



II ИГРЫ СТРАН СНГ
БЕЛАРУСЬ
2023

РУКОВОДСТВО

ПО ФИРМЕННОМУ СТИЛЮ



С 4 ПО 14 АВГУСТА 2023 ГОДА В БЕЛАРУСИ ПРОЙДУТ II ИГРЫ СТРАН СНГ. ЯРКАЯ АЙДЕНТИКА МЕРОПРИЯТИЯ ОТРАЖАЕТ ТОРЖЕСТВО СПОРТА И ГОСТЕПРИИМНЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ КОЛОРИТ.

Цель этого руководства — рассказать об идее фирменного стиля игр, а также описать допустимые способы использования стилеобразующих элементов. Соблюдая приведенные ниже рекомендации, возможно создать целостный образ яркого спортивного события.

К руководству прилагаются все изображения и макеты. Всегда пользуйтесь готовыми файлами и ничего не переделывайте заново.



СОДЕРЖАНИЕ

ИДЕЯ СТИЛЯ ИГР

Цельная система.....	6
Символ.....	7
Символ. Колорит.....	8
Слоган.....	9
Маскот Рыся	10

ПРАВИЛА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЭЛЕМЕНТОВ

Логотип. Основная и дополнительная версии	12
Логотип. На цветных фонах.....	13
Логотип. Монохромные версии	14
Монохромный логотип. На цветных фонах.....	15
Логотип. Охранное поле.....	16
Дополнительная фирменная графика.....	17
Цветовая схема	18
Спец-цвета в логотипе.....	19
Шрифты.....	20
Слоган.....	21
Маскот Рыся	22
Маскот Рыся. Сюжеты	23

ПРИМЕРЫ НОСИТЕЛЕЙ СТИЛЯ

Билборд 6x3.....	25
Постер А1.....	26
Флаги	27
Бейджи и ланъярды	28
Рюкзак и шоппер	29





**ИДЕЯ
СТИЛЯ ИГР**



ЦЕЛЬНАЯ СИСТЕМА

ЛОГОТИП



СЛОГАН

**СИЛЬНЫЙ
ХАРАКТЕР –
ЯРКАЯ ИГРА!**

МАСКОТ



Основные элементы стиля игр создают целостный образ яркого спортивного события и транслируют гостеприимный национальный колорит.

СИМВОЛ

В оригинальном символе Игр отражен ряд характерных для нашей страны элементов – **орнаментальная Восьмиконечная звезда** расцветает в динамичный яркий Василек. Рассмотрим подробнее эту метафору. Восьмиконечная звезда обладает большой мифологической глубиной. **Василек** – один из ярких неофициальных символов Беларуси. Роль Василька значительна в белорусской народной мифопоэтике и литературе. Наиболее известен образ василька на шелковом персидском поясе, машинально вытканый слущкой ткачихой у М. Богдановича – «цвяток радзімы васілька». Этот поэтический **образ, близкий каждому белорусу, всегда выступает метафорой любви к Родине.**



Восьмиконечная звезда

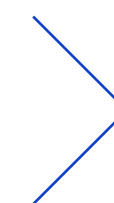
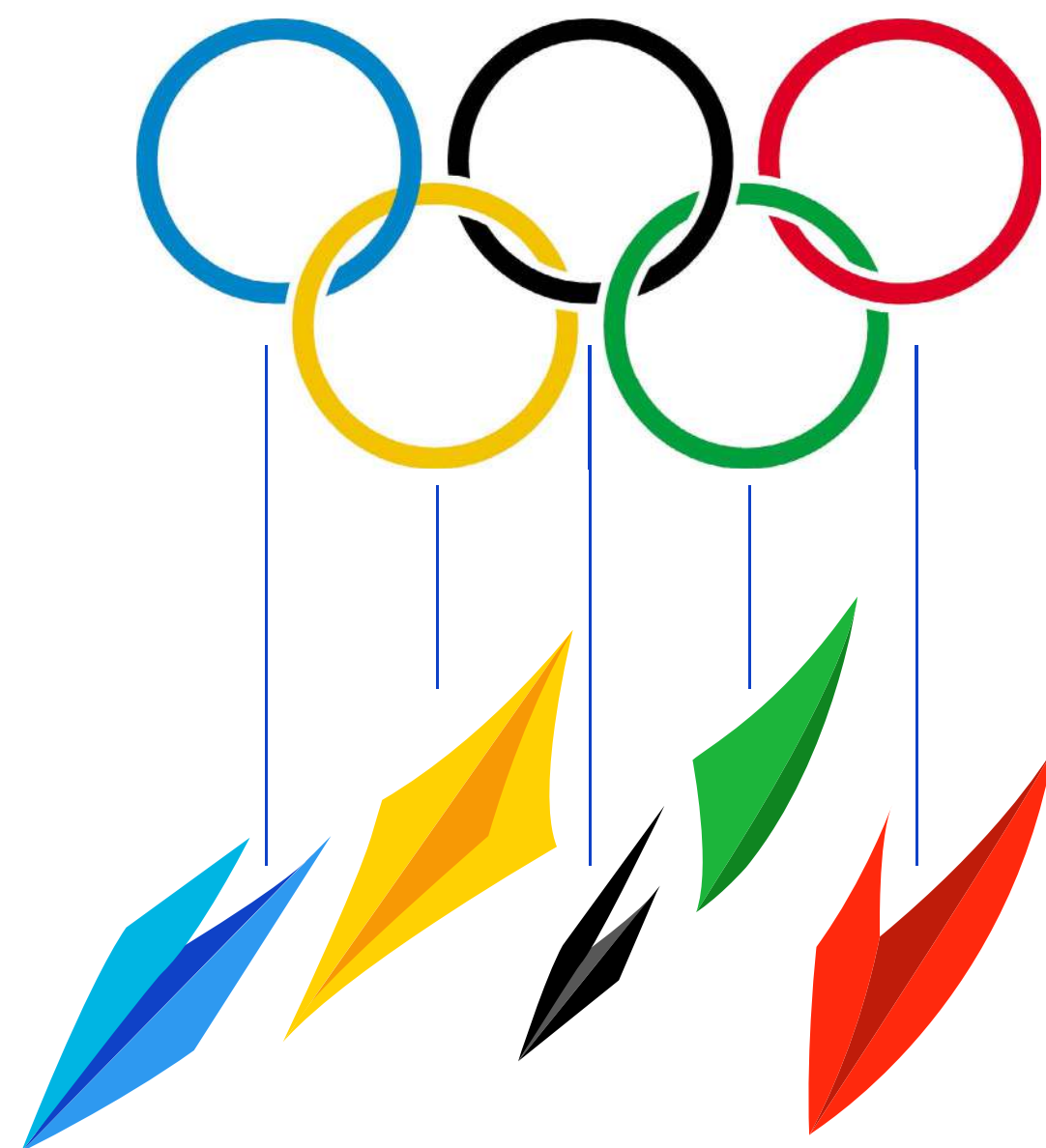


Василек



СИМВОЛ КОЛОРИТ

В нашей динамичной стилизации Василек выступает как гостеприимный, дружелюбный национальный цветок, поэтому в символе доминируют синие и васильковые цвета. Добавление летящих лепестков цвета олимпийских колец символизирует то, что мы поддерживаем многовековые олимпийские принципы и традиции, сохраняем их и создаем свои.



СЛОГАН

Сильный характер – яркая игра!
Слоган в краткой и емкой форме
передает основную цель Игр.
Торжество спорта – это и есть
момент яркой игры. Этот момент
невозможен без присутствия сильного
характера и воли к победе.

**СИЛЬНЫЙ
ХАРАКТЕР –
ЯРКАЯ ИГРА!**

МАСКОТ РЫСЯ

Талисманом игр стала самобытная **белорусская Рысь** (РЫСЯ). В геральдике **Рысь** всегда определяли как **проворного** и **быстрого** зверя, обладающего **интеллектом** и **острым умом**, – все качества, которые **идеально** подходят **для спортивного талисмана**.

Наша Рысь особенная, она будто вышла из фантазий Алены Киш (самобытной белорусской художницы). Она **несет** в себе **поэзию** и **силу** уникальных белорусских дыванкоў-маляванак. Она **озорная** и **самобытная**, **притягательная** и **веселая**. Своим сильным характером **Рысь вдохновляет на яркую игру!**





**ПРАВИЛА
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
ЭЛЕМЕНТОВ**

ЛОГОТИП ОСНОВНАЯ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВЕРСИИ

Основным элементом визуальной идентификации игр является логотип. Он представляет собой скомпонованные в единую композицию графический символ (василек) и шрифтовую часть с названием игр.

Для вытянутых форматов используется дополнительная версия логоблока.

В отдельных случаях допускается использование графического элемента отдельно от шрифтового, например, в аватаре соц. сетей.

Основная версия



Графический элемент (символ)

Шрифтовой элемент

Вертикальная версия



Версия для вытянутых форматов



ЛОГОТИП НА ЦВЕТНЫХ ФОНАХ



ЛОГОТИП МОНОХРОМНЫЕ ВЕРСИИ

Основным элементом визуальной идентификации игр является логотип. Он представляет собой скомпонованные в единую композицию графический символ (василек) и шрифтовую часть с названием игр.

Для вытянутых форматов используется дополнительная версия логоблока.

В отдельных случаях допускается использование графического элемента отдельно от шрифтового, например, в аватаре соц. сетей.

Основной цвет
PANTONE 661 C
CMYK 90:78:0:0
RGB 15:65:200

Основная версия



Вертикальная версия



Версия для вытянутых форматов



МОНОХРОМНЫЙ ЛОГОТИП НА ЦВЕТНЫХ ФОНАХ



ЛОГОТИП ОХРАННОЕ ПОЛЕ

Охранное поле определяет минимально допустимое расстояние от логотипа до текстовых блоков или других графических элементов макета.

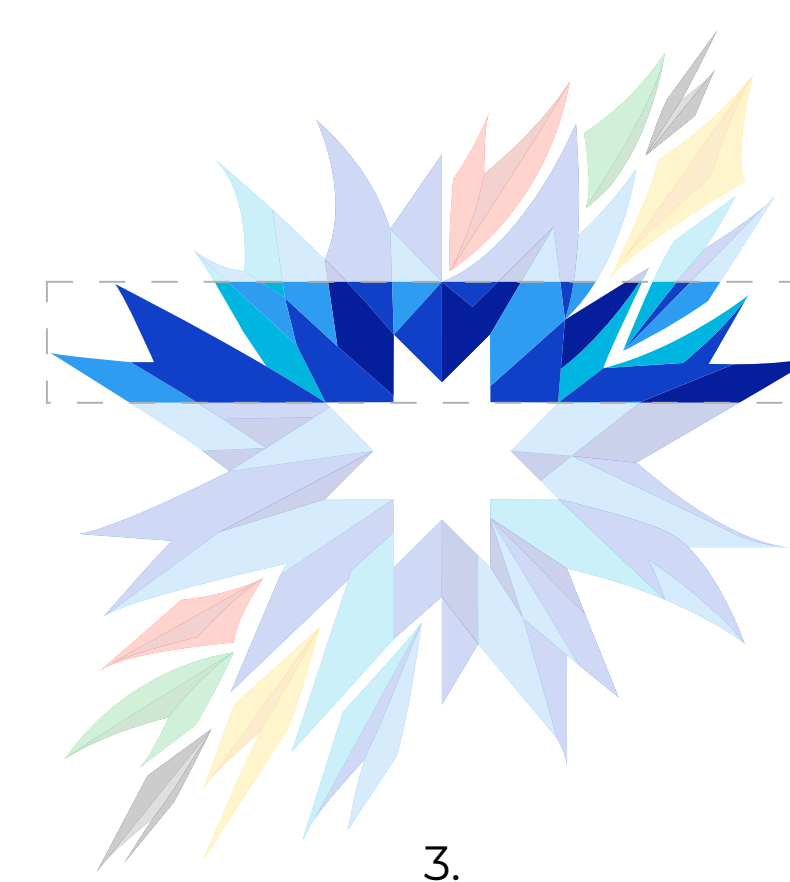
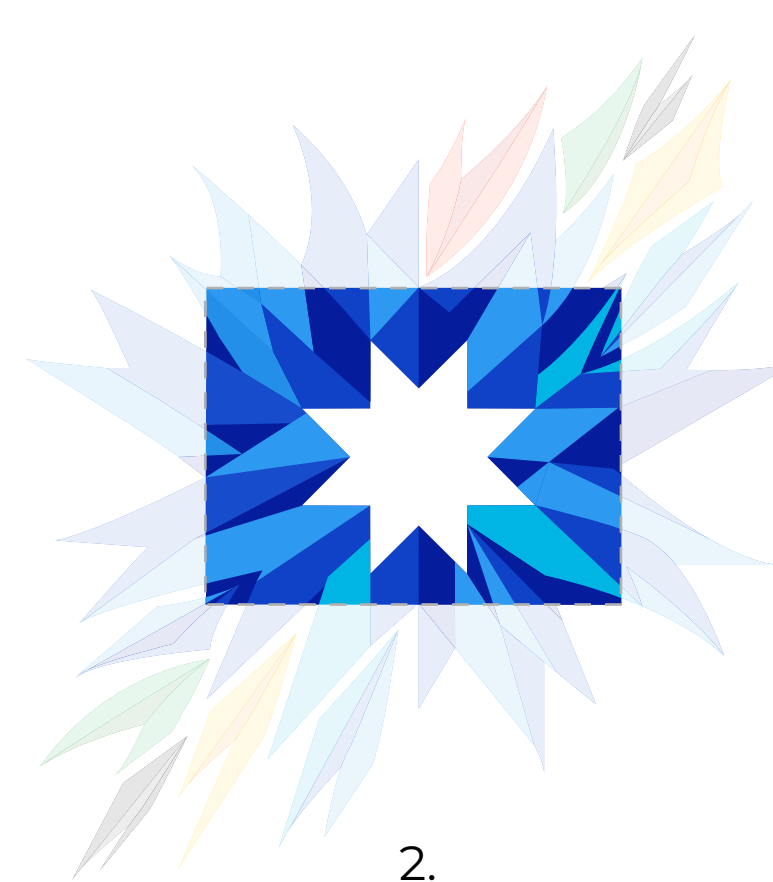
Рекомендованный размер охранного поля равен X — высоте центрального элемента в форме звезды. Если в макете большая плотность элементов, охранное поле сокращается до $\frac{1}{2} X$.



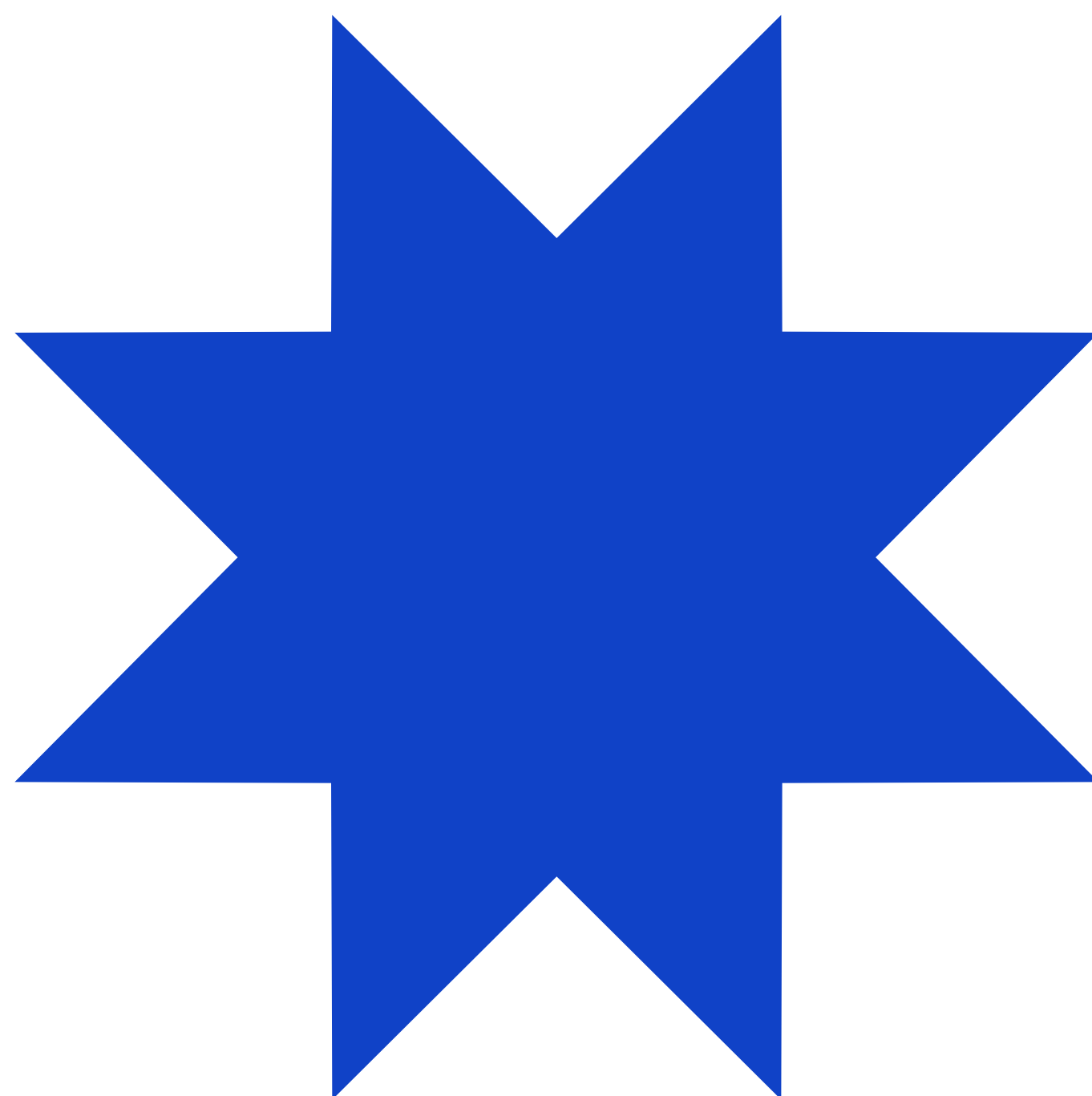
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ФИРМЕННАЯ ГРАФИКА

Графические композиции – производные от основного символа-василька – используются для оформления носителей разных форматов.

Рекомендованные схемы для кадрирования графики

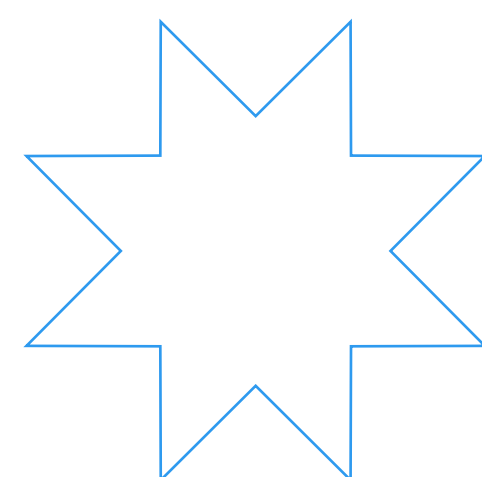


ЦВЕТОВАЯ СХЕМА

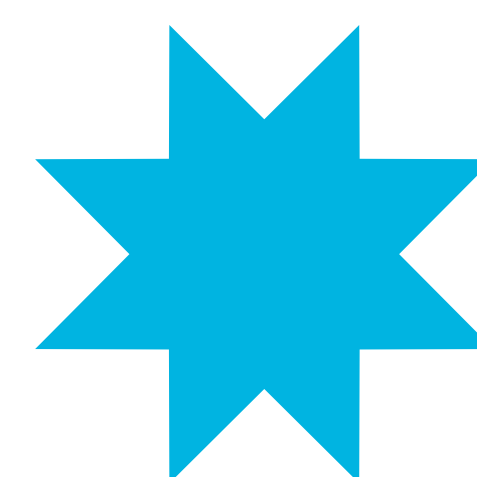


Основной цвет

PANTONE 2782 C
CMYK 90:65:0:0
RGB 15:65:200

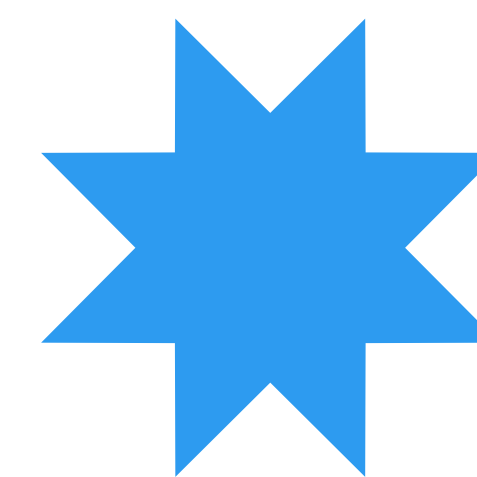


Белый



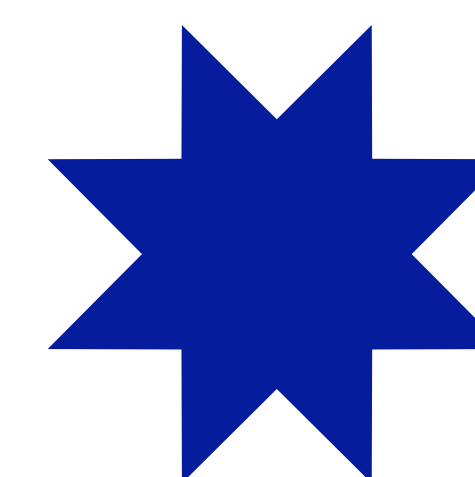
Мятный

PANTONE 637 C
CMYK 65:0:15:0
RGB 0:180:225



Васильковый

PANTONE 2925 C
CMYK 70:20:0:0
RGB 45:155:240



Индиго

PANTONE 2736 C
CMYK 100:85:0:5
RGB 5:30:155



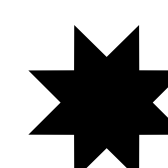
CMYK 0:90:100:0
RGB 255:40:15



CMYK 75:0:100:0
RGB 30:180:60



CMYK 0:20:100:0
RGB 250:210:0



CMYK 0:0:0:100
при широкоформатной печати – менять на составной
RGB 0:0:0



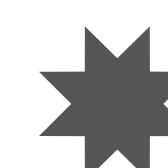
CMYK 0:100:100:20
RGB 190:25:10



CMYK 85:0:100:25
RGB 15:130:35



CMYK 0:50:100:0
RGB 240:150:0



CMYK 0:0:0:80
при широкоформатной печати – менять на составной
RGB 85:85:85

СПЕЦ-ЦВЕТА В ЛОГОТИПЕ



II ИГРЫ СТРАН СНГ
БЕЛАРУСЬ
2023

Основной цвет

PANTONE 2782 C
CMYK 90:65:0:0
RGB 15:65:200



II ИГРЫ СТРАН СНГ
БЕЛАРУСЬ
2023

Индиго

PANTONE 2736 C
CMYK 100:85:0:5
RGB 5:30:155



II ИГРЫ СТРАН СНГ
БЕЛАРУСЬ
2023

Васильковый

PANTONE 2925 C
CMYK 70:20:0:0
RGB 45:155:240



II ИГРЫ СТРАН СНГ
БЕЛАРУСЬ
2023

Мятный

PANTONE 637 C
CMYK 65:0:15:0
RGB 0:180:225

ШРИФТЫ

СЕМЕЙСТВО ШРИФТОВ MONTSERRAT

Единство фирменного стиля достигается за счет использования разных начертаний семейства шрифтов Montserrat.

Начертание BLACK используется для акцентирования основной информации в логотипе, слогане и носителях стиля.

EXTRABOLD и MEDIUM используются для информации второго и третьего порядков соответственно.

**MONTSERRAT
BLACK**

**1234567890
АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОП
РСТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ**

**MONTSERRAT
EXTRABOLD**

**1234567890
АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОП
РСТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ**

**MONTSERRAT
MEDIUM**

**1234567890
АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОП
РСТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ**

СЛОГАН

Слоган набирается фирменным шрифтом Montserrat Black, выполняется в фирменном синем цвете. В макетах занимает значимое место. Может выполняться в три, две или одну строчку.



СИЛЬНЫЙ ХАРАКТЕР – ЯРКАЯ ИГРА!

СИЛЬНЫЙ ХАРАКТЕР – ЯРКАЯ ИГРА!

СИЛЬНЫЙ ХАРАКТЕР – ЯРКАЯ ИГРА!

МАСКОТ РЫСЯ

Основной сюжет. Используется в большинстве рекламных носителей. Рыся задорно улыбается и приветственно машет лапой. В макетах используйте Рысю в комбинации с дополнительной фирменной графикой.

Используйте готовое изображение талисмана и графические композиции, которые прилагаются к руководству.



МАСКОТ РЫСЯ СЮЖЕТЫ

Основная версия является приоритетной для использования в макетах носителей стиля.

Дополнительные сюжеты с Рысей помогут эмоционально разнообразить коммуникации. В макетах используйте Рысю в комбинации с дополнительной фирменной графикой.

Изображения сюжетов 1 и 3 могут использоваться в двух различных вариациях: с медалью и без нее.

Используйте готовое изображение талисмана и графические композиции, которые прилагаются к руководству.



Основная версия



Сюжет 1




Сюжет 2



Сюжет 3

Дополнительные версии



**ПРИМЕРЫ
НОСИТЕЛЕЙ
СТИЛЯ**

БИЛБОРД

6X3

БИЛБОРД включает следующие элементы: логотип, слоган, комбинацию маскота и фирменной графики. Текстовые блоки с информацией о дате проведения и городах-участниках игр.

В макетах билбордов применяются только фирменные цвета, шрифты и графические элементы, правила использования которых описаны выше.

(!) Используйте готовый макет, прикрепленный по ссылке в конце данного руководства.



ПОСТЕР

A1

В постерах применяются только фирменные цвета, шрифты и графические элементы, правила использования которых описаны выше. Композиция макета может изменяться в зависимости от формата и ориентации постера.

В постерах применяются только фирменные цвета, шрифты и графические элементы, правила использования которых описаны выше.

Композиция макета может изменяться в зависимости от формата и ориентации постера.

(!) Используйте готовый макет, прикрепленный по ссылке в конце данного руководства.



ФЛАГИ

Парные флаги включают следующие элементы: логотип, слоган, маскот, элемент фирменной графики.

(!) Используйте готовый макет, прикрепленный по ссылке в конце данного руководства.



БЕЙДЖИ И ЛАНЪЯРД

Бейджи включают следующие элементы: логотип, слоган, элемент фирменной графики и текстовый блок с индивидуальной информацией.

На обратной стороне бейджа размещаются слоган и комбинация маскота и фирменной графики.

Ланъярд брендируется логотипом повторяющимся с определенным шагом.

(!) Используйте готовый макет, прикрепленный по ссылке в конце данного руководства.



РЮКЗАК И ШОППЕР

Рюкзак и шоппер брендируются логотипом и элементами фирменной графики.

Композиция макета может изменяться в зависимости от формата и кроя.

(!) Используйте готовый макет, прикрепленный по ссылке в конце данного руководства.



ССЫЛКА НА МАТЕРИАЛЫ (НАЖМИТЕ НА НЕЁ)

