

MANUAL DE APLICAÇÃO DA MARCA



ÍNDICE

Apresentação.....3

Fundamentação.....4

A marca.....5

Padrão cromático.....6

Aplicação sobre fundos.....7

Área de proteção.....8

Restrições.....9

Composição com a marca da PMSM.....11

Aplicação em uniformes e materiais.....13

Aplicação em materiais de divulgação.....22

Orientações finais.....24

APRESENTAÇÃO

Este documento visa auxiliar a todos que trabalham com a marca do Programa Municipal de Apoio e Promoção do Esporte (PROESP-SM) e estabelece o regramento específico e prático para a aplicação gráfica da marca nos diferentes materiais, físicos ou digitais, produzidos pelos projetos apoiados pelo Proesp.

É proibido o uso da marca sem que se obedecem às especificações.

A forma, as cores e a tipografia devem ser preservadas.

FUNDAMENTAÇÃO

Lei N° 6778/2023

Art. 14 Nos projetos financiados nos termos desta Lei deverão constar as **logomarcas da Prefeitura Municipal** e do **sistema PROESP**, como financiadores do projeto.

Decreto Executivo N° 93/2026

Art. 33. Nos projetos financiados nos termos desta Lei, deverão constar as logomarcas da Prefeitura Municipal e do sistema PROESP-SM, como financiadores do projeto em fardamentos esportivos e materiais de divulgação do projeto.

Instrução Normativa N° 04/2026/SMEL

Art. 58. Nos projetos financiados pelo Proesp, é **obrigatória** a divulgação do programa como financiador, tanto em fardamentos quanto em materiais de divulgação.

A MARCA

A marca

Padrão cromático

Aplicação sobre fundos

Área de proteção

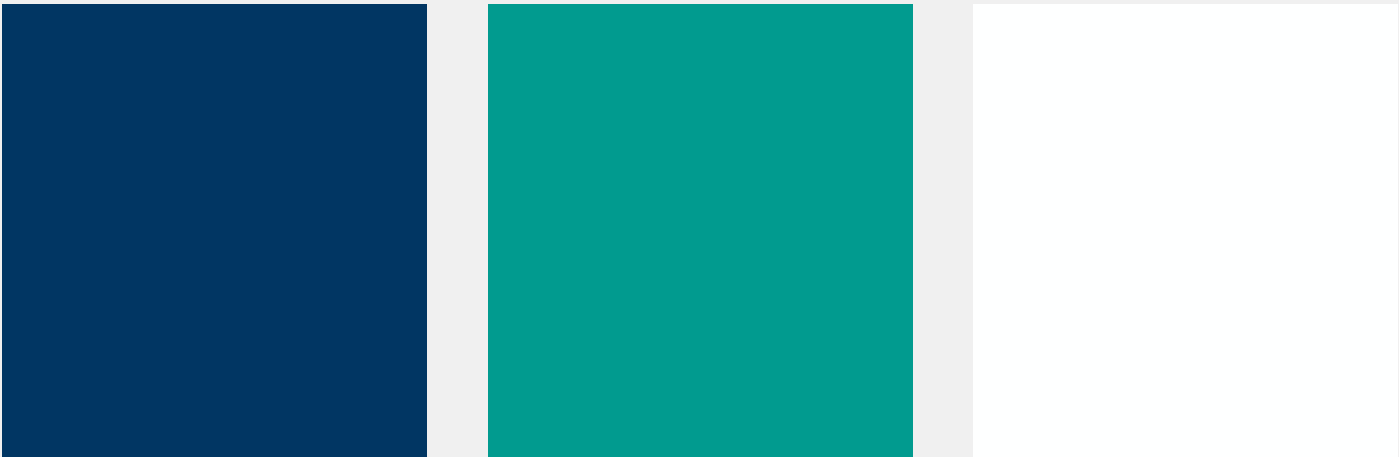
Restrições



[ACESSE A MARCA DO PROESP](#)



PADRÃO CROMÁTICO



HEX	013663	019b8f	feffff
RGB	1, 54, 99	1, 155, 143	254, 255, 255
CMYK	99, 45, 0, 61	99, 0, 8, 39	0, 0, 0, 0

APLICAÇÃO SOBRE FUNDOS

APLICAÇÃO SOBRE FUNDO CLARO



APLICAÇÃO SOBRE FUNDO ESCURO



ÁREA DE PROTEÇÃO / NÃO INTERFERÊNCIA

Para a área de não interferência será utilizada a medida 0,5x (x = letra “O” do logotipo) em todos os lados, garantindo legibilidade e destaque.



RESTRIÇÕES

São expressamente **PROIBIDAS alterações e distorções** na marca.

Não distorcer, esticar ou modificar o logotipo.

Não alterar cores oficiais da marca.

Não aplicar a marca sobre fundos conflitantes ou que prejudiquem a legibilidade.

Não aplicar efeitos que alterem a identidade visual (sombras, gradientes fora da paleta, etc.)



Alteração de cores



Alteração de elementos



Distorção da marca

RESTRIÇÕES

Deve-se observar a aplicação em fundos, preservando sempre a **visibilidade**.



Cores conflitantes



Usos permitidos

COMPOSIÇÃO COM A MARCA DA PREFEITURA MUNICIPAL DE SANTA MARIA

É obrigatória a aplicação da marca PROESP juntamente com a marca da Prefeitura Municipal de Santa Maria (PMSM).

Em alguns materiais, as marcas poderão aparecer próximas, mas não necessariamente juntas, como nos uniformes.



MANUAL DE IDENTIDADE VISUAL E MARCAS DA PREFEITURA MUNICIPAL DE SANTA MARIA

A marca da PMSM e suas variações só poderão ser utilizadas nas versões disponíveis no Manual de Identidade Visual.



COMPOSIÇÃO COM A MARCA DA PREFEITURA MUNICIPAL DE SANTA MARIA



A marca da PMSM e suas variações só poderão ser utilizadas nas versões disponíveis no Manual de Identidade Visual.

APLICAÇÃO DA MARCA EM UNIFORMES E MATERIAIS ESPORTIVOS

Camisetas e/ou regatas: jogo, treino, passeio;

Calças/bermudas: jogo/treino, passeio;

Agasalho;

Bonés, toucas para natação;

Mochila esportiva, sacochila;

Kimono de judô;

Outros.

Observação: Se o uniforme ou material tiver tecido escuro ou colorido, utilize as versões monocromáticas em branco ou com box de respiro branco em ambas as marcas, garantindo que o logotipo da Prefeitura e o do PROESP tenham o mesmo tratamento de fundo.

UNIFORME ESPORTIVO - FRENTE

Camisas de jogo, treino, passeio e similares.



IMAGENS MERAMENTE ILUSTRATIVAS

Uniformes de jogo: quaisquer outras disposições desejadas devem ser previamente avaliadas e autorizadas pela SMEL

UNIFORME ESPORTIVO - COSTAS

Camisas de jogo, treino, passeio e similares.



IMAGENS MERAMENTE ILUSTRATIVAS

Uniformes de jogo: quaisquer outras disposições desejadas devem ser previamente avaliadas e autorizadas pela SMEL

UNIFORME ESPORTIVO

Bermudas, shorts, calças.



IMAGENS MERAMENTE ILUSTRATIVAS

Uniformes de jogo: quaisquer outras disposições desejadas devem ser previamente avaliadas e autorizadas pela SMEL

UNIFORME ESPORTIVO

Agasalhos.



UNIFORME ESPORTIVO - KIMONOS

Posicionamento:

Ombros e costas

Manga ou parte inferior: Logo reduzido

Cores: Contrastar com o tecido do kimono.

Técnica: Conforme especificidades técnicas do material.



UNIFORME ESPORTIVO - BONÉS E TOUCAS DE NATAÇÃO

Toucas

Posicionamento: nas partes laterais da touca, centralizadas.

Bonés

Posicionamento: marca do PROESP na centralizada na frente; marca da prefeitura na lateral.

IMAGENS MERAMENTE ILUSTRATIVAS



De um lado a marca do PROESP, de outro da PMSM

MATERIAL ESPORTIVO

Posicionamento da marca:

Frente principal, centro ou canto inferior direito

Alças ou tags com logo reduzido

Cores: Versão monocromática

Técnica: Bordado, gravação a laser, relevo ou etiqueta costurada

Material: Couro, nylon ou sintético resistente

Observação: Priorizar técnicas duráveis e resistentes



OUTROS ITENS

Demais itens também deverão utilizar as marcas, mantendo sempre exposição clara, visibilidade adequada e proporcionalidade coerente ao tamanho do material.

Exemplos:

- **Caiaque** (Aplicar as logos em área de alta visibilidade - ex.: lateral ou parte frontal - respeitando a curvatura e o material de superfície);
- **Remo** (Posicionar as logos na pá, de modo que seja visível durante o uso, mantendo proporção adequada);
- **Ombreiras** (Inserir as logos centralizadas ou em local que preserve a legibilidade mesmo com o movimento do usuário);
- **Medalhas** (Aplicar as logos nas fitas das medalhas - parte externa);
- **Troféus** (Inserir as logos na base dos troféus - parte frontal).

ATENÇÃO!

Antes da aplicação das marcas, o layout deverá ser encaminhado para o e-mail proespsantamaria@gmail.com para aprovação prévia, conforme previsto na **Instrução Normativa nº 04/2026**, art. 58, § 2º **“para uso das marcas, o layout deverá ser previamente encaminhado à Secretaria de Esporte e Lazer, que será responsável pela análise e autorização da sua utilização”**.

APLICAÇÃO DA MARCA EM MATERIAIS DE DIVULGAÇÃO

Windbanner

Dimensão padrão: 60x160 cm ou 85x200 cm

Posicionamento das marcas: Centralizadas verticalmente, a 15 cm da borda inferior

Cores: Utilizar a versão colorida ou monocromática, conforme fundo

Resolução: Imagem vetorial para evitar pixelização

Material: Poliéster ou tecido recomendado para windbanner

Observação: Evitar excesso de texto para garantir leitura à distância



APLICAÇÃO DA MARCA EM MATERIAIS DE DIVULGAÇÃO

- **Redes Sociais** - Utilizar a marca do Proesp e da Prefeitura de Santa Maria com a devida exposição em todas as publicações realizadas nas redes sociais do projeto, além da menção ao financiamento.

Para garantir que o logotipo seja representado corretamente em todas as plataformas digitais e materiais de divulgação, as diretrizes de aplicação do logotipo devem ser seguidas criteriosamente.

Posicionamento nas Redes Sociais: Utilizar o logotipo preferencialmente na versão colorida, a menos que o fundo não permita, caso em que a versão monocromática pode ser utilizada.

Fotos e Vídeos: A marca deve aparecer de forma visível, sem ser distorcida ou sobrecarregada por outros elementos.

Materiais de Divulgação: Aplique o logotipo nas capas, cartazes e outros materiais promocionais de forma clara e legível.



TAMANHO DA LOGO DEVERÁ SER CLARA E COERENTE AO TAMANHO DO LAYOUT DA PUBLICAÇÃO.

ORIENTAÇÕES FINAIS

Qualquer situação não prevista neste manual deve ser esclarecida diretamente com a Secretaria de Município de Esporte e Lazer (SMEL).

Alterações no posicionamento da marca nos materiais presentes no manual só poderão ser feitas após análise e aprovação da SMEL.



Dúvidas ou esclarecimentos:

✉ proespsantamaria@gmail.com