MANUAL DE NORMAS GRÁFICAS

andebol de praia

DESCRIÇÃO

O Andebol Praia é uma marca com personalidade própria que vai buscar força e inspiração à energia vivida em campo.

E, como todos sabemos, há algo de especial nesta modalidade. O seu contexto e toda a sua envolvência torna-a única.

A identidade desportiva é o ponto de partida de uma história que provoca sentimentos e emoções.

A sua imagem e comunicação estão direcionadas para um contexto próprio, onde os principais protagonistas são os jogadores, simbolizando a força e o carácter do Andebol Praia.



VERSÃO VERTICAL

Esta é a versão vertical do logótipo.

A relação entre os vários elementos que compõem o logótipo é imutável, não devendo ser em circunstância alguma alterada ou redesenhada.



VERSÃO VERTICAL

Grelha estrutural

Distribuição da composição geométrica dos elementos gráficos, das proporções e dos equilíbrios visuais.



VERSÃO VERTICAL

Margens de segurança

Para preservar sempre uma leitura correcta do logótipo, foi desenvolvida uma zona neutra, ou margem de protecção, que a separa de todos os outros elementos gráficos.



VERSÃO VERTICAL

Negativo e positivo

Quando não é possível a utilização da cor institucional definida, a marca assume o negativo e positivo.





VERSÃO HORIZONTAL

Esta é a versão horizontal do logótipo.

A relação entre os vários elementos que compõem o logótipo é imutável, não devendo ser em circunstância alguma alterada ou redesenhada.



VERSÃO HORIZONTAL

Grelha estrutural

Distribuição da composição geométrica dos elementos gráficos, das proporções e dos equilíbrios visuais.



VERSÃO HORIZONTAL

Margens de segurança

Para preservar sempre uma leitura correcta do logótipo, foi desenvolvida uma zona neutra, ou margem de protecção, que a separa de todos os outros elementos gráficos.



VERSÃO HORIZONTAL

Negativo e positivo

Quando não é possível a utilização da cor institucional definida, a marca assume o negativo e positivo.





DIMENSÕES MÍNIMAS

A capacidade de redução máxima do logótipo é o limite de legibilidade, a partir do qual, se perdem as suas características formais e funcionais.



12mm
34px



25mm
72px



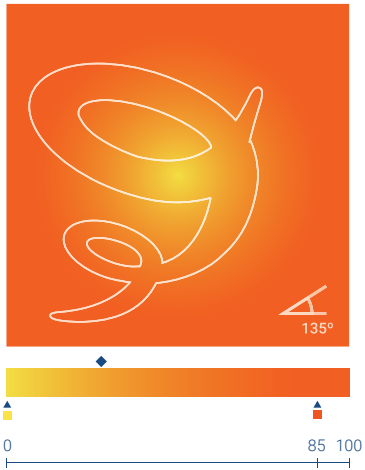


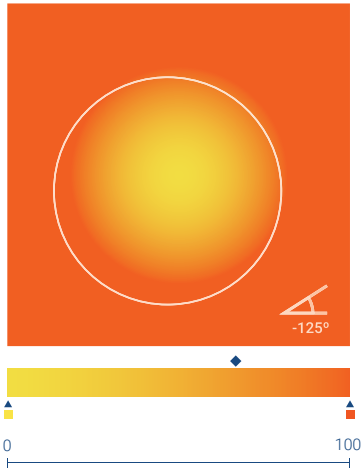
DEFINIÇÕES CROMÁTICAS

As definições cromáticas da marca, devem ser sempre e em todas as circunstâncias reproduzidas com os valores indicados.

Perante qualquer outro código não contemplado, usar como referência o código PANTONE, cujos padrões constam da última edição PANTONE Color Formula Guide.

As cores, a direcção e o ângulo que definem o gradiente de cor da forma do logótipo, são inalteráveis e devem ser sempre respeitadas.





CMYK 4/5/84/0 RGB 250/227/69 PANTONE® 106 C HEX f3de42	CMYK 98/78/23/8 RGB 25/74/129 PANTONE® 301 C HEX 194b81	CMYK 0/78/100/0 RGB 241/94/34 PANTONE® orange 021 C HEX f15e22

VERSÕES CROMÁTICAS

As versões vertical e horizontal poderão ser apresentadas em circuntâncias específicas através da versão negativa com as cores marca azul e laranja.



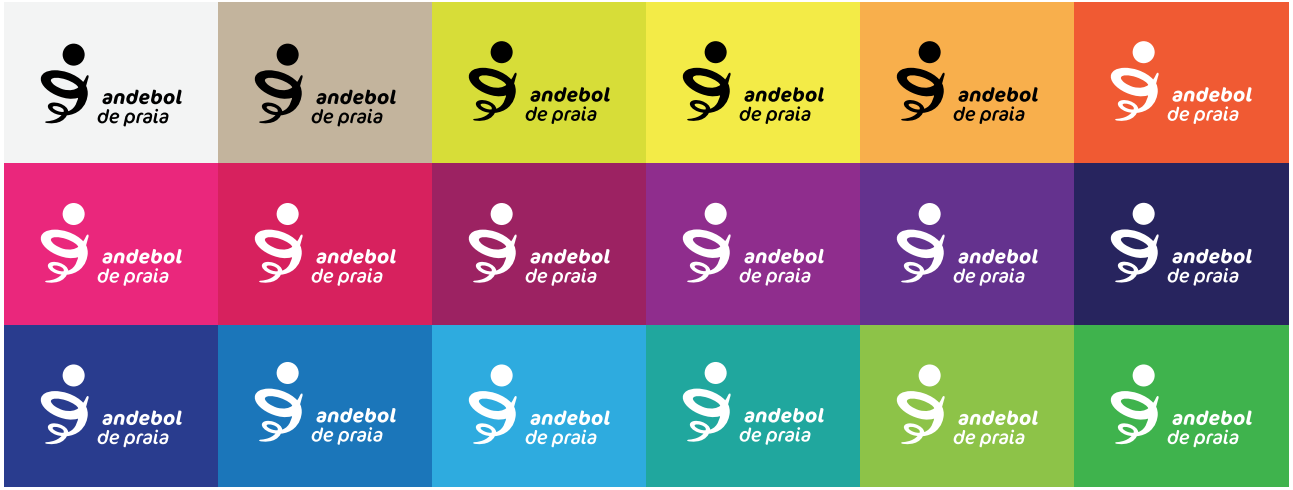






APLICAÇÃO SOBRE FUNDOS DE COR

A grelha apresenta os tons dos fundos onde é permitido aplicar o logótipo. O princípio básico será manter a integridade cromática em situações com o máximo contraste possível.



APLICAÇÃO SOBRE FUNDOS FOTOGRÁFICOS

Num fundo fotográfico, como a imagem em baixo exemplifica, também deve ser mantida a integridade cromática com o máximo contraste possível.
As áreas com fundos que possam causar má perceção do logótipo ou impedir a sua legibilidade, devem ser evitadas.



TIPOGRAFIA INSTITUCIONAL

A fonte institucional do Andebol de Praia
é a CoconPro com as suas variantes de peso.

CoconPro

Tipógrafo: Evert Bloemsma

	REGULAR	ITÁLICO
Light	ABCDEFGHIJKMNOPQRTUVWXYZ abcdefghijkmnopqrtuvwxyz 1234567890!”#$%&/()=+	*ABCDEFGHIJKMNOPQRTUVWXYZ* *abcdefghijkmnopqrtuvwxyz* *1234567890!”#$%&/()=+*
Regular	**ABCDEFGHIJKMNOPQRTUVWXYZ** **abcdefghijkmnopqrtuvwxyz** **1234567890!”#$%&/()=+**	***ABCDEFGHIJKMNOPQRTUVWXYZ*** ***abcdefghijkmnopqrtuvwxyz*** ***1234567890!”#$%&/()=+***
Black	**ABCDEFGHIJKMNOPQRTUVWXYZ** **abcdefghijkmnopqrtuvwxyz** **1234567890!”#$%&/()=+**	***ABCDEFGHIJKMNOPQRTUVWXYZ*** ***abcdefghijkmnopqrtuvwxyz*** ***1234567890!”#$%&/()=+***

INCORREÇÕES

São apresentados em baixo alguns exemplos de como não aplicar a identidade.



Usar kening diferente e alteração da estrutura



Usar uma tipografia diferente



Distorcer a identidade



Usar outros esquemas cromáticos que não sejam previstos neste manual



Aplicar efeitos gráficos à identidade



Utilizar contornos transparências, marcas de água ou qualquer reforço gráfico



Desrespeitar as dimensões mínimas



FEDERAÇÃO
DE ANDEBOL
DE PORTUGAL

www.fpa.pt

