



GIU 2025_VI

RIGHTS **PROTECTION**

Giochi Olimpici e Paralimpici Invernali Milano Cortina 2026

INDICE

1. INTRODUZIONE	3
2. BRANDING E IP	5
3. PROTEZIONE DELLA PROPRIETÀ INTELLETTUALE DEI GIOCHI	9
4. PARTNERS & SPONSORS	11
5. ASSOCIAZIONE NON AUTORIZZATA	13
6. MEDIA	14
7. NEGOZI & ATTIVITÀ COMMERCIALI	21
8. DISTRIBUZIONE IN LOCO	22
9. MERCHANDISING	23
10. CONTRAFFAZIONE	24
11. DISPOSIZIONI LEGALI	27



INTRODUZIONE

Questo documento offre approfondimenti e chiarimenti per coloro che desiderano comprendere i privilegi intellettuali e commerciali associati a Milano Cortina 2026™, supervisionati dal Comitato Olimpico Internazionale (CIO) e dalla Fondazione Milano Cortina (OCOG).

È importante capire che questa è una panoramica generale e, sebbene fornisca esempi, non copre ogni possibile scenario. Il CIO e l'OCOG non possono affrontare ogni potenziale questione relativa a questi diritti.



IL COMITATO OLIMPICO INTERNAZIONALE (IOC)

In qualità di custode globale delle Olimpiadi, il CIO, insieme all'OCOG, gestisce tutti i diritti commerciali associati alle Olimpiadi Milano Cortina 2026. Ciò comprende i diritti intellettuali, la comunicazione mediatica, le attività promozionali, gli accordi di licenza, la vendita dei biglietti e altri interessi commerciali correlati.

LE OLIMPIADI INVERNALI MILANO CORTINA 2026

Le Olimpiadi rappresentano l'apice degli eventi multisportivi, affascinando pubblico e imprese in tutto il mondo. Le edizioni precedenti, come le Olimpiadi Invernali di Pechino 2022, hanno registrato record di ascolti. L'edizione Milano Cortina in arrivo promette di essere un evento con cui molti vorranno associarsi, che si svolgerà da febbraio a marzo 2026. Organizzare un evento così monumentale richiede un notevole impegno finanziario, e il CIO e l'OCOG dipendono fortemente dai loro partner, sponsor, collaboratori dei media e dalle città ospitanti per renderlo realtà.

L'EFFETTO A CATENA DELLE OLIMPIADI

Il CIO e l'OCOG, con la missione di promuovere l'unità globale attraverso lo sport, si assicurano che il successo delle Olimpiadi benefici i Paesi membri e l'ecosistema sportivo più ampio.

I profitti derivanti dall'evento sono canalizzati in diversi programmi, dall'educazione alla formazione tecnica e alle iniziative sanitarie. Attraverso strategie dedicate alla crescita olimpica, il CIO ha costantemente rafforzato i suoi Paesi membri, sia finanziariamente che nella definizione delle future direzioni.

Proteggere il marchio olimpico è essenziale per preservarne e migliorarne il valore intrinseco, garantendo i ricavi necessari per organizzare le Olimpiadi, sostenendo gli atleti e assicurando il futuro del Movimento Olimpico, consentendo nel contempo un uso appropriato e controllato del marchio per coinvolgere ed entusiasmare le comunità locali e internazionali e gli stakeholder delle Olimpiadi.



BRANDING & IP ASSETS

Il CIO e l'OCOG hanno creato una serie di elementi di branding, dai loghi e frasi ai simboli, che sono intrinsecamente legati alle Olimpiadi e al comitato stesso, denominati *"Proprietà Intellettuale Ufficiale"*.

Questa suite è protetta in Italia e a livello globale da una serie di strumenti legali, tra cui diritti d'autore, marchi registrati e altre normative pertinenti.

Queste disposizioni legali proteggono le Olimpiadi da riproduzioni non autorizzate e da possibili adattamenti ingannevoli dei loro beni intellettuali.

Solo coloro che sono ufficialmente affiliati con il CIO e l'OCOG possono sfruttare commercialmente questi beni.

Se non sei un partner ufficiale ma desideri diventare un licenziatario o uno sponsor, utilizzare il simbolo o altri marchi per qualsiasi motivo, consulta: <https://milanocortina2026.olympics.com/it/diventa-licenziatario/>

Questa non è una lista esaustiva di tutti i beni intellettuali. Per una suddivisione dettagliata in una regione specifica, è consigliabile consultare un professionista del settore.



Emblema Olimpico 2026

Emblema Paralimpico 2026

Marchio verbale 2026



26 MILANO CORTINA 2026 

26 MILANO CORTINA 2026 

Proprietà Olimpiche



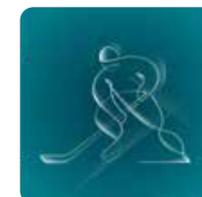
Mascottes



Italia Team



Designs





PROTEZIONE DELLA P.I. DEI GIOCHI

PROTEZIONE DELLA PROPRIETÀ INTELLETTUALE DEI GIOCHI

Il CIO e l'OCOG concedono specifici privilegi commerciali, che comprendono aree come copertura mediatica, vendita dei biglietti, servizi per gli ospiti, marketing e altre attività promozionali correlate, a un gruppo selezionato di partner ("Partner Ufficiali") provenienti da diversi settori a livello globale.

Questi Partner Ufficiali svolgono un ruolo fondamentale fornendo risorse finanziarie essenziali, garantendo il successo dell'esecuzione dei Giochi e facilitando la crescita dello sport a livello globale. Tuttavia, questi partner impegnano le loro risorse solo se possono avere diritti esclusivi sui Beni di Proprietà Intellettuale Ufficiali e altri privilegi commerciali.

Se tale esclusività fosse compromessa, ossia se l'identità del marchio dei Giochi non fosse protetta e qualsiasi entità potesse utilizzare liberamente i Beni di Proprietà Intellettuale Ufficiali, il valore di questi diritti sarebbe gravemente ridotto. Ciò scoraggerebbe i potenziali partner, quindi preservare i privilegi commerciali del CIO è fondamentale per il successo nell'organizzazione dei Giochi.





PARTNERS & SPONSORS



Worldwide Olympic and Paralympic Partners



Olympic and Paralympic Premium Partners



Olympic and Paralympic Partners



Olympic and Paralympic Sponsors



Official Supporters



Official Hospitality Provider

ON LOCATION

Media Rights Partners

I Licenziatari dei Diritti Media sono entità a cui sono stati concessi determinati diritti media per i Giochi in un territorio o in più territori specifici. Questi diritti media possono includere quanto segue:

OLPs con Marchio – Prodotti ufficiali che riportano la **Proprietà Intellettuale Ufficiale e i marchi del Licenziatario** (azienda).

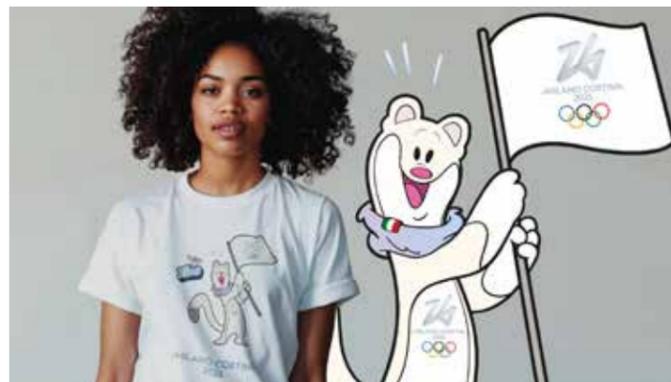


Moka Bialetti

I Licenziatari con Marchio e i Licenziatari senza Marchio

Le entità a cui il CIO e l'OCOG hanno concesso o concederanno il diritto di sviluppare, produrre e vendere prodotti con i marchi ufficiali – **Prodotti Ufficialmente Licenziati (OLPs)**.

OLPs senza Marchio – Prodotti ufficiali che riportano solo la **Proprietà Intellettuale Ufficiale**.



Fanatics

Hospitality & Ticketing

Le seguenti aziende sono state designate come titolari esclusivi dei diritti per i pacchetti di Hospitality:



OnLocation



**ASSOCIAZIONE
NON AUTORIZZATA**

CELEBRARE I GIOCHI EVITANDO ASSOCIAZIONI NON AUTORIZZATE – AMBUSH MARKETING

Godere dei Giochi senza utilizzare la Proprietà Intellettuale Ufficiale o stabilire un legame commerciale non autorizzato con l'evento è vitale per il Movimento Olimpico e per la protezione dei Diritti Commerciali.

Se da un lato il CIO e l'OCOG incoraggiano il massimo coinvolgimento del pubblico e delle aziende nei Giochi Olimpici, dall'altro è nell'interesse di entrambi e, più in generale, del Movimento Olimpico, evitare il più possibile l'uso della loro proprietà intellettuale da parte di entità che non hanno sostenuto il costo della sponsorizzazione.

Le attività che stabiliscono una connessione commerciale inappropriata non sono consentite e possono essere oggetto di procedimenti legali.

Questo legame commerciale inappropriato si forma quando un'entità implica un'associazione con il CIO, l'OCOG o i Giochi, magari utilizzando la Proprietà Intellettuale Ufficiale o creando in altro modo l'illusione di essere un Partner Ufficiale, come uno sponsor o un licenziatario.





MEDIA

Media Stampati e Digitali

Qualsiasi utilizzo editoriale legittimo, come contenuti che trattano esplicitamente dei Giochi, non crea un collegamento non autorizzato.

Tuttavia, la Proprietà Intellettuale Ufficiale non deve essere utilizzata come elemento principale del layout di una pubblicazione, né come parte del marchio di una pubblicazione, o impiegata indipendentemente, in posizione fissa, o in modo ripetitivo su un sito web (specialmente quando l'uso continuativo della Proprietà Intellettuale Ufficiale appare in un angolo di un'edizione speciale, o su pagine web consecutive di una specifica sezione di un sito, poiché tale uso potrebbe suggerire un endorsement da parte del CIO e/o dell'OCOG).

Uso commerciale

la Proprietà Intellettuale Ufficiale non deve essere utilizzata in combinazione con, o nelle immediate vicinanze, di un logo aziendale o riferimenti commerciali come:

- "Presentato da..."
- "Sponsorizzato da..."
- "Portato a voi da..."



Posts

Sebbene in generale ai fan sia consentito utilizzare la Proprietà Intellettuale Ufficiale pur senza fini commerciali, è meglio tuttavia essere cauti: un uso eccessivo della Proprietà Intellettuale Ufficiale potrebbe, inavvertitamente, suggerire un'affiliazione con i Giochi/CIO/OCOG.

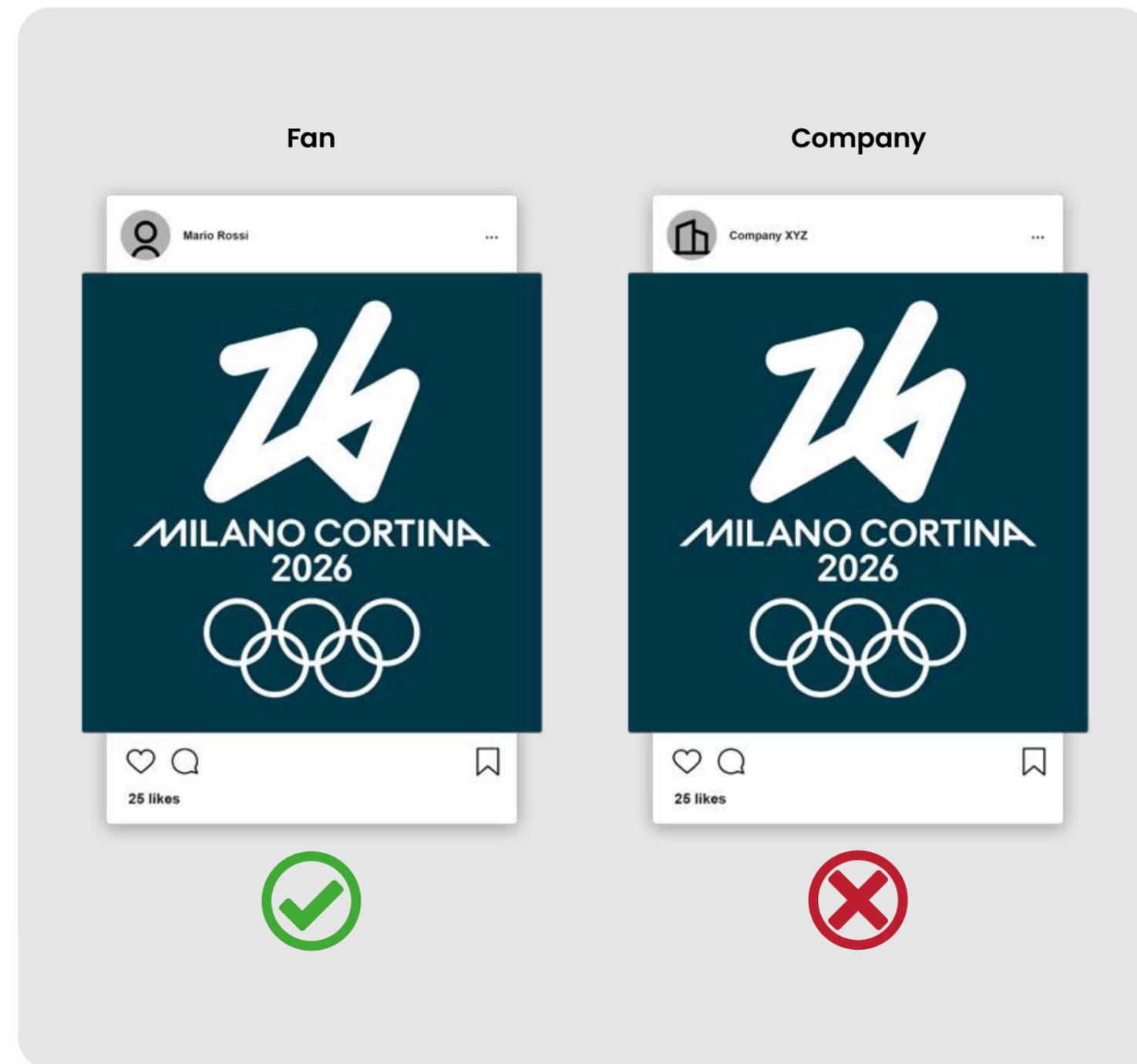
L'uso da parte delle aziende è invece strettamente vietato, poiché potrebbe suggerire un'affiliazione con i Giochi.

Hashtags and Shares

I fan possono ritwittare o condividere contenuti ufficiali del CIO o degli account associati senza trarne vantaggio commerciale. Tuttavia, ritwittare o condividere contenuti ufficiali per scopi commerciali è un privilegio riservato esclusivamente ai Partner e agli Sponsor.

I fan generalmente hanno la libertà di utilizzare la Proprietà Intellettuale Ufficiale nei hashtag senza ottenere guadagni commerciali.

Al contrario, quando un'azienda fa lo stesso per ottenere vantaggi commerciali e attirare l'attenzione sul proprio profilo, stabilisce un legame commerciale con i Giochi e/o il CIO. Di conseguenza, questo uso è strettamente riservato al CIO e ai titolari dei diritti del CIO.



Mobile Services - APPS

L'utilizzo della Proprietà Intellettuale Ufficiale o dei contenuti broadcast nelle app e nei servizi online per scopi commerciali è vietato.

Non è consentito utilizzare la Proprietà Intellettuale Ufficiale o i contenuti broadcast per scopi commerciali all'interno di applicazioni e/o altri servizi mobili/internet.

È permesso un utilizzo generico e descrittivo, a condizione che non crei confusione riguardo all'associazione del servizio con i Giochi, il CIO o l'OCOG.

I nomi o i titoli di tali servizi o applicazioni (app) non devono integrare alcuna Proprietà Intellettuale Ufficiale in un modo che possa implicare un endorsement da parte del CIO, come l'utilizzo di "Milano Cortina 2026" o degli Emblemi Ufficiali.



Domini, URL e Siti Internet

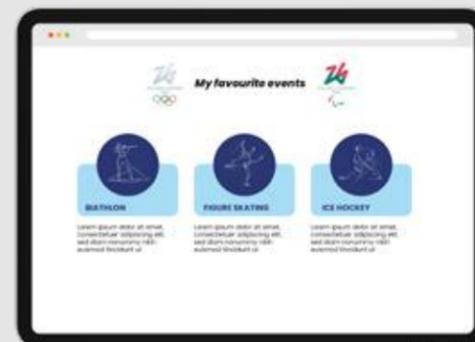
L'inserimento della Proprietà Intellettuale Ufficiale nei nomi di dominio non è consentito, a meno che non sia espressamente autorizzato dal CIO e/o dall'OCOG. L'uso della Proprietà Intellettuale Ufficiale in URL o link da parte di siti web commerciali o non commerciali è vietato.

La Proprietà Intellettuale Ufficiale utilizzata su blog editoriali, per riportare o commentare i Giochi senza contenuti commerciali, non crea un'associazione non autorizzata ed è accettata.

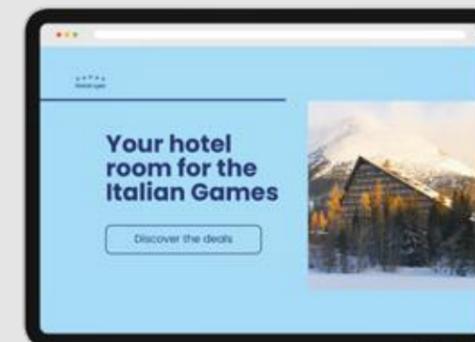
L'inclusione della Proprietà Intellettuale Ufficiale come elemento nel design complessivo di un sito web o di una pagina web, incluso come sfondo o design di wallpaper, non è consentita se idonea a dare l'impressione di un'associazione con i Giochi, il CIO o l'OCOG.



www.promotions.milano2026.com

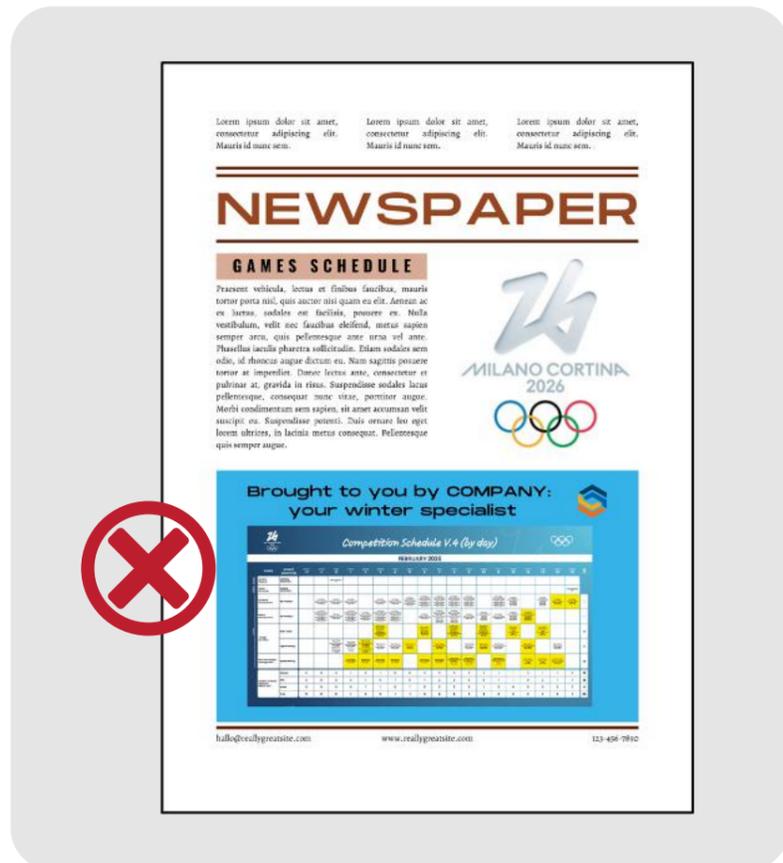


www.mariorossiblogspot.com



www.whatever.com

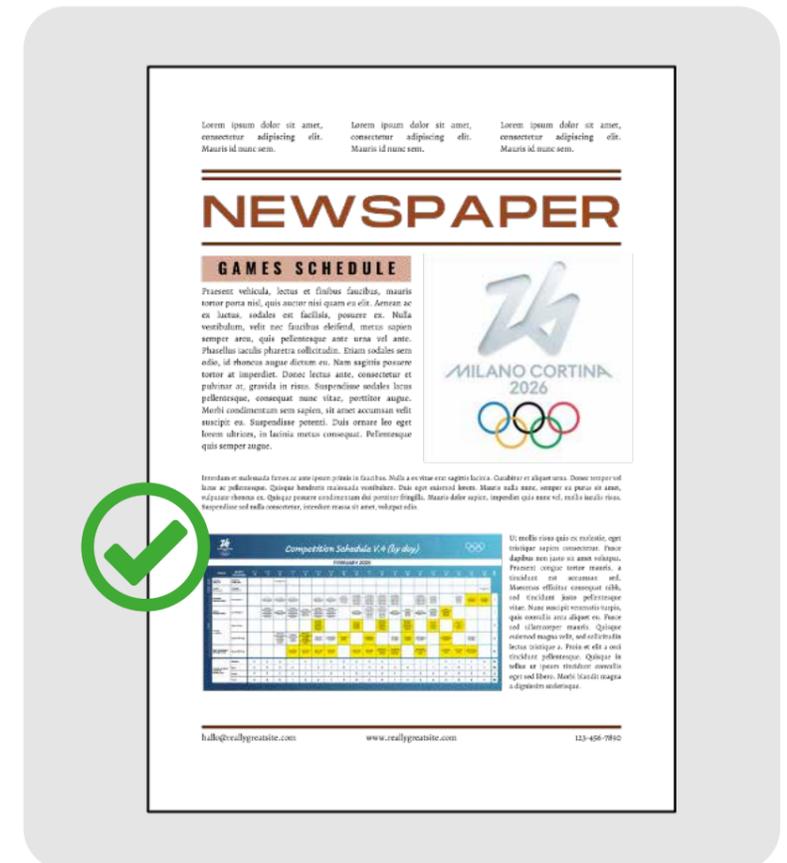
Pubblicità Sui Media



Non è consentito utilizzare il programma di gara a fini commerciali, sia da solo che in combinazione o in prossimità di un logo della Società o di frasi commerciali come "Offerto da...", "Presentato da..." o "Sponsorizzato da..." e così via.



Non è consentito utilizzare una pubblicità per salutare gli atleti insieme al logo della Società.

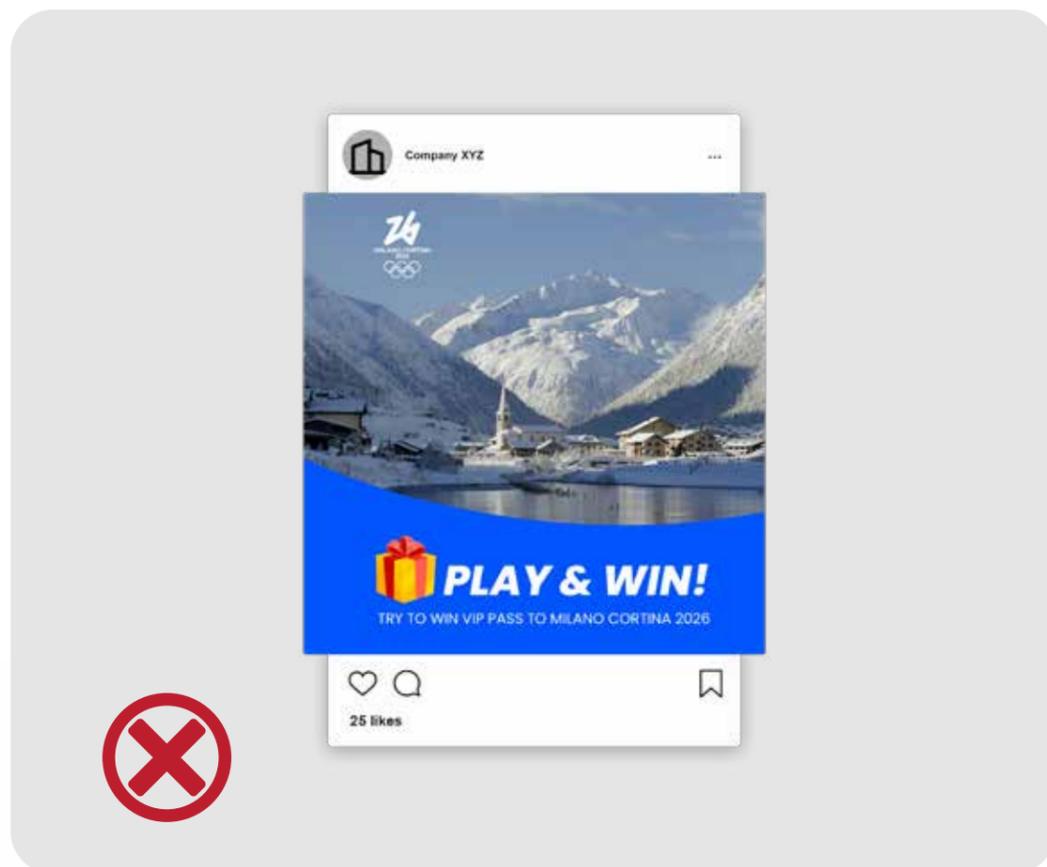


L'uso editoriale della proprietà intellettuale ufficiale e del calendario delle gare è incoraggiato e consentito. Tradotto con DeepL.com (versione gratuita)

Concorsi e Promozioni Sui Biglietti

Senza esplicita autorizzazione dal CIO o coordinamento con un titolare dei diritti del CIO, non è consentito utilizzare i biglietti per i Giochi ("Biglietti") per attività promozionali, concorsi, incentivi, aste online e/o qualsiasi altra forma di promozione al consumatore.

Non è permesso organizzare competizioni, giochi o lotterie che utilizzino qualsiasi Proprietà Intellettuale Ufficiale o che creino un collegamento commerciale con i Giochi, senza esplicita autorizzazione dal CIO.



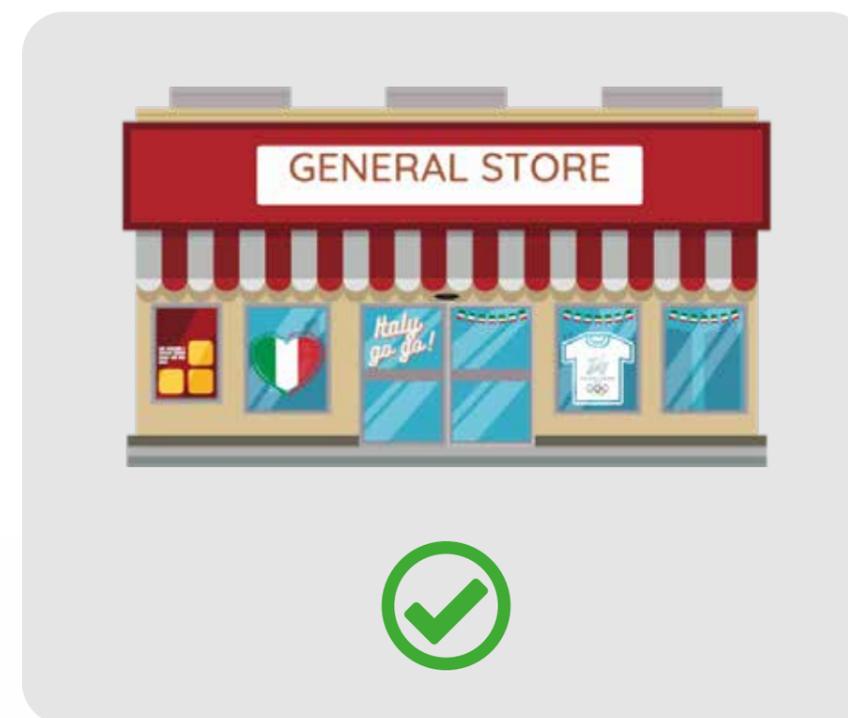


NEGOZI E ATTIVITÀ COMMERCIALI

Nomi Commerciali e Decorazioni nei Negozi

L'uso della Proprietà Intellettuale Ufficiale come parte di un nome commerciale, in qualsiasi contesto, senza l'autorizzazione del CIO/OCOG, non è consentito.

L'uso della Proprietà Intellettuale Ufficiale per decorazioni nei negozi è vietato, a meno che non sia stato autorizzato dal CIO/OCOG o da un titolare dei diritti del CIO/OCOG.





DISTRIBUZIONE IN LOCO E RADUNO DI FAN

I gruppi di fan, comprese le comitive di ospiti, non possono mostrare o indossare articoli con marchi visibili. Questo include anche cartelli che indirizzano i gruppi verso lo stadio. Tali esposizioni potrebbero creare un'associazione non autorizzata e violare i Termini e Condizioni di Vendita dei Biglietti. La restrizione riguarda anche abbigliamento marchiato, striscioni o qualsiasi altro materiale distribuito ai fan.

Distribuire materiale sponsorizzato vicino allo stadio nei giorni delle partite senza l'autorizzazione necessaria è vietato. Tali azioni possono, inavvertitamente, suggerire una connessione non autorizzata tra il marchio e i Giochi, facendo sembrare che il marchio sia uno sponsor ufficiale.





MERCHANDISING

Prodotti ufficiali licenziati vs prodotti generici legati ai paesi

L'incorporazione della Proprietà Intellettuale Ufficiale o di parte di essa nel merchandising è un privilegio riservato esclusivamente ai titolari dei diritti del CIO ed è pertanto vietato.

Se siete interessati a diventare titolari di diritti del CIO, consultate:

<https://milanocortina2026olympics.com/en/become-licensee/>





CONTRAFFAZIONE

CONTRAFFAZIONE: PRODOTTI FALSI, CONSEGUENZE REALI

La contraffazione comporta l'uso non autorizzato dei diritti di proprietà intellettuale, un atto che è sanzionato sia da leggi civili che penali.

Poiché l'organizzazione dei Giochi potrebbe ispirare l'utilizzo di queste proprietà intellettuali in vari prodotti come souvenir, merchandising o simili, è importante riconoscere che tali azioni possono comportare responsabilità civili e penali.

Saranno adottate misure preventive sia prima che durante i Giochi per tutelare questi diritti.

Si invita quindi il pubblico a non utilizzare alcuna proprietà intellettuale senza l'autorizzazione esplicita.



I prodotti che riportano la Proprietà Intellettuale Ufficiale saranno generalmente venduti in esercizi commerciali legittimi e saranno dotati di ologrammi specifici anti-contraffazione.

Sarà sempre presente la dicitura "Prodotto Ufficiale Licenziato" e saranno forniti con un imballaggio dedicato.

Potenziali Eccezioni:

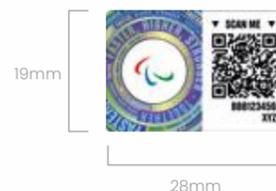
Per i prodotti di piccole dimensioni: nessun ologramma o ologramma quadrato (dimensioni: 19 x 16 mm).

Nessun ologramma: alimenti, cosmetici, prodotti da farmacia, cancelleria, carta da regalo, cartoline editoriali, francobolli, monete.



L'ologramma mostrerà sia il simbolo Olimpico che quello Paralimpico, a seconda del punto di vista, grazie all'effetto lenticolare.

Standard size:



Official
Licensed
Product



Prodotti Ufficiali In Licenza – Come Riconoscerli

- A** Marchio Paralimpico Milano Cortina 2026
- B** Designazione ufficiale di prodotto
- C** Diciture ufficiali
- D** Ologramma e QR code
- E** Sito web
- F** Denominazione Licenziatario
- G** Codice EAN
- H** Marchi di qualità ecologica e tabelle di smaltimento
- I** Marchio del Partner Mondiale



Fronte



Retro



Fronte



Retro



Fronte



Retro



Fronte



Retro



DISPOSIZIONI LEGALI

Leggi Ordinarie

La Proprietà Intellettuale Olimpica e Paralimpica è protetta dalle leggi nazionali e internazionali ordinarie su marchi, disegni, brevetti, diritti d'autore, concorrenza sleale e pratiche commerciali scorrette, che definiscono il confine tra attività lecite e illecite. Tra queste, in particolare:

Decreto Legislativo 10 febbraio 2005, n. 30 (Codice della Proprietà Industriale)

Il Codice della Proprietà Industriale ("CPI") vieta la registrazione e/o l'uso non autorizzato di segni distintivi (marchi, nomi di dominio, insegne commerciali, denominazioni sociali) identici o simili ai segni distintivi dei Giochi Olimpici e Paralimpici.

Decreto Legislativo n. 146 del 2007 (Pratiche commerciali scorrette)

La disciplina riguardante le pratiche commerciali scorrette tra imprese e consumatori (in particolare l'articolo 21 del Decreto Legislativo n. 146 del 2007) stabilisce che una pratica commerciale che contenga informazioni non veritiere o che sia considerata ingannevole è, pertanto, vietata.

Art. 8 (3) CPI (Segni notori)

L'articolo 8, comma 3, del CPI riserva espressamente agli organizzatori dei Giochi Olimpici e Paralimpici, o richiede il loro consenso, la registrazione e l'uso come marchio dei segni notori utilizzati nel campo sportivo (che includono quelli identificativi dei Giochi anche la denominazione e sigle di manifestazione e l'immagine dei trofei).

Legge n. 633 del 1941 (Legge sul diritto d'autore)

Le opere dell'ingegno di natura creativa appartenenti alla letteratura, alla musica, alle arti figurative, all'architettura, al teatro e al cinema sono protette dalla legge sul diritto d'autore, indipendentemente dalla modalità o forma di espressione e pertanto, tra queste, rientra anche ogni creatività legata ai Giochi Olimpici e Paralimpici.

Art. 2.598 Codice Civile (Concorrenza sleale)

L'articolo 2598 del Codice Civile tipizza, vietandoli, i vari atti di concorrenza sleale, tra cui l'uso di nomi o segni distintivi in grado di generare confusione con i nomi o segni distintivi legittimamente utilizzati da altri.

Art. 31 e ss. del CPI (Protezione di disegni o modelli)

Il disegno o modello è definito come la forma di un prodotto o il design che viene riprodotto su una superficie. Pertanto, la definizione di disegno o modello include anche i loghi grafici Olimpici e Paralimpici e i marchi figurativi, nonché qualsiasi disegno o ornamento legato ai Giochi, che può essere protetto tramite la registrazione di un disegno o modello.

Legislazione Speciale – La «Legge Olimpica»

Il decreto-legge dell'11 marzo 2020, n. 16, convertito in legge l'8 maggio 2020, n. 31, prevede: "Disposizioni urgenti per l'organizzazione e lo svolgimento dei Giochi Olimpici e Paralimpici Invernali Milano Cortina 2026 e delle finali ATP Torino 2021-2025, nonché il divieto di attività parassitarie."

La legislazione speciale italiana rafforza la legislazione ordinaria esistente sulla protezione della proprietà industriale e intellettuale riservando l'uso delle Proprietà Olimpiche esclusivamente a coloro che ne hanno diritto e vietando espressamente la registrazione come marchio, per qualsiasi classe di prodotti o servizi, in qualsiasi lingua, di parole o riferimenti che possano comunque richiamare il simbolo olimpico, i Giochi Olimpici e gli eventi correlati che, per le loro caratteristiche oggettive, possano indicare una connessione con l'organizzazione o lo svolgimento degli eventi olimpici, incluse le parole "Olimpico" e "Olimpiade" e "Milano Cortina 2026" ed espressioni equivalenti.

Essa contiene anche il divieto di svolgere attività pubblicitarie e di marketing parassitarie, fraudolente, ingannevoli o fuorvianti, note come Ambush Marketing, e la previsione di sanzioni e misure specifiche contro tali pratiche commerciali scorrette.

Costituiscono quindi attività pubblicitarie e di marketing parassitarie vietate:

- a) La creazione di un legame, anche indiretto, tra un marchio o altro segno distintivo e i Giochi, in grado di ingannare il pubblico sull'identità degli sponsor ufficiali;
- b) La falsa rappresentazione o dichiarazione nella propria pubblicità di essere uno sponsor ufficiale dei Giochi.

c) La promozione del proprio marchio o di un altro segno distintivo tramite qualsiasi azione, non autorizzata dall'organizzatore, idonea ad attirare l'attenzione del pubblico, effettuata in occasione dei Giochi e capace di generare l'erronea impressione nel pubblico che chi compie tale condotta sia uno sponsor dell'evento sportivo o della fiera stessa;

d) La vendita e la pubblicità di prodotti o servizi contrassegnati illegalmente, anche solo in parte, con il logo dei Giochi o con altri segni distintivi in grado di fuorviare il pubblico.

L'uso improprio delle Proprietà Olimpiche è classificato come un **illecito amministrativo soggetto a una sanzione pecuniaria che va da 100.000 euro a 2,5 milioni di euro**, salvo che la condotta costituisca un reato o un illecito amministrativo più grave.



GRAZIE