相关项目完全符合本条例和任何其他适用的国际足联规则或条例以及任何通告、指南、指令和/或决定的所有要求国际足联颁发。

- (a) 国际足联不会考虑该项目是否符合所有适用的国家和跨国法律,并且国际足联批准的授予并不保证此类合规性。
- (b) 相关会员协会、俱乐部、eFootball 俱乐部或 eFootball 球员有责任确保该物品符合所有适用的国家和跨国法律。

## 5.3

除非另有规定,获得的国际足联批准对于在批准后的一个日历年内举行的所有比赛和国际友谊赛均有效。

## 5.4

如果国际足联的批准是有条件或有限制的,申请人必须严格满足这些条件和这些限制(例如批准在指定日期后失效),否则国际足联的批准将被撤销。

## 5.5

国际足联批准的任何授予均特定于国际足联审查的样本项目。

它不适用于所有规格与该样品项目不同的任何项目。对于任何此类不相同的项目,必须重新申请国际足联批准。未经国际足联单独批准而使用不相同的物品将构成违反本规定。

## 5.6

尽管获得了国际足联的批准,比赛官员仍保留决定球队在比赛期间是否可以使用任何物品的权利。除此之外,他们可能会订购要覆盖的物品的一部分和/或可能要求团队将其首选比赛装备和替代比赛装备中的比赛装备物品组合起来以满足他们的要求。

# 6拒绝国际足联批准

## 6.1

如果国际足联拒绝某项目的国际足联批准申请,它将给出拒绝的书面理由,以便申请人了解需要进行哪些更改才能获得该项目的国际足联批准。

