

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA



## Manual de Identidade Visual

© 2024

# CORES



CMYK: 30 50 100 00  
WEB: #BB8732  
RGB: 187 135 50



CMYK: 00 20 100 00  
WEB: #FFCB05  
RGB: 255 203 05



CMYK: 100 50 100 50  
WEB: #004023  
RGB: 00 40 23



CMYK: 85 10 100 10  
WEB: #009444  
RGB: 00 148 68



CMYK: 88 78 50 75  
WEB: #081124  
RGB: 08 17 36



CMYK: 93 46 11 00  
WEB: #0078B0  
RGB: 00 120 176



CMYK: 100 00 00 00  
#00AEEF  
RGB: 00 174 239  
 30% OPACITY



As composições de cores em degradê são para dar volume à marca em sua utilização mais adequada.

Variações das cores diferentes das indicadas neste manual não são permitidas.

Os padrões devem ser seguidos para a correta manutenção da marca. Assim, ela se torna mais presente na memória daqueles que têm conexões com ela.

# TIPOGRAFIA



Barlow Condensed

**Barlow Condensed ExtraBold**



A família **Barlow Condensed** foi escolhida pois ela tem variações que podem se adaptar bem a vários materiais inclusive de uma ótima leitura em variações mais espessas.

Assim a tipografia principal que é o nome da entidade transmite força e sensatez pelo seu porte robusto além de uma plena leitura.

# COMPOSIÇÃO



A forma circular da marca é associada à perfeição, união e plenitude. O nome completo da entidade, sem siglas ou abreviações, não deixa dúvidas do que se trata e usa uma tipografia que transmite força e sensatez pelo seu porte robusto e plena leitura. Mais internamente as federações são representadas por estrelas aninhadas em seu seio protetor. Ainda em seu interior as formas, próximas e dispostas em ângulo de 20º, demonstram a essência do esporte, a arte do Futebol de Mesa, com suas pinceladas artísticas revelando o movimento crescente. Nesse contexto visual podemos observar, fazendo parte desse espaço interior, alguns elementos fundamentais simbolizando em amarelo o jogador, a bola em azul, algumas linhas do campo em branco e nessa mesma cor o gol, o destino da bola, o grande objetivo a ser alcançado, independente da regra.

Essa é a leitura de uma marca única que demonstra o tamanho desse esporte praticado por muitos no Brasil e que se espalha e se organiza cada vez mais ao redor do planeta.

# ÁREA DE NÃO INTERFERÊNCIA

Referência  
"o elemento amarelo\*"



Área de não interferência



A área de **não interferência** é essencial para garantir a visibilidade adequada da marca. Ela corresponde a largura do elemento amarelo\* ao centro da marca.

Nenhum outro elemento do layout deve ultrapassar essa área de proteção. Ela forma um quadrado invisível impenetrável para assegurar que outros elementos não danifiquem a imagem original.

# APLICAÇÃO RECOMENDADA



É recomendado que a marca seja preferencialmente aplicada sobre o fundo branco.

É a maneira mais adequada para que ela seja vista em sua plenitude.

Não é permitido de forma alguma distorcer a marca, rotacionar ou inclinar a marca, rotacionar qualquer dos elementos, alterar a tipografia, inverter as cores da marca, alterar as cores da marca\*, alterar a relação de proporção dos elementos da marca, alterar a disposição dos elementos da marca, conectar palavras com a marca, aplicar efeitos visuais na marca ou ainda inserir fio de contorno na marca.

# APLICAÇÃO



A marca pode ser aplicada a fundos coloridos sem problemas pois sua composição cromática colabora com o contraste na maioria das situações.

A marca **Confederação Brasileira de Futebol de Mesa** foi desenvolvida para ter a capacidade de contrastar com inúmeras possibilidades já que ela deve ser usada por várias federações em suas mais variadas identidades visuais e inúmeros produtos ao longo do tempo.

Independente da cor usada no fundo, o respeito à área de não interferência é imprescindível.

# APLICAÇÃO



Também pode ser aplicada a fundos que tenham composições em degradê.

# APLICAÇÃO

A



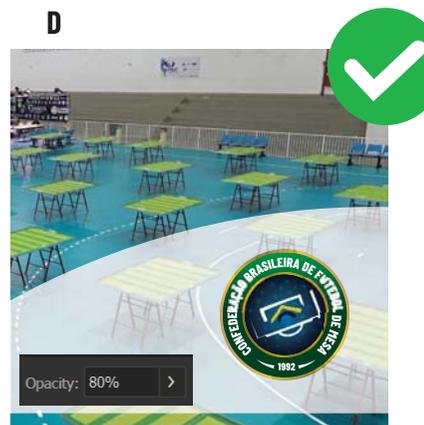
B



C



D



**A**

Proibido a invasão de elementos na área de **não interferência** prejudicando a visualização da marca.

**B**

Aplicação incorreta pois invade completamente a área de **não interferência**.

**C**

Evitar o uso da marca sobre fotos com muitos elementos pois causa interferência visual, prejudicando o contraste da marca. Fotos tendem a poluir a composição, que tem por objetivo dar maior destaque à marca.

**D**

A aplicação correta em fotos é usar um elemento de cor sólida com 80% de opacidade, o que não interfere na visualização da marca. Isso é especialmente importante quando há imagens de fundo que podem causar confusão e impedir a marca de se destacar em sua plenitude.

# APLICAÇÃO



O uso da marca sobre fundos com efeitos visuais e/ou abstratos deverá seguir o **princípio do maior contraste** para que a marca seja visualizada em sua plenitude sem ruídos ou interferências.

A marca **deve se destacar do fundo** para criar impacto visual.

Em caso de dúvidas entre em contato com o departamento de marketing da Confederação Brasileira de Futebol de Mesa.

# APLICAÇÃO



\* A marca poderá ser usada no formato monocromático em casos específicos com a autorização prévia do departamento de marketing da Confederação Brasileira de Futebol de Mesa.



**Confederação Brasileira de Futebol de Mesa**

R. Brigadeiro Jordão, 686, Ipiranga

São Paulo - SP - Cep: 04210-000

[contato@cbfm.com.br](mailto:contato@cbfm.com.br)