



Kit de Normas Gráficas

- > a Marca
- > os Jogos

Este Kit contém as regras básicas de utilização dos elementos gráficos fundamentais da Marca JOGOS SANTA CASA e dos diferentes jogos que esta engloba - EuroMilhões, Totoloto, Loto2, Totobola, Joker, Raspadinha, Lotaria Popular e Lotaria Clássica.

Estes elementos básicos da Identidade são as formas, cores e tipos de letra que, quando combinados, transformam-se numa força que corporiza a Marca.

Seguir as linhas de orientação definidas neste documento garante uma apresentação consistente da Marca JOGOS SANTA CASA e de cada um dos seus jogos.

ndi

04 › 13 › Jogos Santa Casa

14 › 19 › EuroMilhões

20 › 25 › Totoloto

26 › 31 › Loto2

32 › 37 › Totobola

38 › 43 › Joker

44 › 51 › Raspadinha › versão institucional

52 › 61 › Raspadinha › versão jogo

62 › 67 › Lotaria Popular

68 › 73 › Lotaria Clássica

ce

01

jogos santa casa

- 01 > 02 > Versão Principal
- 03 > 04 > Versão Vertical
- 05 > Marca com Assinatura
- 06 > Definição Cromática > Versão Principal
- 07 > Definição Cromática > Versão Flat
- 08 > Comportamentos Cromáticos > Uma Cor
- 09 > Comportamentos Cromáticos > Preto / Branco
- 10 > Comportamentos Cromáticos > Sobre Cor
- 11 > Comportamentos Cromáticos > Sobre Fundo Fotográficos
- 12 > Redução Máxima
- 13 > Protecção da Marca
- 14 > Estilo Tipográfico > Flux SC

01 > Versão Principal

Para garantir consistência visual, a Marca não deve nunca ser redesenhada ou de alguma forma modificada.

A Marca JOGOS SANTA CASA tem de ser sempre reproduzida a partir da Arte final original.



5

02 > Versão Principal > Relação Símbolo / Logótipo

A Marca JOGOS DA SANTA CASA é composta por Símbolo e Logótipo.

Em baixo ilustra-se a relação dimensional entre os dois elementos da Marca.



03 > Versão Vertical

A versão vertical da Marca “JOGOS DA SANTA CASA” é utilizada em casos onde, pelas proporções do suporte, a versão principal não possa ser aplicada. Em todos os outros casos, utiliza-se a versão principal.

Esta versão tem os mesmos referências e comportamentos cromáticos que a versão principal, descritos à frente.



6

04 > Versão Vertical > Relação Símbolo / Logótipo



05 > Marca com Assinatura

A assinatura da marca é “uma boa aposta”. Quando estas são aplicadas em conjunto, seguem as normas descritas abaixo. Esta versão da marca também está disponível no CD anexo a este manual.



ASSINATURA COM LARGURA
IGUAL À PALAVRA “SANTACASA”

7



ASSINATURA COM LARGURA
IGUAL À PALAVRA “JOGOS”

04 > Definição Cromática > Versão Principal

As cores JOGOS SANTA CASA especificadas devem ser, sempre que possível, reproduzidas utilizando as cores PANTONE® cujos padrões constam da última edição do PANTONE® Color Formula Guide.

A versão principal da Marca utiliza três cores directas.

No caso da reprodução de cores em quadricromia devem utilizar-se sempre as referências CMYK em baixo descritas e nunca uma conversão directa do Pantone.

8

COR DIRECTA:
PANTONE 201 C

QUADRICROMIA:
C: 0%; M: 100%; Y: 65%; B: 45%

RGB:
R: 116; G: 17; B: 36

COR DIRECTA:
PANTONE 179 C

QUADRICROMIA:
C: 0%; M: 85%; Y: 100%; B: 0%

RGB:
R: 234; G: 51; B: 19

COR DIRECTA:
PANTONE 368 C

QUADRICROMIA:
C: 55%; M: 0%; Y: 100%; B: 0%

RGB:
R: 96; G: 166; B: 38



07 > Definição Cromática > Versão Flat

Em casos onde, pela técnica de reprodução, não seja possível a reprodução de gradientes, como por exemplo em recorte de vinil, utiliza-se a versão flat apresentada abaixo, onde o elemento coração perde o volume.

Esta versão rege-se pelos regras da versão principal (dimensões mínimas, comportamentos cromáticos).

COR DIRECTA:
PANTONE 179 C

QUADRICROMIA:
C: 0%; M: 85%; Y: 100%; B: 0%

RGB:
R: 234; G: 51; B: 19

TINTA:
RAL: 2004

VINIL:
ORACAL: 033

COR DIRECTA:
PANTONE 368 C

QUADRICROMIA:
C: 55%; M: 0%; Y: 100%; B: 0%

RGB:
R: 96; G: 166; B: 38

TINTA:
RAL: 6018

VINIL:
ORACAL: 064



08 > Comportamentos Cromáticos > Uma Cor

Se existir a limitação técnica de utilizar apenas uma cor, utiliza-se o verde JOGOS SANTA CASA, sempre protegendo a leitura da marca.



10

COR DIRECTA:
PANTONE 3435C

QUADRICROMIA:
C: 100%; M: 80%; Y: 100%; B: 0%

RGB:
R: 40; G: 79; B: 62

TINTA:
RAL: NCS 570 20 - G

VINIL:
ORACAL: 613

09 > Comportamentos Cromáticos > Preto / Branco



10 > Comportamentos Cromáticos > Uma Cor



11

11 > Comportamentos Cromáticos > Sobre Fundo Fotográfico

Em fundos fotográficos a marca deve ser posicionada na área da imagem que lhe permita a maior visibilidade.



12 > Redução Máxima

Para garantir a clareza da reprodução, recomenda-se que a Marca não seja reproduzida com largura inferior a 20mm e a 12.25mm, para a versão principal e vertical, respectivamente.



20mm



12.25mm

12

13 > Protecção da Marca

Para que a Marca sobressaia com toda a clareza, deverá ter à sua volta o máximo possível de espaço livre. Este espaço nunca pode ser inferior à largura e altura do "A" de SANTA do respectivo logótipo.



É a tipografia aconselhada para toda a comunicação institucional da Marca Jogos Santa Casa.

Flux SC Plain

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789!"€\$%&/()=?*@

Flux SC Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789!"€\$%&/()=?@*

Flux SC Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789!"€\$%&/()=?*@

Flux SC Bold Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789!"€\$%&/()=?*@

02

euro milhões

- 01 › Versão Principal
- 03 › Versão Vertical
- 03 › Redução Máxima
- 04 › Protecção da Marca
- 05 › Definição Cromática › Versão Principal
- 06 › Definição Cromática › Versão Flat
- 07 › Comportamentos Cromáticos › Uma Cor
- 08 › Comportamentos Cromáticos › Preto / Branco
- 09 › Comportamentos Cromáticos › Sobre Cor
- 10 › Comportamentos Cromáticos › Sobre Fundo Fotográficos

01 > Euro Milhões > Versão Principal

Para garantir consistência visual, a Marca não deve nunca ser redesenhada ou de alguma forma modificada.

A Marca EURO MILHÕES tem de ser sempre reproduzida a partir da Arte final original.



15

02 > Euro Milhões > Versão Vertical

A versão vertical da Marca EURO MILHÕES é utilizada em casos onde, pelas proporções do suporte, a versão principal não possa ser aplicada.

Em todos os outros casos, utiliza-se a versão principal.

Esta versão tem os mesmos referências e comportamentos cromáticos que a versão principal, descritos à frente.



03 > Euro Milhões > Redução Máxima

Para garantir a clareza da reprodução, recomenda-se que a Marca não seja reproduzida com largura inferior a 22mm e a 14mm, para a versão principal e vertical, respectivamente.



22mm



14mm

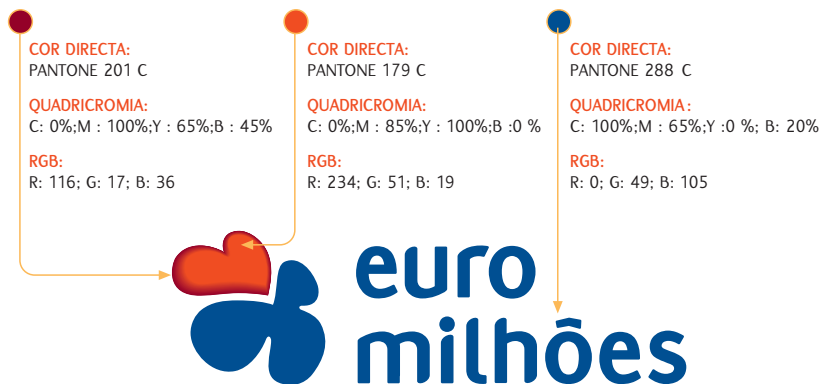
16

04 > Euro Milhões > Protecção da Marca

Para que a Marca sobressaia com toda a clareza, deverá ter à sua volta o máximo possível de espaço livre. Este espaço nunca pode ser inferior à largura e altura do "O" de EURO do respectivo logótipo.



05 > Euro Milhões > Definição Cromática > Versão Principal



17

05 > Euro Milhões > Definição Cromática > Versão Flat

Em casos onde, pela técnica de reprodução, não seja possível a reprodução de gradientes (ex.: recorte de vinil).



07 > Euro Milhões > Definição Cromática > Uma Cor

Se existir a limitação técnica de utilizar apenas uma cor, utiliza-se o azul EURO MILHÕES, sempre protegendo a leitura da marca.



18

08 > Euro Milhões > Definição Cromática > Preto / Branco



09 > Euro Milhões > Comportamentos Cromáticos > Sobre Cor



19

10 > Euro Milhões > Comportamentos Cromáticos > Sobre Fundo Fotográfico

Em casos onde, pela técnica de reprodução, não seja possível a reprodução de gradientes (ex.: recorte de vniil).



03

totoloto

- 01 › Versão Principal
- 03 › Versão Vertical
- 03 › Redução Máxima
- 04 › Protecção da Marca
- 05 › Definição Cromática › Versão Principal
- 06 › Definição Cromática › Versão Flat
- 07 › Comportamentos Cromáticos › Uma Cor
- 08 › Comportamentos Cromáticos › Preto / Branco
- 09 › Comportamentos Cromáticos › Sobre Cor
- 10 › Comportamentos Cromáticos › Sobre Fundo Fotográficos

01 > Totoloto > Versão Principal

Para garantir consistência visual, a Marca não deve nunca ser redesenhada ou de alguma forma modificada.

A Marca TOTOLOTO tem de ser sempre reproduzida a partir da Arte final original.



21

02 > Totoloto > Versão Vertical

A versão vertical da Marca TOTOLOTO é utilizada em casos onde, pelas proporções do suporte, a versão principal não possa ser aplicada.

Em todos os outros casos, utiliza-se a versão principal.

Esta versão tem os mesmos referências e comportamentos cromáticos que a versão principal, descritos à frente.



03 > Totoloto > Redução Máxima

Para garantir a clareza da reprodução, recomenda-se que a Marca não seja reproduzida com largura inferior a 22mm e a 14mm, para a versão principal e vertical, respectivamente.



22mm



14mm

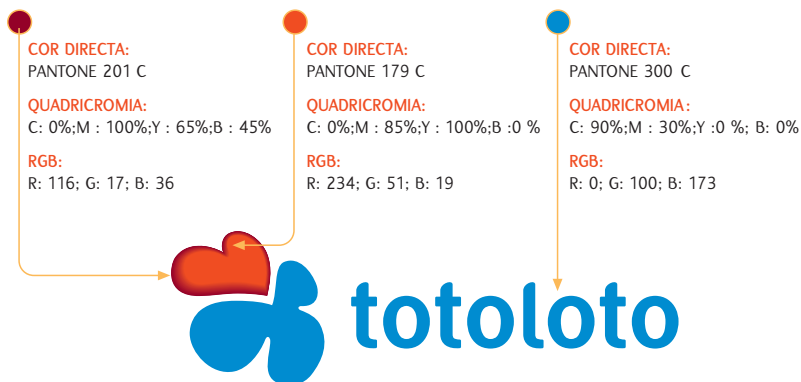
22

04 > Totoloto > Protecção da Marca

Para que a Marca sobressaia com toda a clareza, deverá ter à sua volta o máximo possível de espaço livre. Este espaço nunca pode ser inferior à largura e altura do "O" de TOTOLOTO do respectivo logótipo.



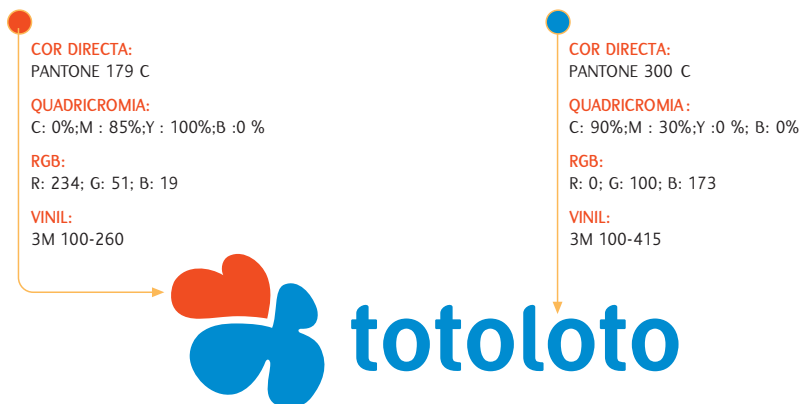
05 > Totoloto > Definição Cromática > Versão Principal



23

06 > Totoloto > Definição Cromática > Versão Flat

Em casos onde, pela técnica de reprodução, não seja possível a reprodução de gradientes (ex.: recorte de vinil).



07 > Totoloto > Comportamentos Cromáticos > Uma Cor

Se existir a limitação técnica de utilizar apenas uma cor, utiliza-se o azul TOTOLOTO, sempre protegendo a leitura da marca.



24

08 > Totoloto > Comportamentos Cromáticos > Preto / Branco



09 > Totoloto > Comportamentos Cromáticos > Sobre Cor



25

10 > Totoloto > Comportamentos Cromáticos > Sobre Fundo Fotográfico

Em fundos fotográficos a marca deve ser posicionada na área da imagem que lhe permita a maior visibilidade.



04

loto2

- 01 › Versão Principal
- 03 › Versão Vertical
- 03 › Redução Máxima
- 04 › Protecção da Marca
- 05 › Definição Cromática › Versão Principal
- 06 › Definição Cromática › Versão Flat
- 07 › Comportamentos Cromáticos › Uma Cor
- 08 › Comportamentos Cromáticos › Preto / Branco
- 09 › Comportamentos Cromáticos › Sobre Cor
- 10 › Comportamentos Cromáticos › Sobre Fundo Fotográficos

01 > Loto2 > Versão Principal

Para garantir consistência visual, a Marca não deve nunca ser redesenhada ou de alguma forma modificada.

A Marca LOTO2 tem de ser sempre reproduzida a partir da Arte final original.



27

02 > Loto2 > Versão Vertical

A versão vertical da Marca LOTO2 é utilizada em casos onde, pelas proporções do suporte, a versão principal não possa ser aplicada.

Em todos os outros casos, utiliza-se a versão principal.

Esta versão tem os mesmos referências e comportamentos cromáticos que a versão principal, descritos à frente.



03 > Loto2 > Redução Máxima

Para garantir a clareza da reprodução, recomenda-se que a Marca não seja reproduzida com largura inferior a 17mm e a 9mm, para a versão principal e vertical, respectivamente.



17mm



9mm

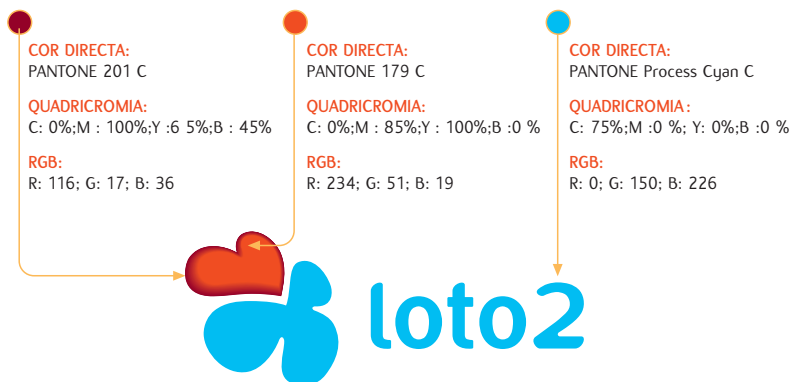
28

04 > Loto2 > Protecção da Marca

Para que a Marca sobressaia com toda a clareza, deverá ter à sua volta o máximo possível de espaço livre. Este espaço nunca pode ser inferior à largura e altura do "O" de LOTO do respectivo logótipo.



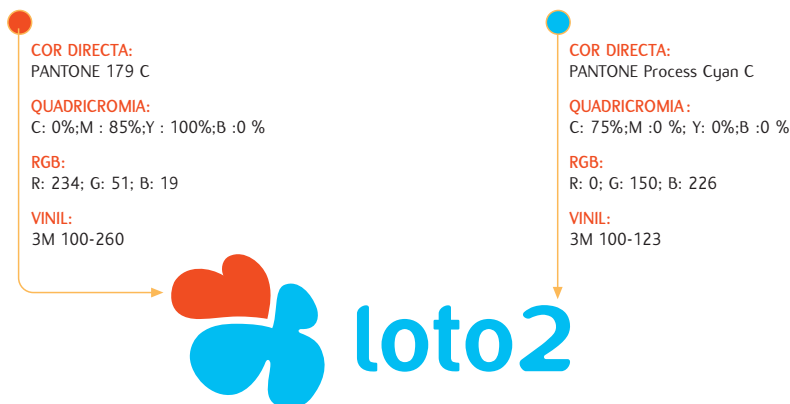
05 > Loto2 > Definição Cromática > Versão Principal



29

06 > Loto2 > Definição Cromática > Versão Flat

Em casos onde, pela técnica de reprodução, não seja possível a reprodução de gradientes (ex.: recorte de vinil).



07 > Totoloto > Comportamentos Cromáticos > Uma Cor

Se existir a limitação técnica de utilizar apenas uma cor, utiliza-se o azul TOTOLOTO, sempre protegendo a leitura da marca.



30

08 > Totoloto > Comportamentos Cromáticos > Preto / Branco



09 > Totoloto > Comportamentos Cromáticos > Sobre Cor



31

10 > Totoloto > Comportamentos Cromáticos > Sobre Fundo Fotográfico

Em fundos fotográficos a marca deve ser posicionada na área da imagem que lhe permita a maior visibilidade.



05

totobola

- 01 › Versão Principal
- 03 › Versão Vertical
- 03 › Redução Máxima
- 04 › Protecção da Marca
- 05 › Definição Cromática › Versão Principal
- 06 › Definição Cromática › Versão Flat
- 07 › Comportamentos Cromáticos › Uma Cor
- 08 › Comportamentos Cromáticos › Preto / Branco
- 09 › Comportamentos Cromáticos › Sobre Cor
- 10 › Comportamentos Cromáticos › Sobre Fundo Fotográficos

01 > Totobola > Versão Principal

Para garantir consistência visual, a Marca não deve nunca ser redesenhada ou de alguma forma modificada.

A Marca TOTOBOLA tem de ser sempre reproduzida a partir da Arte final original.



33

02 > Totobola > Versão Vertical

A versão vertical da Marca LOTO2 é utilizada em casos onde, pelas proporções do suporte, a versão principal não possa ser aplicada.

Em todos os outros casos, utiliza-se a versão principal.

Esta versão tem os mesmos referências e comportamentos cromáticos que a versão principal, descritos à frente.



03 > Totobola > Redução Máxima

Para garantir a clareza da reprodução, recomenda-se que a Marca não seja reproduzida com largura inferior a 23mm e a 14.5mm, para a versão principal e vertical, respectivamente.



23mm



14.5mm

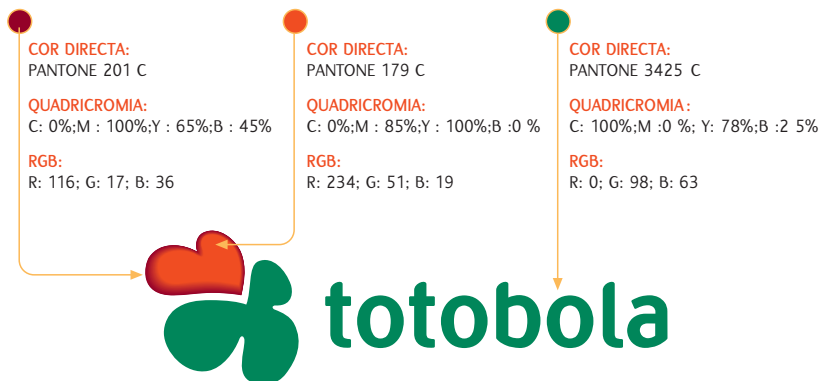
34

04 > Totobola > Protecção da Marca

Para que a Marca sobressaia com toda a clareza, deverá ter à sua volta o máximo possível de espaço livre. Este espaço nunca pode ser inferior à largura e altura do "O" de TOTOBOLA do respectivo logótipo.



05 > Totobola > Definição Cromática > Versão Principal



COR DIRECTA:
PANTONE 201 C

QUADRICROMIA:
C: 0%;M : 100%;Y : 65%;B : 45%

RGB:
R: 116; G: 17; B: 36

COR DIRECTA:
PANTONE 179 C

QUADRICROMIA:
C: 0%;M : 85%;Y : 100%;B : 0 %

RGB:
R: 234; G: 51; B: 19

COR DIRECTA:
PANTONE 3425 C

QUADRICROMIA:
C: 100%;M : 0 %; Y: 78%;B : 2 5%

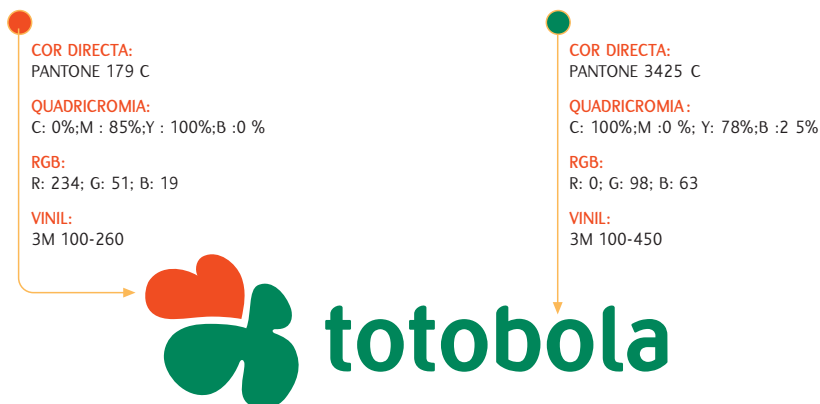
RGB:
R: 0; G: 98; B: 63

totobola

35

06 > Totobola > Definição Cromática > Versão Flat

Em casos onde, pela técnica de reprodução, não seja possível a reprodução de gradientes (ex.: recorte de vinil).



COR DIRECTA:
PANTONE 179 C

QUADRICROMIA:
C: 0%;M : 85%;Y : 100%;B : 0 %

RGB:
R: 234; G: 51; B: 19

VINIL:
3M 100-260

COR DIRECTA:
PANTONE 3425 C

QUADRICROMIA:
C: 100%;M : 0 %; Y: 78%;B : 2 5%

RGB:
R: 0; G: 98; B: 63

VINIL:
3M 100-450

totobola

07 > Totobola > Comportamentos Cromáticos > Uma Cor

Se existir a limitação técnica de utilizar apenas uma cor, utiliza-se o verde TOTOBOLA, sempre protegendo a leitura da marca.



36

08 > Totobola > Comportamentos Cromáticos > Preto / Branco



09 > Totobola > Comportamentos Cromáticos > Sobre Cor



37

10 > Totobola > Comportamentos Cromáticos > Sobre Fundo Fotográfico

Em fundos fotográficos a marca deve ser posicionada na área da imagem que lhe permita a maior visibilidade.





joker

- 01 › Versão Principal
- 03 › Versão Vertical
- 03 › Redução Máxima
- 04 › Protecção da Marca
- 05 › Definição Cromática › Versão Principal
- 06 › Definição Cromática › Versão Flat
- 07 › Comportamentos Cromáticos › Uma Cor
- 08 › Comportamentos Cromáticos › Preto / Branco
- 09 › Comportamentos Cromáticos › Sobre Cor
- 10 › Comportamentos Cromáticos › Sobre Fundo Fotográficos

01 > Joker > Versão Principal

Para garantir consistência visual, a Marca não deve nunca ser redesenhada ou de alguma forma modificada.

A Marca JOKER tem de ser sempre reproduzida a partir da Arte final original.



39

02 > Joker > Versão Vertical

A versão vertical da Marca JOKER é utilizada em casos onde, pelas proporções do suporte, a versão principal não possa ser aplicada.

Em todos os outros casos, utiliza-se a versão principal.

Esta versão tem os mesmos referências e comportamentos cromáticos que a versão principal, descritos à frente.



03 > Joker > Redução Máxima

Para garantir a clareza da reprodução, recomenda-se que a Marca não seja reproduzida com largura inferior a 17mm e a 9mm, para a versão principal e vertical, respectivamente.



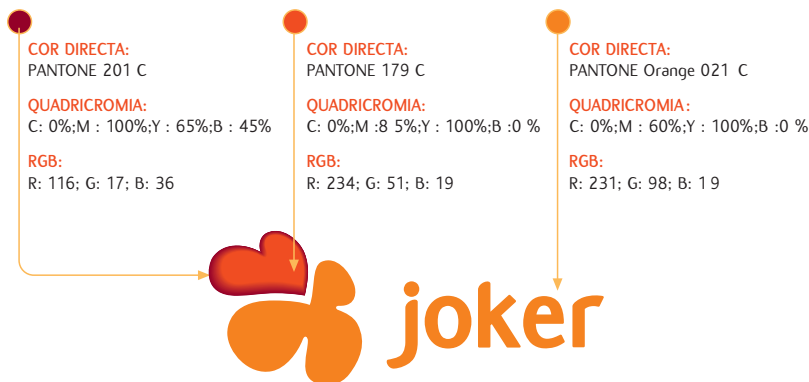
40

04 > Joker > Protecção da Marca

Para que a Marca sobressaia com toda a clareza, deverá ter à sua volta o máximo possível de espaço livre. Este espaço nunca pode ser inferior à largura e altura do "O" de JOKER do respectivo logótipo.



05 > Joker > Definição Cromática > Versão Principal



41

06 > Joker > Definição Cromática > Versão Flat

Em casos onde, pela técnica de reprodução, não seja possível a reprodução de gradientes (ex.: recorte de vênil).



07 > Joker > Comportamentos Cromáticos > Uma Cor

Se existir a limitação técnica de utilizar apenas uma cor, utiliza-se o verde TOTOBOLA, sempre protegendo a leitura da marca.



42

08 > Joker > Comportamentos Cromáticos > Preto / Branco



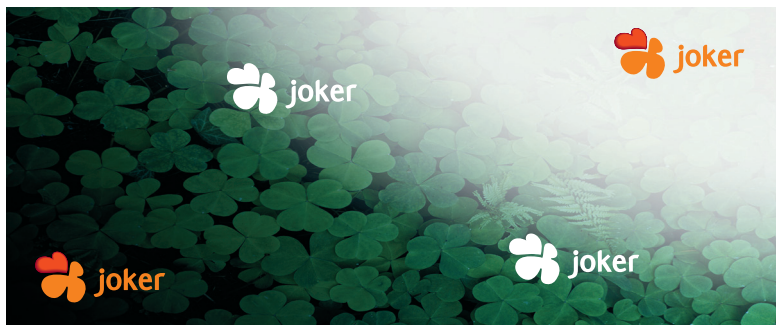
09 > Joker > Comportamentos Cromáticos > Sobre Cor



43

10 > Joker > Comportamentos Cromáticos > Sobre Fundo Fotográfico

Em fundos fotográficos a marca deve ser posicionada na área da imagem que lhe permita a maior visibilidade.



raspadinha

- 01 › Versão Principal
- 03 › Versão Vertical
- 03 › Redução Máxima
- 04 › Protecção da Marca
- 05 › Definição Cromática › Versão Principal
- 06 › Definição Cromática › Versão Flat
- 07 › Comportamentos Cromáticos › Uma Cor
- 08 › Comportamentos Cromáticos › Preto / Branco
- 09 › Comportamentos Cromáticos › Sobre Cor
- 10 › Comportamentos Cromáticos › Sobre Fundos Fotográficos
- 10 › Comportamentos Cromáticos › Comportamentos incorrectos

VERSÃO INSTITUCIONAL

45

01 > Raspadinha > Versão Institucional

Para garantir consistência visual, a Marca não deve nunca ser redesenhada ou de alguma forma modificada.

A Marca "RASPADINHA" tem de ser sempre reproduzida a partir da arte final original.



46

02 > Raspadinha > Versão Institucional Vertical

A versão vertical da Marca "RASPADINHA" é utilizada em casos onde, pelas proporções do suporte, a versão principal não possa ser aplicada.

Em todos os outros casos, utiliza-se a versão principal.

Esta versão tem as mesmas referências e comportamentos cromáticos que a versão principal, descritos à frente.



03 > Raspadinha > Versão Institucional > Redução Máxima

Para garantir a clareza da reprodução, recomenda-se que a Marca não seja reproduzida com largura inferior a 20 mm e a 14 mm, para a versão principal e vertical, respectivamente.



20 mm



14 mm

47

04 > Raspadinha > Versão Institucional > Protecção da Marca

Para que a Marca sobressaia com toda a clareza, deverá ter à sua volta o máximo possível de espaço livre. Este espaço nunca pode ser inferior à largura e altura do "A" de "RASPADINHA" do respectivo logótipo.



05 > Raspadinha > Versão Institucional > Definição Cromática

COR DIRECTA:
PANTONE 201 C

QUADRICROMIA:
C: 0%; M: 100%; Y: 65%; B: 45%

RGB:
R: 116; G: 17; B: 36

COR DIRECTA:
PANTONE 179 C

QUADRICROMIA:
C: 0%; M: 85%; Y: 100%; B: 0%

RGB:
R: 234; G: 51; B: 19

COR DIRECTA:
PANTONE Process Magenta C

QUADRICROMIA:
C: 0%; M: 90%; Y: 0%; B: 0%

RGB:
R: 221; G: 30; B: 116



48

06 > Raspadinha > Versão Institucional Flat > Definição Cromática

Em casos onde, pela técnica de reprodução, não seja possível a reprodução de gradientes.

COR DIRECTA:
PANTONE 201 C

QUADRICROMIA:
C: 0%; M: 100%; Y: 65%; B: 45%

RGB:
R: 116; G: 17; B: 36

COR DIRECTA:
PANTONE Process Magenta C

QUADRICROMIA:
C: 0%; M: 90%; Y: 0%; B: 0%

RGB:
R: 221; G: 30; B: 116



07 > Raspadinha > Versão Institucional > Uma cor

Se existir a limitação técnica de utilizar apenas uma cor, utiliza-se o magenta "RASPADINHA", sempre protegendo a leitura da Marca.



49

08 > Raspadinha > Versão Institucional > Preto / Branco



09 > Raspadinha > Versão Institucional > Sobre cor



50

10 > Raspadinha > Versão Institucional > Sobre Fundo Fotográfico

Em fundos fotográficos, a Marca deve ser posicionada na área da imagem que lhe permita a maior visibilidade.





Alteração das cores da Marca



Deformação da Marca



Utilização inclinada da Marca



Alteração da posição dos elementos



Alteração da proporção dos elementos



Alteração da tipografia



Utilização da Marca em dimensões inferiores ao estipulado



Utilização de linhas de contorno

raspadinha

- 01 › Versão Jogo
- 02 › Versão Jogo › Redução Máxima
- 03 › Versão Jogo › Protecção da Marca
- 04 › Versão Jogo › Definição Cromática
- 05 › Versão Jogo Flat › Definição Cromática
- 06 › Versão Jogo › Uma Cor
- 07 › Versão Jogo › Uma cor › Variações
- 08 › Versão Jogo › Preto/Branco
- 09 › Versão Jogo › Sobre Cor
- 10 › Versão Jogo › Rotação
- 11 › Versão Jogo › Sobre fundos fotográficos
- 12 › Versão Jogo › Utilização sobre bilhetes
- 13 › Versão Jogo › Utilizações incorrectas

VERSÃO JOGO

01 > Raspadinha > Versão Jogo

Esta versão deve ser utilizada sempre que a Marca seja comunicada individualmente, isto é, fora do âmbito corporativo dos Jogos Santa Casa.

Quando a Marca for utilizada em conjunto com as restantes Marcas dos Jogos Santa Casa, deve ser utilizada a versão institucional.



54

02 > Raspadinha > Versão Jogo > Redução Máxima

Para garantir a clareza da reprodução, recomenda-se que a Marca não seja reproduzida com largura inferior a 25 mm.



25 mm

03 > Raspadinha > Versão Jogo > Protecção da Marca

Devido ao facto de a Marca conter uma mancha de cor como fundo, não necessita ser definida uma área de protecção para a mesma.

Us, aut autate ommodipsae corionsequi destrum reprorr ovides elites natquodic tem volecte deliquuntis non re magnissita ium nonsequi doluptur a inusam asi cumqui respel estrum facepelibus et estinimint etus... dolo minis alisci dolorum quidis... dolorrorum andis as exce... porunt alia volestis m... es a dolo berit fuga. Lo q... mptae nemolorem fugiam harunt, si d... em emil mo esto quam non porepel ea est occates eadignam excest, in repreic toriatur, sinus. Ernatem et moluptat eatione mos nos aut aut east, cus ipit, quamet volorep repelle ssecept iorrum lab incium alibus dolut



04 > Raspadinha > Versão Jogo > Definição Cromática

COR DIRECTA:
PANTONE 201 C

QUADRICROMIA:
C: 0%; M: 100%; Y: 65%; B: 45%

RGB:
R: 116; G: 17; B: 36

COR DIRECTA:
PANTONE 179 C

QUADRICROMIA:
C: 0%; M: 85%; Y: 100%; B: 0%

RGB:
R: 234; G: 51; B: 19

COR DIRECTA:
PANTONE Process Magenta C

QUADRICROMIA:
C: 0%; M: 90%; Y: 0%; B: 0%

RGB:
R: 221; G: 30; B: 116

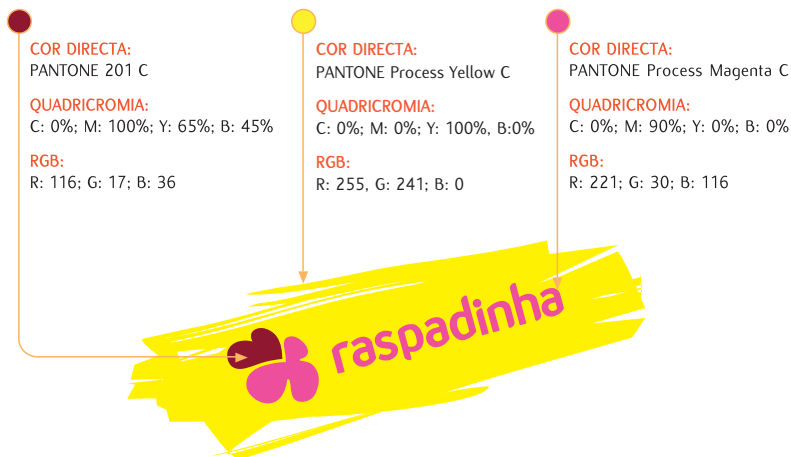


COR DIRECTA:
PANTONE Process Yellow C

QUADRICROMIA:
C: 0%; M: 0%; Y: 100%; B: 0%

RGB:
R: 255, G: 241; B: 0

05 > Raspadinha > Versão Jogo Flat > Definição Cromática



56

06 > Raspadinha > Versão Jogo > Duas Cores > Versão Principal

Se existir a limitação técnica de utilizar duas cores, utilizam-se o magenta “RASPADINHA” e o amarelo, sempre protegendo a leitura da Marca.



Em algumas aplicações da Marca, podem-se utilizar outras cores no "tag" em substituição do amarelo original, sendo nesses casos o símbolo e a palavra "RASPADINHA" aplicados em branco. Preferencialmente, devem ser utilizadas as cores do universo Jogos Santa Casa (consultar manual de normas Jogos Santa casa).

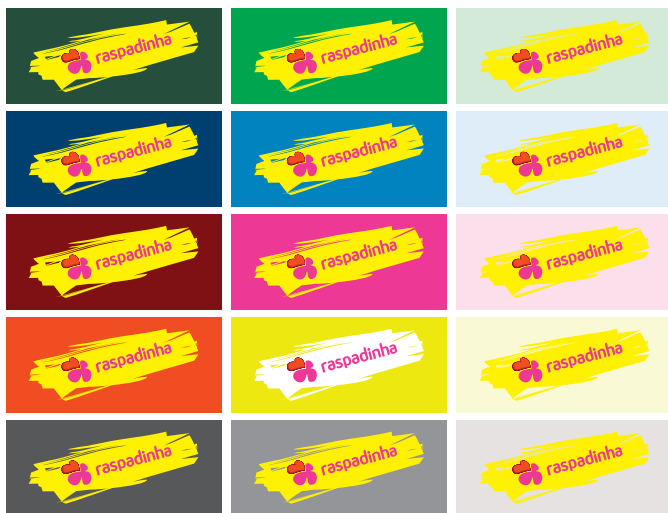


08 > Raspadinha > Versão Jogo > Preto / Branco



58

09 > Raspadinha > Versão Jogo > Sobre Cor



10 > Raspadinha > Versão Jogo > Rotação

A Marca RASPADINHA, na sua versão jogo, pode ser utilizada com diversos graus de rotação, sempre que esta não comprometa a sua legibilidade.



11 > Raspadinha > Versão Jogo > Sobre fundo fotográfico

A Marca pode ser utilizada sobre diversos fundos fotográficos sem perder visibilidade.



60

12 > Raspadinha > Versão Jogo > Utilização sobre bilhetes

Nos bilhetes de jogo, sempre que possível, a Marca deve ser aplicada no canto superior esquerdo, na sua versão flat, tal como nos seguintes exemplos.





Alteração da cor da Marca



Deformação da Marca



Alteração da posição dos elementos



Alteração da tipografia



Utilização da Marca em dimensões inferiores ao estipulado



Utilização de linhas de contorno



lotaria popular

- 01 › Versão Principal
- 03 › Versão Vertical
- 03 › Redução Máxima
- 04 › Protecção da Marca
- 05 › Definição Cromática › Versão Principal
- 06 › Definição Cromática › Versão Flat
- 07 › Comportamentos Cromáticos › Uma Cor
- 08 › Comportamentos Cromáticos › Preto / Branco
- 09 › Comportamentos Cromáticos › Sobre Cor
- 10 › Comportamentos Cromáticos › Sobre Fundo Fotográficos

01 > Lotaria Popular > Versão Principal

Para garantir consistência visual, a Marca não deve nunca ser redesenhada ou de alguma forma modificada.

A Marca “LOTARIA POPULAR” tem de ser sempre reproduzida a partir da Arte final original.



63

02 > Lotaria Popular > Versão Vertical

A versão vertical da Marca “LOTARIA POPULAR” é utilizada em casos onde, pelas proporções do suporte, a versão principal não possa ser aplicada.

Em todos os outros casos, utiliza-se a versão principal.

Esta versão tem os mesmas referência e comportamentos cromáticos que a versão principal, descritos à frente.



03 > Lotaria Popular > Redução Máxima

Para garantir a clareza da reprodução, recomenda-se que a Marca não seja reproduzida com largura inferior a 22mm e a 13,5mm, para a versão principal e vertical, respectivamente.



22 mm



13,5 mm

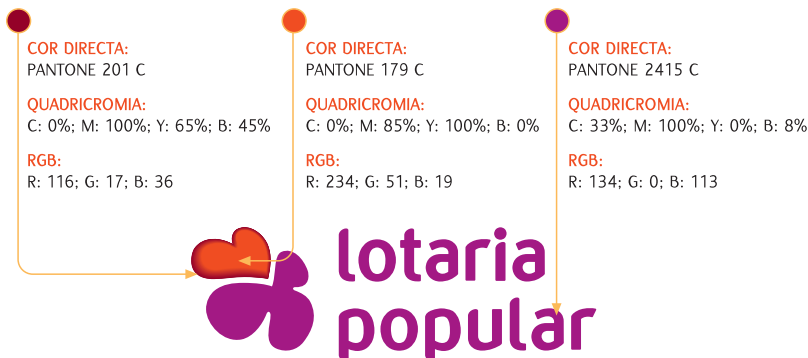
64

04 > Lotaria Popular > Protecção da Marca

Para que a Marca sobressaia com toda a clareza, deverá ter à sua volta o máximo possível de espaço livre. Este espaço nunca pode ser inferior à largura e altura do "O" de LOTARIA do respectivo logótipo.



05 > Lotaria Popular > Definição Cromática > Versão Principal



This color chart defines the colors for the 'Lotaria Popular' logo in its 'Versão Principal'. It features three color swatches: a reddish-orange, a purple, and a magenta. Each swatch is accompanied by its Pantone, Quadricromia, and RGB values. The logo itself is a stylized four-petaled flower where the top-left petal is the reddish-orange color and the other three are purple. The text 'lotaria popular' is written in a lowercase, rounded, purple font to the right of the logo.

COR DIRECTA:
PANTONE 201 C

QUADRICROMIA:
C: 0%; M: 100%; Y: 65%; B: 45%

RGB:
R: 116; G: 17; B: 36

COR DIRECTA:
PANTONE 179 C

QUADRICROMIA:
C: 0%; M: 85%; Y: 100%; B: 0%

RGB:
R: 234; G: 51; B: 19

COR DIRECTA:
PANTONE 2415 C

QUADRICROMIA:
C: 33%; M: 100%; Y: 0%; B: 8%

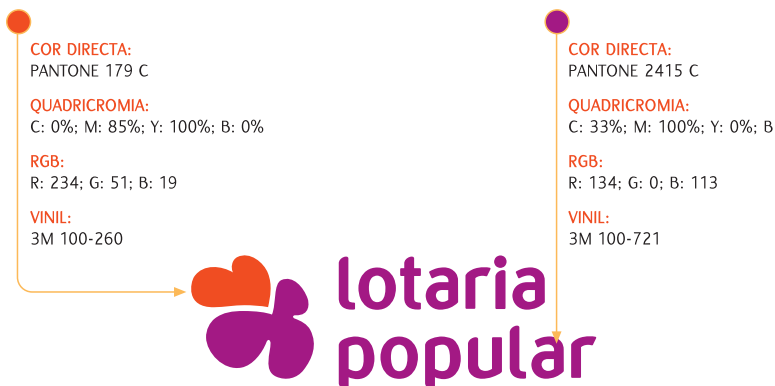
RGB:
R: 134; G: 0; B: 113

lotaria popular

65

06 > Lotaria Popular > Definição Cromática > Versão Flat

Em casos onde, pela técnica de reprodução, não seja possível a reprodução de gradientes (ex.: recorte de vinil).



This color chart defines the colors for the 'Lotaria Popular' logo in its 'Versão Flat'. It features two color swatches: a reddish-orange and a purple. Each swatch is accompanied by its Pantone, Quadricromia, RGB, and Vinil values. The logo is the same stylized four-petaled flower as in the previous version, but with a flat color scheme. The text 'lotaria popular' is written in a lowercase, rounded, purple font to the right of the logo.

COR DIRECTA:
PANTONE 179 C

QUADRICROMIA:
C: 0%; M: 85%; Y: 100%; B: 0%

RGB:
R: 234; G: 51; B: 19

VINIL:
3M 100-260

COR DIRECTA:
PANTONE 2415 C

QUADRICROMIA:
C: 33%; M: 100%; Y: 0%; B: 8%

RGB:
R: 134; G: 0; B: 113

VINIL:
3M 100-721

lotaria popular

07 > Lotaria Popular > Comportamentos Cromáticos > Uma Cor

Se existir a limitação técnica de utilizar apenas uma cor, utiliza-se o roxo “LOTARIA POPULAR”, sempre protegendo a leitura da marca.



66

08 > Lotaria Popular > Comportamentos Cromáticos > Preto / Branco



09 > Lotaria Popular > Comportamentos Cromáticos > Sobre Cor



67

10 > Lotaria Popular > Comportamentos Cromáticos > Sobre Fundo Fotográfico

Em fundos fotográficos a marca deve ser posicionada na área da imagem que lhe permita a maior visibilidade.





lotaria classica

- 01 › Versão Principal
- 03 › Versão Vertical
- 03 › Redução Máxima
- 04 › Protecção da Marca
- 05 › Definição Cromática › Versão Principal
- 06 › Definição Cromática › Versão Flat
- 07 › Comportamentos Cromáticos › Uma Cor
- 08 › Comportamentos Cromáticos › Preto / Branco
- 09 › Comportamentos Cromáticos › Sobre Cor
- 10 › Comportamentos Cromáticos › Sobre Fundo Fotográficos

01 > Lotaria Clássica > Versão Principal

Para garantir consistência visual, a Marca não deve nunca ser redesenhada ou de alguma forma modificada.

A Marca "LOTARIA CLÁSSICA" tem de ser sempre reproduzida a partir da Arte final original.



69

02 > Lotaria Clássica > Versão Vertical

A versão vertical da Marca "LOTARIA CLÁSSICA" é utilizada em casos onde, pelas proporções do suporte, a versão principal não possa ser aplicada.

Em todos os outros casos, utiliza-se a versão principal.

Esta versão tem os mesmos referências e comportamentos cromáticos que a versão principal, descritos à frente.



03 > Lotaria Clássica > Redução Máxima

Para garantir a clareza da reprodução, recomenda-se que a Marca não seja reproduzida com largura inferior a 21,5mm e a 13mm, para a versão principal e vertical, respectivamente.



21,5 mm



13 mm

70

04 > Lotaria Clássica > Protecção da Marca

Para que a Marca sobressaia com toda a clareza, deverá ter à sua volta o máximo possível de espaço livre. Este espaço nunca pode ser inferior à largura e altura do "O" de LOTARIA do respectivo logótipo.



05 > Lotaria Clássica > Definição Cromática > Versão Principal

COR DIRECTA:
PANTONE 201 C

QUADRICROMIA:
C: 0%; M: 100%; Y: 65%; B: 45%

RGB:
R: 116; G: 17; B: 36

COR DIRECTA:
PANTONE 179 C

QUADRICROMIA:
C: 0%; M: 85%; Y: 100%; B: 0%

RGB:
R: 234; G: 51; B: 19

COR DIRECTA:
PANTONE 201 C

QUADRICROMIA:
C: 0%; M: 100%; Y: 60%; B: 25%

RGB:
R: 151; G: 16; B: 49



lotaria clássica

71

06 > Lotaria Clássica > Definição Cromática > Versão Flat

Em casos onde, pela técnica de reprodução, não seja possível a reprodução de gradientes (ex.: recorte de vinil).

COR DIRECTA:
PANTONE 179 C

QUADRICROMIA:
C: 0%; M: 85%; Y: 100%; B: 0%

RGB:
R: 234; G: 51; B: 19

VINIL:
3M 100-260

COR DIRECTA:
PANTONE 201 C

QUADRICROMIA:
C: 0%; M: 100%; Y: 60%; B: 25%

RGB:
R: 151; G: 16; B: 49

VINIL:
3M 100-720



lotaria clássica

07 > Lotaria Clássica > Comportamentos Cromáticos > Uma Cor

Se existir a limitação técnica de utilizar apenas uma cor, utiliza-se o roxo "LOTARIA CLÁSSICA", sempre protegendo a leitura da marca.



72

08 > Lotaria Clássica > Comportamentos Cromáticos > Preto / Branco



09 > Lotaria Clássica > Comportamentos Cromáticos > Sobre Cor



73

10 > Lotaria Clássica > Comportamentos Cromáticos > Sobre Fundo Fotográfico

Em fundos fotográficos a marca deve ser posicionada na área da imagem que lhe permita a maior visibilidade.



Identidade e Manual desenvolvidos por:

EURO RSCG DESIGN & ARQUITECTURA 

Para qualquer esclarecimento, por favor, ligue

218 910 650



Rua das Taipas, 1 · 1250-264 Lisboa
Tel.: 213 210 300 · Fax: 213 210 486
www.jogossantacasa.pt