

CONCURSO DO UNIFORME DA SELEÇÃO BRASILEIRA DE QUADRIBOL PARA COPA DO MUNDO DE 2018

A ABRQ está abrindo um concurso para definir o design do uniforme do Time Brasil na Copa do Mundo de Quadribol de 2018, em Florença.

Para participar é preciso enviar seu projeto com nome completo, CPF e data de nascimento para o e-mail contato.abrq@gmail.com com o título “Concurso Uniforme Brasil 2018” até o dia 15 de fevereiro. Casos excepcionais que requeiram a extensão do prazo serão avaliados individualmente.

As condições para participar são as seguintes:

- O projeto deve ser original, não podendo utilizar ou aproveitar o trabalho de terceiros (exceto pelas logos obrigatórias da ABRQ, da IQA e da IQA World Cup 2018);
- As cores que podem ser utilizadas são as cores da bandeira brasileira (verde, amarelo, azul e branco). Não é obrigatório o uso de todas as cores. Segundo as regras do esporte, a cor primária do uniforme não pode ser o amarelo;
- Recomendamos que haja referências à cultura, fauna, flora ou outras características que destaquem nosso país. A Arara, usada no uniforme para a última Copa, seria uma opção preferencial, porém não obrigatória;
- Deve haver espaço destinado ao número atrás, na frente e em uma das mangas da camisa, assim como na frente do calção;
- Deixar um espaço que possa ser usado por um possível patrocinador é fortemente recomendado e pode ser usado como critério de escolha;
- A arte deve ser enviada em PNG ou JPG contendo frente e verso da camisa e calção.

Ressaltamos que a participação nesse concurso é voluntária e que não haverá qualquer tipo de compensação financeira. Ao participar do concurso, o voluntário estará cedendo os direitos sobre o uso e comercialização da arte à ABRQ, com a garantia de receber os créditos devidos sempre que a mesma for usada nos meios de comunicação da Associação.

Desde já agradecemos a todos aqueles que se dedicam a nos ajudar na melhor representação possível do quadribol brasileiro diante da comunidade internacional e de espectadores do mundo inteiro.

