



Marken & Logo Guideline

Version 1.0 vom 25.05.21

Aufgrund der ständigen Weiterentwicklung dieser Guideline, können Änderungen nicht ausgeschlossen werden. Daher ist immer die zum Zeitpunkt der Verwendung gültige Guideline zu konsultieren.

Allgemeine Hinweise zur Guideline

1. Diese Guideline enthält sowohl Hinweise zur Verwendung des Paderborn E-Sports e.V. Logos als auch deren weiterer Bildmarken.
2. Sie dient der Gewährleistung einer konsistenten Darstellung in unterschiedlichem Bildmaterial.
3. Das Material ist in seiner Gesamtheit unverändert zu verwenden, d.h. nicht verzerrt, verfärbt, überdeckt bzw. abgeschnitten oder in einer sonstigen Form verfremdet dargestellt.

Kontext der Verwendung

1. Die in dieser Guideline spezifizierten Materialien sind zur Nutzung in folgenden Kontexten freigegeben:
 - a. Mitgliedern des Vereins Paderborn E-Sports e.V. oder der angehörigen studentischen Initiative ist die Nutzung im Rahmen von Spieltagen, dem Verein zugeordneten Streams und Neuigkeiten auf Social Media Plattformen erlaubt.
 - b. Im Rahmen der Berichterstattung zu Spieltagen (auch Streams & Livekommentare), dem Verein zugeordneten Neuigkeiten und Kooperationen ist die Nutzung auf Social Media Plattformen, sowie in eigenen Medien erlaubt, sofern diese nicht kommerziell genutzt werden.
 - c. Für kommerzielle Zwecke ist die Verwendung der Materialien mit vorheriger Zustimmung möglich. Die Nutzung im Rahmen der Berichterstattung zum Paderborn E-Sports e.V. durch Streams auf (teil-)monetarisierten Plattformen (z.B. Twitch Affiliate Programm) ist auch ohne explizite Zustimmung möglich.
 - d. Selbst erstellte Fotos und andere Abbildungen von dem hier spezifizierten Material auf offiziellem Merchandise, von Veranstaltungen oder in Kooperationen mit Paderborn E-Sports e.V. sind für die Nutzung auf Social Media Plattformen, sowie in eigenen Medien erlaubt.
2. Die in dieser Guideline spezifizierten Materialien sind zur Nutzung in folgenden Kontexten explizit **nicht** freigegeben:
 - a. Inhalte (auch ggf. humoristischer Natur) welche mit folgenden Themen in Verbindung stehen:
 - i. Rassismus
 - ii. Sexismus
 - iii. Hatespeech
 - iv. Gewalt
 - v. sonstige Diskriminierung jeglicher Art
 - b. Kommerzielle Verwendung der Materialien ohne vorherige Zustimmung ist nicht gestattet.
 - c. Die ungeänderte Verbreitung des Materials ohne Erwähnung des Urhebers Paderborn E-Sports e.V. ist zu unterlassen.
3. Bei Nutzung der spezifizierten Materialien auf Social Media Plattformen ist der Paderborn E-Sports e.V. zu markieren.

Verwendung in eigenen Medien

1. Bei der Verwendung des Materials, explizit des Logos, in eigenen Medien ist ein Mindestabstand zu anderen Logos oder medialen Effekten einzuhalten. Diese "Hasenohrbreite" (bei 100x100 px ist eine Hasenohrbreite 5 px) Abstand ist wie folgt angezeigt zu verwenden:



2. Das Logo sollte in einer Mindestgröße von 100 x 100 px verwendet werden. Eine kleinere Verwendung ist nur in Ausnahmen nach Absprache erlaubt.
3. Der Paderborn E-Sports e.V. verwendet folgende 3 Hauptfarben für seine Berichterstattung. Diese sind sofern möglich ebenfalls zu verwenden:
 - a. Hauptfarbe (rot): b90c2e
 - b. Nebenfärb (blau): 3ea9f5
 - c. Nebenfärb (schwarz): 000000
 - d. Schriftfarbe (weiß): ffffff
4. Als Typografie ist wo möglich die Schriftart "Gagalin" oder "Roboto" zu verwenden.

Abschließende Hinweise

1. Der Vorstand des Paderborn E-Sports e.V. behält sich vor, jederzeit Änderungen an dieser Guideline vorzunehmen.
2. Auch bei Einhaltung dieser Richtlinie kann der Paderborn E-Sports e.V. die Löschung oder Anpassung von Medien ohne Begründung erbitten.