

#LIGABFA

**MANUAL DE
PADRONIZAÇÃO
DE UNIFORMES**



@LIGABFAOFICIAL

REGRA 1

O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTO
SEÇÃO 4 | ARTIGO 5

1. SOBRE O DESIGN DA CAMISA:

- As mangas da camisa devem cobrir todo o ombro e nenhuma parte do equipamento deve ficar exposta;
- As camisas devem ser feitas em material resistente para evitar que sejam rasgadas durante o jogo;
- As camisas devem ser compridas o suficiente para serem colocadas para dentro da calça de jogo quando vestidas;
- Faixas laterais em cor diferente da cor principal da camisa são permitidas, desde que com até 10 cm de espessura, e podem ser da axila até a cintura;
- Marcas de patrocinadores são permitidas desde que não atrapalhem a visualização dos números, tanto na parte da frente quanto na parte de atrás da camisa;
- São itens permitidos na camisa:
 1. Nome do jogador
 2. Nome do time
 3. Logo da BFA
 4. Listras nas mangas
 5. Logo do time
 6. Mascote
 7. Memorial
 8. Letra C para identificar capitães
 9. Bandeira do Brasil
 10. Bandeira do Estado



REGRA 1

O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTO
SEÇÃO 4 | ARTIGO 5

2. SOBRE AS CORES DAS CAMISAS:

- As equipes devem utilizar sempre uniformes de cores contrastantes aprovadas pela Liga BFA, de acordo com o regulamento da competição;
- Os uniformes de todos os jogadores de uma equipe devem seguir o mesmo padrão, com as mesmas cores e mesmo design;
- Quaisquer alterações poderão ser punidas pela Liga BFA e/ou pela equipe de arbitragem no momento da partida;

3. SOBRE OS NÚMEROS

- Os números devem ser em algarismos arábicos e visíveis aos árbitros e ao público presente no local da partida;
- Na parte da frente da camisa, os números devem ter de 20 a 25 centímetros de altura;
- Na parte de trás da camisa, os números devem ter de 25 a 30 centímetros de altura;
- Os números devem ser de uma única cor que seja distintamente contrastante com a cor principal da camisa, independente da existência de borda em volta do número;
- A camisa deve ter um número entre 0 e 99;



REGRA 1

O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTO
SEÇÃO 4 | ARTIGO 5

4. ITENS OBRIGATÓRIOS DO UNIFORME

- Números na parte da frente e na parte de trás da camisa;
- Recomenda-se a inserção do logo da Liga BFA em uma das seguintes opções: na parte central da frente da gola ou na barra da camisa, em um dos lados;

5. ITENS PROIBIDOS:

- Propaganda eleitoral;
- Números precedidos de 0 (Exemplo: 07);

RECOMENDAÇÕES

6. PROCEDIMENTO PARA EMPRESAS PRODUTORAS DE UNIFORMES DE FUTEBOL AMERICANO:

- Estar cadastrada na Liga BFA como produtora de uniformes (para se cadastrar basta entrar em contato com contato@ligabfa.com.br solicitando o cadastro);
- Utilizar este manual como guia para a definição do design e cores dos uniformes e aprovar o modelo junto à Liga BFA, que consultará a arbitragem para garantir que o uniforme esteja dentro da regra;
- Utilizar a marca da liga BFA de acordo com o manual de uso da marca: www.nacione.com/marcabfa;



ANEXO 1 - REGRA

Cor e Modelo de Camisa

ARTIGO 5.

a. Design

1. A camisa deve ter mangas que cubram completamente os protetores de ombros. Ela não deve ser modificada ou feita para rasgar. A camisa deve ser comprida e estar pra dentro da calça, ou feita do comprimento da cintura. Ela deve cobrir todos os pads usados na ou acima da cintura. Coletes ou uma segunda camisa usada ao mesmo tempo durante o jogo são proibidos.

2. Além do número do jogador, a camisa pode conter apenas:

Nome do Jogador

Nome do Time

Logo da competição disputada

Listras nas mangas

REGRAS - 27

REGRA 1 / O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTO

Logo do Time, mascote, memorial

Letra C para identificar um capitão de time

Bandeira brasileira

Bandeira do estado.

- Qualquer item do parágrafo 2 não pode exceder uma área de 16 polegadas quadradas (41 cm²) (ex. retângulo, quadrado, paralelogramo), incluindo qualquer material adicional (ex. decalque).
- Uma borda em volta da gola e das bainhas das mangas de até 1 polegada (2,5 cm) de largura é permitida, assim como uma listra na costura lateral de até 4 polegadas (10 cm) de largura (da base da axila até a cintura da calça).
- Camisas não podem ser coladas ou amarradas de qualquer forma.

Nota: O diagrama de uniforme no Apêndice E pode ajudar no entendimento dessas regras.

b. Cor

- Jogadores de times adversários devem usar camisas de cores contrastantes. Jogadores do mesmo time devem usar camisas da mesma cor e design.
- O time visitante deve usar camisa na cor branca; entretanto, o time da casa pode usar camisa na cor branca se os times tiverem concordado por escrito antes do início da competição.
- Se o time da casa usar camisa de cor, o time visitante pode também usar camisa de cor se, e somente se as seguintes condições a seguir forem cumpridas:
 - O time da casa tiver concordado por escrito antes do jogo; e
 - A organização da competição conferir que as camisas são de cores contrastantes.
- Se no momento do kickoff do início de cada tempo de jogo o time visitante estiver usando camisa de cor, em violação às condições especificadas no parágrafo 3, é falta por conduta antidesportiva **do time**.

PENALIDADE – Administrar como falta em bola morta. 15 jardas do próximo ponto após o kickoff. Se o kickoff for retornado para touchdown, a penalidade é aplicada no try ou no kickoff seguinte, à opção do time da casa [S27: UNS].

- Se uma camisa de cor tiver também a cor branca, ela só pode aparecer na forma de um dos itens do parágrafo a-2 acima.

ANEXO 1 – REGRA

c. Números

1. A camisa deve ter, claro e visível, algarismos arábicos permanentes, medindo pelo menos 8 polegadas (20 cm) na parte da frente e pelo menos 10 polegadas (25 cm) na parte de trás da camisa. O número deve ser de uma cor que, por si só, seja clara e distintamente contrastante com a cor da camisa, independente de borda em volta do número.
2. Times usando camisas/números fora de acordo com esta regra serão requisitados a trocar para camisas dentro das regras antes do jogo e antes do início de cada período até que as camisas sejam trocadas.

REGRAS - 28

REGRA 1 / O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTO

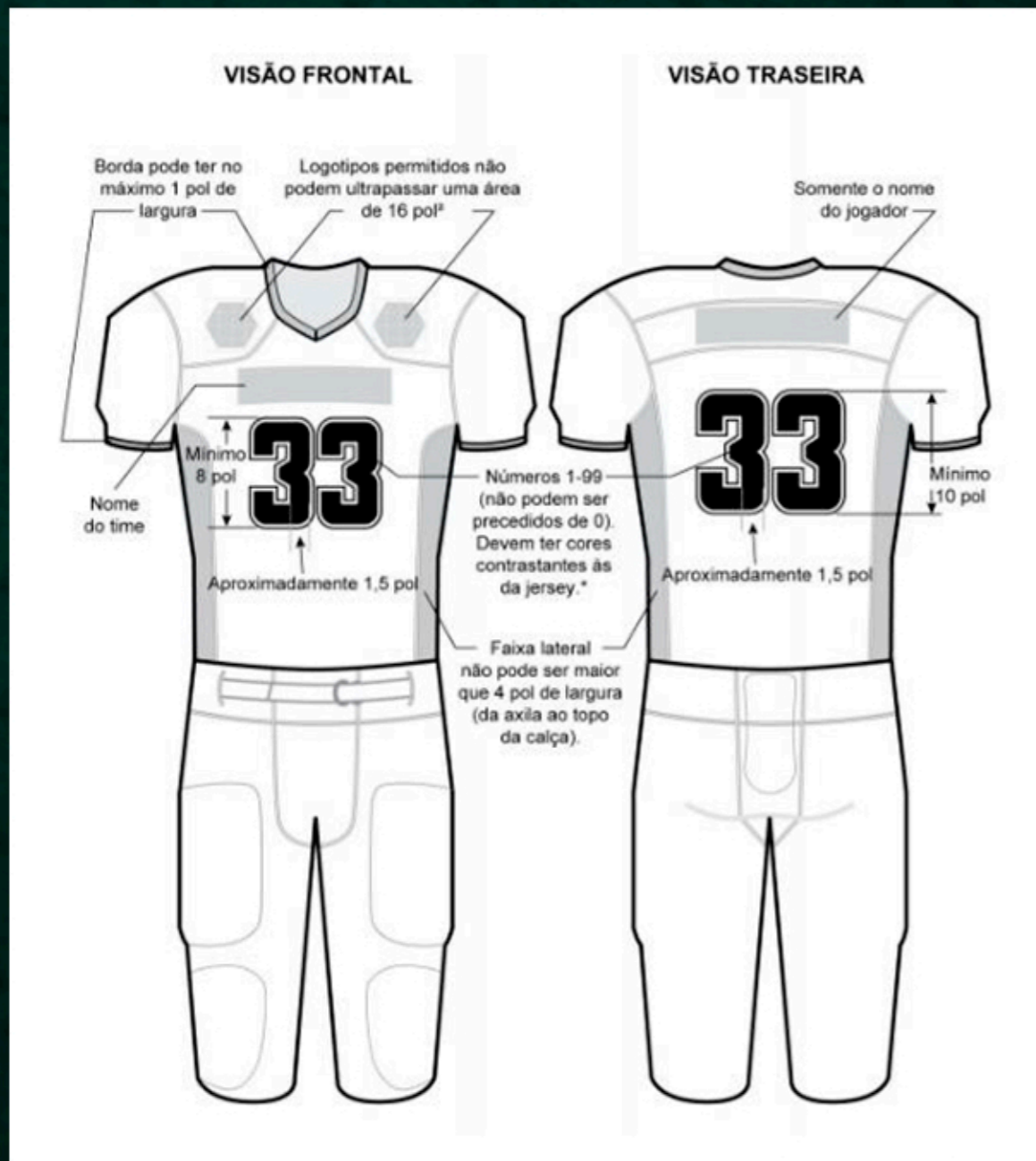
PENALIDADE – Árbitros devem cobrar um timeout de time (ou penalidade por delay se todos os timeouts já tiverem sido usados) no início de cada período em que camisas ilegais sejam usadas. (A.R. 1-4-5-I) [S23: IJY]

3. Todos os jogadores de um time devem ter a mesma cor e estilo de números na frente e atrás da camisa. Cada barra individual deve ter aproximadamente 1 1/2 polegada (3,8 cm) de largura. Números em qualquer outra parte do uniforme deve ser o mesmo número dos obrigatórios da frente e de trás da camisa.

Arbitragem Referência 1-4-5

1. O time da casa está usando camisas vermelhas com números laranja. No julgamento da arbitragem, o número e o corpo da camisa não fazem contraste suficiente para que os números sejam rapidamente identificáveis. O referee pede que o time da casa troque as camisas para camisas legais. O técnico principal diz ao referee que seu time não vai trocar de camisas. O referee informa o técnico principal que será cobrado de seu time um timeout no início de cada período de jogo em que as camisas ilegais sejam usadas. **ARBITRAGEM:** Depois da bola ser feita pronta pra jogo para o kickoff de abertura, o referee cobra um timeout do time da casa por equipamento ilegal. Para cada período que eles continuem usando a camisa ilegal, o time será cobrado um timeout depois da bola ser declarada pronta pra jogo, e antes dela ser posta em jogo na primeira jogada do período.

ANEXO 1 - REGRA



* As regras de numeração têm intuito de fornecer números claramente visíveis para grupos variados (ex. técnicos, imprensa, torcedores, etc). Portanto, os números devem ser desenhados de forma clara e visível da cabine de imprensa em diversas condições climáticas e de iluminação

#LIGABFA

MAIS INFORMAÇÕES

CONTATO@LIGABFA.COM.BR



@LIGABFAOFICIAL