

# la Repubblica

## Genova

# Youtuber batte la Lega Calcio I giudici: “Non elabora le azioni ma le crea col videogioco FC”

Luca Volpi, prof di ginnastica di Albenga, noto come *luke92fut*.

La sentenza nega che abbia violato i diritti della Serie A  
di **MARCO LIGNANA**

Nella vita reale il 33enne Luca Volpi è professore di educazione motoria alle medie e allenatore di calcio leva pulcini ad Albenga. Ma il suo nome, anzi il suo nickname “luke92fut”, travalica i confini locali e liguri. Perché su Instagram, Youtube, Tiktok e altri canali on line è in grado di replicare gol e azioni delle partite di calcio, di serie A e non solo, utilizzando uno dei videogiochi più famosi, “Fc” (quello che un tempo si chiamava Fifa). Gli spettatori, o meglio i follower, veleggiavano ormai verso i 200mila, con buona pace della Lega di Serie A. Che per due volte ha perso la causa intentata contro Volpi di fronte al tribunale civile. Per l'associazione che riunisce i più importanti club italiani, i suoi video sarebbero una violazione dei diritti di trasmissione degli *highlights* venduti (con o senza le dirette tv delle intere partite) dalla stessa Lega di Serie A ai grandi broadcaster. Del resto Volpi non si nasconde: nei suoi profili scrive chiaramente «Replico tutta la @seriea e il calcio su #fc25».

Ma nei giorni scorsi il tribunale di Genova, presieduto da Enrico Ravera, ha nuovamente bocciato la Lega. La quinta sezione civile ha ricordato come lo stesso Volpi (difeso dagli avvocati dello studio legale Lexia Fran-

cesco Dagnino, Silvia Cossu, Aurora Agostini e Giulietta Minucci) avesse già spiegato che «l'attività da lui svolta prescinde dalla preesistenza di immagini di qualsivoglia tipo costituendo un'azione *e-sportiva* che egli è capace di eseguire nel campo da gioco virtuale e ha evidenziato che i contenuti condivisi offrono un servizio che non può concorrere con l'offerta delle immagini salienti ufficiali in quanto i suoi video non costituiscono elaborazioni grafiche delle immagini salienti». Ma soprattutto «ha contestato che possa riconoscersi valenza confessoria alla frase “replico tutta la @seriea e il calcio su #fc25”», perché «Volpi ha messo in evidenza di non essere un content creator di professione, né un influencer, streamer, podcaster, instagrammer, tiktoker, blogger, blogger, etc., bensì un professore di educazione motoria che si diletta a creare, tramite la propria abilità nell'utilizzo del videogioco “EA Sports FC”, le azioni di gioco dei calciatori».

Per la Lega Serie A (avvocati Bruno Ghirardi, Stefano Previti, Vincenzo Colarocco, e Flaviano Sanza) si tratterebbe invece di una violazione del decreto Melandri, visto anche il fatto che spesso gli highlights vengono caricati poco tempo dopo la realizzazione dei gol “veri”.

Ma per il tribunale «emerge con chiarezza che Volpi rappresenta l'azione di gioco utilizzando il videogioco EA Sports FC25 e realizza con la sua abilità, una riproduzione parziale e non fedele di tale azione. I video creati da Volpi possono dirsi dunque “ispirati” alla azione di gioco reale, ma non la rispecchiano fe-

delmente in quanto consistono in azioni di gioco virtuali che si discostano dalle azioni di gioco reali, sia per il numero dei giocatori coinvolti che per la posizione occupata da questi ultimi in campo».

© RIPRODUZIONE RISERVATA

➔ **Luca Volpi, 33enne**  
professore di educazione  
motoria ad Albenga,  
noto su Youtube con il  
nickname di luke92fut



**ANSA**.it

/ Regione Liguria

# Gamer batte la Lega Calcio Serie A sui diritti audiovisivi

'Legittimo riprodurre le azioni di gioco vere con un videogame'



**U**n gamer batte la Lega Calcio Serie A sulla legittimità di condividere online sulle piattaforme di condivisione video le azioni di gioco delle partite vere riprodotte fedelmente attraverso un videogioco.

La conferma arriva dal Tribunale di Genova dove il giocatore, assistito dallo studio legale Lexia, vince anche il secondo grado cautelare contro la Lega nel giudizio avviato da quest'ultima.

Secondo la Lega nel condividere le proprie azioni di gioco virtuale il gamer avrebbe leso i diritti audiovisivi di cui la stessa è titolare, ma gli avvocati hanno convinto il Tribunale del fatto che i diritti della Lega non si estendono fino alle azioni di gioco virtuale, ancorché ispirate a quelle reali.

Secondo il Tribunale la tesi propugnata dalla Lega "si tradurrebbe in un'estensione dei diritti espressamente attribuiti alla Lega dalla Legge

Melandri, estensione che potrebbe essere contemplata solo a seguito di una modifica normativa, anche perché idonea a incidere sulla libertà di espressione tutelata dall'articolo 21 della Costituzione e dall'articolo 10 della Convenzione europea dei diritti dell'uomo (CEDU)".

I giudici hanno dunque ritenuto che i contenuti generati tramite la piattaforma di gioco si differenzino dalle azioni reali nei loro elementi fondamentali, come il numero dei giocatori e le rispettive posizioni, e non possano quindi essere inibiti sulla base di un'interpretazione estensiva della normativa sui diritti audiovisivi.

LEXIA	Data: 5 novembre 2025
Testata: Calcio & Finanza	<a href="#">Link</a>



## Gol reali riprodotti ai videogiochi: la Serie A perde contro un gamer e il Tribunale

La conferma arriva dal Tribunale di Genova dove il giocatore ha vinto anche il secondo grado cautelare contro la Lega nel giudizio avviato da quest'ultima.



Un gamer batte la **Lega Calcio Serie A** sulla legittimità di condividere online sulle piattaforme di condivisione video le azioni di gioco delle partite vere riprodotte fedelmente attraverso un videogioco. La conferma arriva dal **Tribunale di Genova** dove il giocatore, assistito dallo studio legale Lexia, ha vinto anche il secondo grado cautelare contro la Lega nel giudizio avviato da quest'ultima.

Secondo la Lega nel condividere le proprie azioni di gioco virtuale il gamer avrebbe leso i diritti audiovisivi di cui la stessa è titolare, ma gli avvocati hanno convinto il Tribunale del fatto che i diritti della Lega non si estendono fino alle azioni di gioco virtuale, ancorché ispirate a quelle reali.

Secondo il Tribunale la tesi propugnata dalla Lega «*si tradurrebbe in un'estensione dei diritti espressamente attribuiti alla Lega dalla **Legge Melandri**, estensione che potrebbe essere contemplata solo a seguito di una modifica normativa, anche perché idonea a incidere sulla libertà di espressione tutelata dall'articolo 21 della Costituzione e dall'articolo 10 della Convenzione europea dei diritti dell'uomo (CEDU)*».

I giudici hanno dunque ritenuto che i contenuti generati tramite la piattaforma di gioco si differenzino dalle azioni reali nei loro elementi fondamentali – come il numero dei giocatori e le rispettive posizioni – e non possano quindi essere inibiti sulla base di un'interpretazione estensiva della normativa sui diritti audiovisivi, evidenziando inoltre che il giudizio cautelare non sarebbe neppure la sede appropriata per dare spazio a interpretazioni estensive di una disposizione risalente.

LEXIA	Data: 6 novembre 2025
Testata: Digital News	<a href="#">Link</a>



## Il Tribunale sbarrò la strada alla Serie A: le azioni di gioco virtuali non violano i diritti audiovisivi



Un'importante pronuncia del **Tribunale Ordinario di Genova**, emessa dalla **V Sezione collegiale**, ha stabilito un confine cruciale tra i **diritti esclusivi** detenuti dalla **Lega Nazionale Professionisti Serie A (LNPA)** e la **libertà di espressione creativa** nell'ambiente **videoludico**. La **decisione**, che respinge il reclamo della **Lega**, segna un punto di svolta nel dibattito sempre più acceso su come la **normativa sui diritti audiovisivi**, nata nell'era pre-digitale avanzata, possa applicarsi ai contenuti generati dai **gamer**. Il contenzioso, iscritto al **R.G. 6776/2025**, vedeva contrapposti la **LNPA**, rappresentata, tra gli altri, dagli **Avvocati Bruno Ghirardi e Stefano Previti**, e **Luca Volpi**, gamer noto con il nickname "**@Luke92fut**", difeso da un team legale che includeva gli **Avvocati Francesco Dagnino, Silvia Cossu e Aurora Agostini**.

**L'Accusa: I Video di FC25 come "Highlights Alternativi"** - L'azione legale della **Lega** prendeva le mosse da una contestazione precisa: **Volpi**, attraverso i suoi account social (**YouTube, TikTok e Instagram**), pubblicava sistematicamente filmati **audio-video** in concomitanza o immediatamente dopo la conclusione degli eventi calcistici del **Campionato di Serie A**. Questi contenuti riproducevano le principali azioni di gioco sfruttando il **motore grafico** e le licenze del popolare videogioco "**EA Sports FC**". Secondo la **LNPA**, titolare dei **diritti audiovisivi** relativi alle **Competizioni** - incluse le cosiddette «immagini salienti» e qualsiasi «elaborazione delle azioni di gioco in grafica animata» ai sensi del **D. Lgs. 9/2008** - questa attività costituiva una violazione diretta dei loro **diritti esclusivi**. La **Lega** lamentava che i video di **Volpi** agissero come veri e propri "**highlights alternativi**", sottraendo visualizzazioni e danneggiando economicamente il **prodotto ufficiale**, configurando altresì un'ipotesi di **concorrenza sleale**. A supporto della tesi della fungibilità, la **Lega** ha evidenziato come lo stesso gamer avesse ammesso tale intento nella biografia dei suoi canali social, dove si leggeva esplicitamente: «replico tutta la **Serie A** e il calcio su **#FC25**».

**La Difesa del "Professore" e la Discontinuità Creativa** - **Luca Volpi**, presentatosi non come **influencer** o **content creator** professionista, ma come professore di **educazione motoria** che si diletta nella creazione di queste azioni, ha respinto ogni accusa di violazione. Egli ha sostenuto che la sua attività è intrinsecamente **e-sportiva**, basata sulla sua abilità nel ricreare le dinamiche di gioco attraverso il **joystick**. Il nucleo della **difesa** di **Volpi** si è concentrato sulla netta **discontinuità** tra l'azione reale e la sua rappresentazione virtuale. I video, infatti, non potrebbero mai sostituire gli **highlights ufficiali**. **Volpi** ha sottolineato che, con il **videogioco**, è possibile gestire attivamente solo due giocatori, rendendo impossibile replicare fedelmente lo sviluppo effettivo dell'azione di gioco reale. Inoltre, il **gameplay** presenta un minutaggio diverso, condizioni meteo variabili, sponsor non aggiornati e, soprattutto, l'assenza totale di elementi cruciali dell'ambiente dello **stadio**, le **riprese dagli spogliatoi**, le **interviste** o le **telecronache** che, invece, caratterizzano i **contenuti ufficiali**. I video del gamer rappresenterebbero «semplici **reinterpretazioni ludiche**, talvolta ironiche o volutamente iperboliche», inserendosi nel perimetro del **gionalismo sportivo amatoriale** e del **social commentary**.

**La Prima Ordinanza e il Reclamo della LNPA** - Il giudice di primo grado **cautelare** aveva già respinto il ricorso della **Lega**. Pur riconoscendo la **legittimazione attiva** della **LNPA**, il Giudice aveva chiarito che oggetto del diritto non è l'azione sportiva in sé, bensì l'**immagine**. Poiché il lavoro di **Volpi** non si configura come una mera elaborazione di **immagini protette**, ma come una **ricostruzione** che sfrutta le potenzialità tecniche del **gioco digitale** e l'abilità del gamer, si viene a creare una vera e propria «rottura» tra l'**immagine protetta** e la **rappresentazione virtuale**. Il Giudice di prime cure aveva specificato che, in questo processo, non si tratta di trasferire l'azione nel videogioco, ma di «ricostruire l'azione di gioco utilizzando le potenzialità tecniche del gioco digitale». Tale lettura, inoltre, evita di comprimere il diritto di **libera manifestazione del pensiero** e di **cronaca amatoriale**, tutelato dall'**Articolo 21 della Costituzione** e dall'**Articolo 10 della CEDU**. La **LNPA**, nel suo reclamo, ha insistito sul fatto che il giudice non avesse considerato l'oggetto della tutela in modo sufficientemente ampio. Secondo la **Lega**, il **Decreto Melandri** riconosce un diritto di esclusiva sull'**evento sportivo** stesso e sulle **azioni di gioco**, indipendentemente dalla manipolazione delle emissioni **audiovisive originarie**.

**Il Collegio: L'Azione Virtuale è Creazione Autonoma** - Il **Tribunale collegiale** ha accolto l'interpretazione del giudice di primo grado, pur partendo da una premessa leggermente più sfumata rispetto all'oggetto della tutela della **Lega**. Il **Collegio** ha riconosciuto che la **normativa** estende la tutela non solo alle **riprese audiovisive**, ma anche all'«**elaborazione delle azioni di gioco in grafica animata**». Tuttavia, il **Collegio** ha messo a fuoco il significato tecnico-sportivo di «**azione di gioco**», definendola come un comportamento dinamico che presuppone l'interazione di più giocatori. Per rientrare nell'ambito di tutela, l'elaborazione deve riguardare l'azione di gioco **reale**. Analizzando i **video comparativi** prodotti in atti, il **Tribunale** ha concluso che il gamer **Volpi** realizza una «**riproduzione parziale e non fedele**».

I **contenuti**, sebbene ispirati all'evento, non rispecchiano gli elementi fondamentali dell'**azione reale**, in particolare per quanto riguarda «il numero dei giocatori e le rispettive posizioni». Tali differenze essenziali ne hanno confermato il **carattere non sostitutivo** rispetto agli **highlights ufficiali**. Il **Tribunale** ha ritenuto che ammettere che le elaborazioni realizzate da **Volpi** interferissero con i **diritti della Lega** avrebbe comportato un'estensione analogica della **normativa** a ipotesi non contemplate dal **legislatore**, con una conseguente limitazione della **libertà di espressione**. Secondo il **Collegio**, il prodotto dell'attività **ludica** di **Volpi** «costituisce una **creazione autonoma e distinta** che, sulla base della **normativa vigente**, non si può ritenere che interferisca, per le sue caratteristiche, con i **diritti audiovisivi della Lega**». I **giudici** hanno escluso che l'interpretazione estensiva propugnata dalla **LNPA** potesse essere legittima, soprattutto in sede cautelare, poiché un simile ampliamento «potrebbe essere contemplato solo a seguito di una **modifica normativa**, anche perché idonea a incidere sulla **libertà di espressione** tutelata dall'**articolo 21 della Costituzione** e dall'**articolo 10 della Convenzione europea dei diritti dell'uomo (CEDU)**». Di conseguenza, venendo meno il **fumus boni iuris** (la parvenza del diritto), sono state ritenute irrilevanti tutte le altre questioni sollevate, inclusa la configurabilità della **concorrenza sleale**. La **LNPA** è stata condannata a rimborsare a **Volpi** le spese della fase cautelare, liquidate in **7.837,00 euro**.



## VIDEOGIOCO E SERIE A: VITTORIA IN TRIBUNALE PER LA LIBERTÀ CREATIVA.



Un videogiocatore trionfa in una battaglia legale che ridefinisce i confini tra proprietà intellettuale, diritto d'autore e libertà di espressione nell'era digitale.

La vicenda, culminata con una sentenza favorevole in appello da parte del Tribunale di Genova, pone un punto fermo sulla legittimità di condividere online, attraverso piattaforme di video sharing, riproduzioni fedeli di partite di Serie A generate tramite videogiochi.

Il caso, sostenuto dallo studio legale Lexia, solleva interrogativi cruciali sull'interpretazione della Legge Melandri e i suoi effetti sulla libertà creativa e la fruizione culturale.

La disputa nasce dalla pretesa della Lega Nazionale Professionisti Serie A di tutelare i propri diritti audiovisivi, ritenendo che la condivisione di azioni di gioco virtuali costituisca una violazione di tali diritti.

L'argomentazione della Lega si basava sull'idea che la riproduzione, anche se digitale e simulata, di momenti di gioco rientrasse nel perimetro della proprietà intellettuale da essa detenuta.

Tuttavia, il Tribunale di Genova, con la sentenza di appello cautelare, ha respinto questa tesi, evidenziando una profonda differenza concettuale.

I giudici hanno sottolineato che l'estensione dei diritti audiovisivi della Lega, derivanti dalla Legge Melandri, non può essere interpretata in modo da inglobare le azioni di gioco virtuali.

Un'interpretazione così ampia implicherebbe un'inversione del principio cardine della libertà di espressione, garantita dall'articolo 21 della Costituzione italiana e dall'articolo 10 della Convenzione Europea dei Diritti dell'Uomo (CEDU).

La sentenza riconosce che, pur ispirate alle partite reali, le azioni di gioco riprodotte tramite videogame presentano elementi distintivi e modificativi, come la diversa composizione delle squadre, le posizioni dei giocatori e la dinamica complessiva del gioco.

Questi elementi trasformano l'esperienza di gioco da semplice riproduzione a opera creativa autonoma.

La decisione del Tribunale introduce un importante precedente legale.

Riconosce implicitamente che la creazione di contenuti derivati da opere esistenti, quando trasformati attraverso l'ingegno creativo e l'innovazione tecnologica, può godere di protezione come espressione artistica indipendente.

La sentenza suggerisce che un tentativo di limitare la condivisione di tali contenuti richiederebbe una specifica modifica legislativa, bilanciando attentamente i diritti di proprietà intellettuale con la tutela delle libertà costituzionali e il progresso culturale nell'era digitale.

L'esito del caso non solo protegge la libertà espressiva del videogiocatore, ma apre un dibattito più ampio sulle implicazioni legali e creative della riproduzione virtuale di eventi reali.

## La Lega di Serie A ha perso ancora contro lo youtuber che ricreava gli highlights usando Fifa



La Lega di Serie A aveva denunciato uno Youtuber perché ricostruiva, usando il noto videogioco EA Sports FC (FIFA), le azioni da goal delle partite di serie A. Dopo la vittoria in primo grado arriva la conferma: è una creazione autonoma.

Lo scorso anno la Lega di Serie A ha portato in tribunale un abile Youtuber **X Posta** che provava a ricostruire, usando il noto videogioco EA Sports FC (precedentemente noto come FIFA), le azioni salienti del weekend. Secondo la Lega Calcio si trattava di **una violazione completa dei diritti**, perché era lo stesso Youtuber ad affermare di *“replicare tutta la Serie A e il calcio su EA Sports FC”*.

Nel documento consegnato al tribunale la Lega ha spiegato il motivo della causa: Luca Volpi, gamer noto online con il nickname “@Luke92fut”, pubblicava nel periodo immediatamente successivo alla conclusione degli eventi sportivi, o talvolta anche in contemporanea, filmati audio-video contenenti la riproduzione delle principali azioni di gioco di ogni partita del Campionato di Serie A e/o dell’intera giornata di campionato. Si tratta

di contenuti di titolarità della Lega Nazionale Professionisti di Serie A.

*“Dalla Relazione Tecnica emerge inoltre che le elaborazioni grafiche delle azioni di gioco, veri e propri highlights alternativi rispetto a quelli ufficiali, erano realizzate utilizzando il videogioco 'EA Sports FC" scrive la Lega, aggiungendo che tali contenuti consentivano agli appassionati di visionare le azioni più importanti delle partite senza dover attendere la pubblicazione delle cosiddette “immagini salienti” ufficiali.*

In estate lo Youtuber **era già stato assolto in primo grado**, ma ora il Tribunale Ordinario di Genova ha respinto il reclamo (secondo grado cautelare) presentato dalla Lega confermando la decisione precedente. Il collegio ha così stabilito che **i contenuti virtuali realizzati dal gamer non violano in alcun modo diritti audiovisivi di cui la Lega è contitolare.**

La difesa (Studio Legale Lexia) ha convinto il Tribunale del fatto che i diritti della Lega non si estendono sino alle azioni di gioco virtuali, ancorché ispirate a quelle reali.

Anche se il tribunale ha confermato che l'ambito di tutela del diritto si estende anche all'elaborazione delle "azioni di gioco" realizzata tramite la grafica animata, quindi se una persona ricrea esattamente le azioni di gioco usando computer grafica sta violando i diritti, l'attività del gamer, pur essendo "ispirata" all'azione reale, costituisce una **"creazione autonoma e distinta"**.

Nello specifico il Tribunale ha osservato che i contenuti generati tramite la piattaforma di gioco **si differenziano dalle azioni reali nei loro elementi fondamentali** in quanto non rispecchiano fedelmente l'azione reale, ma ne sono una riproduzione parziale e sono diversi per il numero dei giocatori coinvolti e le loro rispettive posizioni in campo. Insomma, non erano così fedeli e quello ha salvato il giocatore.

Il tribunale ha escluso anche la possibilità, paventata dalla Lega, di concorrenza sleale: i video fatti con EA Sports FC dallo Youtuber sono stati ritenuti inidonei a sostituirsi agli highlights ufficiali.

Da segnalare un fatto divertente: Juventus, Udinese e Palermo avevano

avviato delle collaborazioni con lo Youtuber chiedendogli di giocare, in cambio di una retribuzione simbolica, alla PlayStation con la 'maglia' della relativa squadra durante gli highlights.

Squadre di Serie A, appartenenti alla Lega Calcio, collaboravano con lo stesso Youtuber che la Lega ha denunciato.



## **RICREAVA I GOL DELLA SERIE A USANDO EA FC: LA LEGA PERDE LA CAUSA CONTRO UNO YOUTUBER**

**Nuova vittoria giudiziaria di LEXIA contro la Lega Nazionale Professionisti Serie A.** Il Tribunale di Genova infatti ha respinto il reclamo della Lega, confermando la precedente decisione che aveva escluso la violazione del copyright da parte di un gamer.

Lo youtuber infatti era famoso poiché **ricreava azioni delle partite di Serie A su EA FC (l'ex FIFA)**. Secondo la tesi della Lega Serie A, i video pubblicati dal gamer avrebbero costituito una riproduzione non autorizzata delle azioni di gioco, e quindi si sarebbe trattata di un'invasione del proprio diritto esclusivo sugli eventi sportivi tutelato dalla legge Melandri. Con il reclamo, la Lega puntava a ottenere la rimozione dei contenuti e un'inibitoria.

Il Tribunale, come si legge nella sentenza, ha confermato la tesi sostenuta dal team legale di LEXIA, secondo cui le **partite virtuali ricreate nel videogioco non rappresentano una "elaborazione grafica" delle azioni reali**, ma una creazione autonoma basata su ispirazione e abilità individuale. Le clip, pur richiamando i momenti più noti del campionato, si differenziano sostanzialmente per la dinamica di gioco, il numero e la posizione dei calciatori, l'ambiente circostante e altri elementi essenziali che rendono l'opera del gamer distinta dagli highlights ufficiali.

Secondo i giudici, infatti, estendere la tutela dei diritti audiovisivi fino a coprire le ricostruzioni virtuali equivarrebbe a un'interpretazione oltre i limiti previsti dalla legge. In virtù di tale ragione, la Lega Serie A è stata condannata al pagamento delle spese processuali per un importo di 7837 Euro.

Proprio di recente, gli organizzatori dei campionati hanno scritto alla Commissione Europea chiedendo maggiori tutele contro la violazione del diritto d'autore.



## La Lega Serie A ha perso (per la seconda volta) contro lo youtuber che ricrea i gol nei videogiochi

**A luglio di avevamo riportato di una follia tutta italiana targata Serie A.** Il Tribunale di Genova aveva respinto l'accusa della Lega Serie A di calcio nei confronti di uno youtuber italiano, *Luke92Fut*, il quale replicava attraverso videogiochi come FIFA ed EA Sports FC i gol e le azioni delle partite reali, pubblicandoli poi su YouTube.

La Lega, che riteneva di essere stata danneggiata in quanto queste riproduzioni sono state definite equiparabili agli highlights delle partite sportive tradizionali, aveva così portato in tribunale il giovane gamer, con un'accusa però respinta dal Tribunale di Genova.

Lo youtuber era stato assolto in estate, ma la Lega Serie A ha deciso di presentare un nuovo reclamo in secondo grado cautelare, con l'intento di ribaltare la sentenza. E invece, **un'altra vittoria per il gamer**: il Tribunale di Genova ha nuovamente respinto la richiesta della Lega, affermando che **i contenuti virtuali realizzati da *Luke92Fut* non violano in alcun modo diritti audiovisivi di cui la Lega è contitolare.**

Il Tribunale sostiene infatti che, sebbene la riproduzione di azioni di calcio realizzata con grafica animata viola il diritto, l'attività del gamer costituisce una creazione autonoma e distinta, in quanto è lui stesso a giocare e riproporre le azioni.

Non finisce qui: il tribunale ha anche escluso la possibilità di concorrenza sleale, in quanto i video realizzati con EA Sports FC sono stati ritenuti non idonei a essere coperti dal diritto riservato agli highlights ufficiali della Serie A.

TECNOLOGIA  
INNOVAZIONE  
SCIENZA

# LOGIN:

CORRIERE DELLA SERA

## Ricreava i gol e le azioni più belle con Ea Sports FC: uno YouTuber vince (ancora) in tribunale contro la Lega Serie A

Dopo una vittoria in primo grado l'estate scorsa, Luca "Luke92fut" Volpi si aggiudica anche il secondo grado di giudizio



**Ricreare i gol e i momenti salienti delle partite di Serie A in *Ea Sports FC* (ex *Fifa*) non viola i diritti d'autore.** Questo è quanto sancito dal tribunale Ordinario di Genova dopo che il noto Youtuber italiano "Luke92fut" (al secolo Luca Volpi) è stato citato in giudizio dalla **Lega di Serie A** perché, in concomitanza con il calendario del Campionato, avrebbe ricreato gli *highlights* delle singole partite, utilizzando il videogioco di Electronic Arts.

In particolare, secondo la Lega Calcio, il creatore di contenuti avrebbe violato i diritti sui filmati audio-video in quanto i suoi video **avrebbero riprodotto in modo fedele le principali azioni di gioco di ogni partita** del Campionato di Serie A e/o dell'intera giornata di campionato - i cui diritti, appunto, appartengono alla Lega. Come scritto nell'istanza presentata dalla Lega di Serie A, si trattava di filmati contenenti «veri e propri *highlights* alternativi rispetto a quelli ufficiali», creati servendosi

del videogioco *EA Sports FC*.



Tuttavia, per la seconda volta in pochi mesi, il **Tribunale Ordinario di Genova** ha confermato l'assoluzione, già decisa in primo grado la scorsa estate, per Volpi (assistito dallo studio legale Lexia), sostenendo che i materiali video realizzati dal content creator **non avrebbero violato i diritti audiovisivi** di cui la Lega è contitolare, e questo perché, come sostenuto dalla difesa del noto Youtuber (e confermato dalla decisione del Tribunale), «i diritti della Lega non si estendono sino alle azioni di gioco virtuali, ancorché ispirate a quelle reali». In altre parole, pur replicando pedissequamente i filmati di proprietà della Lega di Serie A in *Ea Sports FC*, realizzare filmati digitali nel gioco non costituirebbe reato. E questo perché i contenuti generati tramite la piattaforma, secondo il Tribunale, non sono equiparabili all'azione reale, per quanto fedele, ma rappresentano una riproduzione parziale di eventi reali.

Secondo la Corte, dunque, è impossibile estendere la tutela dei diritti audiovisivi ai contenuti ricreati virtualmente, in quanto si tratterebbe di un'interpretazione oltre i limiti previsti dalla legge. Non solo: il Tribunale ha condannato la Lega Serie A al pagamento delle spese processuali per un importo pari **7837 euro**. Resta, tuttavia, da capire se quanto stabilito dal tribunale italiano rappresenterà un precedente, dal momento che già in passato le diverse leghe calcio europee hanno richiesto maggior tutela rispetto ai contenuti e ai diritti d'autore legati alle proprie squadre.

# la Repubblica

## Genova

### Youtuber batte la Lega Calcio, i giudici: “Non copia gli highlights, crea azioni col videogioco FC”



*Luca Volpi, prof di ginnastica di Albenga, è noto sui social come “luke92fut”. La sentenza nega che abbia violato i diritti della Serie A*

Nella vita reale il 33enne **Luca Volpi** è professore di educazione motoria alle medie e allenatore di calcio leva pulcini ad Albenga. Ma il suo nome, anzi il suo nickname “luke92fut”, travalica i confini locali e liguri.

Perché su Instagram, Youtube, Tiktok e altri canali on line è in grado di replicare gol e azioni delle partite di calcio, di serie A e non solo, utilizzando uno dei videogiochi più famosi, “Fc” (quello che un tempo si chiamava Fifa).

Gli spettatori, o meglio i follower, veleggiano ormai verso i 200mila, con buona pace della Lega di Serie A. Che per due volte ha perso la causa intentata contro Volpi di fronte al tribunale civile. Per l’associazione che riunisce i più importanti club italiani, i suoi video sarebbero una violazione dei diritti di trasmissione degli *highlights* venduti (con o senza le dirette tv delle intere partite) dalla stessa Lega di Serie A ai grandi broadcaster. Del resto Volpi non si nasconde: nei suoi profili scrive chiaramente «Replico tutta la @seriea e il calcio su #fc25».

Ma nei giorni scorsi il tribunale di Genova, presieduto da **Enrico Ravera**, ha nuovamente bocciato la Lega. La quinta sezione civile ha ricordato come lo stesso Volpi (difeso dagli avvocati dello studio legale Lexia Francesco Dagnino, Silvia Cossu, Aurora Agostini e Giulietta Minucci) avesse già spiegato che «l’attività da lui svolta prescinde dalla preesistenza di immagini di qualsivoglia tipo costituendo un’azione *e-sportiva* che egli è capace di eseguire nel campo da gioco virtuale e ha evidenziato che i contenuti condivisi offrono un servizio che non può concorrere con l’offerta delle immagini salienti ufficiali in quanto i suoi video non costituiscono elaborazioni

grafiche delle immagini salienti».

Ma soprattutto «ha contestato che possa riconoscersi valenza confessoria alla frase “replico tutta la @seriea e il calcio su #fc25”», perché «Volpi ha messo in evidenza di non essere un content creator di professione, né un influencer, streamer, podcaster, instagrammer, tiktokker, blogger, blogger, etc., bensì un professore di educazione motoria che si diletta a creare, tramite la propria abilità nell'utilizzo del videogioco “EA Sports FC”, le azioni di gioco dei calciatori».

Per la Lega Serie A (avvocati Bruno Ghirardi, Stefano Previti, Vincenzo Colarocco, e Flaviano Sanza) si tratterebbe invece di una violazione del decreto Melandri, visto anche il fatto che spesso gli highlights vengono caricati poco tempo dopo la realizzazione dei gol “veri”.

Ma per il tribunale «emerge con chiarezza che Volpi rappresenta l'azione di gioco utilizzando il videogioco EA Sports FC25 e realizza con la sua abilità, una riproduzione parziale e non fedele di tale azione. I video creati da Volpi possono dirsi dunque “ispirati” alla azione di gioco reale, ma non la rispecchiano fedelmente in quanto consistono in azioni di gioco virtuali che si discostano dalle azioni di gioco reali, sia per il numero dei giocatori coinvolti che per la posizione occupata da questi ultimi in campo».

LEXIA	Data: 7 novembre 2025
Testata: Legalcommunity	<a href="#">Link</a>



## Diritti audiovisivi e videogame: Lexia vince anche il secondo grado contro la Lega Serie A

Lexia vince anche il secondo grado cautelare contro la Lega Professionisti Serie A nel giudizio avviato da quest'ultima contro un gamer abile con il videogioco EA Sports FC.

La vicenda è nota: secondo la Lega, nel condividere le proprie azioni di gioco virtuale, il gamer avrebbe leso i diritti audiovisivi di cui la stessa è titolare.

**Lexia**, con un team multidisciplinare guidato da **Silvia Cossu**, partner a capo del team di Litigation, Arbitration & Legal Risk Mitigation dello Studio, e con il supporto della partner **Aurora Agostini** e della counsel **Giulietta Minucci**, entrambe del team Data & Technology Innovation, della senior associate **Anna Russo** del team di **Litigation**, nonché degli associate **Sara Cazzaniga** (Litigation), **Alessandro Carlini** e **Giovanni Lombardi** (Data), ha convinto il Tribunale del fatto che i diritti della Lega non si estendono fino alle azioni di gioco virtuale, ancorché ispirate a quelle reali.

Secondo il Tribunale, si legge in una nota dello studio, la tesi propugnata dalla Lega si tradurrebbe in un'estensione dei diritti espressamente attribuiti alla Lega dalla **Legge Melandri**, estensione che potrebbe essere contemplata solo a seguito di una modifica normativa, anche perché idonea a incidere sulla libertà di espressione tutelata dall'**articolo 21 della Costituzione** e dall'**articolo 10 della Convenzione europea dei diritti dell'uomo (CEDU)**. I giudici hanno dunque ritenuto che i **contenuti generati tramite la piattaforma di gioco si differenzino dalle azioni reali nei loro elementi fondamentali** – come il numero dei giocatori e le rispettive posizioni – e **non possano quindi essere inibiti sulla base di un'interpretazione estensiva della normativa sui diritti audiovisivi**, evidenziando inoltre che il giudizio cautelare non sarebbe neppure la sede appropriata per dare spazio a interpretazioni estensive di una disposizione risalente

**DRCOMMODORE.it**

# SCONFITTA PER LA LEGA SERIE A IN TRIBUNALE: ASSOLTO LO YOUTUBER CHE REPLICA GLI HIGHLIGHTS SU EA SPORTS FC

Una sentenza storica in materia di diritto d'autore e nuove tecnologie segna un punto a favore della creatività digitale. Il Tribunale Ordinario di Genova ha respinto il reclamo presentato dalla **Lega Nazionale Professionisti di Serie A** contro un furbo Youtuber, confermando la decisione di primo grado: la ricostruzione delle azioni da gol delle partite di Serie A, realizzata utilizzando il videogioco **EA Sports FC** (precedentemente FIFA), non costituisce una violazione dei diritti audiovisivi.

Il contenzioso era iniziato lo scorso anno. La **Lega Calcio** aveva portato in tribunale il gamer **Luca Volpi**, **noto online** con il nickname "**@Luke92fut**", per aver pubblicato, in contemporanea o subito dopo la conclusione degli eventi sportivi, filmati audio-video che riproducevano le principali azioni di gioco di ogni partita e/o dell'intera giornata di campionato.

La Lega sosteneva una violazione completa dei diritti, citando la stessa ammissione dello Youtuber di "**replicare tutta la Serie A e il calcio su EA Sports FC**". Nel documento presentato al tribunale, la Lega evidenziava che queste elaborazioni grafiche, definiti "**veri e propri highlights alternativi rispetto a quelli ufficiali**", consentivano agli appassionati di visionare le azioni più importanti senza attendere la pubblicazione delle immagini salienti ufficiali, la cui titolarità appartiene in via esclusiva alla Lega.



## Il caso sulla Serie A e la creazione autonoma: quando l'ispirazione non è plagio

Il ricorso in secondo grado cautelare è stato respinto dal Tribunale di Genova, che ha stabilito che i contenuti virtuali realizzati dal gamer non violano in alcun modo i diritti audiovisivi della Lega. La difesa (curata dallo Studio Legale Lexia) è riuscita a convincere il Collegio che i diritti della Lega **non si estendono fino alle azioni di gioco virtuali**, anche se chiaramente ispirate a quelle reali.

Il Tribunale ha infatti tracciato una distinzione cruciale. Pur confermando che la tutela del diritto

d'autore si estende all'elaborazione delle "azioni di gioco" realizzate tramite computer grafica (quindi una riproduzione fedele sarebbe una violazione), l'attività di Luca Volpi è stata giudicata una **"creazione autonoma e distinta"**. Nello specifico, i giudici hanno osservato che i contenuti generati tramite la piattaforma di gioco **si differenziano dagli eventi reali** nei loro elementi fondamentali, in quanto **le riproduzioni erano parziali** e non rispecchiavano fedelmente l'azione, con differenze nel numero di giocatori coinvolti e nelle loro posizioni in campo.

In sintesi, l'azione riprodotta con la grafica del videogioco non era **così fedele** da poter essere considerata un plagio, e questo ha salvato il gamer. Il Tribunale ha inoltre escluso la possibilità, paventata dalla Lega, di **concorrenza sleale**, ritenendo i video creati con EA Sports FC **inidonei a sostituirsi agli highlights ufficiali**. Un dettaglio, non poco divertente, da segnalare riguarda ciò che accadeva nel mentre la Lega Calcio lo citava in giudizio, ovvero squadre come **Juventus, Udinese e Palermo** avevano avviato collaborazioni con lo Youtuber, retribuendolo simbolicamente per giocare con la loro "maglia" durante i suoi highlights su PlayStation.



Serie A

## Serie A sotto shock, ufficiale: condanna durissima



La Serie A è sotto shock: il Tribunale ha emesso una sentenza che rischia di cambiare tutto per sempre nel calcio.

Era nell'aria, ma adesso è ufficiale. La decisione del Tribunale è arrivata nelle ultime ore e ha confermato quanto già stabilito in precedenza. Una vicenda che intreccia sport, tecnologia e diritto, e che sta facendo molto discutere tra tifosi, addetti ai lavori e appassionati di gaming.

La Serie A, infatti, si trova davanti a una nuova realtà, una di quelle che segnano un punto di svolta nel modo in cui lo sport più seguito d'Italia si rapporta con il web e i contenuti digitali. Negli ultimi mesi si era parlato molto del caso che vedeva contrapposti la Lega Serie A e un noto gamer.

### Serie A: arriva la decisione del Tribunale

Uno **youtuber con migliaia di iscritti**, famoso per la sua **capacità di ricreare le azioni delle partite** reali di campionato su EA FC, il videogioco che ha preso il posto del celebre FIFA. Le sue clip, spesso **pubblicate in tempo quasi reale**, avevano conquistato gli utenti, grazie alla somiglianza impressionante con le azioni viste in diretta tv. Tuttavia, proprio questa "somiglianza" aveva attirato l'attenzione, e successivamente **le accuse, della Lega Serie A**.

Secondo la Lega, infatti, quei video avrebbero rappresentato **una riproduzione non autorizzata** delle azioni di gioco, e quindi una violazione del copyright. In sostanza, i legali del massimo organismo calcistico italiano ritenevano che lo youtuber stesse utilizzando, anche se in versione digitale, materiale che apparteneva alla Lega stessa. Una **posizione dura**, che aveva portato la questione in tribunale e aveva aperto un dibattito molto acceso sul confine tra ispirazione e copia.

Ebbene, il **Tribunale di Genova** ha respinto il reclamo presentato dalla Lega, confermando integralmente la precedente sentenza. Una vera e propria **vittoria giudiziaria per LEXIA**, lo studio legale che ha difeso il gamer, e che ha sostenuto fin dall'inizio una tesi chiara: le partite virtuali ricreate su EA FC non sono **una semplice "elaborazione grafica"** delle partite reali, ma opere autonome, **frutto di creatività, abilità e interpretazione personale**. Insomma, il lavoro del gamer non rappresentava una copia, bensì una forma d'arte digitale, ispirata al calcio ma indipendente dal suo svolgimento effettivo sul campo.

La sentenza, che appare destinata a fare scuola, stabilisce **un precedente importante** nel rapporto tra mondo dello sport e contenuti digitali. Senza ombra di dubbio, si tratta di un messaggio forte anche per **la Lega Serie A**, che dovrà rivedere le proprie strategie di tutela dei diritti audiovisivi nell'era del web e dello streaming.

Questa decisione, infatti, apre nuovi scenari per i creator che ogni giorno producono **contenuti legati al calcio**, e che spesso si muovono in una zona grigia fatta di diritti, ispirazioni e limiti da non superare. Stavolta, però, la giustizia sembra aver preso una posizione netta, riconoscendo il valore creativo del digitale. E la Serie A, suo malgrado, dovrà farci i conti.

---



## Gamer ligure batte Lega Serie A: replay virtuali non violano diritti audiovisivi

Il noto gamer "luke92fut" nella vita fa il prof di ginnastica ad Albenga. La sentenza nega che abbia violato i diritti della Serie A



Un frame di uno dei video riprodotti dal gamer

Il joystick ha appena umiliato il pallone d'oro. Luca Volpi di Albenga, professore di educazione motoria che di sera diventa @Luke92fut, ha battuto 2-0 la Lega Serie A al Tribunale di Genova: i suoi gol virtuali su EA Sports FC 25 non sono contraffazione, ma pura creatività. E la legge Melandri, per ora, resta in panchina

### Cosa dice la sentenza

Il collegio (presidente Enrico Silvestro Ravera, Emanuela Giordano, relatrice Francesca Lippi) ha confermato il rigetto del ricorso cautelare della Lega Nazionale Professionisti Serie A con un'ordinanza che non lascia dubbi: "I video creati da Volpi possono dirsi 'ispirati' all'azione di gioco reale, ma non la rispecchiano fedelmente". Motivo? Nel videogame controlla solo due giocatori alla volta: cambiano posizioni, minutaggio, meteo, sponsor, manca il pubblico. "Non si tratta di trasferire l'azione nel videogioco, ma di ricostruirla usando le potenzialità tecniche del gioco digitale", scrivono i giudici

## **La legge inadeguata a novità AI e streaming**

La Lega voleva oscurare YouTube, TikTok e Instagram, penali comprese. È uscita con 7.837 euro di spese da rimborsare e un monito chiaro: estendere i diritti audiovisivi al virtuale "si tradurrebbe in un'estensione che potrebbe essere contemplata solo a seguito di una modifica normativa", perché altrimenti si calpesta la libertà di espressione (art. 21 Cost. e art. 10 CEDU). Volpi, difeso dallo studio legale Lexia (Francesco Dagnino, Silvia Cossu, Aurora Agostini, Giulietta Minucci), collabora già con Juventus, Udinese e Palermo. Nella sua bio c'è scritto tutto: "Replico tutta la @seriea e il calcio su #FC25". Ora lo può fare a testa alta. Per la Serie A è un campanello d'allarme: la normativa è "inadeguata" al tempo di AI e streaming, ammettono i giudici. Per i gamer è una vittoria storica: il gol più bello non è quello che copi, è quello che inventi. Partita chiusa, 2-0 e palla al centro.



# Rassegna Stampa