DFB-ePOKAL

CORPORATE DESIGN MANUAL

INHALT

01 LOGO

04 Logo
05 Anwendung

02 GESTALTUNGSELEMENTE

11 Gestaltungsparameter
12 Farbwelt
13 Farben
14 Typografie
18 Spielfelder
19 flächiges Spielfeld
21 lineares Spielfeld
23 Spielfelder kombination
24 Pixelraster
28 Strukturen – Übersicht
29 Strukturen – Anwendung

03 BILDSTIL

36 Bildstil
37 Optionaler Bildstil – Verlaufsumsetzung
39 Optionaler Bildstil – Lichtpunkt
41 Bildinhalt

04 KOMPOSITIONSBEISPIELE

05 SOCIAL MEDIA

58 Social Media Inhalte
60 Einsatz Logo
61 Verlinkungen
62 EMOJIs
63 Feed & Bio
64 Instagram Story
65 Beispiele — Grafische Beiträge
66 Beispiele — Slider

06 KONTAKT/ANHANG/IMPRESSUM

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

01

LOGO
DFB-ePOKAL

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

LOGO

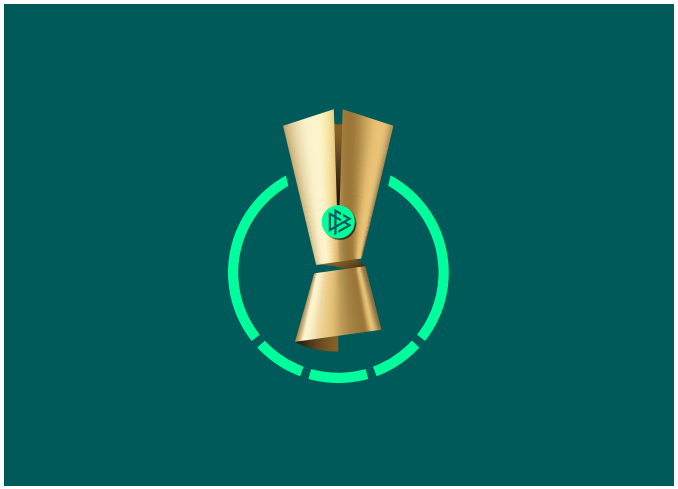
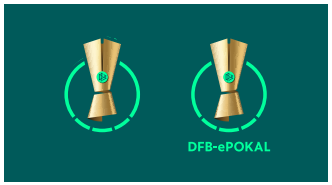
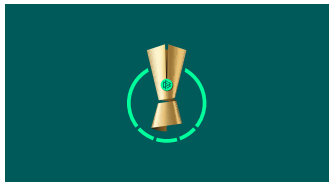


Bild-Marke

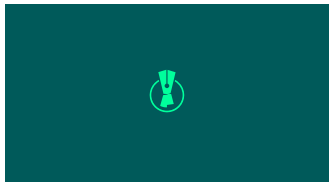
Wort-/Bild-Marke



Mindestgröße Druck
Die Mindestgröße sollte nicht unter einer Einspiegelung von 10 % liegen. Das entspricht 10,85 mm in der Breite und 13,28 mm in der Höhe bei der Bild-Marke und 10,85 mm in der Breite und 15,43 mm in der Höhe bei der Wort-/Bild-Marke.



Mindestgröße Digital
Die Mindestgröße der Bildmarke beträgt für digitale Anwendungen 32 × 39 Pixel.



Bildmarke „XS“
In Ausnahmefällen kann für kleinste digitale Anwendungen eine vereinfachte Version der Bildmarke verwendet werden. Die Mindestgröße beträgt 24 × 30 Pixel.

Bild-Marke und Wort-/Bild-Marke

Um die Anforderungen des DFB-ePOKAL nach Unverwechselbarkeit, Einheitlichkeit und Prägnanz zu garantieren, sind die nebenstehenden, elementaren Gestaltungskonstanten definiert. Diese Konstanten dürfen nicht verändert werden – weder durch Hinzufügen oder Weglassen, Verschieben, Verzerren oder eine unterschiedliche Skalierung von Einzelelementen. Das Logo des DFB-ePOKAL (Bild-Marke und Wort-/Bild-Marke) ist für den medienübergreifenden Einsatz optimiert. Die grafische Ausführung des Logos (Linienstärken, Illustrationen, Abstände) erlaubt eine verlustfreie Skalierbarkeit für Print-, Präge-, Stanz-, TV- und Digitalanwendungen.

→ Dateivorlage Logo:
DFB-ePOKAL-Logo / DFB-ePOKAL_Logo_ERGO
DFB-ePOKAL-Logo_Picturemark
DFB-ePOKAL-Logo_Picturemark_XS

Orthografie im Fließtext und als Hashtag

→ Für Fließtexte wird eine Schreibweise aus Versalien und Gemeine genutzt. Dabei wird das „e“ immer klein, das „DFB“ und „POKAL“ immer groß geschrieben. Die Wörter werden mit einem Divis getrennt: **„DFB-ePOKAL“**

→ In Hashtags entfällt das Divis: **„#DFBePOKAL“**

Markenschutz

Die Bild- und Wort-/Bild-Marke genießen durch Registrierung beim Deutschen Patent- und Markenamt umfassenden Markenschutz. Deshalb ist jede Verwendung von offiziellen DFB-Marken grundsätzlich mit dem DFB abzustimmen und schriftlich durch den DFB freizugeben.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

ANWENDUNG PRINT

4c, DFB-Darkgreen

DFB-ePOKAL_Logo_4C_
DFB-ePOKAL-Darkgreen_on_Green

Anwendung
Die DFB-Darkgreen-Variante wird ausschließlich auf hellen Hintergründen eingesetzt.

1c, White, flat

DFB-ePOKAL_Logo_flat_1C_White

Anwendung
Die White-Variante des Logos kommt auf dunklen Hintergründen zum Einsatz. Besonders wenn in unmittelbarer Nähe Grafikelemente in DFB-Neongreen zum Einsatz kommen, wird dieses Logo verwendet.

4c, flat

z.B. DFB-ePOKAL_Logo_4C_
DFB-ePOKAL-Green_on_Darkgreen

Anwendung
Die Flat-Variante des Logos steht in mehreren Farbvarianten zur Verfügung und kann als Alternative zur 4c-Logovariante zum Einsatz kommen.

1C, Black

DFB-ePOKAL_Logo_flat_1C_Black

Anwendung
Das 1c-Black Logo wird nur in Ausnahmefällen genutzt, in denen keine andere Farbe zur Verfügung steht. Es kommt nur bei Medien zum Einsatz, die ausschließlich eine monochrome Reproduktion von Rastertönen benötigen. Beispiele hierfür wären Stempel oder Fax-Anwendungen.

SC, DFB-Neon Green

DFB-ePOKAL_Logo_flat_
SC_DFB-Neongreen_on_Darkgreen

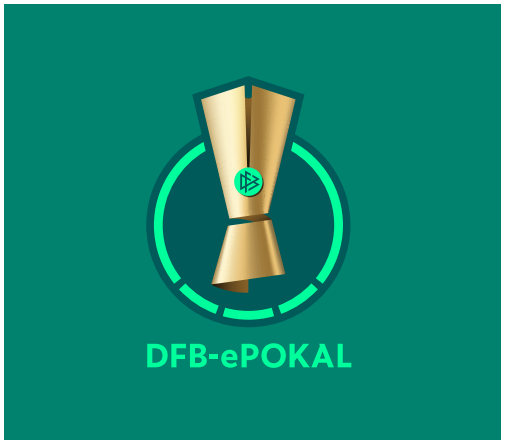
Anwendung
Die DFB-ePOKAL-SC-Variante dient ausschließlich zum Einsatz bei besonderen Produktionstechniken, z.B. Bestickungen, Siebdrucken, ...

ACHTUNG!
Alle Anwendungsfälle sind für alle Print-Logovarianten zu verstehen.
(DFB-ePOKAL_Logo, DFB-ePOKAL_Logo_ERGO und DFB-ePOKAL_Picturemark)

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

ANWENDUNG SCREEN



4c, DFB-Neongreen

DFB-ePOKAL_Logo_RGB_
DFB-Neongreen_on_Darkgreen

Anwendung
Die DFB-Neongreen-Variante wird ausschließlich auf dunklen Hintergründen eingesetzt. Dabei ist darauf zu achten, dass der Hintergrund ruhig ist und keine anderen Gestaltungselemente in der Farbe DFB-Neongreen in unmittelbarer Nähe des Logos stehen. In diesem Fall wird die weiße Variante eingesetzt.

4c, DFB-Darkgreen

DFB-ePOKAL_Logo_RGB_
DFB-ePOKAL-Darkgreen_on_Green

Anwendung
Die DFB-Darkgreen-Variante wird ausschließlich auf hellen Hintergründen eingesetzt.

1c, flat

z.B. DFB-ePOKAL_Logo_flat_RGB_
DFB-Neongreen_on_Darkgreen

Anwendung
Die Flat-Variante des Logos steht in mehren Farbvarianten zur Verfügung und kann als Alternative zur 4c-Logovariante zum Einsatz kommen.

1c, White, flat

DFB-ePOKAL_Logo_flat_RGB_1C_White

Anwendung
Die White-Variante des Logos kommt auf dunklen Hintergründen zum Einsatz. Besonders wenn in unmittelbarer Nähe Grafikelemente in DFB-Neongreen zum Einsatz kommen, wird dieses Logo verwendet.

ACHTUNG!
Alle Anwendungsfälle sind für alle Screen-Logovarianten zu verstehen.
(DFB-ePOKAL_Logo, DFB-ePOKAL_Logo_ERGO und DFB-ePOKAL_Picturemark)

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

ANWENDUNG

DFB-Neongreen-Variante im Stick

Falsches Logo
Auf dunklen Hintergründen muss immer die DFB-Neongreen oder DFB-White-Variante des Logos stehen.

Logo mit Hof
Auf unruhigen Hintergründen oder Flächenteilungen, wird das Logo mit einem Hof eingesetzt um die optimale Lesbarkeit zu gewährleisten.

Unruhiger Hintergrund
Einge gute Lesbarkeit der Wort-/Bild-Marke muss auf unruhigen Hintergründen (Struktur, Foto und/oder Schmuckelement) sichergestellt werden.

Schutzraum

Der verbindlich einzuhaltende Schutzraum garantiert die uneingeschränkte Wirkung des Markenzeichens und Differenzierung gegenüber anderen grafischen Elementen.

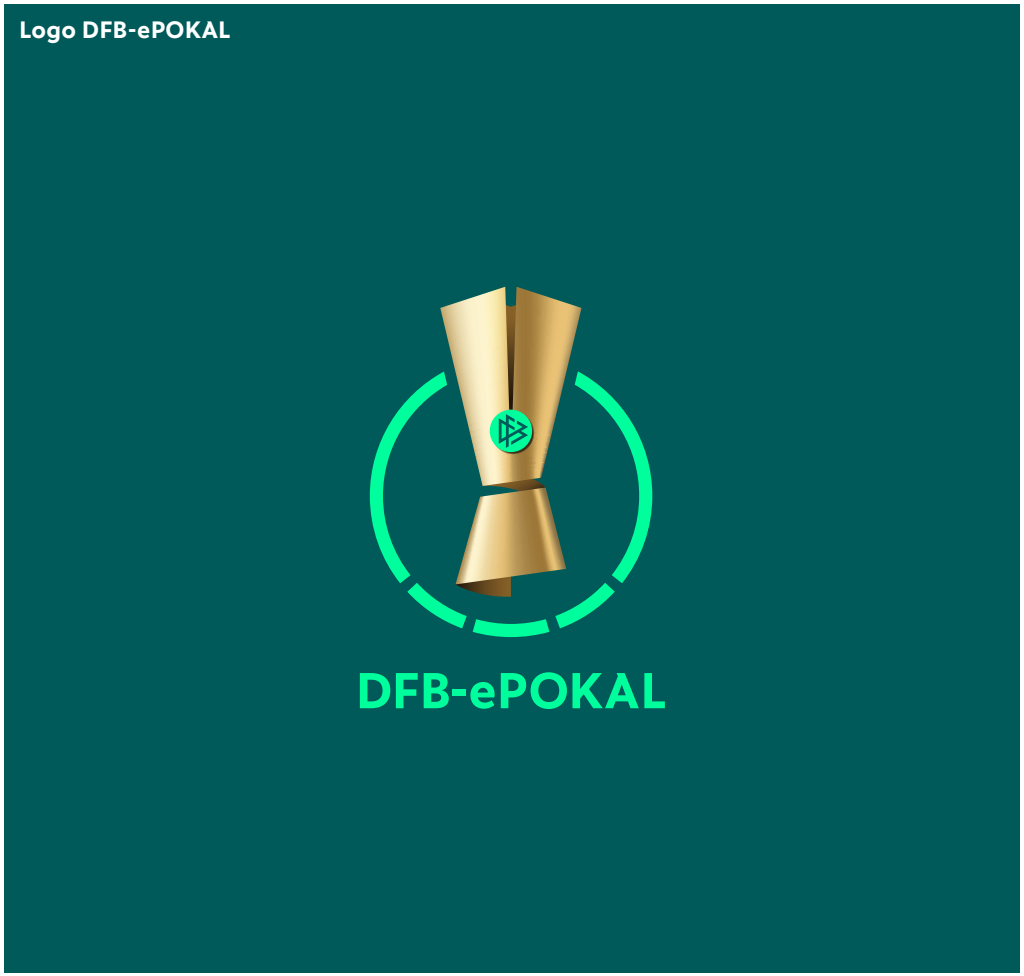
Der Schutzraum beträgt auf allen Seiten der Wort-/Bild-Marke ein Sechstel der Kreisfläche „X“. Ausnahmen sind Extremformate wie beispielsweise Lanyards, bei denen gegebenenfalls der oben angegebene Schutzraum unterschritten werden kann.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

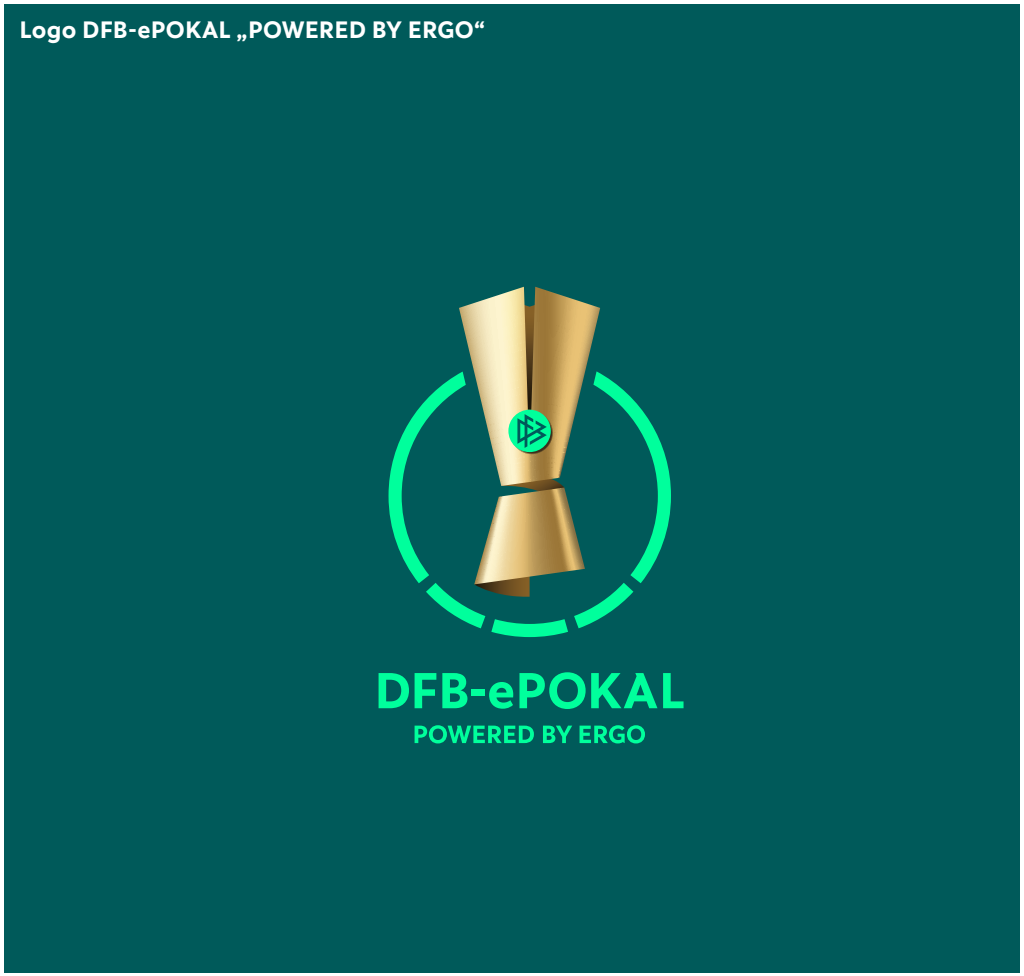
→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

ANWENDUNG

Logo DFB-ePOKAL



Logo DFB-ePOKAL „POWERED BY ERGO“

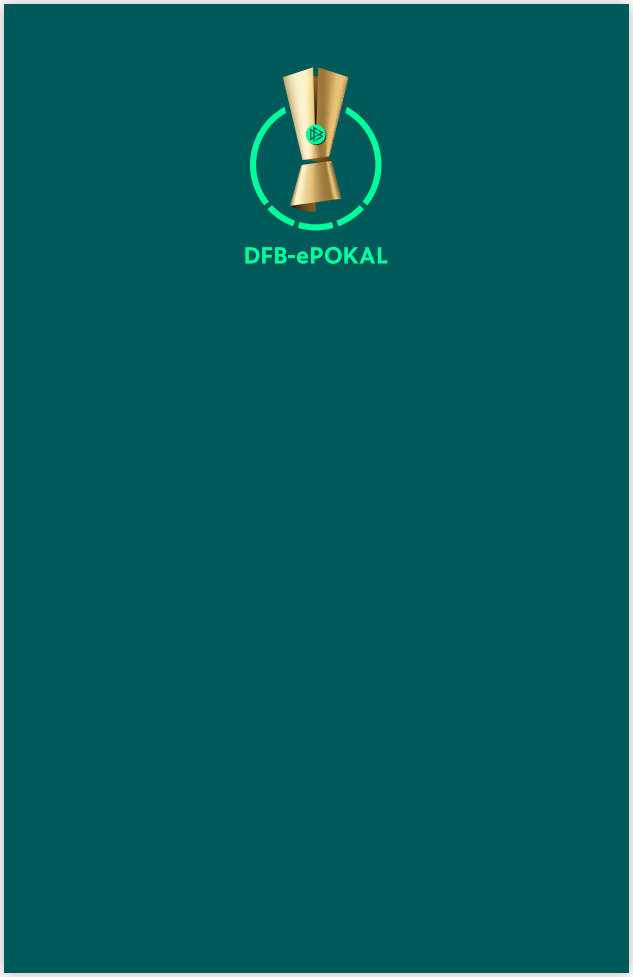


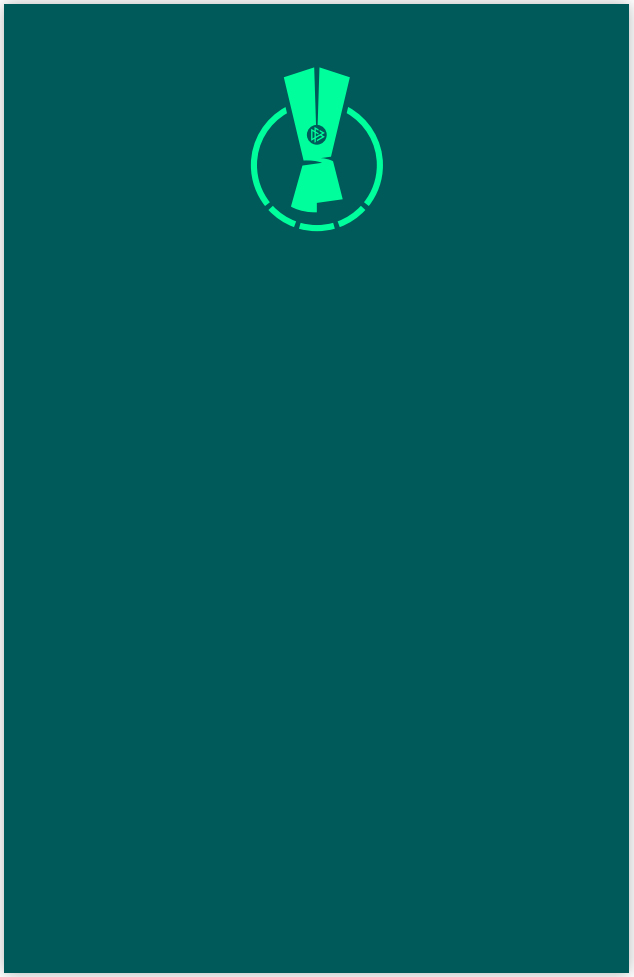
→ Dateivorlage Logo:
DFB-ePOKAL_Logo
DFB-ePOKAL_Logo_ERGO

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

ANWENDUNG





Positionierung und Abbildungsgrößen

Wann immer möglich wird das Logo zentriert eingefügt und an der Oberkante ausgerichtet. Das Logo darf als hochwertige Absenderkennung nicht inflationär eingesetzt werden. Beispielsweise sollte das Logo nicht mehrmals auf einer Seite erscheinen. Dies ist besonders beim Einsatz im Rahmen von Social Media-Posts und auf Webseiten zu beachten, da in diesem Fall meistens der Absender bzw. das Profil das DFB-Logo trägt.

In häufig verwendeten Medien sollten die Größe des Logos und die Position im Format immer gleich sein. Richtwerte für die Abbildungsgrößen aller gängigen Formate sind in der folgenden Tabelle definiert.

Format	Größe
A0	100 %
A1	70 %
A2	50 %
A3	35 %
A4	25 %
A5	17,5 %

ACHTUNG

Diese Regelungen gelten sowohl für alle Logovarianten.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

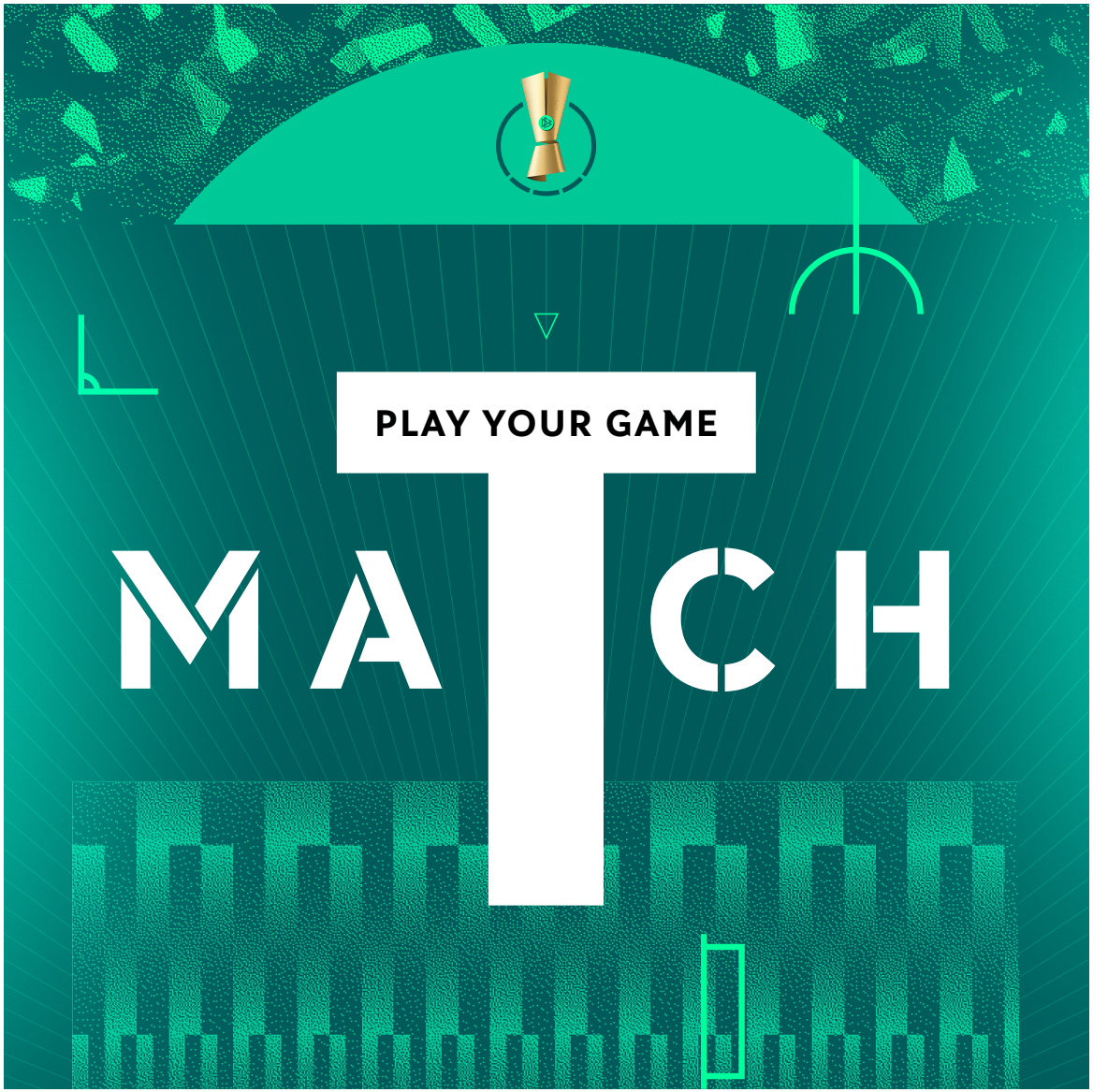
→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

02

GESTALTUNGS-ELEMENTE

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

GESTALTUNGSPARAMETER



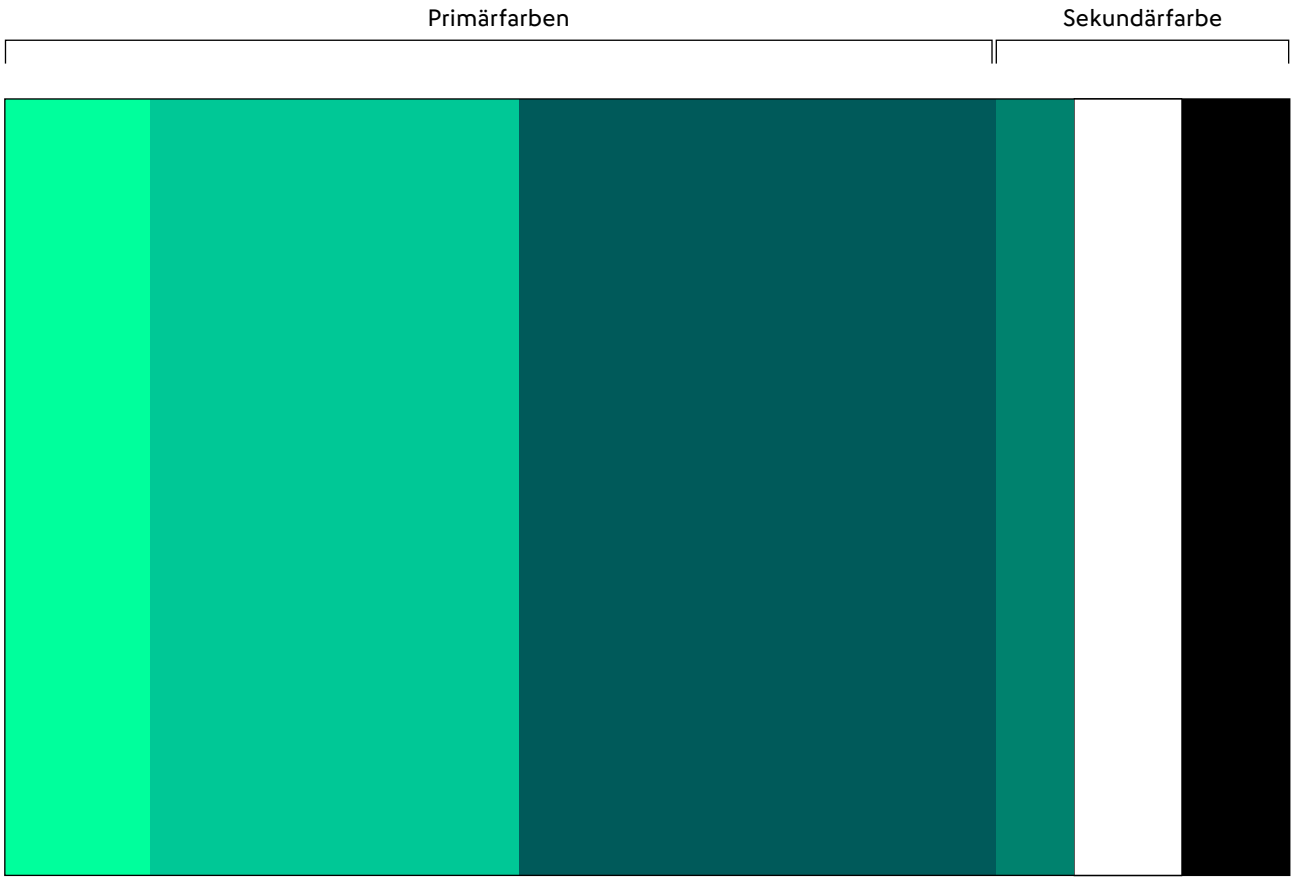
Grundlegende Gestaltungsparameter

- Prägend für den DFB-ePOKAL-Markenauftritt sind die neongrünen Spielfeldausschnitte in Verbindung mit einem markanten Farbkontrast und „Glow-Effekt“.
- Der Auftritt bildet eine visuelle Brücke zwischen der Marke „DFB-POKAL“ und „DFB-eFOOTBALL“ mit klarer Anbindung an die Gamingwelt.
- Durch den Einsatz der Schrift „DFB Stencil“ wird die Verbindung zum physischen DFB-POKAL geschaffen.
- Strukturen innerhalb der Spielfeldausschnitte und im Hintergrund unterstützen die bilinguale Gestaltungssprache des physischen und virtuellen Fußballs.
- Da die Marke größtenteils digital auftritt, wurde bei der Entwicklung darauf geachtet, dass die visuellen Elemente auch bewegt funktionieren.
- Spielfeldausschnitte sind mit Hilfe eines Gestaltungsrasters, das auf einer Pixelstruktur aufbaut, positionierbar und einfach zu platzieren.
- DFB-Neongreen ist die aktivierende Akzentfarbe und kann als Auszeichnungsfarbe in Typografie, wie auch als Spielfeldfarbe oder als Call-To-Action-Farbe zum Einsatz kommen. In der Gesamtkomposition sollte auf einen reduzierten Einsatz geachtet werden.
- Weitere Anwendungsbeispiele siehe Seite 42.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

FARBWELT



Farbklima

Die DFB-ePOKAL-Markenwelt ist überwiegend in einem leuchtend grünen Farbspektrum beheimatet. Sie lebt vom Kontrast innerhalb der Primärfarben. Der Erstkontakt sollte stets über einen leuchtenden Eindruck stattfinden.

- Das DFB-Neongreen wird als akzentuierende Auszeichnungsfarbe eingesetzt, jedoch nicht als Flächenfarbe. Gestaltet werden können damit: Buttons und Naviagationselemente, kleinere grafische Elemente, einzelne Strukturen und Wörter, kurze Absätze oder das Logo.
- Das DFB-Neongreen sollte nicht inflationär eingesetzt werden, um die Funktion als „aktivierende“ Farbe beizubehalten.
- Die zwei weiteren DFB-Grüntöne der Primärfarben werden als Flächen- und Hintergrundfarben eingesetzt. Sie können sowohl als grafische Flächen, als auch in Strukturen und Bildern eingesetzt werden.
- Das Grün der Sekundärfarben wird ausschließlich in Strukturen oder Bildern verwendet, um eine reduzierte Abstufung zu ermöglichen. Als Fläche kommt es nicht zum Einsatz.
- Weiß und Schwarz ist der Typografie zugeordnet und wird im digitalen Raum nicht als Flächenfarbe eingesetzt.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

FARBEN

DFB-Neongreen*	
RGB	0/255/156
HEX	00FF9C
CMYK	55/0/40/0
Pantone	3385

*Die Umsetzung der Sonderfarbe in CMYK wird nicht empfohlen.

DFB-ePOKAL-Green	
RGB	0/200/150
HEX	00c896
CMYK	80/0/60/0
Pantone	3395

DFB-ePOKAL-MidGreen	
RGB	0/130/110
HEX	00826e
CMYK	85/25/60/10
Pantone	569

DFB-ePOKAL-Darkgreen	
RGB	0/90/90
HEX	005a5a
CMYK	90/30/50/50
Pantone	7722

DFB-White	
RGB	255/255/255
HEX	ffffff
CMYK	0/0/0/0
Pantone	White

DFB-Black	
RGB	0/0/0
HEX	000000
CMYK	20/0/0/100
Pantone	Black

Veredelung

Siebdruck:
Nachleuchtfarbe Grün/
Fluoreszierend Grün

Farben und Produktion

Das DFB-Neongreen in Verbindung mit dem DFB-ePOKAL-Green sind die zentralen Auszeichnungsfarben und somit markenprägend für den Auftritt des DFB-ePOKAL. Da der Markenauftritt primär digital stattfindet, sind die Farben für den RGB-Farbraum optimiert.

- → Für alle Druckprodukte wird eine 4c Umsetzung + DFB-Neongreen als Sonderfarbe empfohlen.
- → Für alle weiteren Produktionen (wie z. B. Stickereien oder Lackierungen) wurden für alle Farbabstufungen Pantone-Werte definiert, die als Basis und Richtlinie gelten.
- → Zur Veredelung von DFB-Neongreen kann die Sonderfarbe mit einer „grünlichen Nachleuchtfarbe“ im Siebdruck ergänzt werden. Denkbare Einsatzmöglichkeiten sind:
  - Veredelung von Trikots
  - Gestaltung von Events
  - Sicherheitssiegel auf Eintrittskarten und Ausweisen

→ Dateivorlage Farben:
DFB-ePOKAL_Farben

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

TYPOGRAFIE

DFB Stencil (Hauptanwendung für Headlines)

DFB STENCIL
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
aeiou ?!,;.“€@
1234567890

DFB Sans Bold (Hauptanwendung für Sublines und Introtexte)

DFB Sans Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ?!,;.“€@
1234567890

DFB Sans Bold Italic

DFB Sans Bold Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ?!,;.“€@
1234567890

DFB Sans Regular (Hauptanwendung für Fließtexte)

DFB Sans Regular
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ?!,;.“€@
1234567890

Schriften des DFB-ePOKAL

Die Markenschrift des DFB-ePOKAL heißt „DFB Sans“.
Sie ist in folgenden Schnitten verfügbar:

- DFB Stencil
- DFB Sans Bold
- DFB Sans Bold Italic
- DFB Sans Regular
- DFB Sans Regular Italic
- DFB Sans Condensed Bold
- DFB Sans Condensed Regular

Die Schrift des DFB liegt für folgende Anwendungen vor:

- Office
- Web
- DTP

Korrespondenz

Wenn die DFB-Hausschrift aus technischen Gründen nicht eingesetzt werden kann, wird als Ersatzschrift die auf allen Windows-Systemen verfügbare Systemschrift „Arial“ verwendet. Das ist bei E-Mail-Korrespondenz der Fall.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

TYPOGRAFIE

DFB Sans Regular Italic

DFB Sans Regular Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ?!,;.“€@
1234567890

DFB Sans Condendensed Bold (nur bei Platzproblemen)

DFB Sans Condendensed Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ?!,;.“€@
1234567890

DFB Sans Regular (nur bei Platzproblemen)

DFB Sans Condendensed Regular
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ?!,;.“€@
1234567890

„Proportionale Versalziffern“
für den Einsatz in Fließtexten:

4.583,67
137,65

„Versalziffern für Tabellen“
für den Einsatz in Tabellen:

4.583,67
137,65

Ziffern

Bei Anwendungen, bei denen Ziffern tabellarisch untereinander stehen sollen (z. B. Rechnungen), sind die Versalziffern für Tabellen einzusetzen.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

TYPOGRAFIE

DFB STENCIL ALS HEADLINE VARIANTE 1

Headline V1
DFB Stencil
Versal, Flattersatz
LW: 0
Weiß

DFB SANS ALS HEADLINE VARIANTE 2

Headline V2
DFB Sans Bold
Versal, Flattersatz
LW: 0
Weiß

Introtexte DFB Sans Bold Guaredisch molo iunt magnate inciend untiu sdam voluptur ea expla deribus et omnimus et quiders picitatus teum nis es eriti optaqua cuptatectas il is re excesed et quatintia vitae inulpa.

Introtext
DFB Sans Bold
Gemischt, Flattersatz
LW: 0
Weiß

Einstiegstexte DFB Sans Bold Perum dolor iment hicipitatem deribus mo luptas eniatquibus quia nihit, iuntiuris excepra co Nest ut vernatem vendig nam sequid quid eum rendell iquatium, simod minum sunde dolut atur Et ut occab il id ut archil.

Einstiegstext
DFB Sans Bold
Gemischt, Blocksatz
LW: 0
Weiß

SUBHEADLINE 1 DFB SANS BOLD

Subheadline 1
DFB Sans Bold
Versalien, Flattersatz
LW: 150
DFB-Neongreen

DFB Sans Regular Emnon perum iment hici pitatem deribus mo luptas eniatquibus quia Provid quissi dolor autem abore solorum volorion con nihit, iuntiuris quis iunt aut prat rem adi odia ommolo doluptae verum quas simpor asita **Hervorhebung** vendi ad ma eosantiur au dae iunto magnate nihilique quatate moditem. Ario explitatibus moluptatia cusdae unt porerchil mos ab imolorro int natem occupis mo optatis.

Fließtext
DFB Sans Regular
Gemischt, Blocksatz
LW: 0
Weiß

Anwendungsregeln

- Texte werden überwiegend linksbündig gesetzt. Eine Ausnahme sind Mengentexte. Hier empfehlen wir Blocksatz.
- Als Anführungszeichen werden deutsche Anführungszeichen verwendet („“).
- Das Kerning wird auf „optisch“ eingestellt.
- Detaillierte Informationen zu Schriftgrößen sind in den Dateivorlagen zu finden. Abweichende Schriftgrößen sollten sich optisch an den darin definierten Werten orientieren.

- Dateivorlage Layout DIN A4: DFB-ePOKAL_Typo-Hierarchien

Erklärung der Abkürzungen:

LW = Laufweite

- Anwendungsbeispiele siehe Seite 42

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

TYPOGRAFIE

Subheadline 2 DFB Sans Bold

Subheadline 2
DFB Sans Bold
Gemsicht, Flattersatz
LW: 0
DFB-Neongreen

„Auszüge und Zitate DFB Sans Bold Etes sed utmoloti inc iendon untiusdam voluptur ra eate expla derieriti opta-qua sedice to dolore cusdae ex et, erepudio eicienetum guare disch experiaur.“

PETER BLINDMANN
Funktion

Auszüge/Zitate
DFB Sans Bold
Gemischt, Flattersatz
LW: 0
Weiß

Zusätze/Bildunterschriften DFB Sans Bold Tur sus Modi dolum faceate modictu ritatio nsent. Onse sint ut ilitatusam fugiate cerernam, nimus dolless itasse corest et ommo experferion con porerit.

Zusätze/Bildunterschriften
DFB Sans Bold
Gemischt, Flattersatz
LW: 0
Weiß

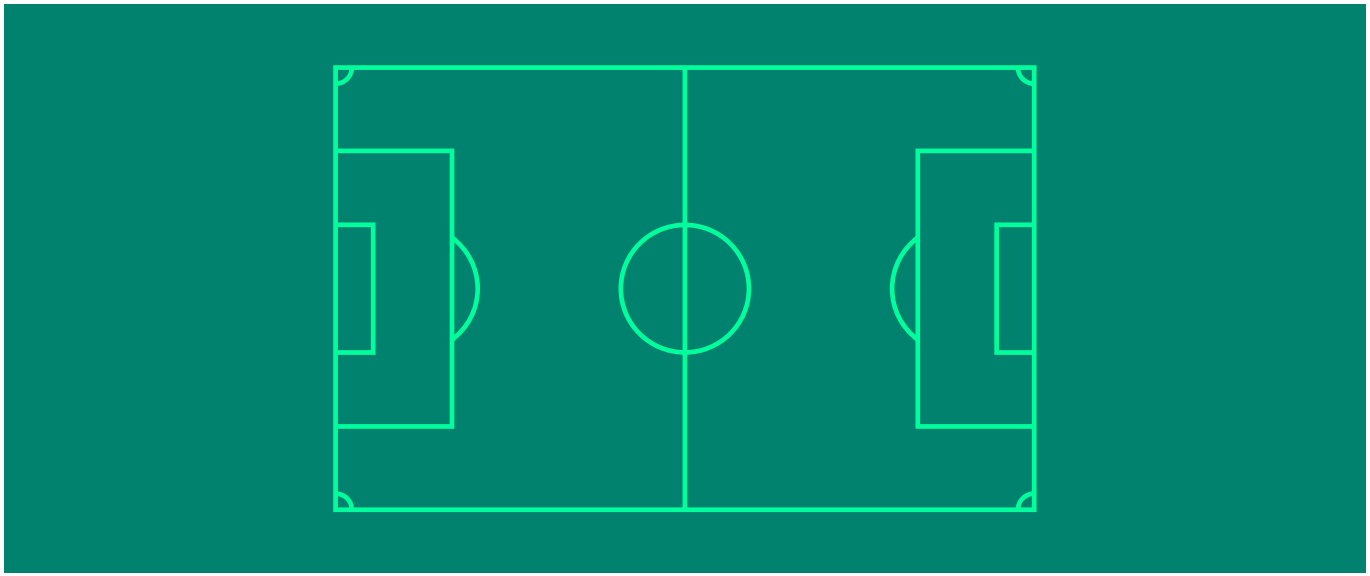
→ Hinweise / Kontakt / Info

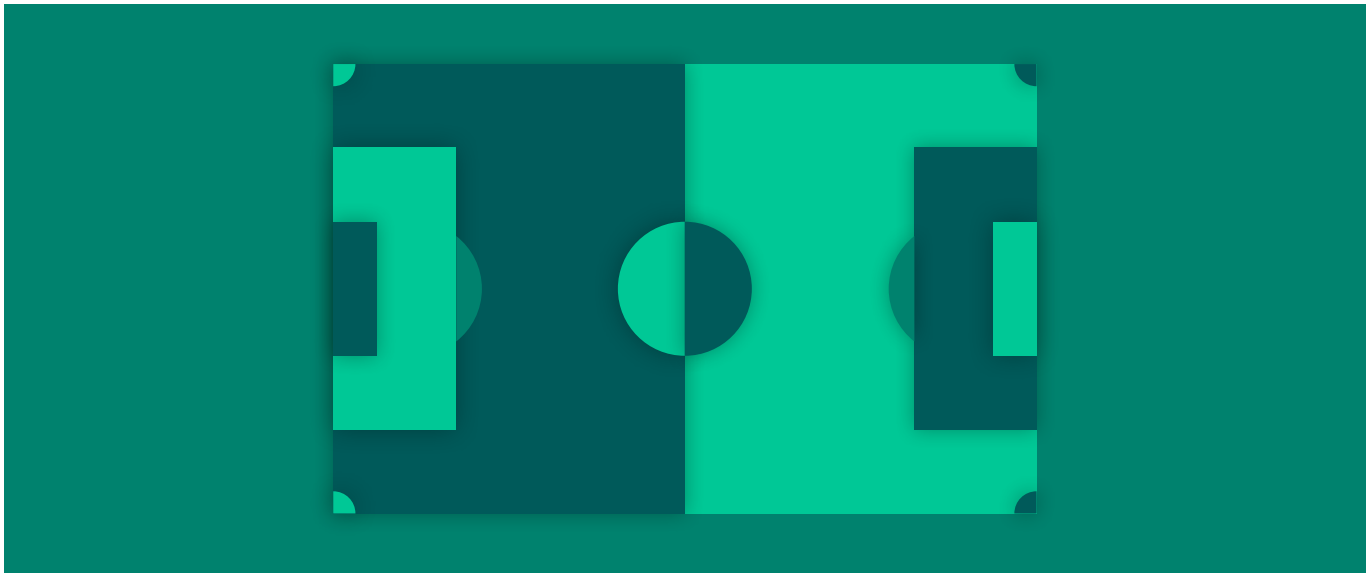
Hinweise
DFB Sans Regular
Gemischt, Flattersatz
LW: 0
Pfeil: Wingdings 3
DFB-Neongreen

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

SPIELFELDER





Die Spielfelder

Die Spielfelder leiten sich direkt von den Linienmarkierungen auf dem Stadionrasen ab. Im Gegensatz zu den anderen Marken der DFB-Markenwelt werden diese beim DFB-ePOKAL nicht komplett verwendet.
Das lineare Spielfeld weist exakt die gleichen Proportionen und Längen wie das flächige Spielfeld auf.

Das lineare Spielfeld

Unter „Lineares Spielfeld“ (siehe Seite 21) wird aufgezeigt, wie die Spielfeldausschnitte aus dem linearen Spielfeld entstehen und angewandt werden.

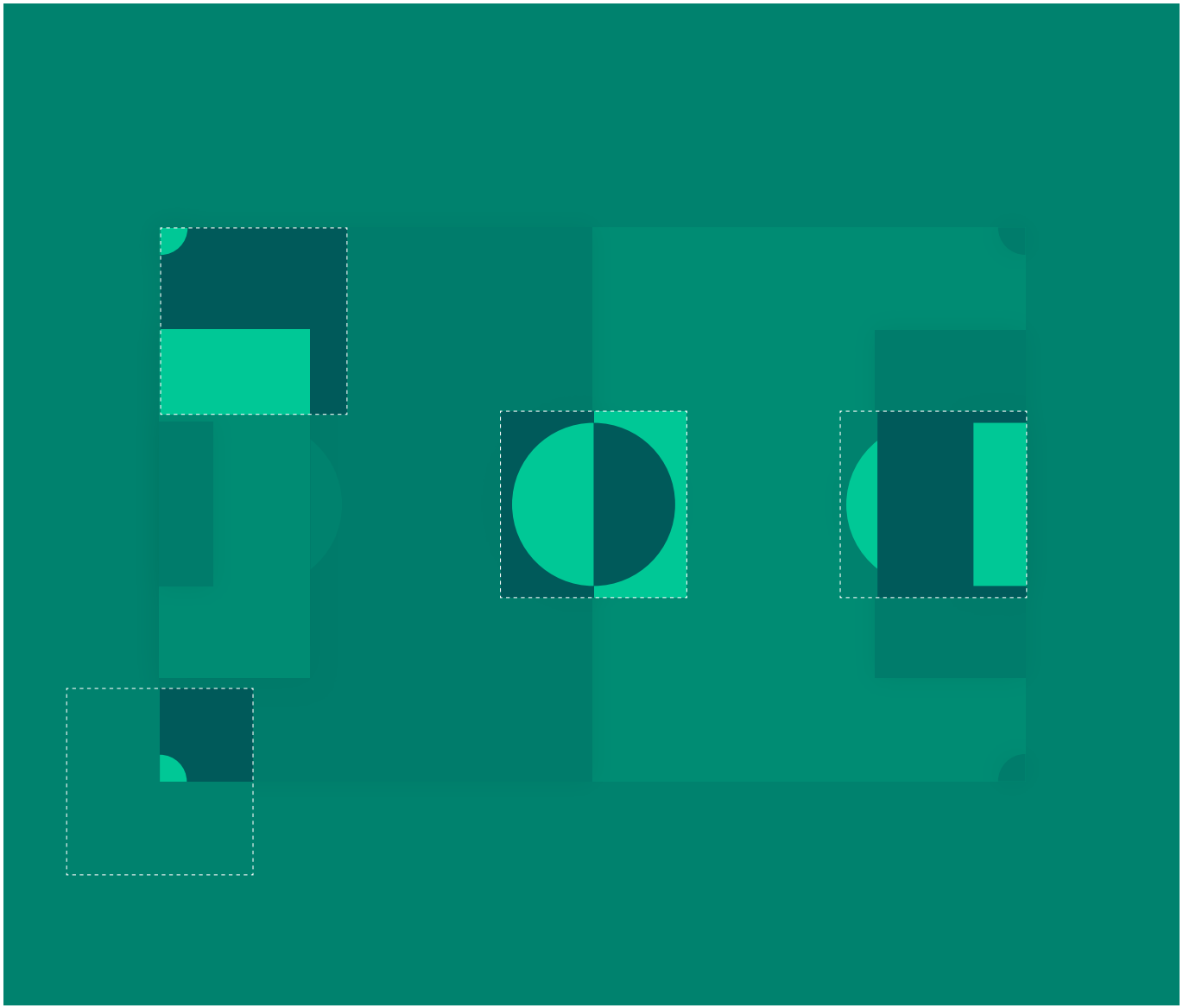
Das flächige Spielfeld

Unter „Flächiges Spielfeld“ (siehe Seite 19) wird aufgezeigt, wie die Spielfeldausschnitte aus dem flächigen Spielfeld entstehen und angewandt werden.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

FLÄCHIGES SPIELFELD



Ausschnitte des flächigen Spielfelds

Aus dem flächigen Spielfeld wurden vier quadratische Ausschnitte definiert, die eine markante Form des Spielfelds festhalten und somit immer eine direkte Verbindung zur DFB-Markenwelt und zum Fußball aufweisen. Gleichzeitig erinnern die quadratischen Formen an digitale Pixel. Diese Formen dienen als Hintergrundelemente und bilden die Basis eines Layouts.

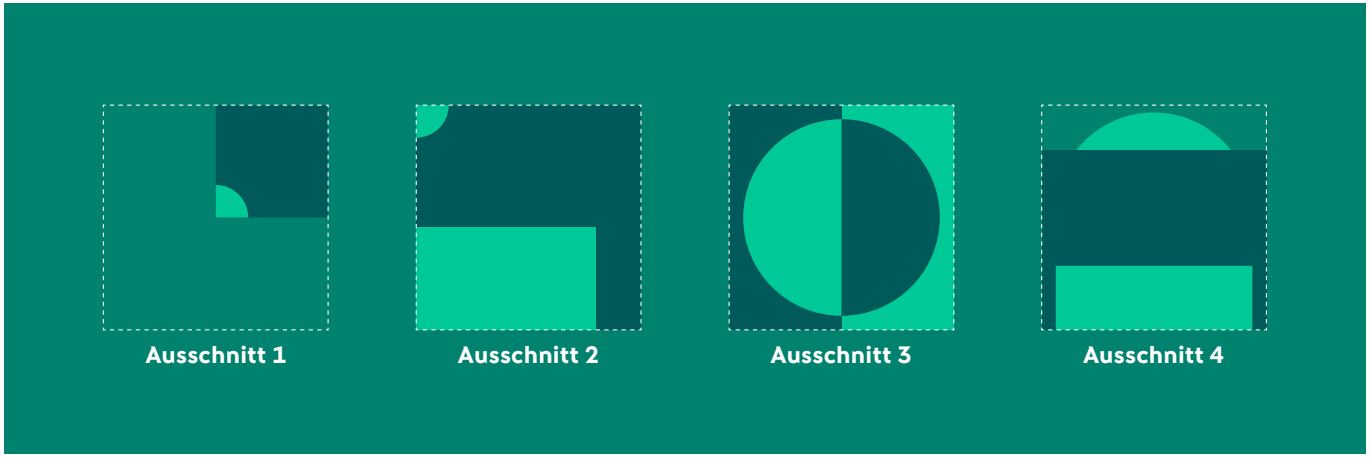
- Die Grundform des Ausschnitts ist immer ein Quadrat/ Pixel. Auf die Erhaltung der Proportionen ist zu achten.
- Die Spielfeldausschnitte dürfen nicht verändert werden.
- Die Ausschnitte dürfen beliebig innerhalb des Layouts verwendet werden.
- Eine vielfältige Zusammensetzung aller Spielfeld-ausschnitte ist obligatorisch.
- Die Ausschnitte werden vor allem als Hintergrund im Layout verwendet.

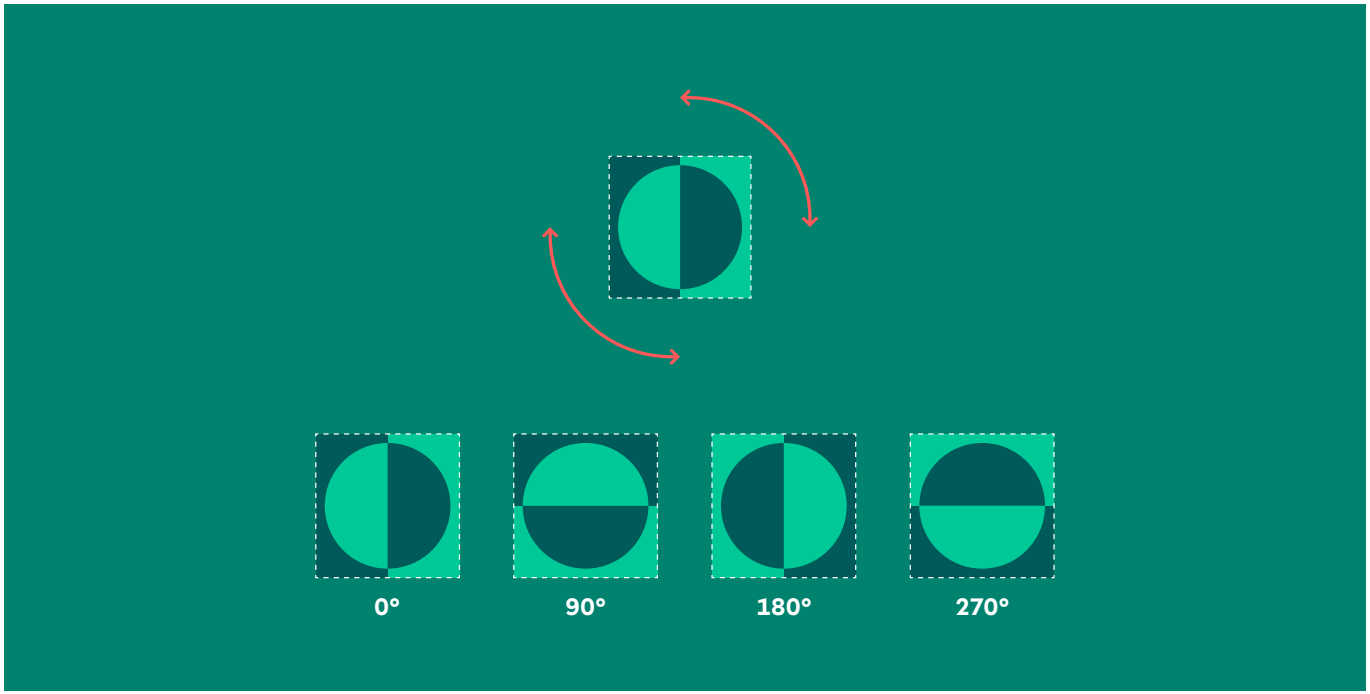
- Dateivorlage des flächigen Spielfelds:
  DFB-ePOKAL_Spielfeld_flaechig_01
  DFB-ePOKAL_Spielfeld_flaechig_02
  DFB-ePOKAL_Spielfeld_flaechig_03
  DFB-ePOKAL_Spielfeld_flaechig_04

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

FLÄCHIGES SPIELFELD





Spielfeldausschnitte drehen

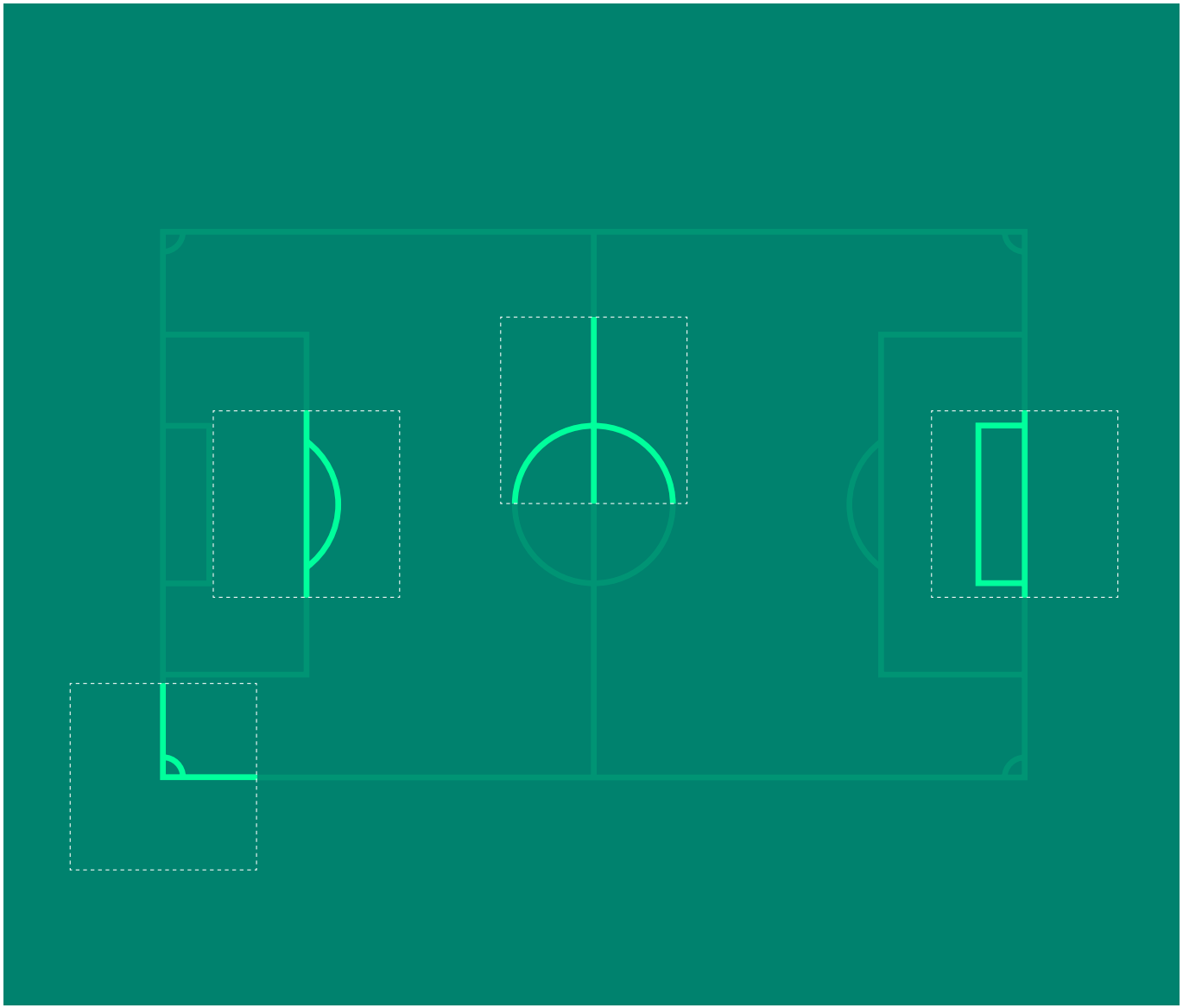
Um spannende Kompositionen zu erreichen und eine Varianz zu gewährleisten können die Spielfeldausschnitte beliebig im 90°-Winkel gedreht werden.

→ Die Drehung erfolgt immer im 90° Winkel.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

LINEARES SPIELFELD



Ausschnitte des linearen Spielfelds

Aus dem linearen Spielfeld wurden vier quadratische Ausschnitte definiert, die eine markante Form des Spielfelds festhalten und somit immer eine direkte Verbindung zur DFB-Markenwelt und zum Fußball aufweisen. Gleichzeitig erinnern die quadratischen Formen an digitale Pixel. Sie dienen als Schmuckelemente, die in statischen und bewegten Layouts Tiefe erzeugen sollen.

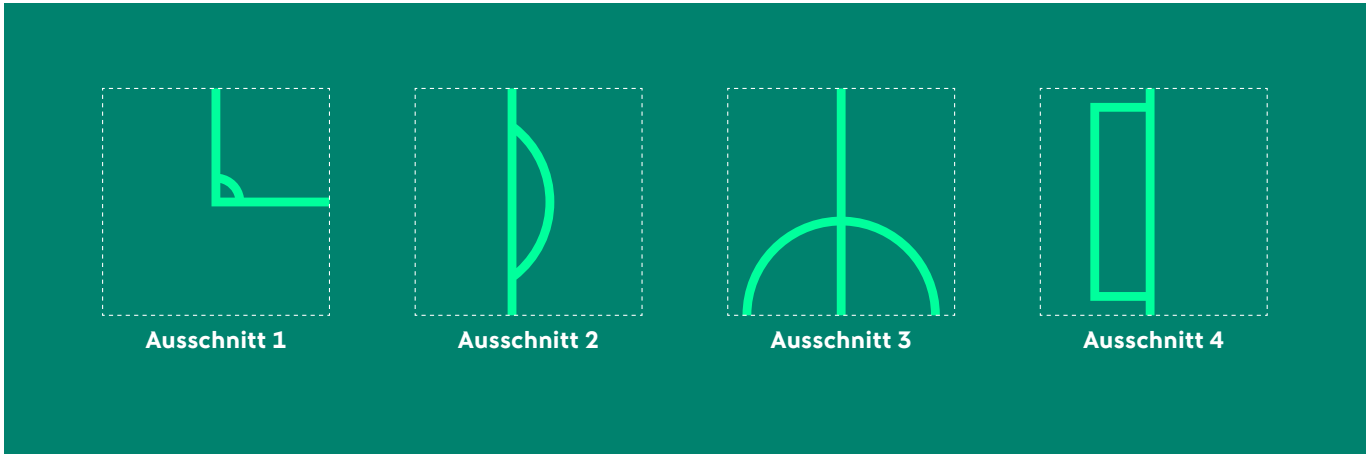
- Die Grundform des Ausschnitts ist immer ein Quadrat/ Pixel. Auf die Erhaltung der Proportionen ist zu achten.
- Das Spielfeld hat den Farbwert DFB-Neongreen.
- Die Spielfeldausschnitte dürfen nicht verändert werden.
- Die Ausschnitte dürfen beliebig innerhalb des Layouts verwendet werden.
- Alle linearen Spielfeldausschnitte sind immer gleich groß einzusetzen.
- Die linearen Spielfeldausschnitte dürfen sich nicht überlagern.
- Eine vielfältige Zusammensetzung aller Spielfeldausschnitte ist obligatorisch.
- Die Linienstärke ergibt sich über die Größe der platzierten Spielfeld-Dateien.

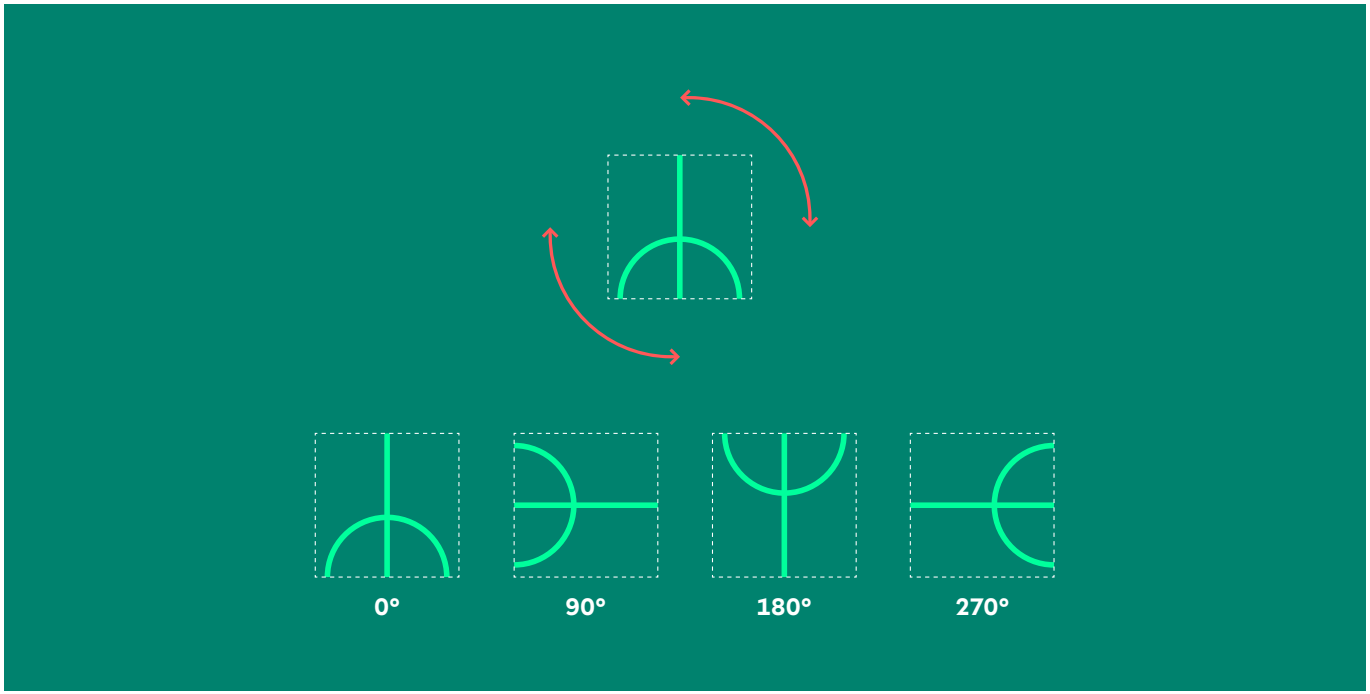
- Dateivorlage des linearen Spielfelds:
  DFB-ePOKAL_Spielfeld_linear_01
  DFB-ePOKAL_Spielfeld_linear_02
  DFB-ePOKAL_Spielfeld_linear_03
  DFB-ePOKAL_Spielfeld_linear_04

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

LINEARES SPIELFELD





Spielfeldausschnitte drehen

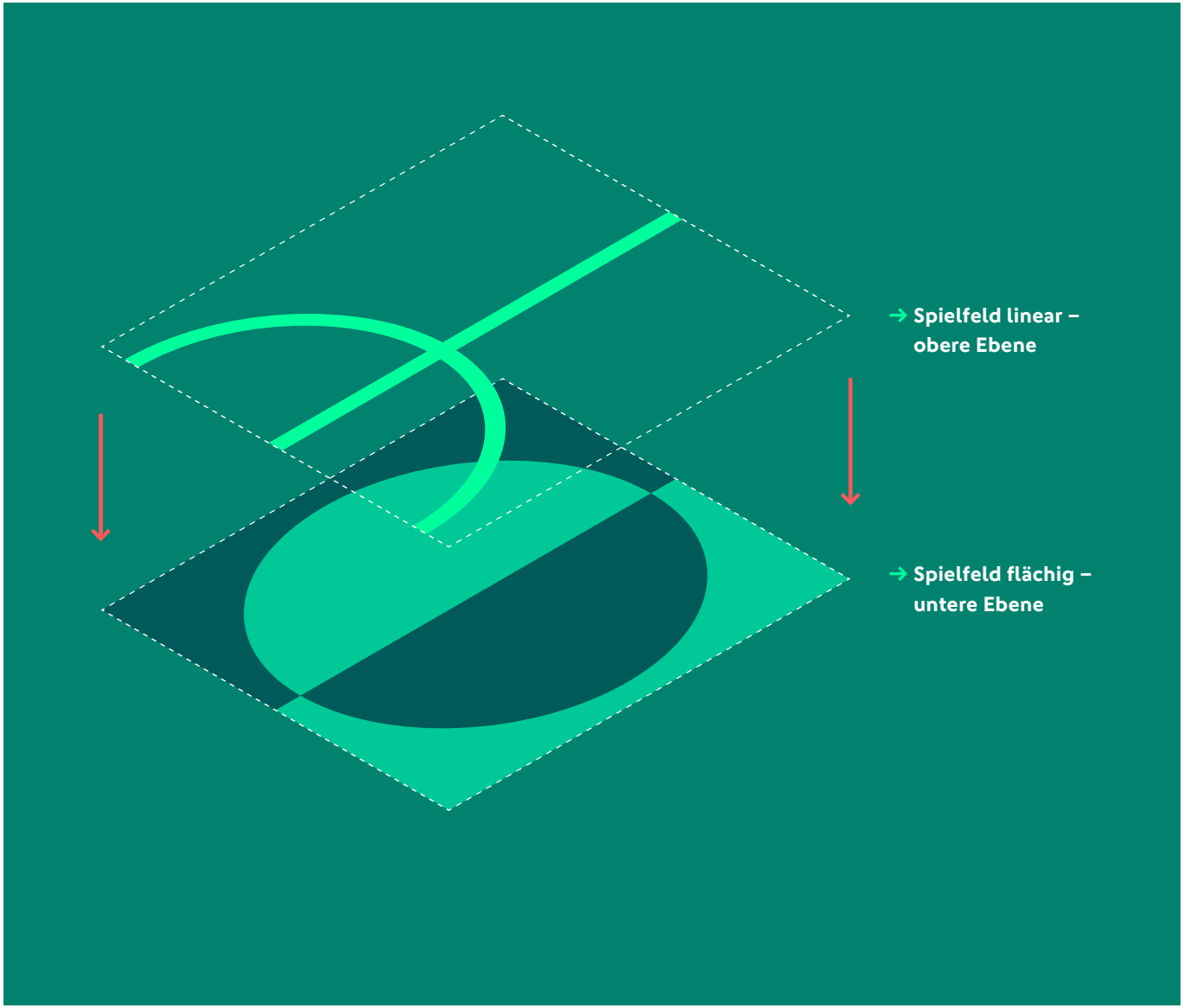
Um spannende Kompositionen zu erreichen und eine Varianz zu gewährleisten können die Spielfeldausschnitte beliebig im 90°-Winkel gedreht werden.

→ Die Drehung erfolgt immer im 90°-Winkel.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

SPIELFELDER KOMBINATION



Die Zusammensetzung der Spielfeldelemente

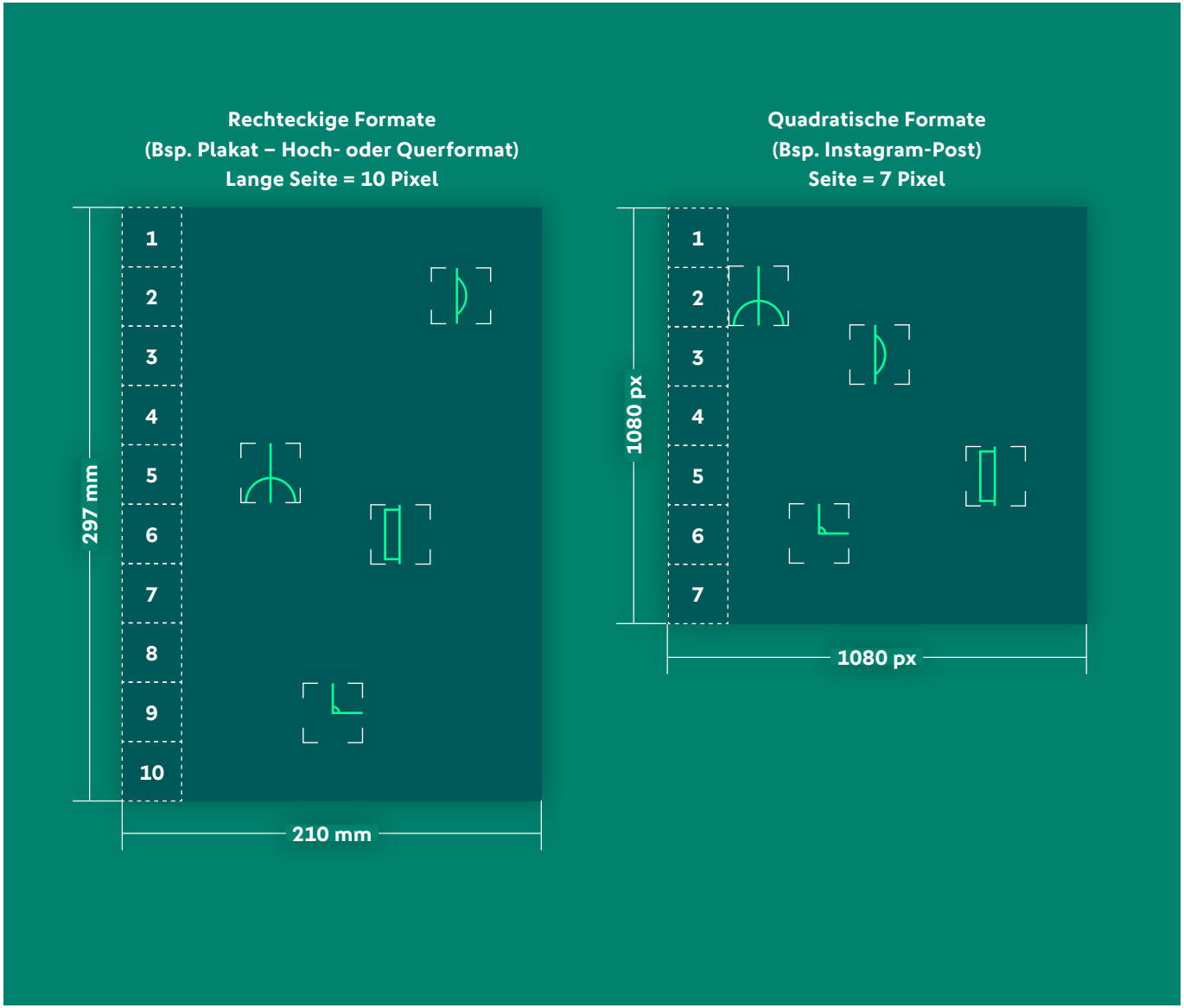
Die Gesamtkomposition eines DFB-ePOKAL-Mediums ist immer eine Zusammenstellung aus linearen und flächigen Spielfeldern. Das lineare Spielfeld überlagert dabei immer das Flächige.

- → Das lineare Spielfeld kann auch Bilder und Hintergrundstrukturen überlagern.
- → Das lineare Spielfeld liegt immer über dem flächigen Spielfeld.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

PIXELRASTER



Größenverhältnis im Layout

Um stringente Größenverhältnisse und Proportionen zu erreichen werden alle Formate in ein Quadratraster unterteilt. Darin werden die Spielfeldausschnitte platziert.

→ Die Größe der Quadrate wird an das jeweilige Seitenformat angepasst.

Rechteckige Formate (z. B. DIN-Formate)

Einen Richtwert für die Größe der Quadrate bei rechteckigen Formaten (auch bei 16/9-Verhältnissen) liefert folgende Formel:
Lange Seite des Formats : 10 = Breite/Höhe in mm.

Berechnung der Formatgröße
297 mm : 10 = 29,7 × 29,7 mm
1920 px : 10 = 192 × 192 px

Quadratische Formate

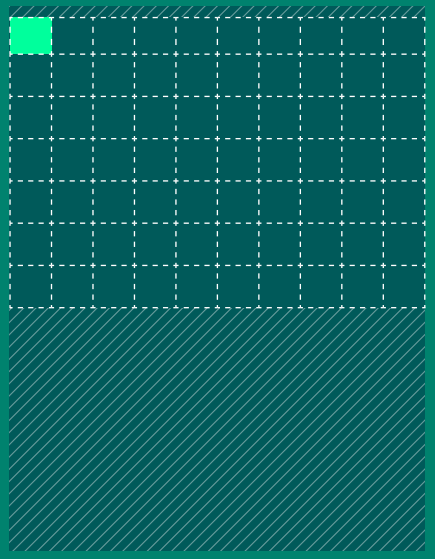
Einen Richtwert für die Größe der Quadrate bei quadratischen Formaten (auch bei annähernd quadratischen) liefert folgende Formel:
Lange Seite des Formats : 7 = Breite/Höhe in mm.

Berechnung der Formatgröße 1080 × 1080px (Instagram):
1080 px : 7 = 154 × 154px

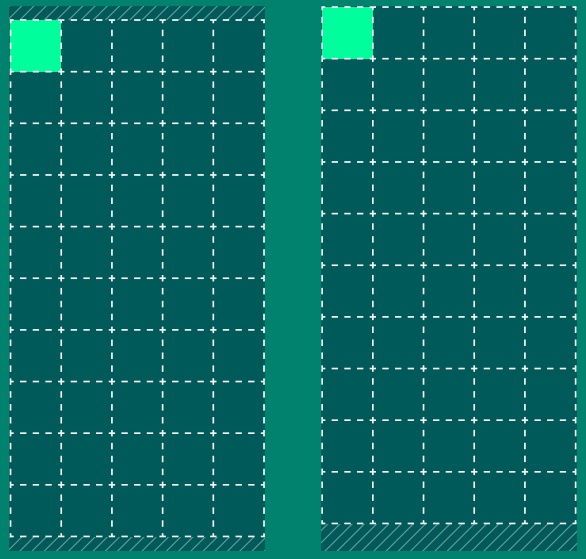
© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

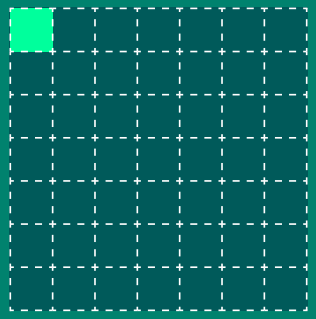
PIXELRASTER



Offenes Fomat mit flexibler Höhe.
Eine Sektion entspricht 10 Pixel Breite,
z. B. Viewport-Höhe bzw. „Hero-Bereich“.



Hochformat mit Leerräumen an einem oder an zwei Rändern,
z. B. Plakat oder Citylightposter.



7 × 7 Pixel bei quadratischen
Formaten ohne Leerraum,
z. B. Instagram-Post.

Querformat mit Leerräumen an zwei Rändern,
z. B. Onlinebanner oder Stadionbande.

Pixelraster in unterschiedlichen Formaten

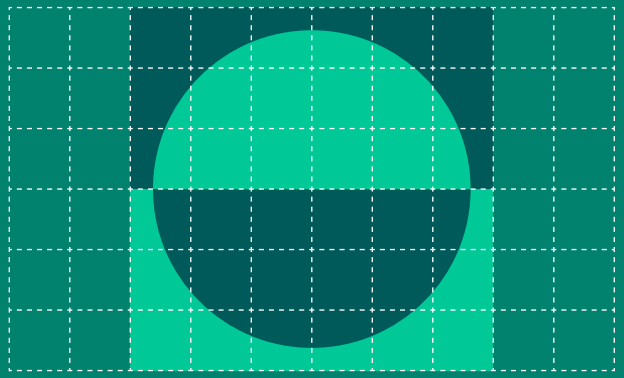
Das Pixelraster ist die Grundlage für die Platzierung der Spielfelder.

- → Das Pixelraster wird in das jeweilige Format eingepasst. Bei Formaten, die nicht auf einem Quadrat basieren, bleiben ggf. Leerräume stehen.
- → Diese Leerräume können an einem oder an zwei Rändern gleichmäßig verteilt werden.
- → Bei Formaten ohne natürliche Begrenzung werden Sektionen genutzt wie z. B. der „Hero“-Bereich oder auch der Viewport bei einer Website.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

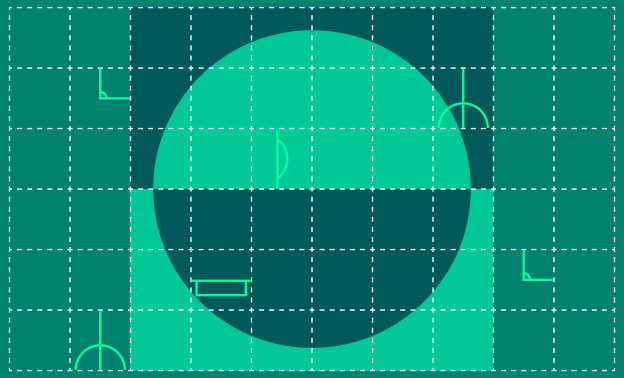
→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

PIXELRASTER



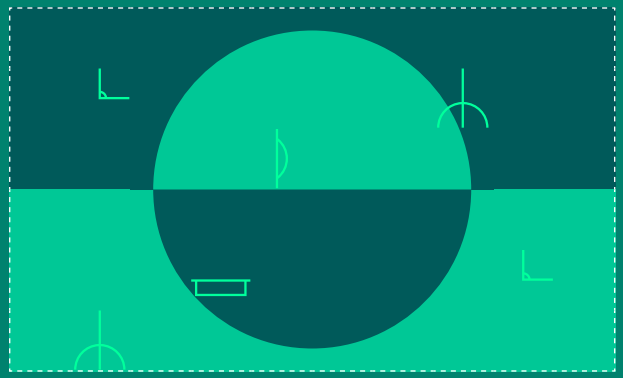
1.
Spielfeldausschnitt flächig platzieren

Das flächige Spielfeld ist beliebig skalierbar und dient als Gestaltungshintergrund. Alle anderen Gestaltungselemente richten sich daran aus.



2.
Spielfeldausschnitt linear platzieren

Das lineare Spielfeld ist in der Regel 1 Unit groß und kann auf dem Pixelraster beliebig angeordnet und gedreht werden.



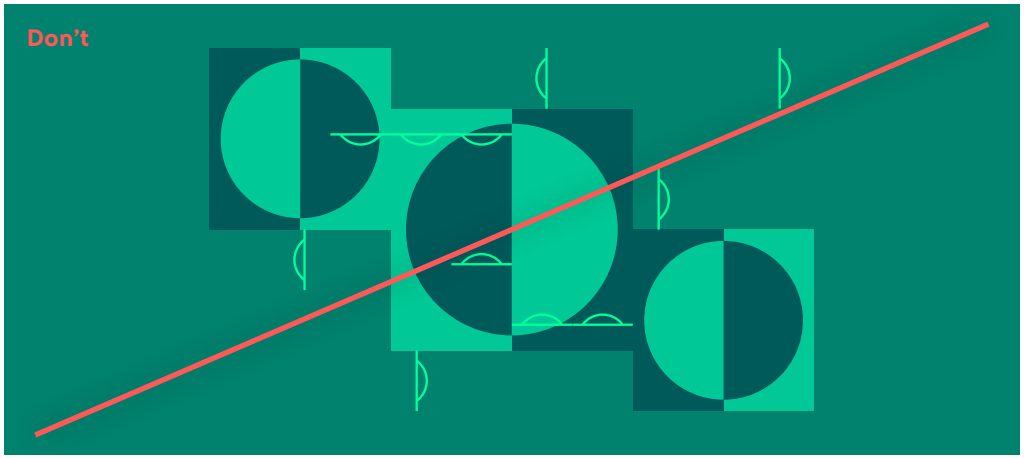
3.
Ansicht der Komposition ohne Pixelraster

Das flächige Spielfeld kann über die gesamte Formatgröße platziert werden. Die Farbflächen daneben führen die Hintergrundfarbe weiter.

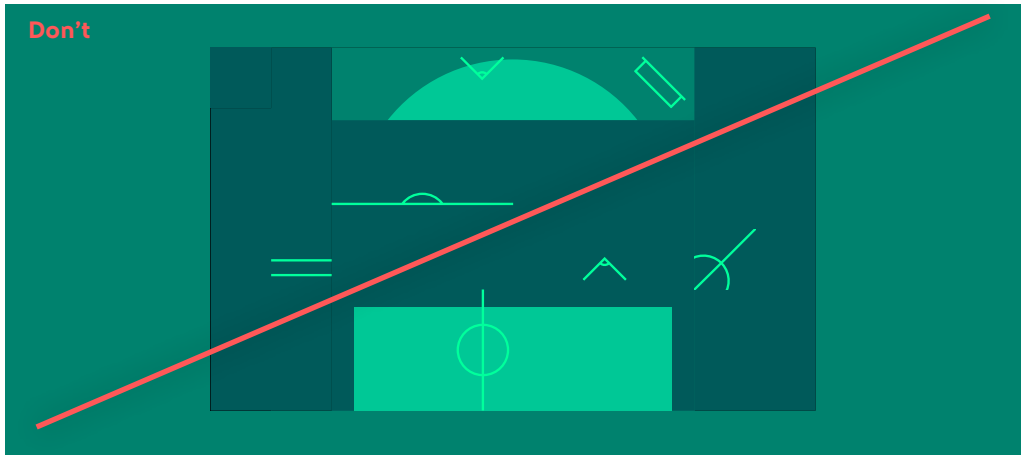
© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

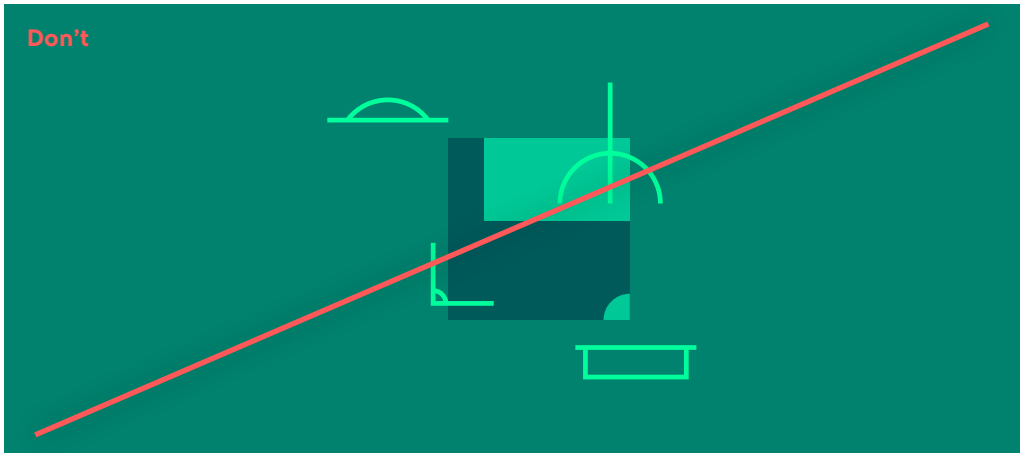
SPIELFELDAUSSCHNITTE – DOS & DON'TS



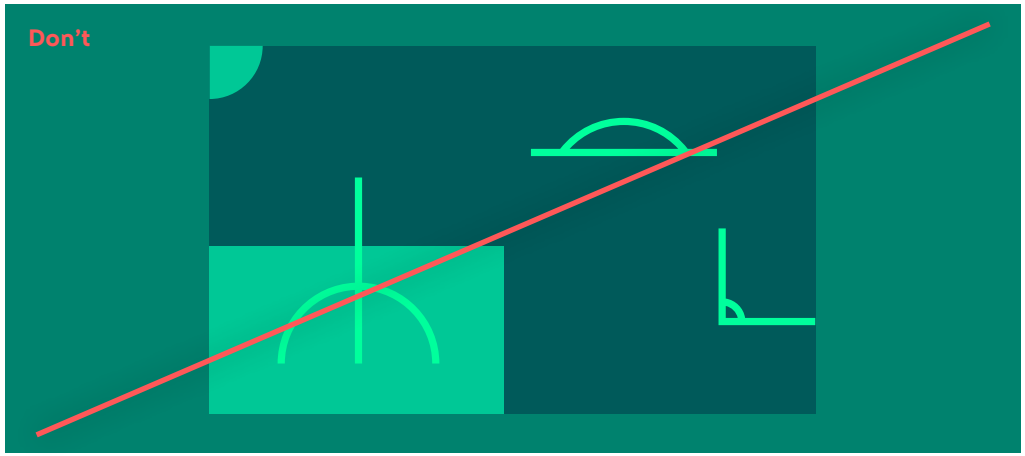
Um Varianz zu erreichen werden immer unterschiedliche Spielfeldausschnitte verwendet. Wiederholungen und „Kettenbildungen" sollten vermieden werden.



Um Konsistenz zu erreichen, dürfen die Ausschnitte nicht verändert und nur im 90°-Winkel gedreht werden.



Alle linearen und flächigen Spielfeld-Elemente befinden sich auf einem Pixelraster.

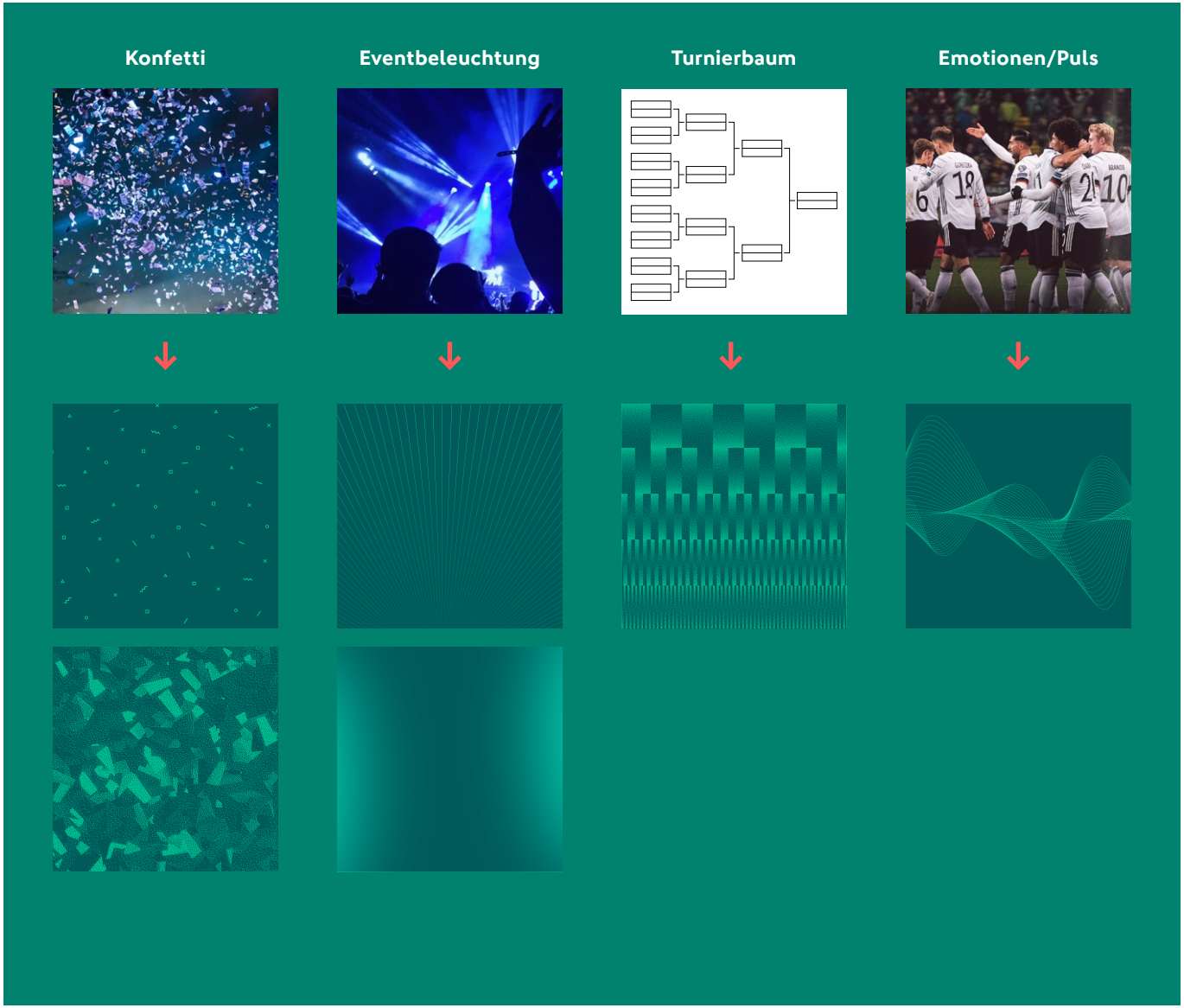


Der zu große Einsatz der linearen Spielfelder ist zu vermeiden.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

STRUKTUREN – ÜBERSICHT



Strukturen

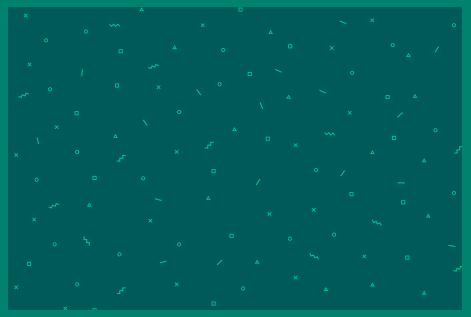
Um dem Design Materialität und Tiefe zu verleihen, können im Hintergrund und innerhalb der flächigen Spielfeld-ausschnitte Strukturen eingesetzt werden. Diese Strukturen stehen für Strahlkraft, Emotionen, Wettkampf, Gewinnen und Gaming. Der Einsatz der Strukturen ist obligatorisch.

- → Alle Strukturen liegen als Grafikdateien ab.
- → Die Strukturen stützen die digitale Visualität und bieten auch die Grundlage für vielfältige Animationen.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

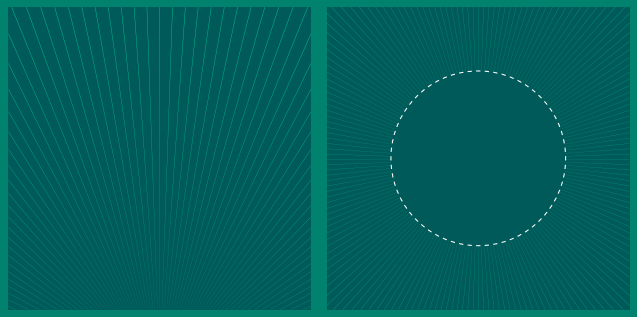
→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

STRUKTUREN – ANWENDUNG



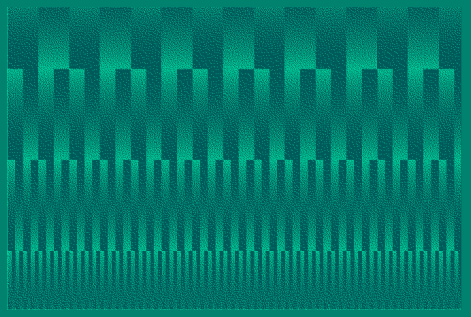
Konfetti 01

→ Darf nicht gedreht werden.
→ Darf nicht zu groß skaliert werden.



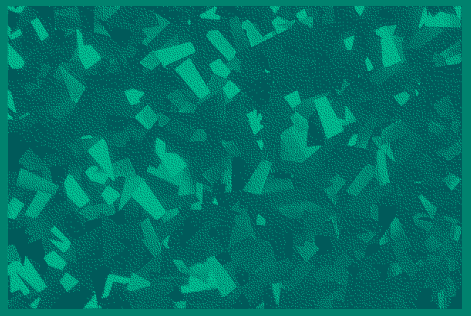
Light/LightCenter

→ Darf nicht gedreht werden.
→ Bei „LightCenter“ muss der Mittepunkt stets durch eine Fläche oder Bild überlagert sein.



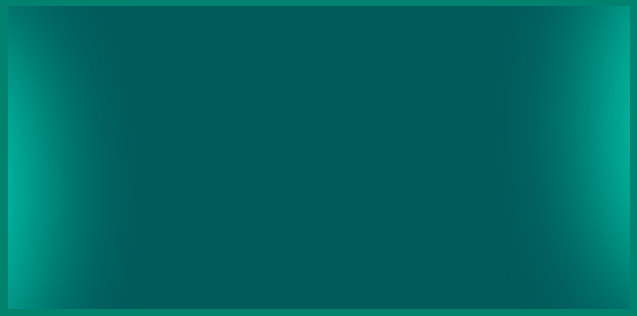
Turnierbaum

→ Darf im 90°-Winkel gedreht werden.
→ Darf nicht zu groß skaliert werden.



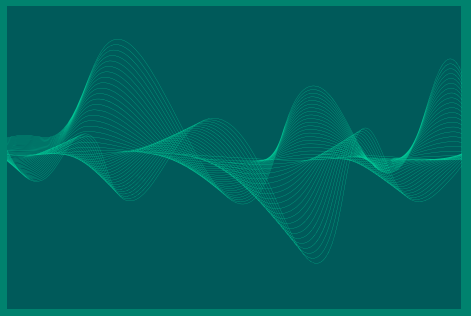
Konfetti 02

→ Darf in alle Richtungen gedreht werden.
→ Darf nicht zu groß skaliert werden.



Glow

→ Muss seitlich angeschnitten sein.
→ Bildet immer die oberste Ebene der Strukturen
→ Wird im Modus „Negativ Multiplizieren“ eingesetzt.



Puls

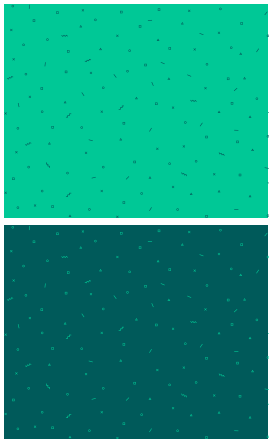
→ Darf nur horizontal eingesetzt werden.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

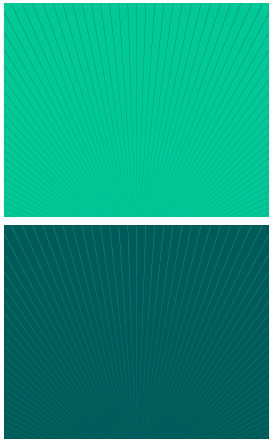
→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

STRUKTUREN – FARBVARIANTEN

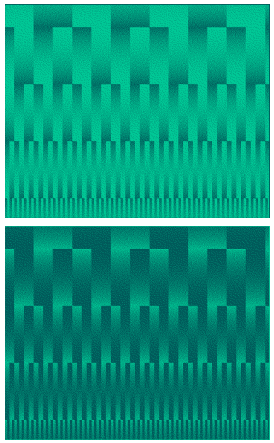
Konfetti 01



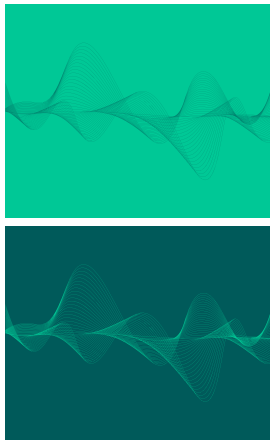
Light



Turnierbaum

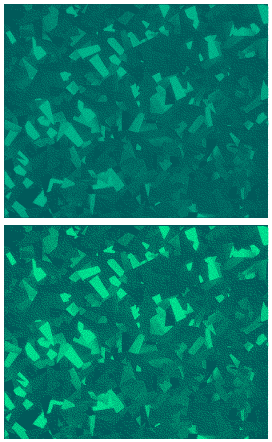


Puls



Glow

Konfetti 02



Farbvarianten

Um Varianz innerhalb der Strukturen zu schaffen, sind verschiedene Farbkombinationen möglich. Von beruhigten Hintergründen bis zu auffälligen DFB-Neongreen Flächen.

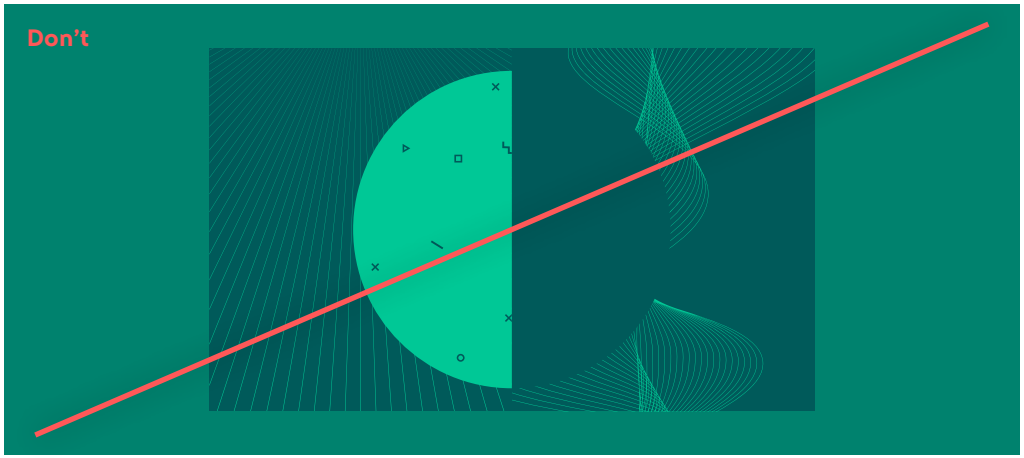
- Die Strukturen können in den hier aufgezeigten Farbkombinationen eingesetzt werden. Wichtig ist, dass Text auf ruhigen Farbkombinationen steht.
- Um Hintergründe zu beruhigen und Kontraste zu reduzieren, liegen die Strukturen zusätzlich in der Farbvariante „MidGreen“ vor.
- Die Skalierung der Strukturen „Light“ und „Puls“ sollte mindestens 60% betragen.

- Dateivorlage der Strukturen:
  DFB-ePOKAL_Struktur_Konfetti_01 (3 Farben)
  DFB-ePOKAL_Struktur_Konfetti_02 (3 Farben)
  DFB-ePOKAL_Struktur_Light (3 Farben)
  DFB-ePOKAL_Struktur_LightCenter (3 Farben)
  DFB-ePOKAL_Struktur_Turnierbaum (3 Farben)
  DFB-ePOKAL_Struktur_Puls (3 Farben)
  DFB-ePOKAL_Struktur_Glow (1 Farbe)

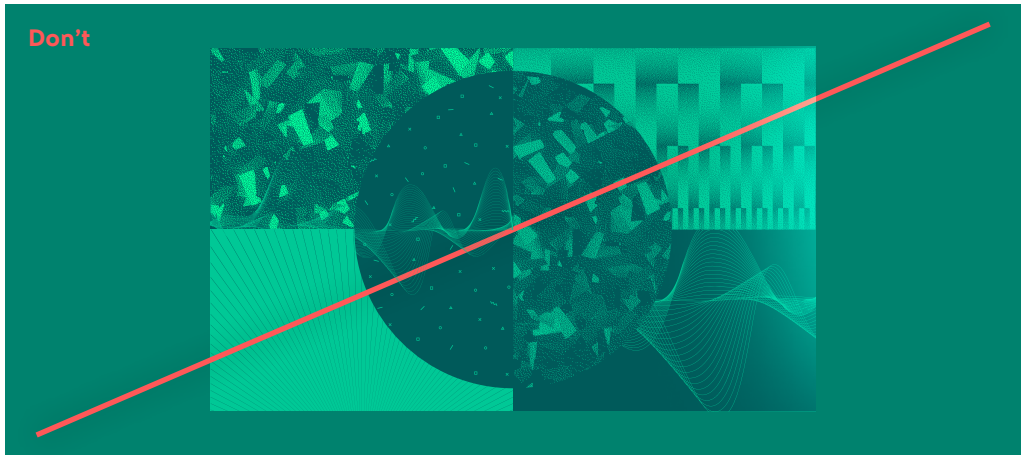
© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

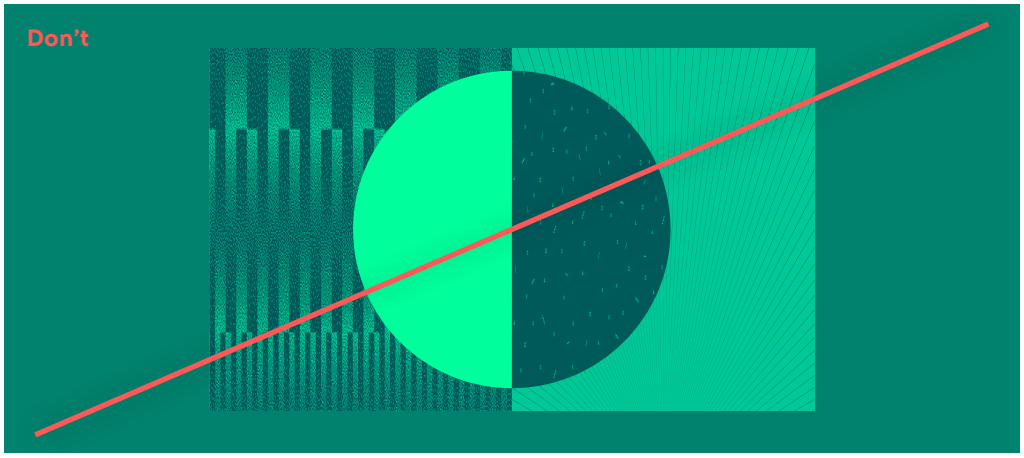
STRUKTUREN – DOS & DON'TS



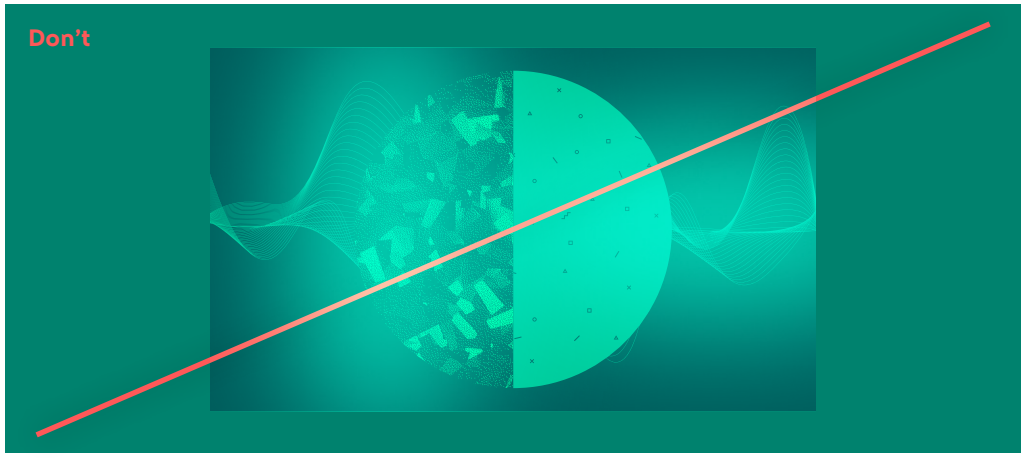
Um eine Einheitlichkeit innerhalb der Gestaltung zu erreichen, sollte auf eine gleichmäßige und nicht zu große Einspiegelung der Strukturen geachtet werden. Zusätzlich dürfen die Strukturen „Konfetti 01", „Light" und „Puls" nicht gedreht werden.



Der inflationäre Einsatz der Strukturen ist zu vermeiden. Strukturen dürfen nicht mit anderen Strukturen überlagert werden.



In allen Strukturen sollten die Proportionen beibehalten werden. Flächen dürfen nicht vollflächig DFB-Neongreen sein.

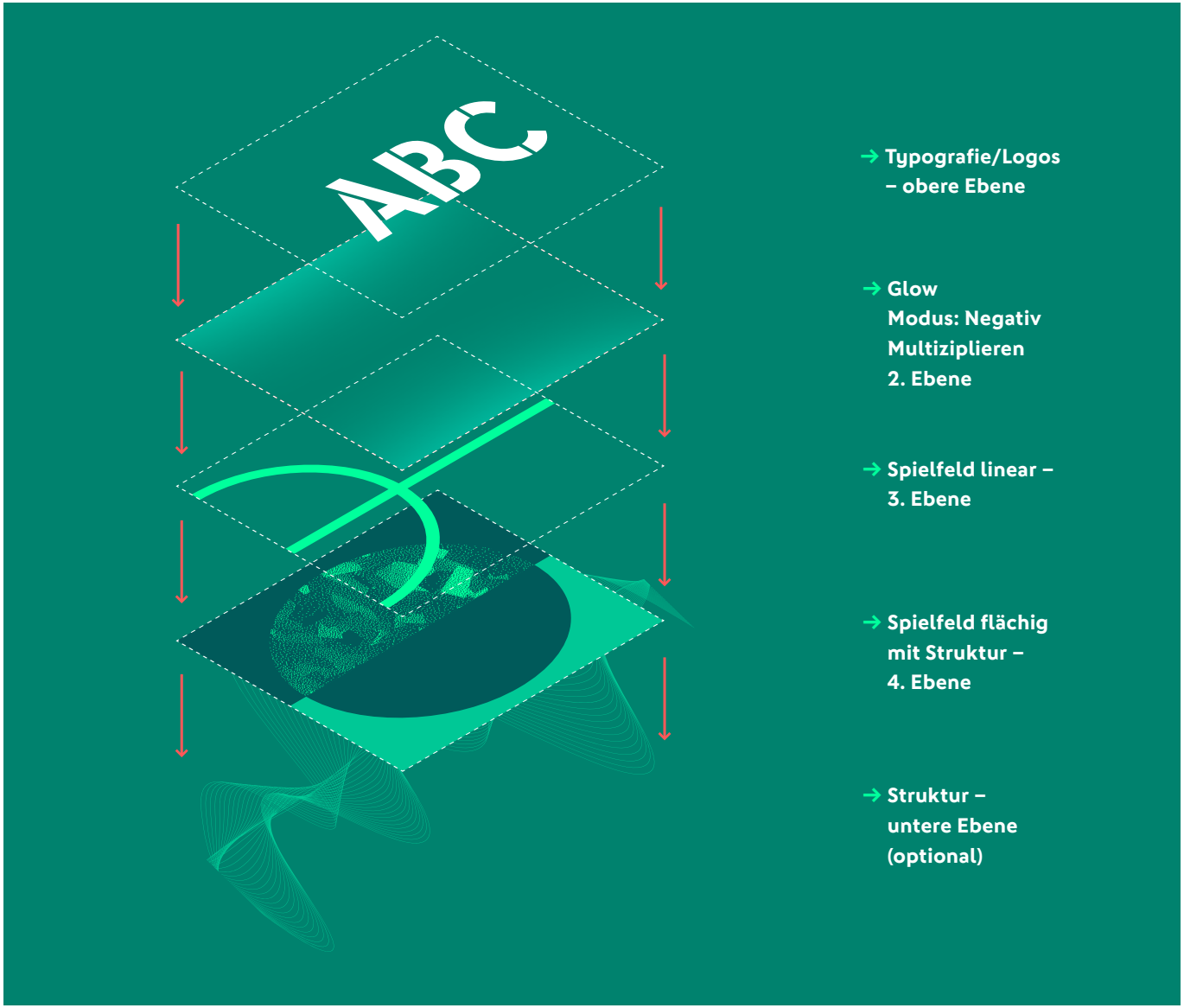


Die Struktur „Glow" darf nur seitlich im Anschnitt verwendet werden und nicht inflationär Grafiken überlagern.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

BASISELEMENTE – EBENENAUFBAU



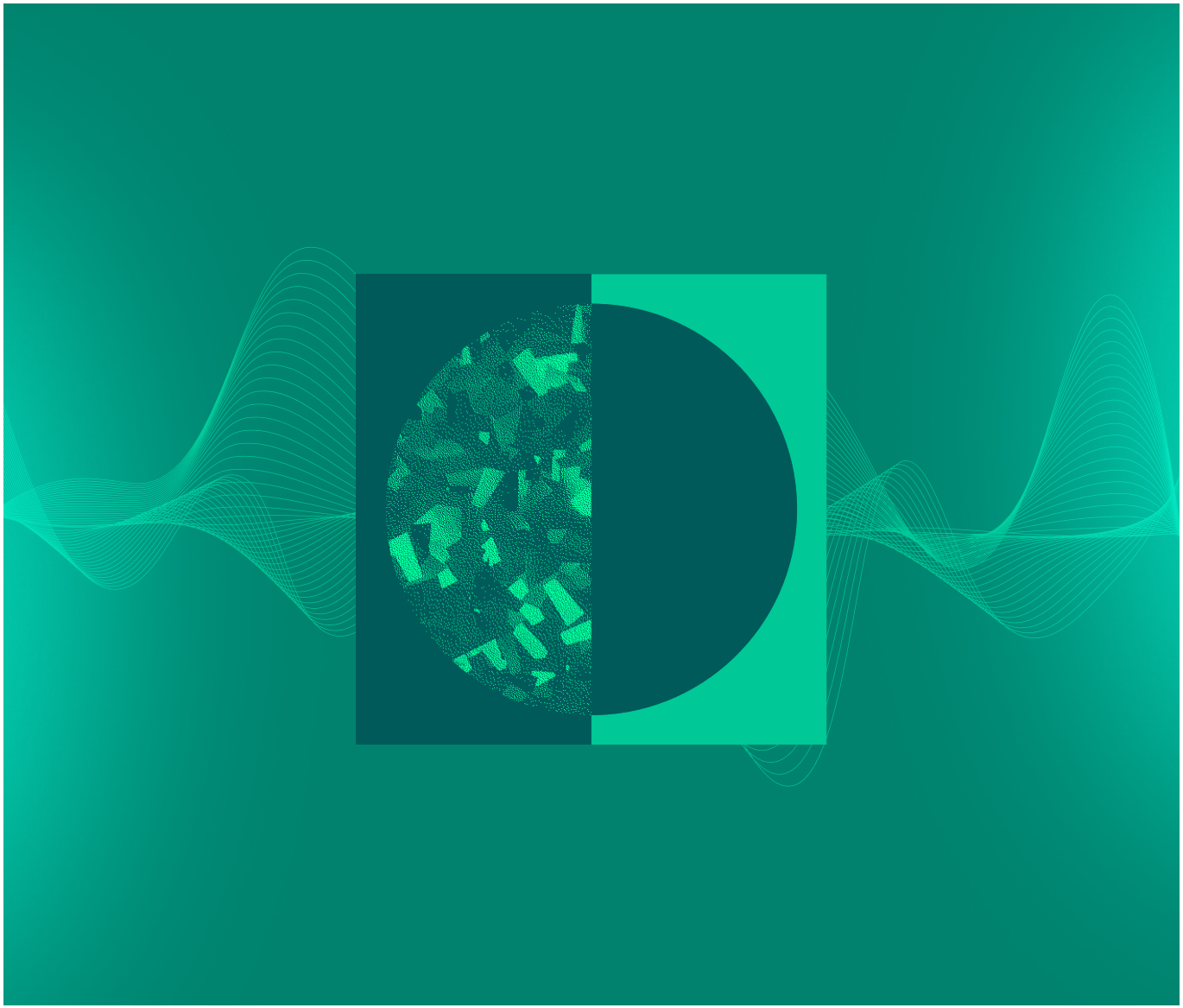
Die Spielfeldelemente in Verbindung mit Strukturen

Die Gesamtkomposition eines DFB-ePOKAL-Mediums ist immer eine Zusammenstellung aus linearen und flächigen Spielfeldern sowie den Strukturen.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

BASISELEMENTE – EINSATZ STRUKTUREN



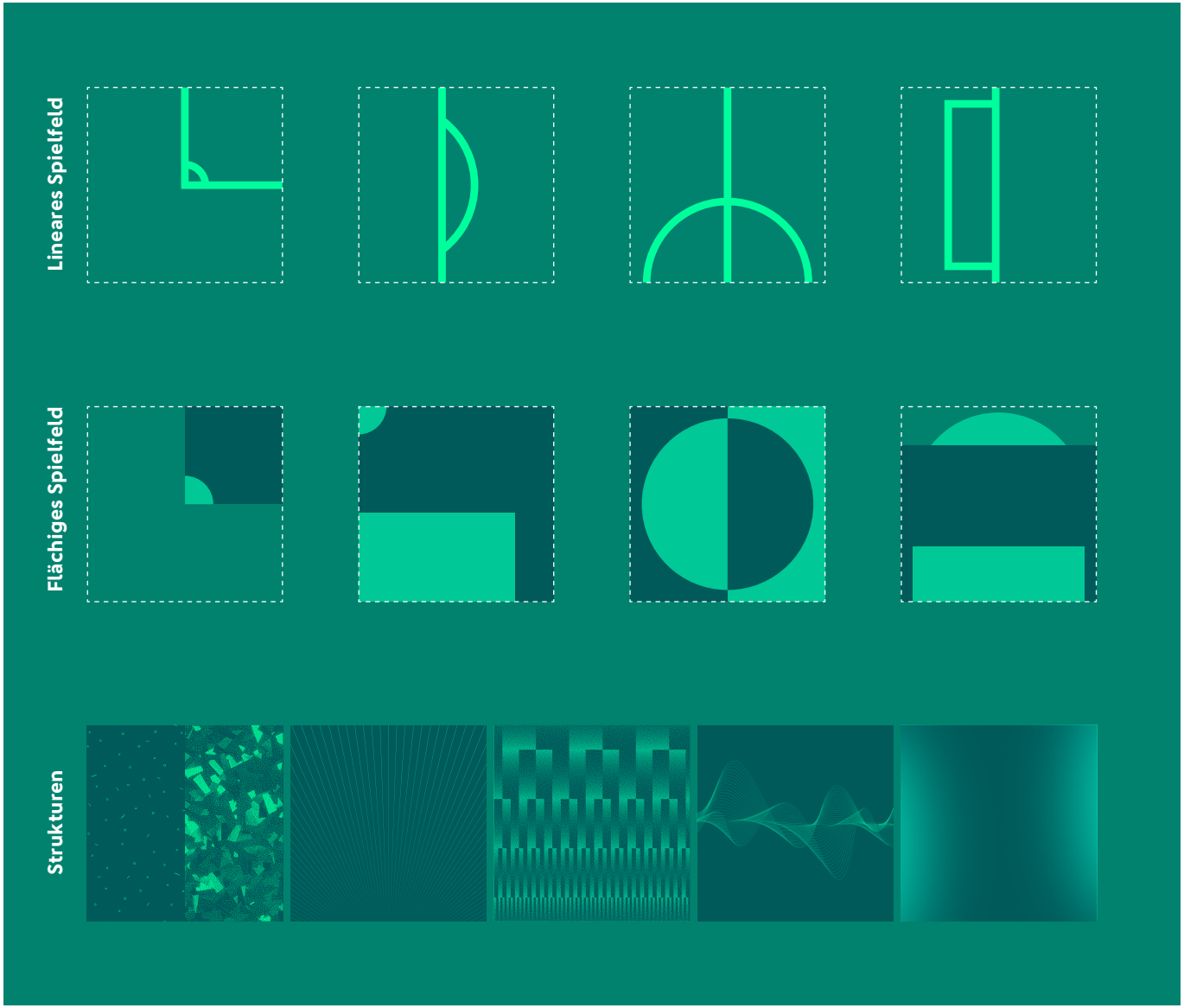
Einsatz von Strukturen

- Die Strukturen liegen innerhalb der flächigen Spielfeldelemente und können optional auch im Hintergrund eingesetzt werden.
- Die Strukturen im Hintergrund können formatfüllend eingesetzt werden. Strukturen innerhalb der Spielfeldelemente werden immer durch die Form beschnitten.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

ÜBERSICHT



Übersicht aller Grafikelemente

Alle hier aufgeführten Grafikelemente können – wie auf den vorherigen Seiten beschrieben – eingesetzt werden.

- → Auf eine ausgewogene Balance von Inhalt und Grafikelementen auf einem Medium ist individuell für jede Gestaltung zu achten.
- → Das Verändern der Basiselemente, ebenso das Verwenden von weiteren Gestaltungselementen ist zu vermeiden.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

03

BILDSTIL

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

BILDSTIL

Bildstil und Farbklima

Die Ausgangssituation für den Bildstil der Markenwelt des DFB-ePOKAL bildet ein neutrales Bild, das mit einer natürlichen Wirkung ohne Farbstiche und ohne künstlichen Farbfilter auskommt. Ausnahmen bilden Fotografien, die bei Kunstlicht aufgenommen wurden. Das können z. B. Events sein, die künstlich mit bunten Lichtsettings ausgeleuchtet wurden.

Die Bilder besitzen tendenziell ein kühles Farbklima und zeichnen sich durch ihre Bildinhalte (siehe „Bildinhalte“ Seite 41) aus.

- → Beispiele für den Bildstil können innerhalb des Manuals betrachtet werden.
- → Alle Bilder müssen individuell und situativ betrachtet und bearbeitet werden.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

OPTIONALER BILDSTIL – VERLAUFSUMSETZUNG

Verlaufsumsetzung von DFB-ePOKAL-Darkgreen (0/90/90) in den Tiefen bis DFB-ePOKAL-MidGreen (0/130/110) in den Lichtern.

Verlaufsumsetzung von DFB-ePOKAL-Darkgreen (0/90/90) in den Tiefen bis DFB-ePOKAL-Green (0/200/150) in den Lichtern.

Überlagerung der Bilder mit Verlaufsumsetzungen

Für Imageflächen und Motive, die sich bewusst mit den weiteren Grafikelementen verbinden sollen, steht als optionaler Bildstil „Verlaufsumsetzung“ zur Verfügung, der mit Hilfe von Adobe Photoshop erstellt wird.
Er fügt sich in die Gesamtkomposition ein und bildet einen fließenden Übergang zu den anderen Gestaltungselementen.

- Als Basis kann jedes Bild verwendet werden. Helligkeit und Kontrast müssen in jedem Bild individuell eingestellt werden.
- Der dunklere Ton ist immer in den Tiefen anzuwenden. Der hellere Ton ist immer in den Lichtern anzuwenden.
- Es werden immer nur zwei Farbtöne verwendet.
- Der Farbverlauf kann sowohl mit DFB-ePOKAL-Green als auch mit -MidGreen in den Lichtern angewandt werden.

Achtung

Die hier beschriebene Verlaufsumsetzung wirkt sich auf jedem Bild unterschiedlich aus. Daher sollte für jedes Bild der Kontrast und die Helligkeit individuell eingestellt werden.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

OPTIONALER BILDSTIL – VERLAUFSUMSETZUNG

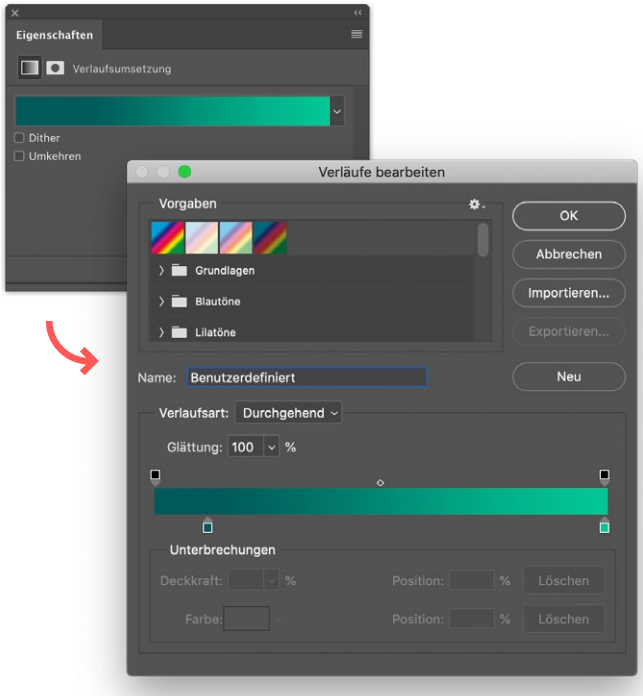
1. Bild öffnen und Profil wandeln

- Das Bild in Photoshop CC öffnen.
- Umwandeln des Profils in „Adobe RGB (1998)“ unter „Bearbeiten > In Profil umwandeln ...“.

2. Verlaufsumsetzung

- Im Ebenenfenster die Einstellungsebene „Verlaufsumsetzung“ anlegen. Alternativ ist dieser Effekt unter „Ebene > Neue Einstellungsebene > Verlaufsumsetzung ...“ zu finden.
- Mit Doppelklick auf die Einstellungsebene können die Verlaufswerte im Fenster „Eigenschaften“ ersetzt werden:

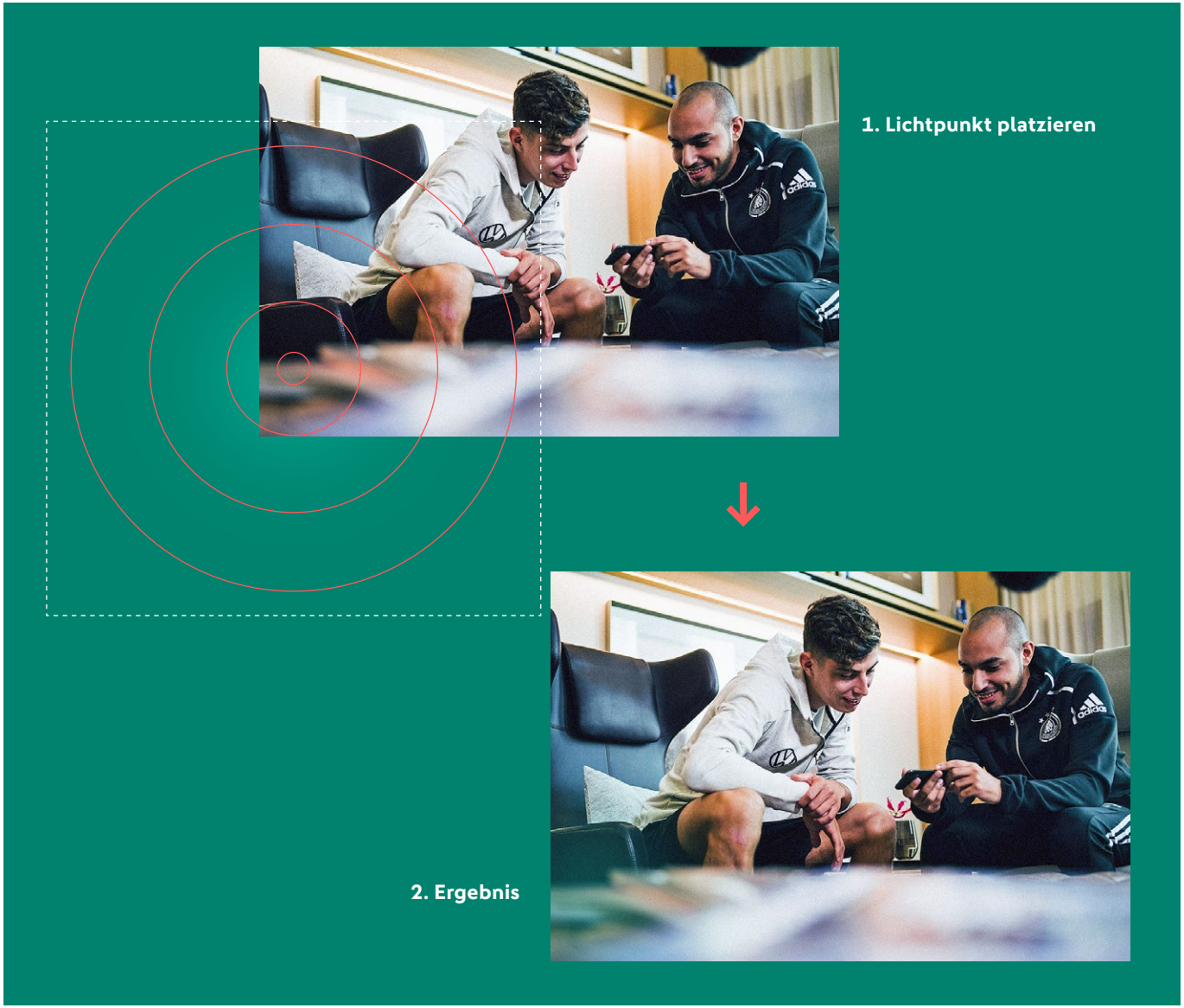
Tiefen	Lichter Option 1:	Lichter Option 2:
DFB-ePOKAL Darkgreen	**DFB-ePOKAL MidGreen**	**DFB-ePOKAL Green**
RGB 0/90/90	RGB 0/130/110	RGB 0/200/150
HEX 005a5a	HEX 00826e	HEX 00c896



© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

OPTIONALER BILDSTIL – LICHTPUNKT



Lichtpunkt anwenden

Für Farbbilder kann optional ein Lichtpunkt im Bild integriert werden, der einen leichten Übergang zum Hintergrund bildet. Der Lichtpunkt kommt auf einzelnen Bildern zum Einsatz, die imagerelevante Funktionen erfüllen sollen, z. B. bei Titelbildern in digitalen Artikeln.

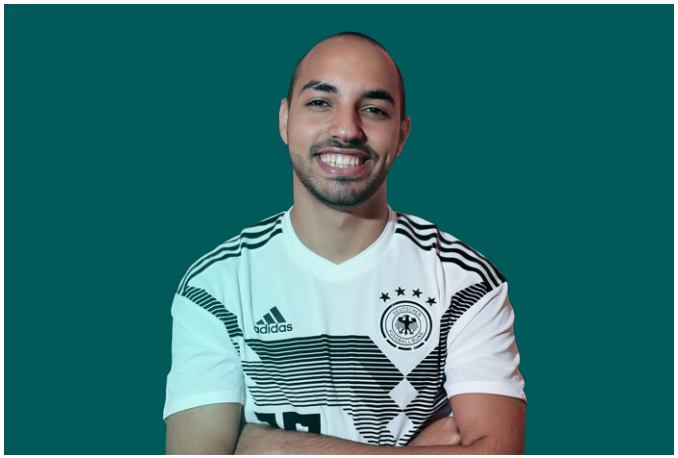
- Der Lichtpunkt wird immer am Rand des Bildes platziert und überdeckt keine wichtigen Bildelemente oder Inhalte. Es ist darauf zu achten, dass Gesichter und Hauttöne vom Lichtpunkt nicht tangiert werden. Außerdem sollte der Lichtpunkt möglichst weit entfernt von Hautpartien platziert werden.
- Um einen natürlichen Look des Lichtpunktes zu erreichen, ist es hilfreich, den natürlichen Lichteinfall im Bild zu ergänzen.

- Dateivorlage des Lichtpunktes: DFB-ePOKAL_Lichtpunkt.psd

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

OPTIONALER BILDSTIL – LICHTPUNKT



Platzierung des Lichtpunktes auf unterschiedlichem Bildmaterial.

Überlagerung der Bilder mit dem Lichtpunkt

Der Lichtpunkt kann in allen Bildern integriert werden. Innerhalb von Reportagen sollte jedoch auf ein Bild mit neutralem Bildstil zurückgegriffen werden.

Werden mehrere Bilder (z. B. Bildergalerie oder Kollage) auf einem Medium gezeigt, darf der Lichtpunkt nicht inflationär eingesetzt werden.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

BILDINHALT

Bildinhalt

Folgende Grundsätze sind bei der Bildauswahl zu beachten:

- → Alle Bilder beziehen sich stets auf den DFB-ePOKAL und den virtuellen Sport.
- → Bilder aus dem physischen Fußball sind möglich, sollten aber einen Bezug zum virtuellen Sport aufweisen.
- → Bildinhalte, die sich auf eFootball-Spiele (z. B. EAs „FIFA“, Konamis „Pro Evolution Soccer“ oder andere virtuelle Fußballspiele) und deren Turniere beziehen sind möglich (siehe auch „Social Media Inhalte“ Seite 58).
- → Bilder aus der Gamingwelt ohne eSport-Bezug sind zu vermeiden.
- → Die Bilder von Menschen sollen Authentizität ausstrahlen, Emotionen und Leidenschaft zeigen.
- → Echte Situationen von Turnieren, Events und Begegnungen sind gegenüber virtuellen Spielszenarien und Screenshots zu bevorzugen.
- → Je nach inhaltlichem Kontext sind selbstverständlich auch Bilder außerhalb des Fußballumfelds möglich. Die Bilder sollten ebenfalls Authentizität ausstrahlen.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

04

KOMPOSITIONS-BEISPIELE

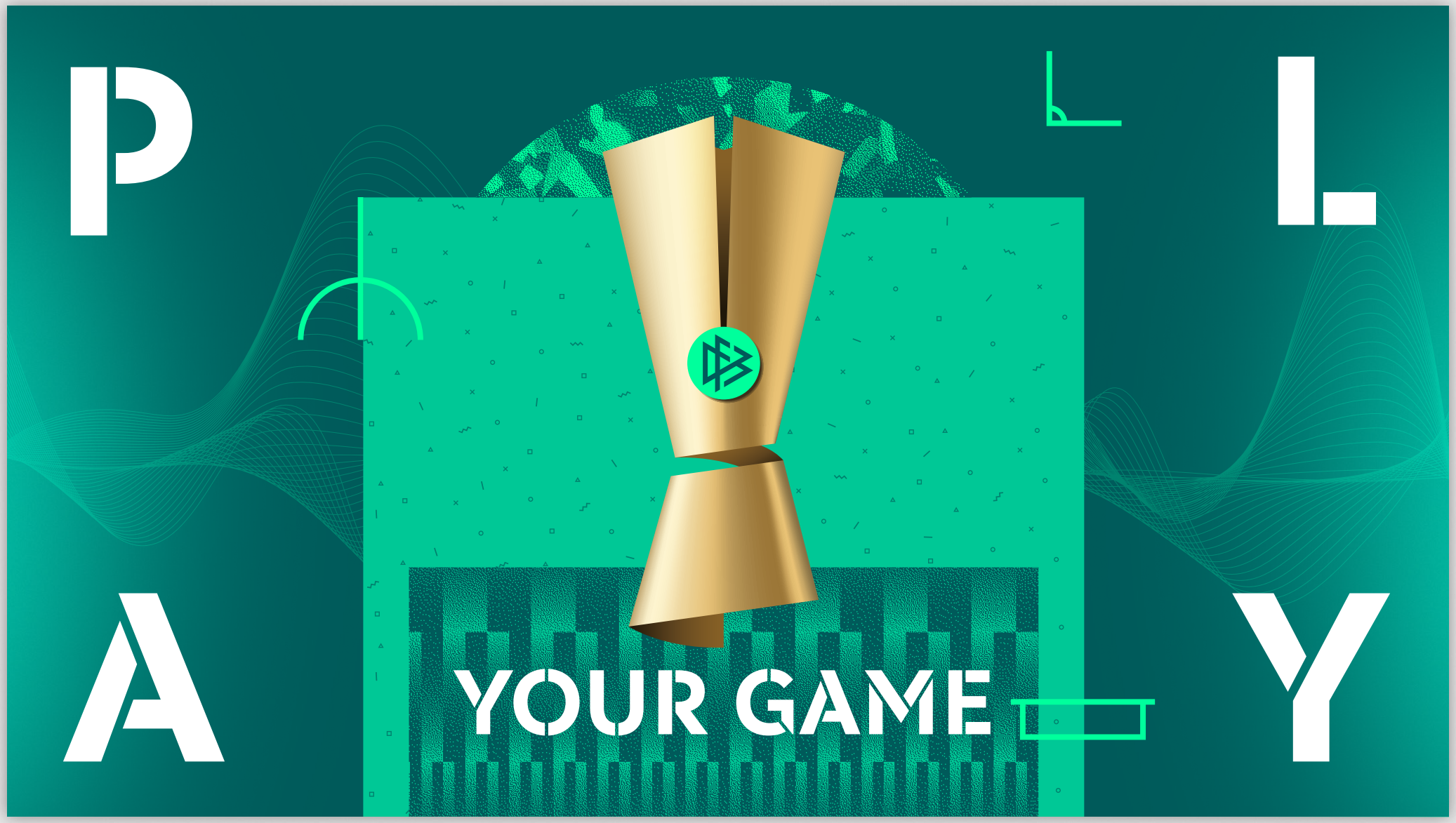
→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

KOMPOSITIONSBEISPIEL

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

KOMPOSITIONSBEISPIEL



© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

KOMPOSITIONSBEISPIEL

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

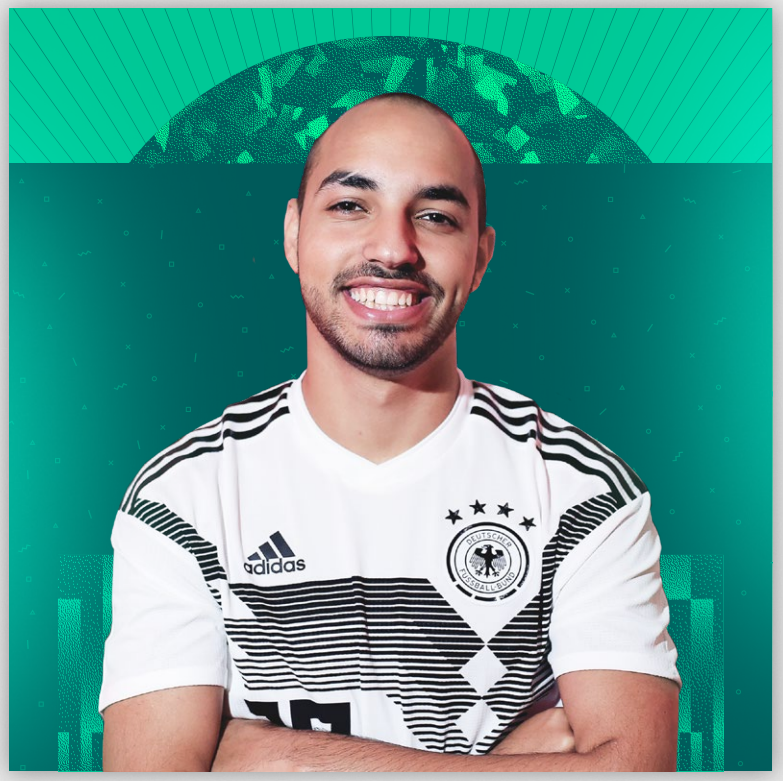
→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

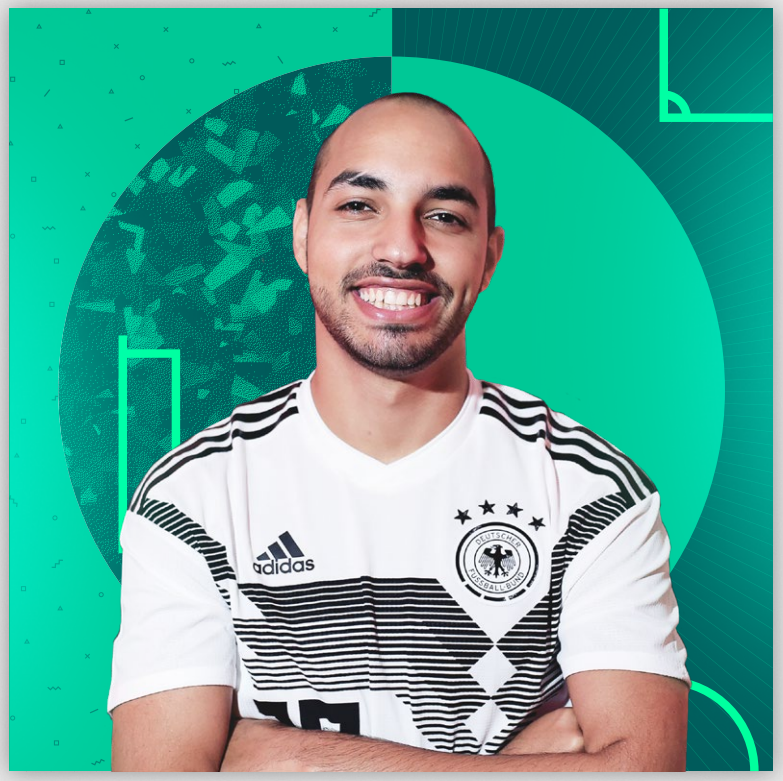
KOMPOSITIONSBEISPIEL

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

PROFILBILDER





© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

HEADER UND BANNERFLÄCHEN

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

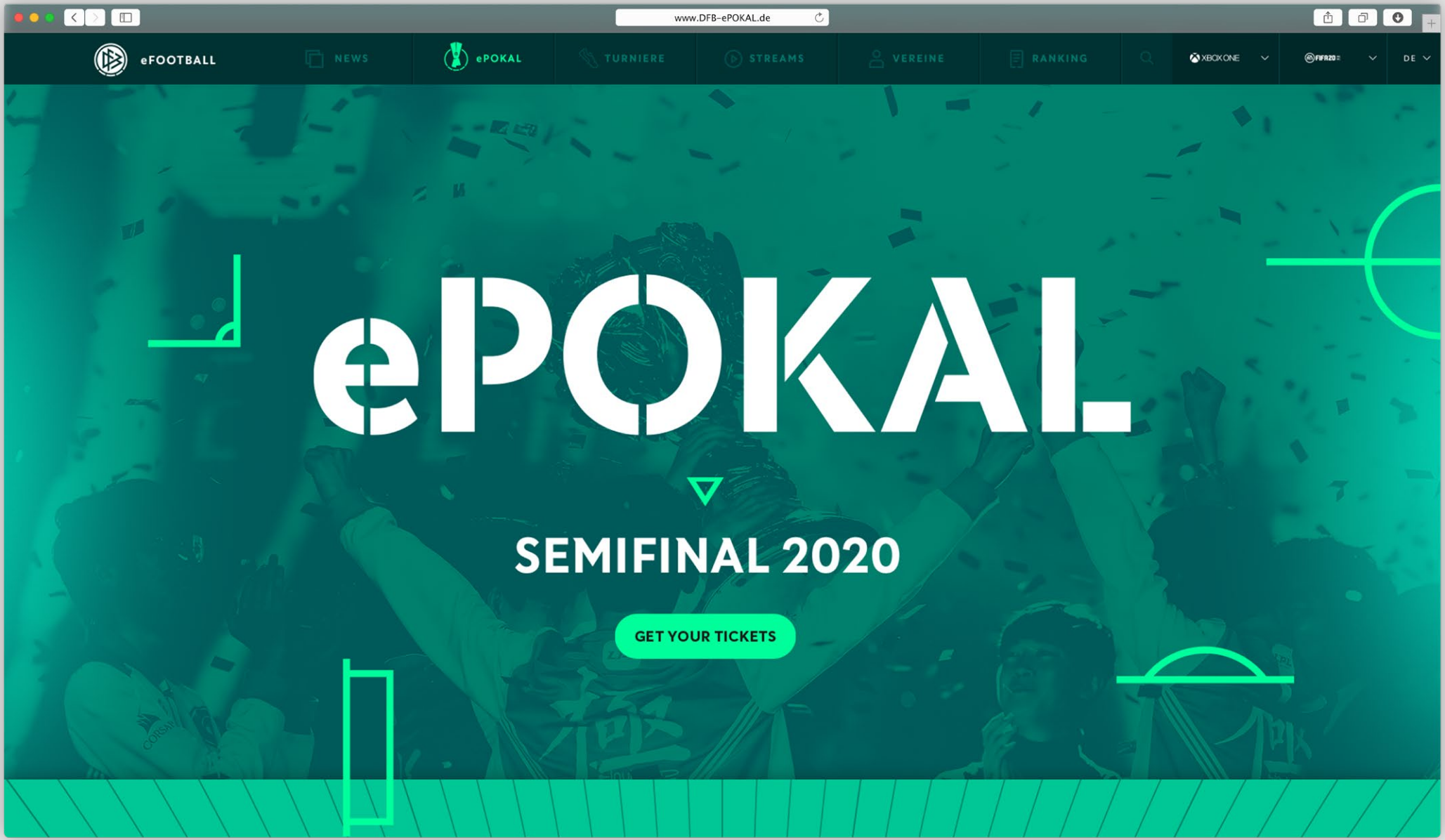
→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

EVENTBRANDING – MOODBOARD

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

LANDINGPAGE – HEROSECTION



© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

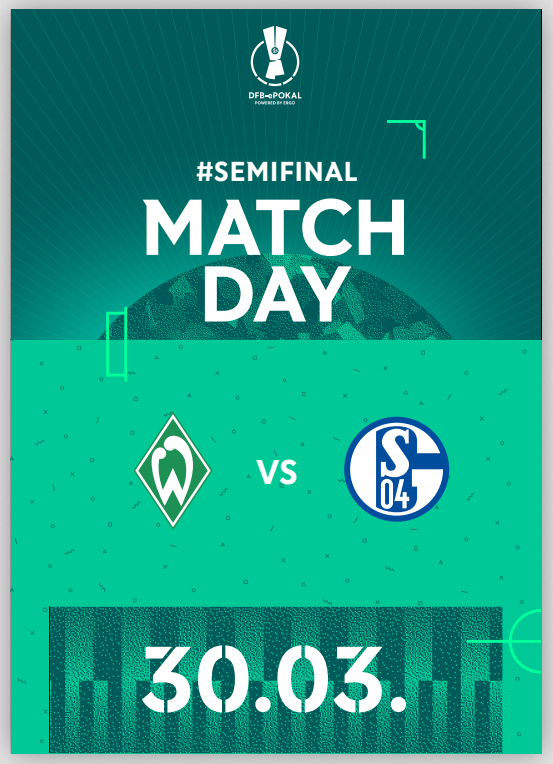
→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

LANDINGPAGE – HEROSECTION

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

PLAKATE



© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

KOMPOSITIONSBEISPIEL

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

STREAM — BANNER UND BAUCHBINDE

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

STREAMOVERVIEW

Marlut 1 – 1 MoAuba

DFB-ePOKAL

#Semifinal

Marlut

MoAuba

1. Runde

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

GIVE AWAYS

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

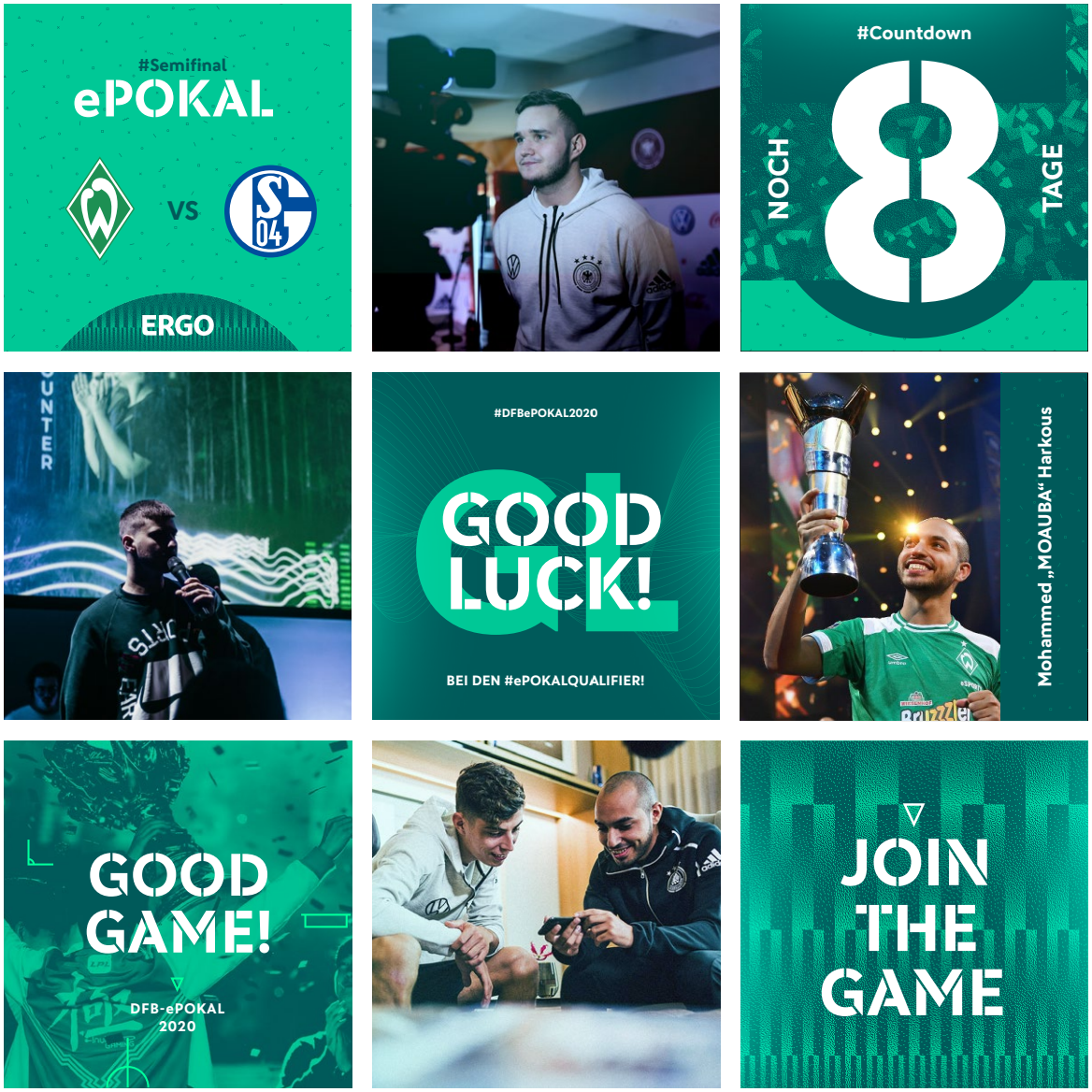
→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

05

SOCIAL MEDIA

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

SOCIAL MEDIA INHALTE



Social-Media-Kanäle

Auf den folgenden Seiten wird das Erscheinungsbild des DFB-ePOKAL innerhalb von Social Media beschrieben. Da die Marke primär via Instagram kommuniziert, werden die Gestaltungsbeispiele auf Basis von Instagram-Templates erklärt. Eine Übertragung auf jeden anderen Social-Media-Kanal oder -Plattform, wie z. B. Twitch, kann in jedem Fall erfolgen.

Inhalte

Die Beiträge des Social-Media-Kanals des DFB-ePOKAL kommunizieren Inhalte aus eSport, allgemeinem Gaming und physischen Fußball in Bezug auf eFootball.

Die Markenwelt des DFB-ePOKAL wurde primär digital und bewegt konzipiert. Daher sollte auch die Kommunikation im Social Media primär mit bewegten Inhalten kommunizieren. Dies kann über Live-Beiträge innerhalb der Story oder mit Hilfe von Videos in Beiträgen erreicht werden. Bei der Verwendung von statischen Beiträgen können Bilder in Kombination mit GIFs oder Stickern zur Unterstützung der Lebendigkeit eingesetzt werden.

Die Inhalte sollten stets aktuell sein und eine Relevanz für die Zielgruppe besitzen. Im optimalen Fall werden Inhalte live bei einem Event oder Turnier erstellt und direkt hochgeladen. Besonders Spielstände sollten ohne Verzögerung geteilt werden.

Ist es möglich, zielen Inhalte auf einen Call-To-Action in der Bildunterschrift oder innerhalb der Storie ab. Ein Beispiel hierfür wäre eine Abstimmung innerhalb einer Instagram-Story.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

SOCIAL MEDIA INHALTE

Abkürzungen Gaming (Allgemein)	
GG	Good Game!
GL	Good Luck!
GW	Glückwunsch! Good Work!
HF	Have Fun!
LP	Let's Play!
n1	Nice One!

Abkürzungen FIFA (EA Sports)	
TW	Torwart
IV	Innenverteidiger
LIV und RIV	Linker und rechter Innenverteidiger
ZDM	Zentrales defensives Mittelfeld
ZM	Zentrales Mittelfeld
ZOM	Zentrales offensives Mittelfeld
LV und RV	Linker und rechter Verteidiger
LAV und RAV	Linker und rechter Außenverteidiger
LM und RM	Linkes und rechtes Mittelfeld
LF und RF	Linker und rechter Flügel
LA und RA	Linksaußen und Rechtsaußen
LS und RS	Linker und rechter Stürmer
MS	Mittelstürmer
ST	Stürmer

Text & Tone Of Voice

Inhalte werden in einfachen, kurzen und klaren Botschaften kommuniziert. Dabei zielen die Formulierungen auf eine gamingaffine Zielgruppe. Die Beiträge sollten eine ausgewogene Mischung aus emotionalen und sachlichen Inhalten sein. Lockere Formulierungen sind gewünscht um die Nahbarkeit der Marke und den eSportlern zu erhalten.

Bei längeren Texten werden die Inhalte auf mehrere Beiträge oder auf einen Slider aufgeteilt, siehe Slider Seite 66.

- → Bildunterschriften so kurz wie möglich halten.
- → Der Bezug zum Gaming und zum Fußball ist obligatorisch.

Verwendung von Abkürzungen

Allgemein verbreitete Ausdrucksweisen aus dem Gamingbereich können für Inhalte und Bildunterschriften angewandt werden. Dabei ist zu beachten, dass diese Formulierungen und Abküzungen nicht inflationär verwendet werden. Auch die Kernbotschaft eines Beitrags sollte nicht von Abkürzungen abhänig sein, sodass auch weniger gamingversierte Nutzer inhaltlich folgen können. Gängige Abkürzungen und deren Bedeutung finden sich in der nebenstehenden Tabelle wieder.

Orthografie

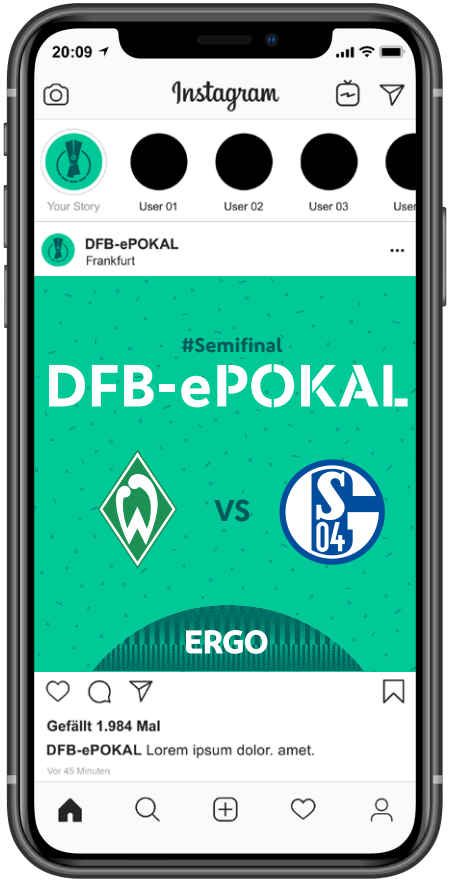
Um einen einheitlichen Auftritt zu gewährleisten wird die Wortmarke im Social Media immer gleich benannt. Weitere Informationen zur Orthografie sind unter „Orthografie im Fließtext und als Hashtag“ (siehe Seite 04) zu finden.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

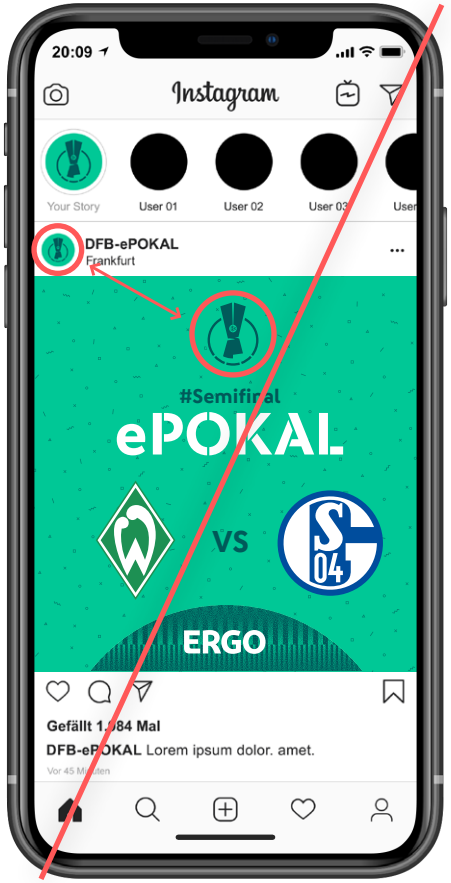
→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

EINSATZ LOGO

Do



Don't



Einsatz des Logos in Social Media

Die generellen Anwendungsmöglichkeiten des Logos sind unter „01 Logo“ (siehe Seite 04) zu finden.

Innerhalb des Interfaces von Instagram werden alle Beiträge und Stories mit Profilnamen und Profilbild gezeigt. Um Dopplungen zu vermeiden findet das Logo innerhalb der Beiträge keine Anwendung.

- → Ausnahmen hierfür können spezielle Inhalte zu Partnern und Sponsoren sein, die den Einsatz des DFB-ePOKAL-Logos voraussetzen.
- → Bei der Platzierung des Logos auf Bildern muss auf einen ruhigen Hintergrund geachtet werden (siehe Seite 07).

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

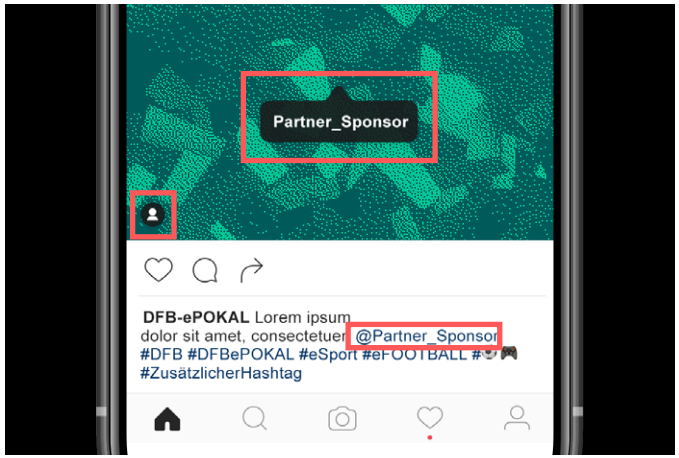
→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

VERLINKUNGEN

Verlinkungen

Innerhalb des Feeds werden alle Themen zum DFB-ePOKAL erscheinen. Zudem können Inhalte von anderen Kanälen wie DFB-eFOOTBALL oder DFB-eNATIONAL-MANNSCHAFT gespielt werden, aber auch Inhalte zu externen Veranstaltungen, Spieler oder Kanälen wie z. B. vom FIFA eWORLD-CUP.
In jedem Fall werden die behandelten Kanäle und Spieler-Profile innerhalb des Bildes und unter den Beiträgen wie folgt verlinkt: „@NAME_DES_KANALS“.

- → Die Verlinkung zu DFB-Kanälen ist obligatorisch.
- → Je nach vertraglichen Vereinbarungen muss auf die korrekte Einbindung oder Erwähnung der Partner und Sponsoren und deren Kanäle geachtet werden.



Partner und Sponsoren Integration

Je nach vertraglichen Vereinbarungen muss auf die korrekte Einbindung oder Erwähnung der Partner und Sponsoren und deren Kanäle geachtet werden. Eine Einbindung kann per „@“-Verlinkung, einer Verlinkung im Bild oder als Hashtag-Integration erfolgen.

Hashtags

Alle Beiträge werden mit Hashtags versehen, die Kernthemen der Beitragsinhalte beschreiben. Folgende Hashtags sind obligatorisch:

#DFB #DFBePOKAL

#eSport #eFOOTBALL # ⚽🎮🏆

Zusätzlich werden weitere Hashtags, die sich an den Inhalten orientieren, angefügt. Dies können Hashtags zu Events, Spielern, Partnern und Sponsoren oder Turnieren sein, wie z. B. #FUTChampionsCup, #eEURO, ...

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

EMOJIS

⚽ Fußball/eFOOTBALL	🇩🇪 eNATIONAL-MANNSCHAFT	📲 „Live auf Instagram“ „Live auf Twitch“
🎮 Gaming/Spieler	📺 Twitch/Übertragung	🎁 FIFA Gold-Packs
🕹️ Gaming/eSport	📸 #shotoftheday	🥇 1. Platz/Sieger
🔻 Spieler	BACK Rückspiel/Throwback	🥈 2. Platz
✖️ Begegnungen	SOON Spiel-/Ankündigungen	🥉 3. Platz
↔️ Begegnungen	🕒 Uhrzeit/Ankündigungen	🎟️ Eintrittskarten
🥅 Tor	🔁 Repeat/Wiederholung	🙌 Jubel/Torjubel/Freude
⏱️ Countdown	🚀 „Go“/„Jetzt geht’s los“	🥳 Jubel/Torjubel/Freude
🏆 Gewinner/Pokal	🤳 „Live auf Instagram“ „Live auf Twitch“	🎛️ Einstellungen/Finetuning

Einsatz von Emojis

Emojis unterstützen Botschaften und lockern das Textbild. In der Gestaltung von Social-Media-Inhalten kommen sie innerhalb von Beiträgen und in der Bio zum Einsatz. Auch als Hashtags können Emojis verwendet werden (Hashtag, Seite 61).

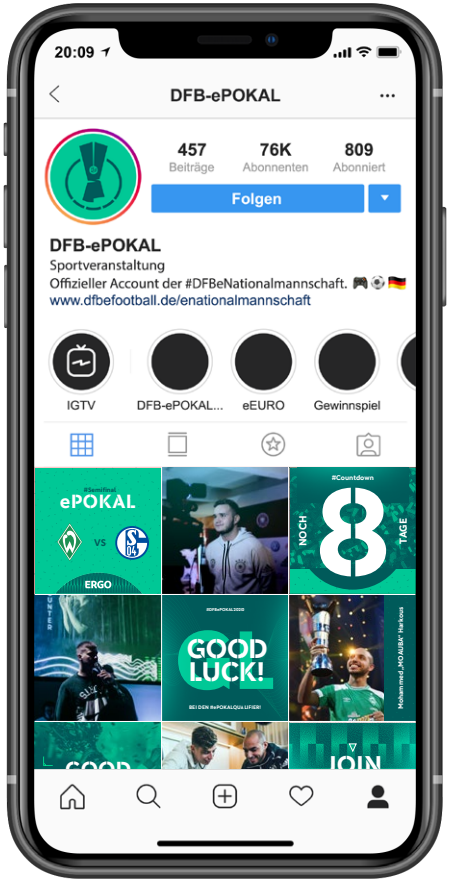
Im Gegensatz zu Instagram-Stories und der Bio werden im Inhalt und in der Gestaltung der Beiträge keine Emojis verwendet.

- → Der inflationäre Einsatz von Emojis ist zu vermeiden.
- → Die Übersicht dient als Inspiration wie Emojis mit eFootball-Bezug eingesetzt werden können. Weitere Emojis können selbstverständlich eingesetzt werden.

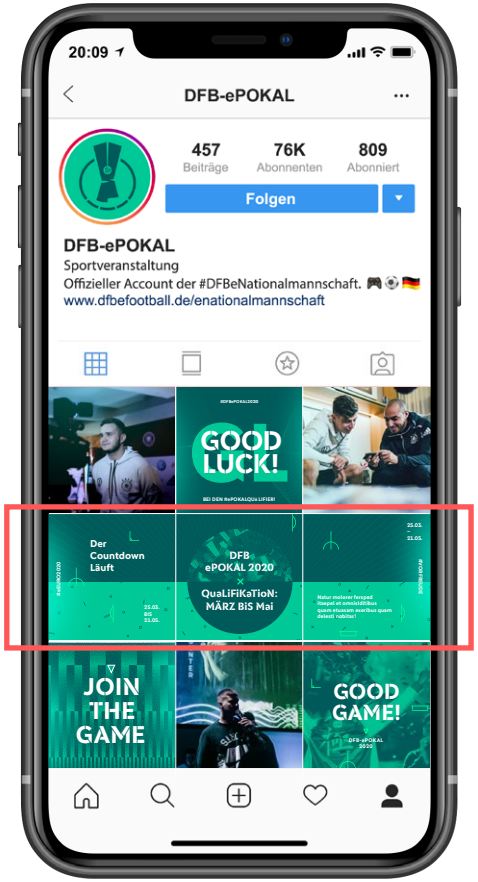
© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

FEED & BIO



Gemischter Feed
Gemischter Feed mit wieder-erkennbarer Markenwelt.



Beitragskombination
Drei Beiträge werden in einer oder mehreren Reihen zusammengeschlossen und ergeben ein Gesamtbild.

Instagram Feed & Bio

Um den ersten Eindruck des Benutzers von der Marke positiv zu beeinflussen, sollte der Instagram-Feed aus einer Mischung von realen Fotos und grafischen Beiträgen bestehen. Die Kernelemente der Makenwelt (Farben grafische Muster, Spielfeldausschnitte und Typografie bilden dabei die entscheidenden Elemente für die Wiedererkennbarkeit und sind daher zwingend in jedem Viewport zu sehen.

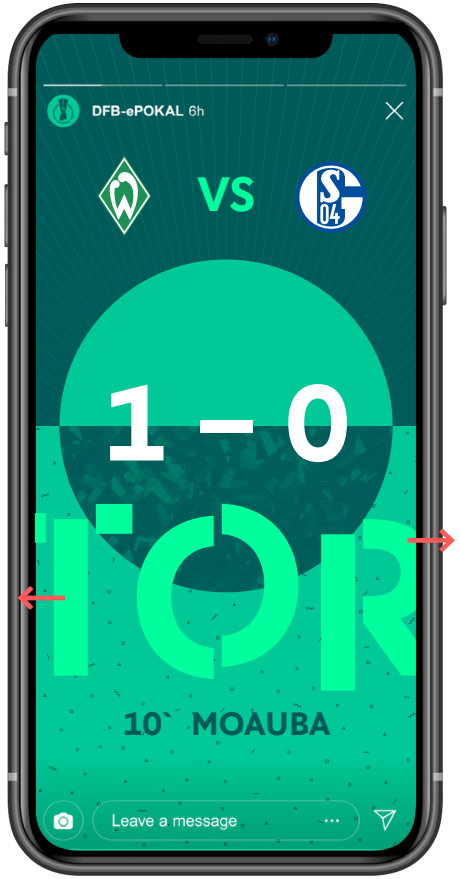
Die Bio gibt einen schnellen Einblick in den Inhalt des DFB-ePOKAL und verlinkt direkt zur Website.

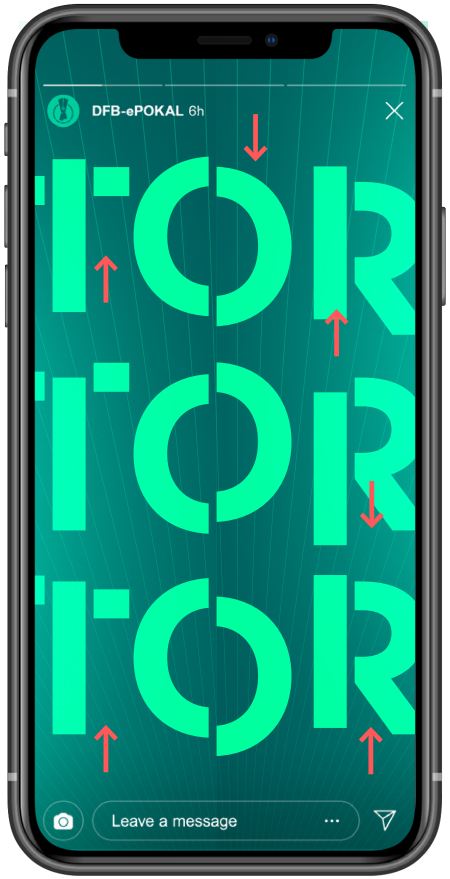
- → Überwiegender Anteil der DFB-ePOKAL-Markenfarben im Feed sind obligatorisch.
- → Für wichtige Themen oder komplexe Inhalte werden mehrere Beiträge nebeneinander geschaltet oder in einem Slider verpackt, siehe Slider Seite 66.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

INSTAGRAM STORY





Instagram-Stories mit bewegten Inhalten

Der Einsatz von Sticker, GIFs und Videobeiträgen können statische Links auflockern und mit den Motionelementen der Marke beleben. Ein Beispiel hierfür ist eine Animation des Wortes „TOR“. Die Einbindung in diesem Beispiel kann als Sticker oder animierte GIF-Datei erfolgen.

Es gilt zu beachten, dass der obere Teil der Story keine typografischen Elemente beinhaltet, um den Konflikt mit dem Logo und dem Benutzername zu vermeiden.

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

BEISPIELE — GRAFISCHE BEITRÄGE

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

BEISPIELE — SLIDER

© 2020 DFB-ePOKAL / Version 1.0 / 19. Mai 2021

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

06

KONTAKT/ ANHANG/ IMPRESSUM

→ Zurück zum Inhaltsverzeichnis

KONTAKT/ANHANG/IMPRESSUM

Kontakt Design/Kreation

Der Geschäftsbereich Brand Management der DFB GmbH ist der richtige Ansprechpartner, wenn es um die kreative und grafische Umsetzung und deren Freigabe bei der Verwendung des DFB geht.

Hier erhalten Sie, nach Absprache, auch die Zugangsmodalitäten für den Dateien-Download per Internet.

Wir helfen Ihnen, die Richtlinien für Ihren individuellen Fall korrekt anzuwenden.

Ansprechpartner:
DFB GmbH, Brandmanagement
Holger Merk
Juri Müller

Bitte rechnen Sie mindestens fünf Arbeitstage für einen einfachen Freigabeprozess ein, bzw. sprechen Sie den zeitlichen Aufwand für Ihren Fall direkt mit dem jeweiligen Ansprechpartner ab.

Impressum

Verantwortlich
Dr. Friedrich Curtius, Generalsekretär | DFB
Dr. Frank Biendara, Geschäftsführer IT & Digital | DFB GmbH
Holger Merk, Abteilungsleiter Strategisches Marketing | DFB GmbH
Juri Müller, Abteilungsleiter Brandmanagement | DFB GmbH

Kontakt & Fragen
DFB GmbH
Brand Management
Otto-Fleck-Schneise 6
60528 Frankfurt/Main

Holger Merk
Telefon: 069 / 67 88 475
E-Mail: holger.merk@dfb.de

Juri Müller
Telefon: 069 / 67 88 332
E-Mail: juri.mueller@dfb.de

Designentwicklung & Gestaltung
Strichpunkt – Agentur für visuelle Kommunikation GmbH
Krefelder Straße 32
70376 Stuttgart
E-Mail: info@sp.design

Copyright
Die DFB-Marken und der DFB-Styleguide
sind markenrechtlich geschütztes Eigentum des
Deutschen Fußball-Bundes e.V.
© 2020, DFB