



# KSIĘGA ZNAKÓW

Reguły stosowania znaków graficznych  
Małopolskiego Związku Piłki Nożnej

# ZAWARTOŚĆ

<b>Historia znaku MZPN</b>	<b>3</b>	<b>Rozdział II: Znak Pucharu Polski MZPN</b>	<b>18</b>
<b>Kolorystyka</b>	<b>4</b>	Wariant podstawowy	19
<b>Rozdział I: Znak graficzny MZPN</b>	<b>5</b>	Wariant rozszerzony	20
Geneza znaku	6	Warianty na ciemnej apli	21
Wariant podstawowy	7	Proporcje	22
Wariant rozszerzony	8	Pole ochronne	23
Warianty na ciemnej apli	9	Warianty monochromatyczne	24
Proporcje	10	Warianty achromatyczne	25
Pole ochronne	11	Dodatkowa tarcza	26
Warianty monochromatyczne	12	Moduł sponsorski	27
Warianty achromatyczne	13	Prawidłowa aplikacja	28
Dodatkowa tarcza	14	Przykłady błędnego stosowania	29
Moduł sponsorski	15	<b>Rozdział III: Typografia</b>	<b>30</b>
Prawidłowa aplikacja	16	Kroje pisma w materiałach identyfikacji	31
Przykłady błędnego stosowania	17		

## HISTORIA ZNAKU MZPN

Najstarszy związek piłkarski w Polsce wywodzi się od założonego 25 czerwca 1911 roku we Lwowie Związku Polskiego Piłki Nożnej, mającego siedzibę w Krakowie.

Historycznym wyróżnikiem wizualnym związku jest herb, w którego polu głównym umieszczono godło Krakowa, a w głowicy – akronim nazwy związku. Od 1919 roku nazwa brzmiała Krakowski Okręgowy Związek Piłki Nożnej, którą po reformie administracyjnej pod koniec XX wieku zmieniono na Małopolski Związek Piłki Nożnej.

Emblemat z wpisanym godłem Krakowa funkcjonował przez lata jako wyróżnik graficzny związku, lecz od grudnia 2021 r. do działań marketingowych zostaje wprowadzony nowy znak wraz z systemem identyfikacji wizualnej.

Niniejsze opracowanie opisuje reguły stosowania znaku oraz szablony materiałów wizerunkowych MZPN. Należy pamiętać, że konsekwentne stosowanie znaków i grafik pozwala na budowę spójnego wizerunku organizacji.



## KOLORY MZPN

Kolory zastosowane w identyfikacji wizualnej MZPN odnoszą się do barw z biało-niebieskiej flagi Krakowa. Złoty symbolizuje prestiż oraz długowieczność organizacji.

Czerń i granatowy zostały użyte w materiałach identyfikacji wizualnej jako kolory dodatkowe.

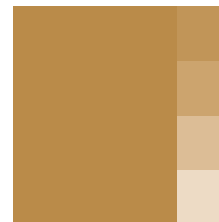
Wszystkie kolory zostały zdefiniowane w najpopularniejszych systemach barw: Pantone Matching System Coated oraz CMYK dla poligraficznej reprodukcji, a także RGB do stosowania na nośnikach elektronicznych.

Wskazane kolory powinny być stosowane we wszelkich materiałach związanych z Małopolskim Związkiem Piłki Nożnej, by zachować spójność identyfikacji wizualnej.

### KOLORY PODSTAWOWE



PMS 293 C  
CMYK 100-65-0-10  
RGB 0-79-152  
#004f98



PMS 871 C  
CMYK 0-30-70-30  
RGB 192-148-74  
#c0944a

### KOLORY DODATKOWE



PMS Black 6 C  
CMYK 50-50-50-100  
RGB 0-0-0  
#000000



PMS 294 C  
CMYK 100-65-0-40  
RGB 1-60-116  
#013c74



# ROZDZIAŁ I

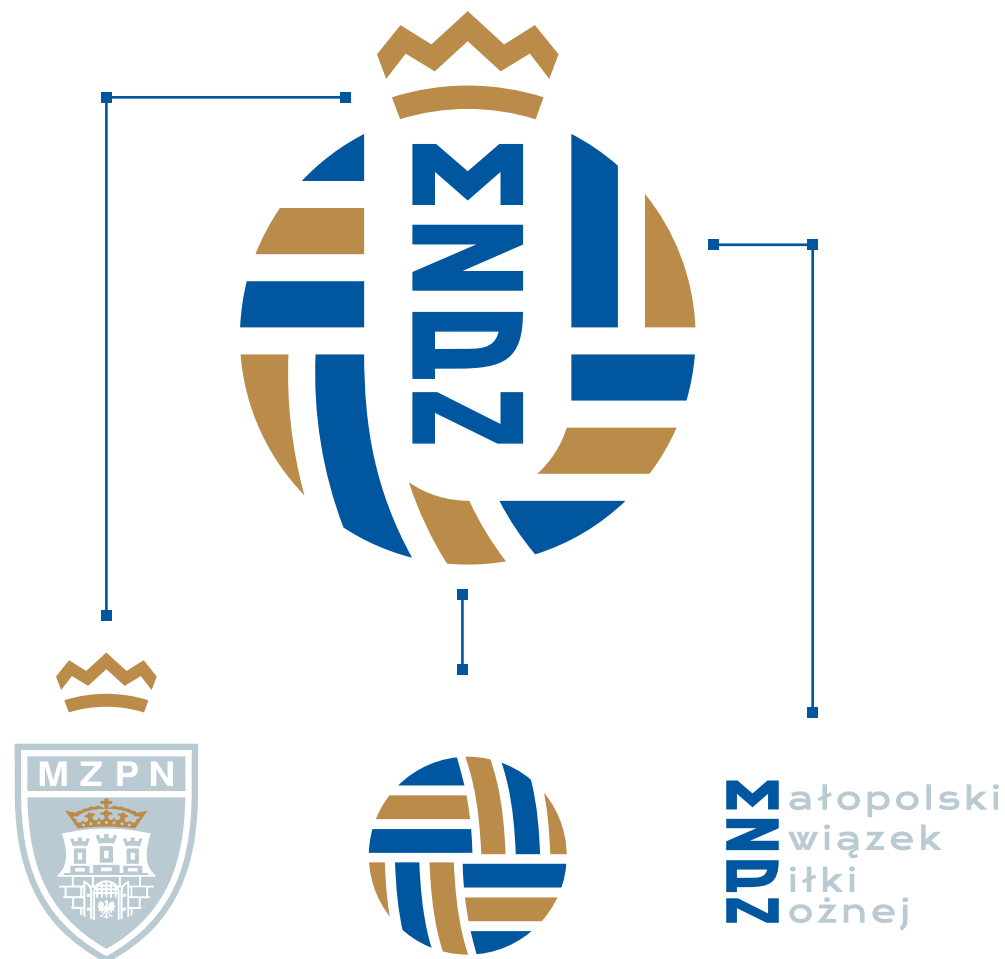
## ZNAK GRAFICZNY MZPN

## GENEZA ZNAKU

Znak graficzny Małopolskiego Związku Piłki Nożnej łączy symbolikę piłkarską i nawiązania do Stołecznego Królewskiego Miasta Krakowa.

Znak składa się z trzech elementów:

- 1/ piłki retro w formie uproszczonego wzoru używanego od lat 30. XX wieku; ułożenie łat piłki przypomina układ kamienic wokół krakowskiego Rynku Głównego;
- 2/ akronimu MZPN wypisanego wertykalnie;
- 3/ korony nawiązującej do herbu Krakowa.



## WARIANT PODSTAWOWY

Podstawowa wersja znaku graficznego Małopolskiego Związku Piłki Nożnej zbudowana jest z trzech elementów: logotypu z akronimem MZPN wypisanego w pionie, złotej korony oraz piłki retro.

Elementem rdzennym znaku jest logotyp z koroną, który może być stosowany rozłącznie z piłką, zwłaszcza na niewielkich nośnikach o wydłużonej pionowej orientacji (np. nadruk na długopis) lub w innych znakach zależnych MZPN.



znak graficzny



logotyp

## WARIANT ROZSZERZONY

Znak graficzny Małopolskiego Związku Piłki Nożnej występuje w warancie rozszerzonym, tj. z pełną nazwą związku. W tej wersji zostały zaprojektowane dwa warianty kompozycyjne: pionowy oraz poziomy.

Warianty powinny być dopasowane do orientacji nośnika, tj. dla wydłużonych horyzontalnie materiałów, typu banery lub winiety, stosować logo w orientacji poziomej. Na formatach pionowych winien być umieszczony wariant zawierający pełną nazwę pod znakiem.





## WARIANTY NA CIEMNEJ APLI

Na jednolitych tłach zdefiniowanych w niniejszej publikacji (tj. niebieskim, granatowym lub czarnym – patrz str. 4) znak graficzny Małopolskiego Związku Piłki Nożnej powinien występować w specjalnie zaprojektowanej wersji. Niebieskie elementy podstawowej wersji znaku zostały zastąpione białymi, a złote pozostały jak w macierzystym wariacie.

Znak ten jest przeznaczony do stosowania na materiałach MZPN. Zewnętrzne media powinny używać wersji podstawowej lub achromatycznej.



# PROPORCJE

Kompozycja znaku jest ściśle określona.

Proporcje elementów zostały ustalone na siatce graficznej o module „X” równym szerokości glifu „M” z akronimu widniejącego w znaku i wynoszą:

> 4,2 do 5 X dla znaku;

> 9 do 7,3 X dla wersji pionowej;

> 14 do 5 X dla wersji poziomej



## POLE OCHRONNE

Pole ochronne znaku to obszar, w którym nie powinny znaleźć się żadne absorbujące elementy graficzne ani tekstowe.

Dla znaków Małopolskiego Związku Piłki Nożnej jest to obszar powiększony o pole równe szerokości glifu „M” z logotypu MZPN.



## WARIANTY MONOCHROMATYCZNE

Stosowanie wariantu jednobarwnego na jasnym tle oraz na apli. Dopuszcza się stosowanie znaku z logotypem w kolorze zdefiniowanym w niniejszym brandbooku **[patrz str. 4]**.

Na kolorowych tłach znak powinien być stosowany w inwersji lub z dodatkową tarczą, o której mowa w niniejszej publikacji **[patrz str. 14]**.



## WARIANTY ACHROMATYCZNE

W sytuacjach, gdy niemożliwa jest wielobarwna reprodukcja znaku, należy stosować wariant achromatyczny lub inwersję.

Inwersja powinna być używana jako znaki wodne na zdjęciach, ale także do uzyskania specjalnych efektów drukarskich, grawerowania, tłoczenia itp.

Zawsze zwracać uwagę, by znak achromatyczny lub inwersja był odpowiednio skonstrastowany z tłem. Na tincie 50% lub wyższej powinna być stosowana inwersja.



## DODATKOWA TARCZA

Ze względu na specyfikę ekspozycji znaków sportowych, dopuszcza się stosowanie logo MZPN na dodatkowej tarczy barwy białej w wyjątkowych sytuacjach.

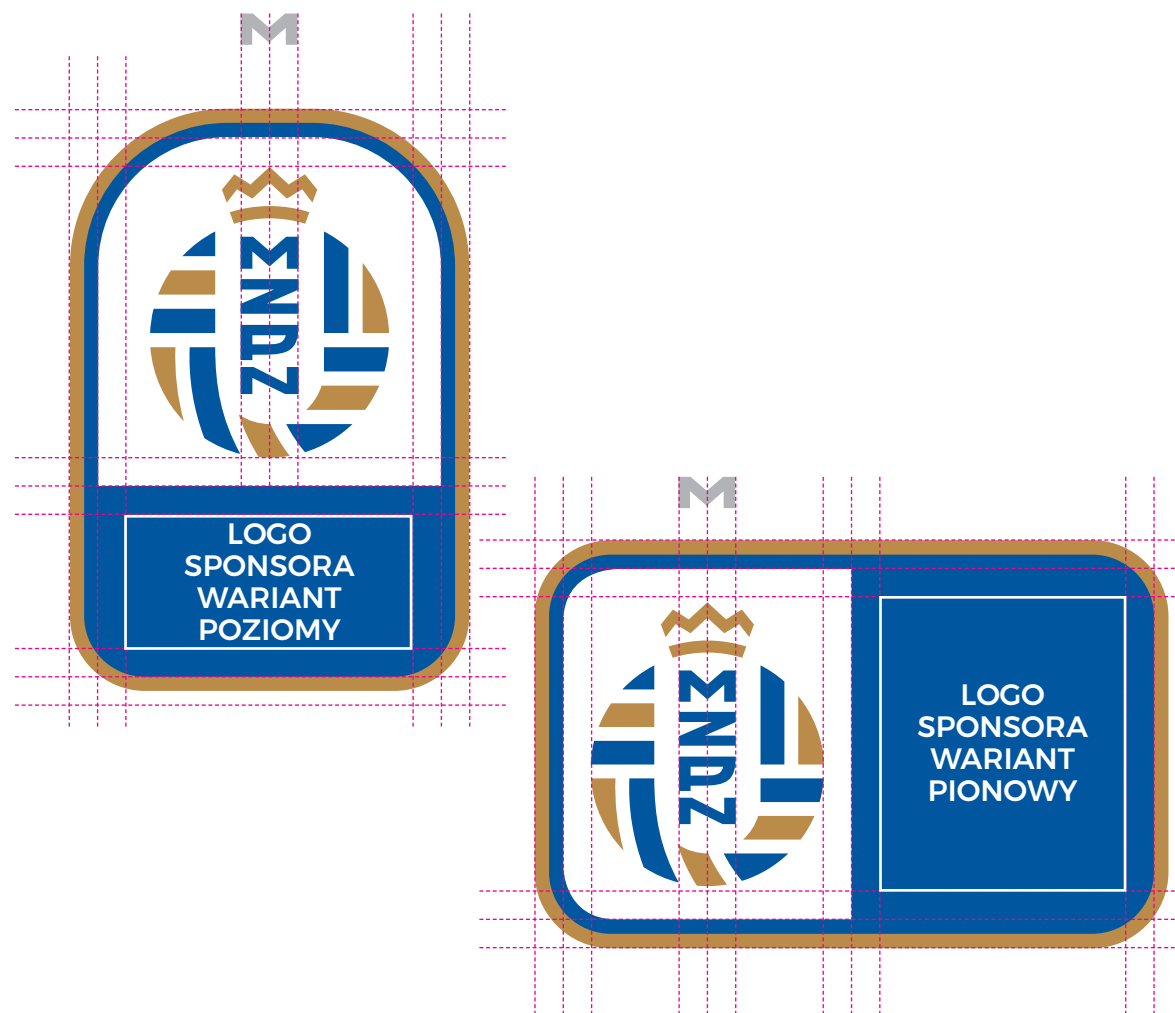
Wariant taki powinien być użyty na wielokolorowych tłach lub aplach innych kolorów niż zdefiniowane w niniejszej księdze znaku, jeśli występuje w sąsiedztwie innych kolorowych znaków (np. plakaty turniejowe, stopki sponsorskie, efekty video itp.).



## MODUŁ SPONSORSKI

Znak Małopolskiego Związku Piłki Nożnej może być stosowany w formacie z logo sponsora.

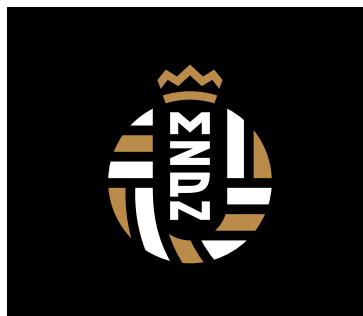
W zależności od rodzaju logotypu sponsora, można użyć modułu pionowego lub poziomego. Logotyp firmowy powinien być w wariacie negatywowym (inwersji).



## POPRAWNA APLIKACJA

Przykłady poprawnej aplikacji znaku na różnych tłach.

Wersja kolorowa powinna być stosowana na wszelkich wielobarwnych materiałach. W przypadku tła o barwie innej niż niebieskie, jasnoszare (max. 20% czerni) lub czarne, znak powinien być użyty z dodatkową tarczą ochronną lub w inwersji (zależnie od stylistyki graficznej danego nośnika).



wersja kolorowa

wersja monochromatyczna

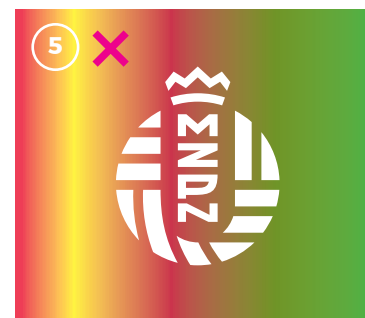
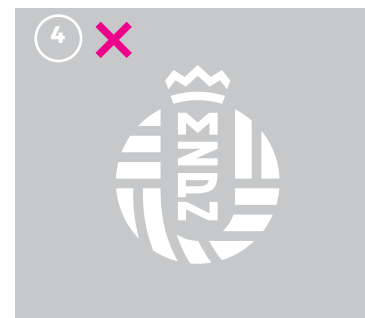
inwersja



## BŁĘDY W APLIKACJI

Przykłady nieprawidłowego stosowania znaku:

1. Nieproporcjonalne skalowanie (znak spłaszczony);
2. Wersja niedopasowana do tła (powinna być inwersja);
3. Wersja z tarczą na niebieskim tle (powinien być zastosowany wariant podstawowy);
4. Inwersja na jasnym tle (mniej niż 50% czerni);
5. Zbyt pstrokate tło;
6. Wersja monochromatyczna na niebieskim tle (powinna być kolorowa lub inwersja)
7. Kolorowe logo jako hologram na zdjęciu;
8. Zmiana kolorów znaku jest niedopuszczalna;
9. Zmiana liternictwa jest niedopuszczalna.





**ROZDZIAŁ II**  
**ZNAK GRAFICZNY**  
**PUCHARU POLSKI MZPN**

## WARIANT PODSTAWOWY

Podstawowa wersja znaku graficznego rozgrywek Pucharu Polski organizowanych przez Małopolski Związek Piłki Nożnej nawiązuje bezpośrednio do podstawowego logo MZPN.

Znak ten jednak zamiast piłki retro, zawiera sylwetkę pucharu zbudowaną z 15 elementów, czyli liczby podokręgów piłkarskich w Małopolsce.



znak graficzny  
Pucharu Polski

## WARIANT ROZSZERZONY

Znak graficzny Pucharu Polski Małopolskiego Związku Piłki Nożnej występuje w warancie rozszerzonym, tj. z pełną nazwą rozgrywek i związku. W tej wersji zostały zaprojektowane dwa warianty kompozycyjne: pionowy oraz poziomy.

Warianty powinny być dopasowane do orientacji nośnika, tj. dla wydłużonych horyzontalnie materiałów, typu banery lub winiety, stosować logo w orientacji poziomej. Na formatach pionowych winien być umieszczony wariant zawierający pełną nazwę pod znakiem.



## WARIANTY NA CIEMNEJ APLI

Na jednolitych tłach zdefiniowanych w niniejszej publikacji (tj. niebieskim, granatowym lub czarnym – patrz str. 4) znak graficzny Pucharu Polski Małopolskiego Związku Piłki Nożnej powinien występować w specjalnie zaprojektowanej wersji. Niebieskie elementy podstawowej wersji znaku zostały zastąpione białymi, a złote pozostały jak w macierzystym wariantcie.

Znak ten jest przeznaczony do stosowania na materiałach MZPN. Zewnętrzne media powinny używać wersji podstawowej lub achromatycznej.



# PROPORCJE

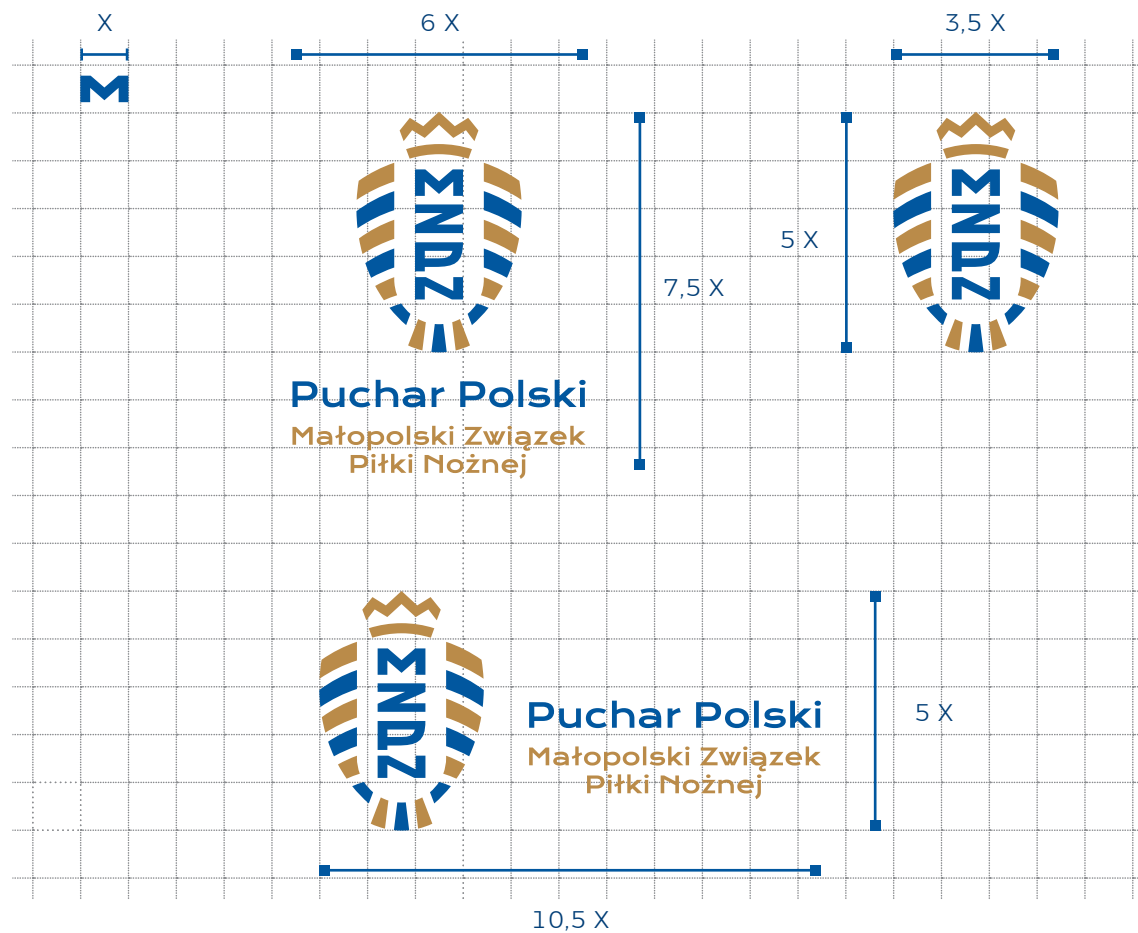
Kompozycja znaku jest ściśle określona.

Proporcje elementów zostały ustalone na siatce graficznej o module „X” równym szerokości glifu „M” z akronimu widniejącego w znaku i wynoszą:

> 3,5 do 5 X dla znaku;

> 6 do 7,5 X dla wersji pionowej;

> 10,5 do 5 X dla wersji poziomej



## POLE OCHRONNE

Pole ochronne znaku to obszar, w którym nie powinny znaleźć się żadne absorbujące elementy graficzne ani tekstowe.

Dla znaków Pucharu Polski Małopolskiego Związku Piłki Nożnej jest to obszar powiększony o pole równe szerokości glifu „M” z logotypu MZPN.



## WARIANTY MONOCHROMATYCZNE

Stosowanie wariantu jednobarwnego na jasnym tle oraz na apli. Dopuszcza się stosowanie znaku z logotypem w kolorze zdefiniowanym w niniejszym brandbooku **[patrz str. 4]**.

Na kolorowych tłach znak powinien być stosowany w inwersji lub z dodatkową tarczą, o której mowa w niniejszej publikacji **[patrz str. 14]**.





## WARIANTY ACHROMATYCZNE

W sytuacjach, gdy niemożliwa jest wielobarwna reprodukcja znaku, należy stosować wariant achromatyczny lub inwersję.

Inwersja powinna być używana jako znaki wodne na zdjęciach, ale także do uzyskania specjalnych efektów drukarskich, grawerowania, tłoczenia itp.

Zawsze zwracać uwagę, by znak achromatyczny lub inwersja był odpowiednio skontrastowany z tłem. Na tincie 50% lub wyższej powinna być stosowana inwersja.



## DODATKOWA TARCZA

Ze względu na specyfikę ekspozycji znaków sportowych, dopuszcza się stosowanie logo Pucharu Polski MZPN na dodatkowej tarczy barwy białej w wyjątkowych sytuacjach.

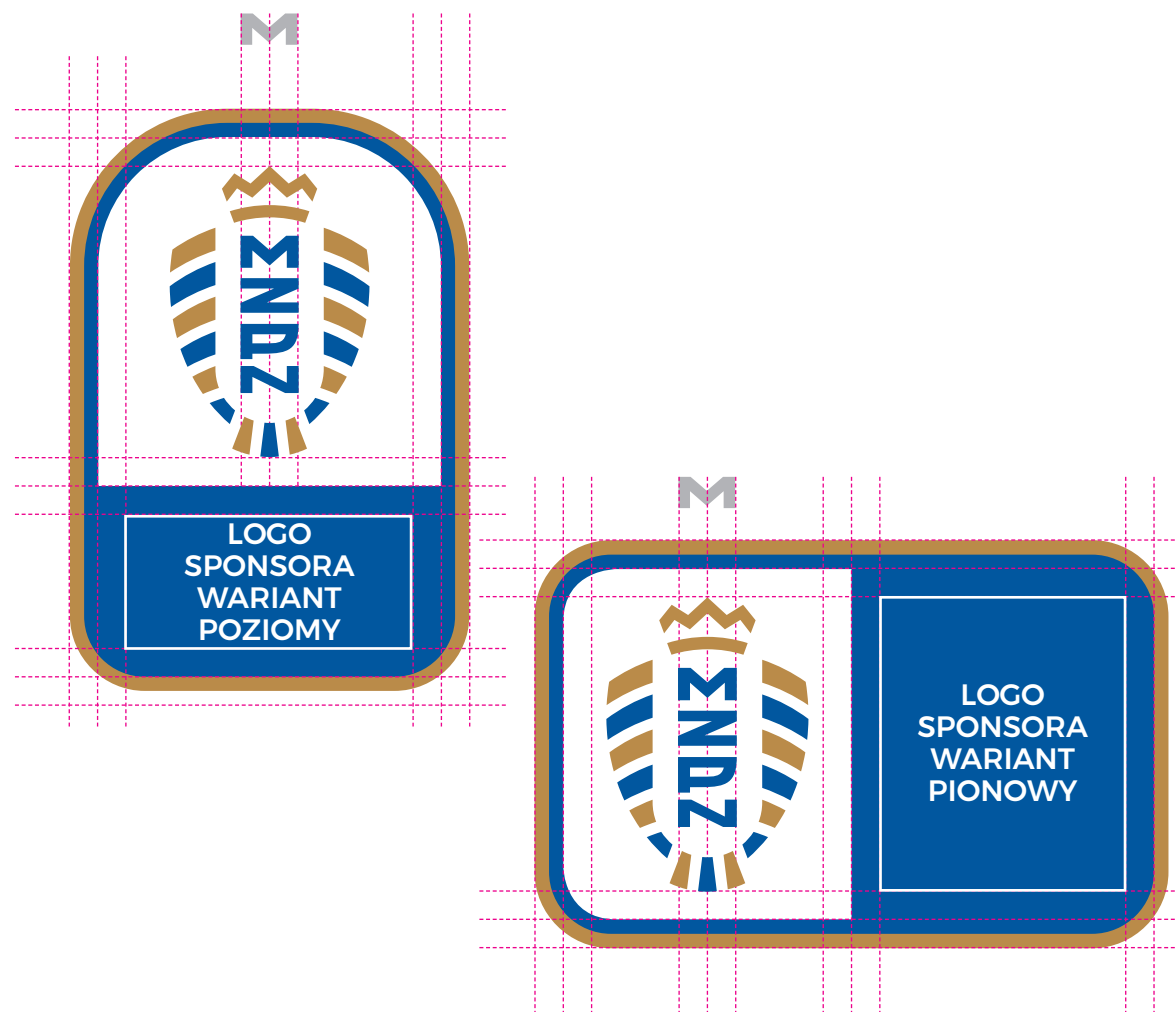
Wariant taki powinien być użyty na wielokolorowych tłach lub aplach innych kolorów niż zdefiniowane w niniejszej księdze znaku, jeśli występuje w sąsiedztwie innych kolorowych znaków (np. plakaty turniejowe, stopki sponsorskie, efekty video itp.).



## MODUŁ SPONSORSKI

Znak Pucharu Polski MZPN może być stosowany w formacie z logo sponsora.

W zależności od rodzaju logotypu sponsora, można użyć modułu pionowego lub poziomego. Logotyp firmy powinien być w wariacie negatywowym (inwersji).



## POPRAWNA APLIKACJA

Przykłady poprawnej aplikacji znaku na różnych tłach.

Wersja kolorowa powinna być stosowana na wszelkich wielobarwnych materiałach. W przypadku tła o barwie innej niż niebieskie, jasnoszare (max. 20% czerni) lub czarne, znak powinien być użyty z dodatkową tarczą ochronną lub w inwersji (zależnie od stylistyki graficznej danego nośnika).



wersja kolorowa

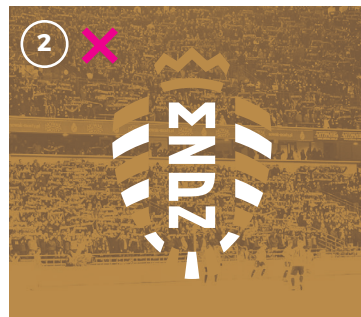
wersja monochromatyczna


inwersja

## BŁĘDY W APLIKACJI

Przykłady nieprawidłowego stosowania znaku:

1. Nieproporcjonalne skalowanie (znak spłaszczony);
2. Wersja niedopasowana do tła (powinna być inwersja);
3. Wersja z tarczą na niebieskim tle (powinien być zastosowany wariant podstawowy);
4. Inwersja na jasnym tle (mniej niż 50% czerni);
5. Zbyt pstrokate tło;
6. Wersja monochromatyczna na niebieskim tle (powinna być kolorowa lub inwersja)
7. Kolorowe logo jako hologram na zdjęciu;
8. Zmiana kolorów znaku jest niedopuszczalna;
9. Zmiana liternictwa jest niedopuszczalna.





# ROZDZIAŁ III

## TYPOGRAFIA

## FONTY ZASTOSOWANE W MATERIAŁACH CI

Materiały identyfikacji wizualnej powinny być składane fontami bezszeryfowymi z rodziny Krona One (nagłówki i wyróżnione treści) oraz Montserrat dla dłuższych tekstów.

### FONT PODSTAWOWY

Do składu tytułariów, nagłówek oraz wyeksponowanych haseł należy stosować bezszeryfowy font **Krona One**, dostępny na wolnej licencji w bibliotece Google Fonts.

#### Krona One, Regular 9 pt

AaAąBbCcĆćDdEeEęFfGgHhIiJjKk  
LlŁłMmNnŃńOoÓóPpQqRrSsŚśTt  
UuWwVvXxYyZzŻżŹź1234567890  
!@#\$%^&\*()-\_+=

### FONT DODATKOWY

Do składu należy stosować bezszeryfowy font **Montserrat**, dostępny na wolnej licencji w bibliotece Google Fonts.

#### Montserrat, Light 10 pt

AaAąBbCcĆćDdEeEęFfGgHhIiJjKkLlŁłMm  
NnŃńOoÓóPpQqRrSsŚśTtUu  
WwVvXxYyZzŻżŹź  
1234567890!@#\$%^&\*()-\_+=

#### Montserrat, ExtraBold 10 pt

**AaAąBbCcĆćDdEeEęFfGgHhIiJjKk  
LlŁłMmNnŃńOoÓóPpQqRrSsŚśTtUu  
WwVvXxYy  
ZzŻżŹź1234567890!@#\$%^&\*()-\_+=**



Wszelkie prawa zastrzeżone © 2022/01

Opracowanie: Jakub Malicki | [polskielogo.net](http://polskielogo.net)