



ARCULATI KÉZIKÖNYV

HASZNÁLATI SZERZŐDÉSHEZ

2

1

3



TARTALOM

01_LOGÓ	3
02_SZÍNPALETTA	9
03_TIPOGRÁFIA	13
04_MOTÍVUMOK, IKONOK	17
05_FOTÓ, ILLUSZTRÁCIÓ	21
06_ALKALMAZÁSOK	24

01_LOGÓ

01_ AZ EMBLÉMA

Az embléma teljes alkalmazása.

Alkotóelemei:

- a képi azonosító jel: csoportkép sziluett, kupával, zászlóval
- a betűsor, azaz a cégnév
- befoglaló háttér

Az embléma alkotóelemeinek rajza, az elemek egymáshoz viszonyított mértéke szigorúan kötött.



A logotípa teljes alkalmazása.

Alkotóelemei:

- a betűsor, azaz a márkanev
- védjegy

Az embléma alkotóelemeinek rajza, az elemek egymáshoz viszonyított mértéke szigorúan kötött.

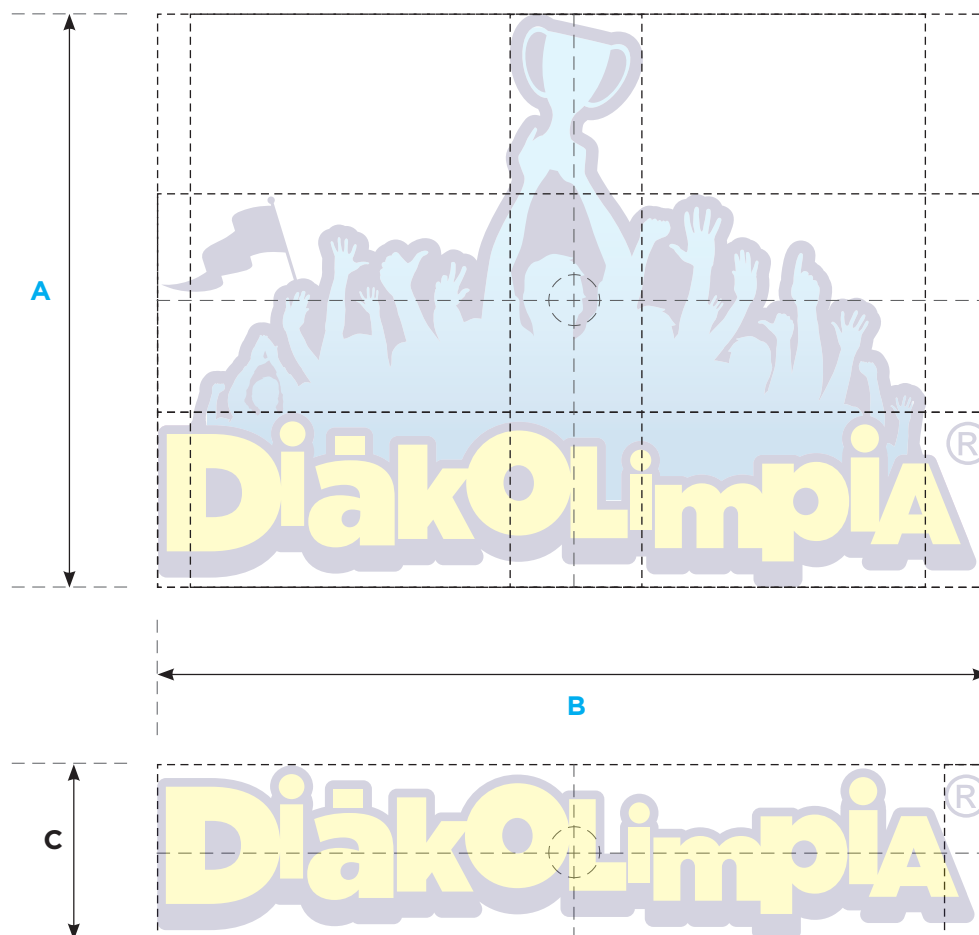
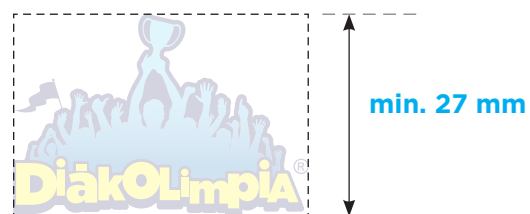
A logotípa színei megegyeznek az embléma színeivel.



01_LOGÓ MÉRETEK, ARÁNYOK

Az embléma szerkezeti rajza, az alkotóelemek egymáshoz mért arányai, méretei.

Az embléma legkisebb ajánlott alkalmazási mérete.



X A logó nem használható a megadott méretektől, arányoktól eltérően.



01_II_MINIMÁLIS TÁVOLSÁGOK A LOGÓTÓL

X a logotípa teljes magasságának mérete; saját arculati elemektől (kiegészítő motívumoktól) való távolság

2X egyéb elemektől való távolság



1

3

01_III_LOGÓ MÉRETEK, ARÁNYOK

A6

| margó: 5 mm



A5 | margó: 6,5 mm



A4

| margó: 8 mm

sarkok görbe: 3 mm



✓ Ha nem színes formájában alkalmazzuk az emblémát, akkor használhatjuk fehér, illetve csak fekete színben.



✗ Az embléma teljes formája kizárólag a meghatározott arculati színekben és formában jeleníthető meg.

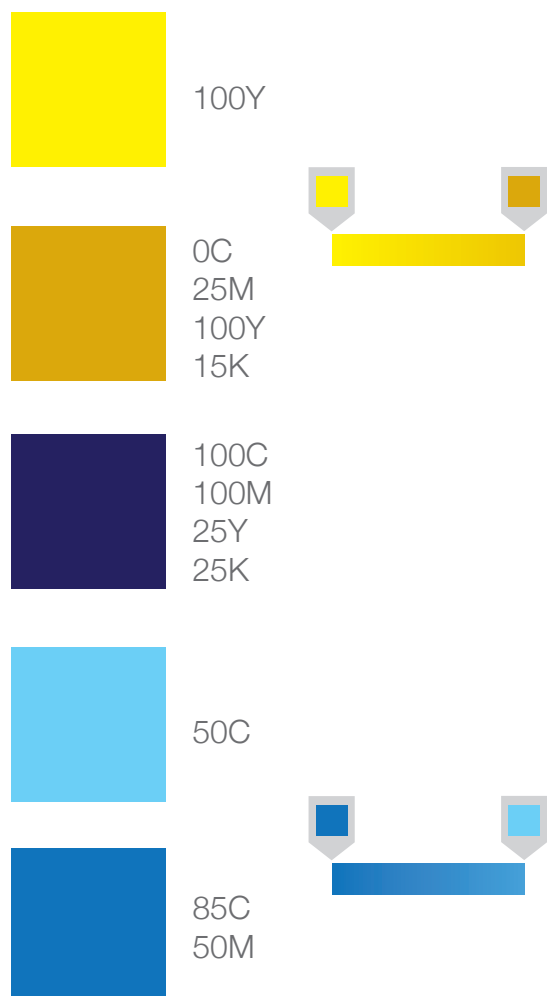


02_SZÍNPALÉTTA

02_SZÍNEK

Az arculati színeket mindig a megadott érték szerint kell alkalmazni. A logó kizárólag a főszínekben, illetve fekete és fehér változatában használható.

LOGÓ, FŐSZÍNEK



KIEGÉSZÍTŐ SZÍNEK, HÁTTEREK







03_TIPOGRÁFIA

03_I_CÍM TIPOGRÁFIA

Az embléma és a logotípa állandó betűtípusai.
Az embléma, logotípa, illetve az összes levelezési nyomtatvány kizárólag ezen betűtípusok alkalmazásával történik.

GOTHAM ULTRA

aAbBcC

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz,?!+ -*

0123456789

GOTHAM BLACK

aAbBcC

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz,?!+ -*

0123456789

GOTHAM LIGHT

aAbBcC

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz,?!+ -*

0123456789

GOTHAM BOLD

aAbBcC

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz,?!+ -*

0123456789

03_III_FEJEZETCÍMEK, ELVÁLASZTÓ OLDALAK EGYEDI FELIRATOK, KIEMELÉSEK

DŐLÉSSZÖG 11,25°

✓ A kiemelt szavak, számok megjelenítése betűnként/számonként véletlenszerűen összerakva méretbeli elkülönítéssel készül a GOTHAM betűcsalád készletéből.

DiákOLimpia[®]
Sportágak
2.250

✓ Példa feliratok használatára.



✗ A GOTHAM betűcsalád készletétől eltérő betűtípus használata nem megengedett. A megadott 11,25° dőlésszög használata kötelező.

~~Sport~~

~~2.250~~

~~Sport~~

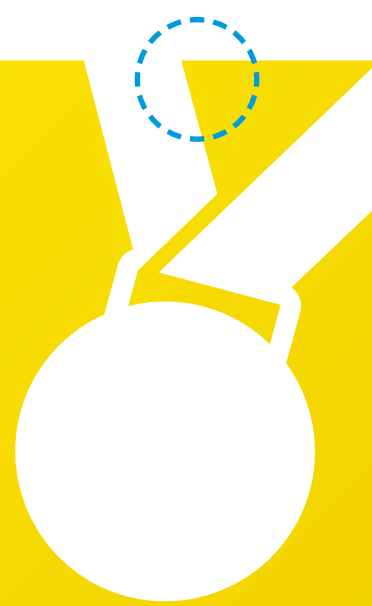
~~Sport~~

04_MOTÍVUMOK, IKONOK

04_I_KIEGÉSZÍTŐ MOTÍVUMOK

A leggyakrabban használt kiegészítő motívumok: csillag, dobogó, kupa, zászló, érem.

✓ Minden esetben kifutó („belógó”) motívumokat használunk.



✗ A kiegészítő motívumokat a fő arculati színektől eltérően, középre helyezve nem használjuk.



2

1

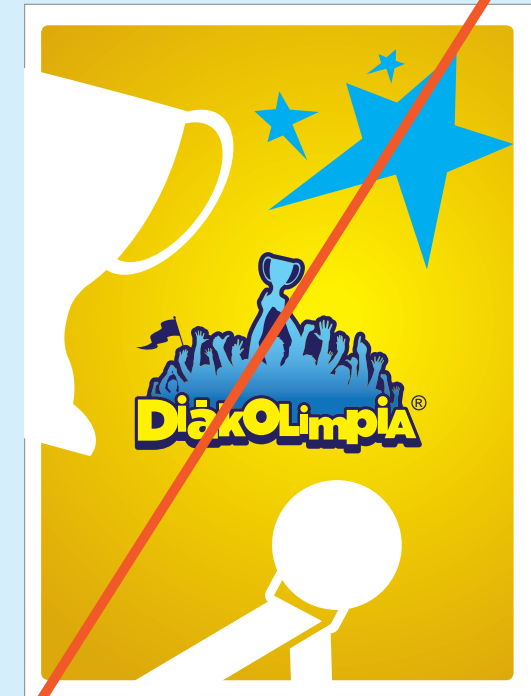
3

04_I_A_KIEGÉSZÍTŐ MOTÍVUMOK ALKALMAZÁSA (pl. zászló)

A logóra irányuló centrális elrendezés esetén, a logón kívül kizárólag a kiegészítő motívumok jelennek meg (pl. borító, molinó, zászló esetében), amelyeknek irányadóan meghatározott helyük van és a következőképpen helyezkednek el:



X A motívumok dőlésszöge, színe nem változtatható, nem tükrözhető, forgatható, nem használható, nem kifutó motívumként



05_FOTÓ, ILLUSZTRÁCIÓ

05_I_A_KÉPANYAG, FOTÓK HASZNÁLATA

A kommunikáció során nagy felbontású, témához illő, a Diákolimpia® szellemiségét tükröző képek használhatóak.

✓ A fotók a 7. oldalon meghatározott lekerített sarokkal használhatóak.



✗ Kis felbontású, fekete-fehér, rosszul komponált képeket nem.....



05_I_B_KÉPANYAG, FOTÓK HASZNÁLATA

A fotókon a kiegészítő motívumok negatív megjelenítése ajánlott.



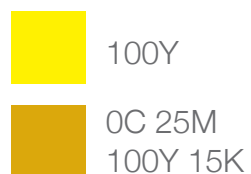
X A fotókon a kiegészítő motívumok negatív megjelenítésén kívül egyéb elem használata nem megengedett.
A logót közvetlenül a fotóra helyezni tilos.



06_ALKALMAZÁSOK

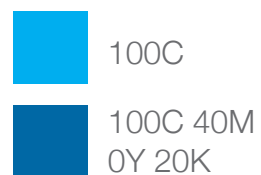
06_V_A_MEGHATÁROZOTT MEGJELENÉSI FORMÁK_OKLEVÉL A4

Az oklevelek grafikailag egységes formában jelennek meg, minden esetben így használandóak.

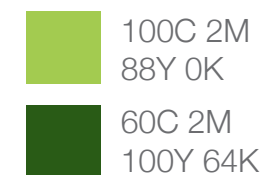


BETŰTÍPUS:
GOTHAM BOOK **12 pt**,
kapitális
SZÍN: 100C, 100M, 25Y, 25K

KÉK
ORSZÁGOS ELŐDÖNTŐ



ZÖLD
BUDAPESTI DÖNTŐ
MEGYEI DÖNTŐ



NARANCS
KERÜLETI DÖNTŐ
KÖRZETI DÖNTŐ



06_V_B_MEGHATÁROZOTT MEGJELENÉSI FORMÁK_ÉREM

Az érmek grafikailag egységes formában jelennek meg, minden esetben így használandó.

ELŐOLDAL (ARANY, EZÜST, BRONZ)

A tematikus különbségeket eltérő méretekkel jelenítjük meg.



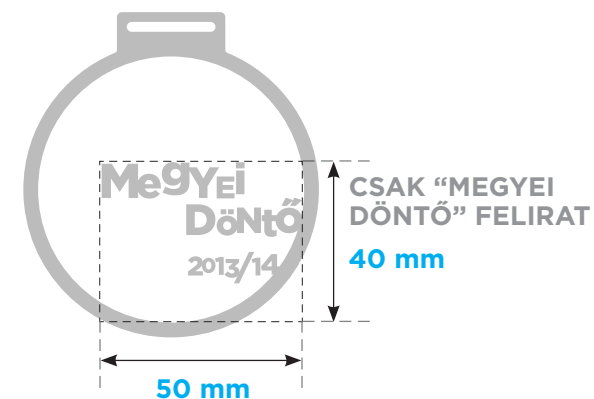
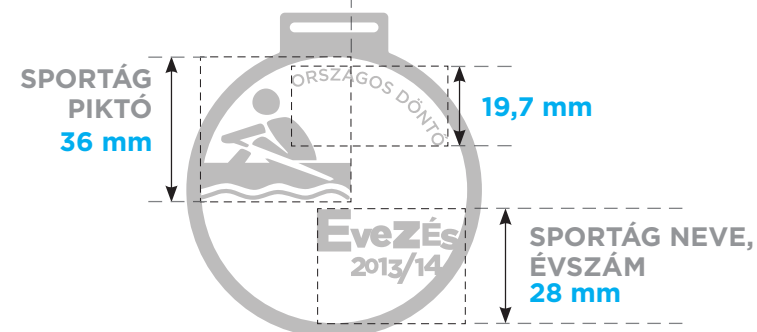
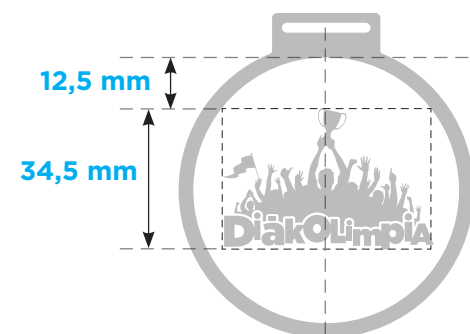
HÁTOLDAL (ARANY, EZÜST, BRONZ)

Az országos döntő és elődöntő esetében a szint és a sportág neve és piktogramja is megjelenik a tanév mellett.

A megyei döntő esetében kizárólag a Megyei döntő és a tanév felirat jelenik meg.



MÉRETEK, ARÁNYOK A 70 MM ÁTMÉRŐJŰ KÖR ESETÉBEN



06_VI_C_NEM MEGHATÁROZOTT MEGJELENÉSI FORMÁK_PLAKÁT

A nem meghatározott formájú kommunikációs eszközök grafikai tervei az előírt irányelveket szem előtt tartva, azokat rugalmasan alkalmazva készülnek.

Ajánlott elemek:

1

2

3

Indulj Te is a DiákOlimpián!

Mutasd meg, melyik sportágban vagy Te a legjobb!
Legyen a Ti sulitok a legsportosabb,
és legyetek Ti a legjobb csapat!

DiákOlimpia

Ráadásul, ha dobogón végzel, akkor **10 többletpontot** szerezhetsz a felvételighez!

Oszd meg diákolimpia képeidet/videóidat, amiket mindenki láthat a diakolimpia.hu-n és a [facebook.com/diaksport](https://www.facebook.com/diaksport) oldalakon!

Sportágak: asztalitenisz, atlétika, duatlion, floorball – kispályás, kézilabda, kosárlabda, kosárlabda B33, labdarúgás, teremlabdarúgás, röplabda, torna, úszás, Szellemi Diákolimpia – „Mező Ferenc olimpiatörténeti vetélkedő”, strandkézilabda, strandlabdarúgás, strandröplabda

Logó: A logó minimális mérete a plakát szélességének 25%-a. A logó jól észrevehető helyen alkalmazandó, nem kötelező a centrális elrendezést követni.

A kiegészítő motívumok a szöveg alatt dominánsan sárga színben kifutón vannak a képre helyezve.

Tipográfia: Az egyedi feliratok megjelenítése a tipográfia fejezetben leírtak szerint, betűnként/számonként véletlenszerűen összerakva méretbeli elkülönítéssel készül a GOTHAM betűcsalád készletéből.

A címek 11,25°-os dőlésszöggel helyezkednek el.

1

2

3

Indulj Te is a DiákOlimpián!

Mutasd meg, melyik sportágban vagy Te a legjobb!
Legyen a Ti sulitok a legsportosabb,
és legyetek Ti a legjobb csapat!

DiákOlimpia

Oszd meg diákolimpia képeidet/videóidat, amiket mindenki láthat a diakolimpia.hu-n és a [facebook.com/diaksport](https://www.facebook.com/diaksport) oldalakon!

Sportágak: asztalitenisz, atlétika, duatlion, floorball – kispályás, játékos sportverseny, kézilabda, kis iskolák sportversenye, kosárlabda, kosárlabda B33, labdarúgás, teremlabdarúgás, röplabda, torna, úszás, Szellemi Diákolimpia – „Mező Ferenc olimpiatörténeti vetélkedő”, strandkézilabda, strandlabdarúgás, strandröplabda

FORGATÓKÖNYVEK

BORÍTÓ (B1, B4)

A korábbiakban meghatározott centrális elrendezés rugalmas használata.

Ajánlott elemek: logó középen, szakszövetségi logó jobb felső sarokban

Alapszín: tematikusan változó



BELÍV LAYOUT

Ajánlott elemek: A fejléc a színpalettából választott színű fehér átmenetes sáv, amelyben a logótípus középre helyezve fehérben található.

A lábléc a fejlécben használt szín 35%-os árnyalata, átmenet nélküli sáv, amelyen szerepel az oldalszám.

1/1 – Krumpliültetés

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése:
A pálya hossza 20 m. A pályára 3 db (nagy) bóját helyezünk el a rajt-célvonaltól 5 m-enként. A pálya végére számolyt teszünk keresztben. A játékhoz 3 db kislabdára (120 g) van szükség. A csapatok a rajt-célvonal mögött oszlopban helyezkednek el, az első játékos kezében van a három darab labda.

2. A pálya rajza:

3. Szerek:
1 db számoly, 3 db kislabda, 3 db bója.

4. A játék leírása:
Indítójele a kezdő játékos kifut és a kislabdákat egyesével a bóják alá teszi. Megkerüli a számolyt, összeszedi a labdákat és a labdák átadásával váltja társát. A játék akkor ér véget, amikor a 12. játékos kezében a labdákkal a rajt-célvonalon áthalad.

5. Szabályok:

- A számolyt addig nem lehet megkerülni, amíg mind a három labda nincs a bóják alatt - nem korrigált hiba: 5 sec. büntetés.
- Összeszedés után minden bójának a talpán kell állnia - nem korrigált hiba: 5 sec. büntetés.
- Váltáskor harmadik versenyző nem segíthet - váltási hiba: 1 sec. büntetés.

1/2 – Futás váltóbottal

1. A pálya berendezése, csapatok elhelyezkedése:
A pálya hossza 20 m. A pálya végén számoly van keresztben. A pályán 5 db bóját helyezünk el. Az első bója 4 m-re van a rajtvonaltól, a többi attól 3 méterenként helyezkedik el. A 12 játékos a rajtvonal mögött, oszlopban helyezkedik el. A játékhoz 1 db váltóbotta van szükség.

2. A pálya rajza:

3. Szerek:
5 db bója, 1 db számoly, 1 db váltóbotta.

4. A játék leírása:
Indítójele az első játékos oda-vissza szalag futással halad. Visszafele, miután teljesítette a feladatot, oszlopkerülés után a rajtvonal és az első bója közötti területen váltja társát. A következő játékos az indulóvonal és az első bója közötti területen veheti át a váltóbottot. A játék akkor ér véget, amikor a 12. játékos váltóbottal a kezében a rajt-célvonalon áthalad.

5. Szabályok:

- Az utolsó bója és a számoly közötti területen is szialomozni kell - hiba esetén: 2 sec. büntetés.
- Az oszlop kerületekor a versenyző a sor végébe nem kapaszkodhat és a sor végén álló versenyző sem segíthet az oszlopkerülést - hiba esetén: 2 sec. büntetés.
- Váltózónán kívüli váltás esetén - váltási hiba: 1 sec. büntetés.
- A váltóbott elejtése nem számít hibának.



MAGYAR DIÁKSPORT SZÖVETSÉG

1146 Budapest, Istvánmezei út 1-3.
Telefon: +36-1 273-3570 Fax: +36-1 273-3599
www.diaksport.eu
e-mail: diakolimpia@mdsz.hu