



/ Regione Liguria

Gamer batte la Lega Calcio Serie A sui diritti audiovisivi

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



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, 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.

IL SECOLO XIX

IL CASO

Youtuber batte la Lega Calcio sui diritti audiovisivi: “Legittimo riprodurre le azioni con un videogame”

Il tribunale di Genova ha confermato in appello la sentenza di primo grado, assolvendo un creator che riproduce le partite usando EA Sports FC



Genova – Uno youtuber ha battuto la Lega di Serie A sulla legittimità di condividere online le azioni di gioco delle partite vere, **riprodotte fedelmente attraverso un videogioco**: la conferma arriva dal tribunale di Genova, dove il giocatore ha vinto anche il secondo grado cautelare contro la Lega, che aveva fatto ricorso dopo essere stata sconfitta già lo scorso luglio.

Usando il videogioco *EA Sports FC* (il nuovo nome dello storico *Fifa*), lo youtuber riproduce le azioni di giochi di partite di campionato o di competizioni internazionali e questo, almeno secondo la Lega, avrebbe leso i diritti audiovisivi di cui la società è titolare. Gli avvocati hanno però convinto il tribunale del fatto che **i diritti della Lega non si estendono sino alle azioni di gioco virtuale**, per quanto ispirate a quelle reali.

Secondo il tribunale, la tesi sostenuta 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”.

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	
CF CALCIO FINANZA^E Gol reali riprodotti ai videogiochi: la Serie A perde contro un gamer 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 «<i>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>». 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	



Il Tribunale sbarrà 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 come l'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 **giornalismo 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 costituisse 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.

LEXIA	Data: 7 novembre 2025
Testata: Everyeye	



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.

LEXIA	Data: 7 novembre 2025
Testata: Uagna	



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.



Rassegna Stampa