

**SFZ**  
SLOVENSKÝ  
FUTBALOVÝ ZVÁZ

MANUÁL GRAFICKÝCH ŠTANDARDOV



POPIS LOGOTYPU



## Použitie 3D pre elektronické médiá, polygrafu

Základné vyhotovenie „vertical“



Základné vyhotovenie „horizontal“



Základné vyhotovenie „circle light“



Základné vyhotovenie „circle dark“



## ZÁKLADNÉ VYOBRAZENIE LOGOTYPU

## Použitie 2D pre polygrafu a klasické výtvarné techniky

Základné vyhotovenie „vertical“



Základné vyhotovenie „horizontal“



Základné vyhotovenie „circle light“



Základné vyhotovenie „circle dark“



Logotyp pozostáva z troch základných častí. Prvá časť je grafický znak (piktogram) – lopta. Druhá časť je nápis SLOVENSKÝ FUTBALOVÝ ZVÄZ a tretiu časť tvorí skratka SFZ. Jednotlivé prvky loga majú pevne definované proporčné vzťahy, ktoré sú záväzné a nemenné. Všetky rozmery sú definované vo vzťahu k celkovej výške piktogramu.

Logo možno proporcionálne zväčšovať a zmenšovať. V žiadnom prípade nie je dovolené logo akýmkoľvek spôsobom horizontálne alebo vertikálne deformovať, prípadne meniť vzájomnú polohu jednotlivých častí loga.

A



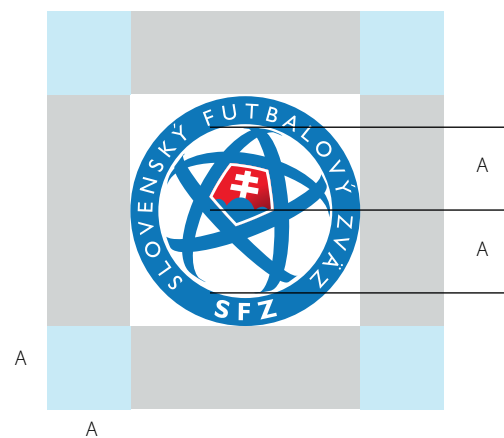
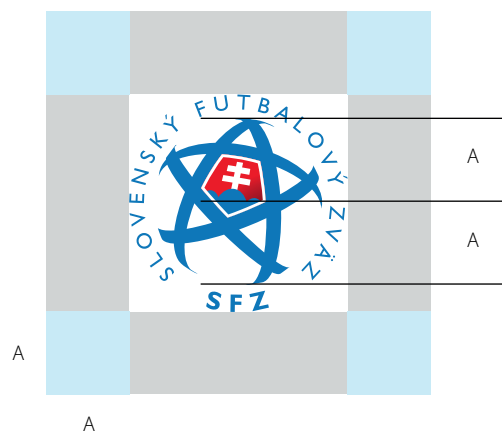
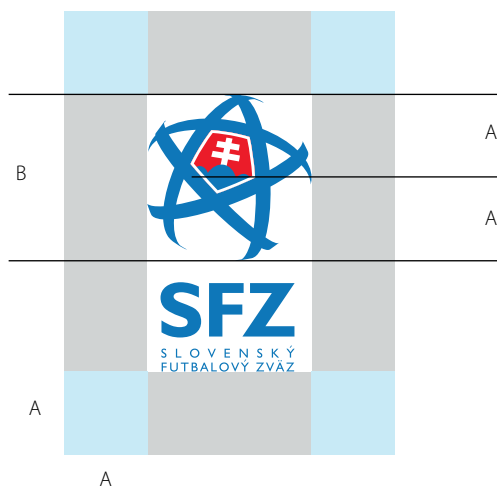
B



## UMIESTNENIE LOGOTYPU NA FAREBNOM POZADÍ

Na tmavom pozadí sa vo farebnej tlači používa inverzné vyhotovenie podľa vyobrazenia A, pričom červený prechod pozadia použitý v našom prípade reprezentuje tmavú farbu podkladu, napríklad editovanú plochu alebo časť fotografie s nevýraznými kontrastmi.

V čiernobielej tlači má farba loga v čiernej hodnote 100% K, v sivej 50% K podľa vyobrazenia B. Analogický postup treba voliť aj pri iných konfiguráciách logotypu a piktogramu.



## OCHRANNÉ ZÓNY LOGOTYPU

Ochranné zóny vymedzujú priestor, v ktorom sa nesmú vyskytovať prvky zhoršujúce jeho viditeľnosť a čitateľnosť.

Schéma vytyčuje zóny, po ktoré je možné priblížiť text alebo obrázky k logotypu. Za základný rozmer sa považuje 1/2 výšky piktogramu „B“. Žiadne objekty a texty sa nesmú priblížiť k logotypu na vzdialenosť menšiu, ako je 1/2 B = A.