

Regulamento Geral

CONCURSO CULTURAL MASCOTE FLECHA NEGRA

1. SOBRE O CONCURSO

1.1. Objetivo

O objetivo deste concurso cultural é promover a valorização e representatividade dos grandes ídolos do Clube, bem como enaltecer as personalidades negras que contribuíram no desenvolvimento do Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense. Aqui trataremos, em especial, do grande ícone tricolor Tarciso Flecha Negra que através de suas conquistas, seu trabalho e seu grande legado, será homenageado por meio de um novo mascote. Além disso, busca-se estimular a discussão e reflexão sobre temas importantes relacionados à história, cultura e contribuições dos heróis negros para a sociedade. O concurso almeja celebrar a diversidade, inspirando uma maior compreensão da importância desses ícones na construção de uma sociedade mais inclusiva e justa.

José Tarciso de Sousa nasceu em São Geraldo/MG, no dia 15 de setembro de 1951. Iniciou a carreira no América/RJ, onde se destacou como "ponta-de-lança", atuando em uma equipe que usava como arma o contra-ataque em alta velocidade. Em novembro de 1972, após marcar o gol da vitória do time carioca sobre nosso coirmão, em Porto Alegre, o técnico gremista Milton Kuelle pediu sua contratação para o ano de 1973. Ao chegar ao Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense rapidamente se destacou como um atacante ágil e veloz, razão pelo qual ganhou o apelido "Flecha Negra". O auge de sua carreira no Grêmio foi durante a década de 1970, quando ele se tornou uma parte fundamental da equipe, desempenhando um papel importante na conquista de diversos Campeonatos pelo Grêmio. Sua contribuição para o Clube o transformou em um ícone do Grêmio e um dos jogadores mais queridos de sua época.

Tarciso é uma das maiores referências entre os mais importantes jogadores da história do Grêmio, sendo detentor de marcas que dificilmente serão alcançadas:

- É o jogador que mais atuou com a camiseta do clube: 723 vezes
- É o segundo maior artilheiro da história do clube: 228 gols
- É o maior goleador "gaúcho" na história do Campeonato Brasileiro, com 76 gols.
- Conquistou o Troféu Bola de Prata da Revista Placar em 1977 e 1978;
- Foi artilheiro do Campeonato Gaúcho, em 1975;
- Campeão 15 vezes com a camisa tricolor, sendo o único campeão em 77, 81 e 83, três anos fundamentais da história do Grêmio.



Além de sua velocidade e habilidades no campo, Flecha Negra também era conhecido por sua dedicação ao Grêmio e sua paixão pelo Clube. Ele era conhecido por beijar o escudo do Grêmio em seu uniforme após marcar gols, um gesto que emocionava os torcedores. Após finalizar sua carreira dentro de campo, Flecha Negra continuou envolvido com o Clube.

Tarcísio Flecha Negra é lembrado como uma lenda do Grêmio e uma das figuras mais emblemáticas da nossa história, por isso seu mascote deverá expressar, dentro de uma ideia lúdica infanto-juvenil, toda a força, empatia, simpatia, bondade, carisma, sensação de acolhimento, bem como toda a parte guerreira, resiliente e claro, veloz deste ícone do futebol brasileiro.

1.2. Organizador

O Grêmio Foot-Ball Porto Alegre como organizador do concurso criará um grupo multidisciplinar para avaliar os trabalhos contando com profissionais técnicos da área de designer, marketing e comunicação, além de outros especialistas.

1.3. Período

O Clube receberá as inscrições e as artes entre os dias 15/09/2023 e 15/10/2023 e divulgará o vencedor no mês de novembro de 2023, em data a ser definida pela Instituição. Eventualmente, poderá o Clube modificar as datas sem aviso prévio.

1.4 Elegibilidade

Será elegível para a participação neste concurso cultural qualquer pessoa física que, concordando com os termos aqui estabelecidos, encaminhe a arte para a *landing page* estabelecida no item “2.1.”, devendo possuir mais de 18 anos de idade, ser brasileiro e não podendo ser colaborador, estagiário, menor aprendiz, prestador de serviço, conselheiro e/ou dirigente do Clube.

2. PARTICIPAÇÃO

2.1. Inscrição

Os interessados deverão realizar sua inscrição através do formulário disponível no endereço mascoteflechanegra.net, devendo completar integralmente o formulário,



aceitar este regulamento e disponibilizar a imagem por arquivo em extensão pdf com um tamanho máximo 20 mega.

2.2. Direitos Autorais

Ao se inscrever no concurso, os participantes declaram ser os autores originais das obras submetidas e garantem que suas criações não violam quaisquer direitos autorais de terceiros. Caso a arte seja, comprovadamente, criação de terceiros, será o participante responsável por qualquer demanda judicial e/ou extrajudicial, resguardando o Grêmio FBPA de qualquer responsabilidade.

Os participantes também concordam que, ao enviar suas obras, estão cedendo, de forma gratuita e não exclusiva, todos os direitos autorais das mesmas ao Grêmio FBPA, permitindo que este utilize a obra para quaisquer fins, incluindo comercialmente, sem que haja qualquer necessidade de indenização, presente ou futura, do Grêmio FBPA ao participante.

A cessão dos direitos autorais não implica na transferência da propriedade intelectual da obra, que continuará pertencendo ao autor. O Grêmio FBPA reconhecerá no momento da divulgação do novo mascote o crédito do autor, abrindo o participante vencedor, desde já, mão de qualquer obrigação de menção em outras ocasiões em que a obra for utilizada.

Os participantes concordam que o Grêmio FBPA terá o direito de realizar modificações nas obras, desde que essas não descaracterizem a essência criativa original.

As obras submetidas serão avaliadas pela comissão julgadora do concurso, composta por especialistas em arte, cultura e representantes da comunidade negra, conforme estabelecido nos critérios de avaliação do regulamento.

O Grêmio FBPA se compromete a utilizar as obras para os fins previstos neste regulamento, respeitando sempre os direitos autorais dos participantes, podendo, inclusive, utilizar a obra vencedora para fins comerciais.

Em caso de suspeita ou denúncia de plágio ou violação de direitos autorais, o Grêmio FBPA reserva-se o direito de desclassificar a obra em questão e tomar as medidas legais cabíveis, a fim de proteger os direitos autorais dos legítimos autores.

A decisão da comissão julgadora em relação aos vencedores do concurso é final e irrevogável, e os participantes concordam em acatar tais decisões sem direito a recursos.

O Grêmio FBPA não se responsabiliza por eventuais disputas de direitos autorais entre os participantes ou entre estes e terceiros. Cada participante é responsável por garantir que suas obras não infrinjam quaisquer direitos de terceiros.



Os participantes comprometem-se a respeitar e seguir todas as cláusulas do presente regulamento, bem como a cumprir todas as leis de proteção aos direitos autorais em vigor.

2.3. Número de Participações

A participação está limitada a apenas uma submissão por CPF.

3. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

3.1. Critérios de Julgamento

Além dos critérios de criatividade, originalidade, aderência ao tema e qualidade técnica, o deverão os participantes levar em consideração as seguintes qualidades como norteadores: O mascote deverá expressar, dentro de uma ideia lúdica infanto-juvenil, toda a força, empatia, simpatia, bondade, carisma, sensação de acolhimento, bem como toda a parte guerreira, resiliente e claro, veloz deste ícone do futebol brasileiro.

3.2. Processo de Seleção

Após a data final de envio das artes, o grupo multidisciplinar de avaliação se reunirá para avaliar os trabalhos apresentados e selecionar o vencedor. Com a seleção concluída o Grêmio FBPA entrará em contato com o vencedor e informará o resultado em seus canais oficiais.

4. PRÊMIOS

4.1. Descrição dos Prêmios

O ganhador será premiado com (i) uma camiseta oficial 2023; (ii) 2 (dois) anos de associação na categoria associado contribuinte na modalidade Cadeira Gold ou outra de sua opção.

4.2. Entrega dos Prêmios



A entrega dos prêmios será divulgada nos canais oficiais de comunicação do clube e conforme acordado diretamente com o vencedor.

5. DISPOSIÇÕES GERAIS

5.1. Modificações

O Grêmio FBPA reserva-se o direito de modificar o regulamento, se necessário, informando sobre as alterações posteriormente.

5.2 Cancelamento ou Suspensão do Concurso

O presente concurso poderá ser cancelado ou suspenso, por definição própria do GRÊMIO FBPA, momento em que os participantes serão informados por intermédio dos contatos disponibilizados no momento da inscrição.

5.3 Resolução de Conflitos

A comissão julgadora do concurso é soberana em suas decisões e seus pareceres são irrecorríveis, não cabendo recursos ou impugnações em relação às avaliações e resultados.

Caso surjam situações de dúvidas, disputas ou qualquer outro tipo de conflito durante o concurso, a comissão julgadora realizará análises adicionais, buscando sempre assegurar a lisura e a equidade do processo de avaliação.

Os participantes concordam em acatar as decisões da comissão julgadora e se comprometem a respeitar a integridade do concurso, abster-se de qualquer tentativa de influenciar o processo de avaliação ou de praticar atos que possam prejudicar a reputação e a credibilidade do concurso.

Em caso de questões ou reclamações relacionadas a aspectos técnicos do concurso, problemas operacionais ou qualquer outra situação que exija esclarecimentos, os participantes podem contatar a equipe organizadora por meio do endereço eletrônico clubedetodos@gremio.net, e todas as tentativas serão feitas para resolver os conflitos de forma justa e transparente.

A equipe organizadora e a comissão julgadora comprometem-se a tratar todas as questões com a devida diligência e respeito aos direitos dos participantes, buscando sempre garantir a equidade e a imparcialidade do concurso.



5.4. Aceitação do Regulamento

A inscrição do participante no Concurso, por intermédio do formulário de inscrição, confirma que você leu todos os termos e os aceita, devendo cumpri-los integralmente.