



# Работа с дизайном

Методические рекомендации для организаторов  
соревнований по спидкубингу

## Общие рекомендации

Фирменный стиль — это «лицо» вашего мероприятия. Именно с ним будут ассоциировать ваше соревнование участники, их гости, зрители и всё сообщество спидкуберов. Несмотря на то, что логотип и хоть что-то не является обязательным, мы рекомендуем создавать визуальные образы для соревнований.

Помните о том, что следует сохранять все исходные файлы: если вы решите проводить ещё одни такие же соревнования в новом году, наличие исходников уменьшит ваши затраты времени.

Помните о том, что не обязательно делать весь дизайн для соревнования заранее — если логотип следует разместить в социальных сетях и на странице соревнования до анонса, то дипломы будут нужны только к моменту печати дипломов. Учитывайте это при планировании дедлайнов.

В случае, если вы планируете привлекать стороннего дизайнера, не знакомого со спидкубингом, возможно, вам придётся ставить технические задания. Как правило, опытные дизайнеры самостоятельно поставят вам правильные вопросы и смогут удовлетворить ваши желания, а неопытным нужно самостоятельно готовить подробное и, по возможности, понятное техническое задание.

Работа привлекаемых дизайнеров может стоить по-разному. В случае, если вы хотите привлечь стороннего оплачиваемого дизайнера, но боитесь заплатить слишком много, вы можете выбрать несколько исполнителей, работы которых вам нравятся и попросить их рассчитать, сколько будет стоить заказ, подобный вашему.

Не стесняйтесь пользоваться «сарафанным радио»: если вам понравилась работа дизайнера на другом соревновании по спидкубингу, вы всегда можете спросить у организатора того соревнования контакт исполнителя и примерную стоимость работ.

Рекомендуем перед началом работ по дизайну найти типографию или производственную компанию, в которой будет изготавливаться продукция и запросить у них технические требования. Ознакомьтесь с ними сами или доведите до вашего дизайнера. В большинстве случаев требования будут похожи, но в деталях они могут различаться.

Несмотря на важность визуального образа соревнований, в случае, если у вас ограниченный бюджет, вы всегда можете ограничить работы по дизайну, например, только созданием логотипа. Более того, вы можете сделать это самостоятельно с помощью базовых графических редакторов и нейросетевой генерацией изображений.

В дизайне, связанном с соревнованиями по спидкубингу часто используются иконки дисциплин. Иконки официальных и некоторых неофициальных дисциплин спидкубинга можно взять в проекте Cubing Icons ([icons.cubing.net](https://icons.cubing.net)).



Примеры иконок для дисциплин «Кубик 3x3x3», «Мегаминкс», «5x5x5 вслепую»

Вам наверняка понадобятся логотипы ваших партнёров и спонсоров. Не забудьте их запросить. Лучше запросить логотипы в векторном формате. Графические материалы Федерации спидкубинга доступны для скачивания на её сайте ([cubingrf.org/logo](http://cubingrf.org/logo)).

В данном методическом руководстве намеренно используются синтетические примеры. Тем не менее, для примеров вы можете смотреть на графическое оформление других соревнований по спидкубингу и других, не связанных со спидкубингом, мероприятий.

## Логотип

Логотип может размещаться:

- на печатной продукции,
- в социальных сетях в качестве аватарки и в постах,
- на странице соревнований на платформе CubingRF Live.

Учитывайте, что близкий к квадратному логотип отлично вписывается в печатную продукцию и на аватарку страницы в социальных сетях, но достаточно плохо смотрится на странице соревнований. Чтобы решить эту проблему, можно применить одну из следующих хитростей:

- использовать альтернативную, «широкую» версию логотипа;
- добавить для размещения на CubingRF Live рядом с логотипом название соревнования или другую ключевую информацию;
- добавить для размещения на CubingRF Live пустое пространство.

## Посты в социальных сетях

Для поддержания интереса у аудитории в социальные сети нужно рекомендуется что-то, связанное с соревнованиями с момента анонса до утверждения результатов. Чтобы посты лучше смотрелись, к ним стоит прикреплять изображения. Можно заранее продумать список таких постов и, следовательно, изображений.

Возможный список:

- <период времени> до регистрации;
- регистрация открыта;
- <период времени> после регистрации (промежуточные итоги);
- регистрация закрыта;
- пост про спонсора соревнований;
- призы и подарки;
- распределение по группам;
- как добраться;
- где поесть;
- ближайшие места проживания;
- альтернативная социальная сеть;
- распределение по группам;
- соревнование завтра (краткая выжимка всей важной информации);
- где смотреть результаты;
- результаты утверждены;
- итоги N-го дня / итоги соревнования;
- важная информация (лучше сделать сразу — информация может появиться внезапно, а подходящей картинке не будет).

## Расписание

Следует учитывать, что расписание может меняться в процессе подготовки к соревнованиям. Делегаты и организаторы могут принять решение о том, что нужно изменить временные рамки или порядок событий в расписании. Желательно, чтобы публикация новой версии не требовала перерисовки всего изображения.

Если соревнования проводятся в несколько дней, обычно разные дни соревнования размещают на разных картинках.

Как правило, расписание верстают под формат А4, чтобы его можно было легко распечатать и разместить на соревновании.

В расписании обязательно должны быть указаны:

- время начала события
- время окончания события
- название события
  - для раундов — в том числе название / номер раунда
  - если несколько попыток в дисциплинах «3х3х3 на количество ходов» или «Мульти-блайнд» — в том числе, номер попытки
- помещение, если на соревнованиях используются несколько помещений

Можно также добавить информацию о лимитах, катOFFах и проходах в следующие раунды. Это необязательно — информация об этом уже есть в одной из вкладок страницы соревнований на платформе CubingRF Live. Если вы решили добавить

эти данные, их нужно обязательно перепроверить, чтобы не допустить того, что в списке раундов и в расписании указаны разные сведения.



### Competition Open 2099

Расписание на субботу, 30 февраля

| Начало | Окончание | Событие                   | Помещение   |
|--------|-----------|---------------------------|-------------|
| 09:00  | 15:00     | Регистрация               | Холл        |
| 09:45  | 10:00     | Инструктаж                | Большой зал |
| 10:00  | 12:00     | Кубик 3x3x3, первый раунд | Большой зал |
| 10:30  | 12:30     | Мульти-блайнд, финал      | Малый зал   |
| 12:00  | 13:00     | Пираминкс, первый раунд   | Большой зал |
| 13:00  | 14:00     | Обед                      |             |
| 14:00  | 15:00     | Кубик 2x2x2, первый раунд | Большой зал |
| 15:00  | 16:00     | Кубик 3x3x3, второй раунд | Большой зал |
| 16:00  | 16:30     | Пираминкс, финал          | Большой зал |
| 16:30  | 17:00     | Кубик 2x2x2, финал        | Большой зал |
| 17:00  | 18:00     | Кубик 3x3x3, финал        | Большой зал |
| 18:00  | 18:30     | Награждение               | Большой зал |



### Competition Open 2099

Суббота, 30 февраля

| Начало | Окончание | Событие   | Формат  | Лимит           | Катофф | Проходят |
|--------|-----------|---|---------|-----------------|--------|----------|
| 09:00  | 15:00     | Регистрация (холл)                                  |         |                 |        |          |
| 09:30  | 10:40     | 3x3x3 на кол-во ходов, финал, попытка 1 (малый зал) | Mo3     | 80 ходов, 60:00 |        |          |
| 10:30  | 11:40     | Кубик 6x6x6, финал                                  | Bo1/Mo3 | 5:00            | 3:00   |          |
| 10:30  | 11:40     | Кубик 7x7x7, финал                                  | Bo1/Mo3 | 7:00            | 4:30   |          |
| 11:40  | 12:00     | Открытие и инструктаж                               |         |                 |        |          |
| 12:00  | 13:00     | Мегаминкс, 1-й раунд                                | Bo2/Ao5 | 5:00            | 3:00   | 12       |
| 13:00  | 14:00     | Обед  |         |                 |        |          |
| 14:00  | 15:10     | 3x3x3 на кол-во ходов, финал, попытка 2 (малый зал) | Mo3     | 80 ходов, 60:00 |        |          |
| 15:10  | 16:00     | Square-1, финал                                     | Ao5     | 1:20            |        |          |
| 16:00  | 16:30     | Мегаминкс, финал                                    | Ao5     | 4:00            |        |          |
| 16:30  | 17:40     | 3x3x3 на кол-во ходов, финал, попытка 3 (малый зал) | Mo3     | 80 ходов, 60:00 |        |          |

Воскресенье, 31 февраля

| Начало | Окончание | Событие                | Формат | Лимит               | Катофф | Проходят |
|--------|-----------|------------------------|--------|---------------------|--------|----------|
| 09:00  | 15:00     | Регистрация (холл)     |        |                     |        |          |
| 09:45  | 10:00     | Инструктаж             |        |                     |        |          |
| 10:00  | 12:00     | Кубик 3x3x3, 1-й раунд | Ao5    | 5:00                |        | 75%      |
| 10:30  | 12:30     | Мульти-блайнд, финал   | Bo1    | 10:00/куб, <= 60:00 |        |          |
| 12:00  | 13:00     | Пираминкс, 1-й раунд   | Ao5    | 2:00                |        | 12       |
| 13:00  | 14:00     | Обед                   |        |                     |        |          |
| 14:00  | 15:00     | Кубик 2x2x2, 1-й раунд | Ao5    | 2:00                |        | 12       |
| 15:00  | 16:00     | Кубик 3x3x3, 2-й раунд | Ao5    | 2:00                |        | 12       |
| 16:00  | 16:30     | Пираминкс, финал       | Ao5    | 1:00                |        |          |
| 16:30  | 17:00     | Кубик 2x2x2, финал     | Ao5    | 1:00                |        |          |
| 17:00  | 18:00     | Кубик 3x3x3, финал     | Ao5    | 1:00                |        |          |
| 18:00  | 18:30     | Награждение            |        |                     |        |          |

Расписание может выглядеть подобным образом

## Бейджи

Бейдж упрощает общение между участниками, позволяет находить старых знакомых, изменившихся внешне. Поэтому **имя и фамилия** участника должны быть на бейдже обязательно и должны быть написаны крупно, насколько это возможно.

Перед заполнением макет бейджа стоит проверить. Попробуйте вписать туда участника с самой длинной фамилией и с самой короткой (если регистрация ещё не открылась — то возьмите имена и фамилии среди своих знакомых).

На бейдже важно указать **роль**. Например, важно показать роль организатора или делегата, чтобы участники понимали, к кому можно обращаться с вопросами. Кроме того, стоит сделать для каждой роли отличающийся цвет элемента. Например, сделать бейджи участников чёрными, бейджи организаторов жёлтыми, бейджи делегатов красными. Бейджи делегатов стоит делать максимально яркими, чтобы участники могли проще найти их среди всех людей.

Кроме того, на бейдже стоит располагать **ID регистрации**. В последнее время продвигается идея, что нужно ставить в поле для подписи на карточке участника свой

соревновательный ID. Это проще делать, когда он есть на твоём бейдже, а не только в списках участников.

Кроме того на бейдже можно расположить дополнительную информацию:

- город участника (в таком случае его нужно собрать при регистрации);
- RSF ID и/или WCA ID, при наличии;
- дисциплины, на которые зарегистрирован участник.

На соревнованиях в одном из российских городов организаторы писали на бейдже некрупным шрифтом личную фразу для каждого участника — цитату или тёплое пожелание. Однако такой подход требует большого количества ресурсов на решение творческой задачи.

На обратной стороне бейджа можно расположить полезную информацию для участника, например, расписание соревнований, распределение по группам или индивидуальное расписание (расписание соревнований, в которое вписаны группы конкретного участника). Кроме того, можно расположить QR-коды на результаты и страницы в социальных сетях, или один QR-код, в котором есть ссылки на все необходимые ресурсы через сервис вроде Taplink.

Кроме того, нужно учитывать, что бейджи на верёвке часто переворачиваются. Избежать этого можно, изготовив бейджи, которые крепятся с двух сторон, например, на два карабина. Если вы не хотите или не можете сделать обратную сторону бейджа с полезной информацией, можно сделать её точь-в-точь такую же как и лицевую.



У бейджа слева гораздо меньше шансов перевернуться, чем у бейджа справа

В бейджах может очень помочь заполнение полей заранее. Чтобы не заполнять поля вручную, может помочь функционал «переменные данные» в Adobe Illustrator, «слияние» в Corel Draw или подобный функционал в других программах.

## Сертификаты участника

Как правило документ печатается на плотной бумаге, который содержит текст вроде следующего: «\_\_\_ действительно принял участие в Competition Open 2099». Кроме того, может содержать список дисциплин, на которые зарегистрировался участник, например, в виде иконок.

Рекомендации:

- если хотите, чтобы на сертификатах участника были подписи организаторов / делегатов, соберите их сканы заранее и вставьте в макет — «живые» подписи это, конечно, классно, но с ростом количества участников лучше потратить драгоценное время на что-то кроме подписания кучи бумажек;
- рассмотрите вариант с печатью сертификата на формате А5 — это гораздо практичнее, такой сертификат проще поместить в рюкзак, чтобы он не помялся.

В сертификатах может очень помочь заполнение полей заранее. Чтобы не заполнять поля вручную, может помочь функционал «переменные данные» в Adobe Illustrator, «слияние» в Corel Draw или подобный функционал в других программах.

## Дипломы

Дипломы по своей сути и рекомендациям очень похожи на сертификаты участника. Как правило документ печатается в формате А4 на плотной бумаге и содержит текст вроде следующего: «\_\_\_ занял \_ место в дисциплине \_\_\_ на соревновании \_\_\_ с результатом \_\_\_».

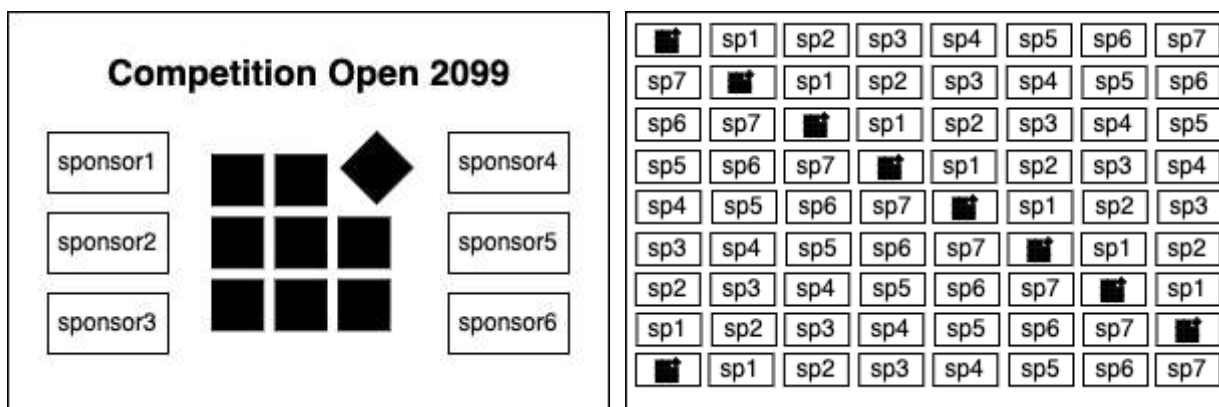
Как правило, дипломы печатаются заранее с заполненными полями для места и дисциплины, а имя участника и результат вносятся перед награждением от руки. Тем не менее, рекомендуем распечатать какое-то количество запасных дипломов без указания места и дисциплины: ничьи в спидкубинге очень редки (за исключением дисциплины «3x3x3 на количество ходов» в формате Best of 1), но иногда при заполнении дипломов выскакивают обидные ошибки.

Заранее проверьте, что у вас есть работающие пишущие принадлежности для того, чтобы записать имя участника и результат. Особенно это важно, если вы хотите писать имя участника нестандартным пишущим инструментом, например, белым маркером на чёрном фоне.

## Баннеры

При наличии достаточного количества средств можно сделать баннер для фотозоны. Как правило, это прямоугольный баннер 3x2 метра или больше. Такой баннер может содержать, например, большое изображение, основанное на логотипе

соревнований или быть стандартным пресс-воллом и содержать логотип соревнований вперемешку с логотипами спонсоров.



Баннер с логотипом и пресс-волл. sponsor1 - sponсор6, sp1 - sp6 — логотипы спонсоров

В случае если вы решили сделать вертикальный баннер, как правило, производственные компании предлагают баннер формата «ролл-ап» (выдвигающийся вверх баннер). Предлагаем в качестве альтернативы рассмотреть «икс-баннер». Конструкция «икс-баннера» гораздо надёжнее конструкции ролл-апа, а цена изготовления, как правило, ниже.



Слева — ролл-ап, справа — «икс-баннер»