



Province of the
EASTERN CAPE
EDUCATION

NASIONALE SENIOR SERTIFIKAAT

GRAAD 12

SEPTEMBER 2016

LET WEL: Hierdie eksamenboek moet alle skole nie later as een week **voor die einde van KWARTAAL 2: WEEK 23 (06–10 JUNIE 2016)** bereik.

ONTWERP V2 (PRAKTIES)

PUNTE: 100

TYD: **ONDERWERP 1:** VISUELE JOURNAAL/BRONBOEK – Voorbereiding begin een week voor die einde van KWARTAAL 2 en gedurende die Junie/Julie en KWARTAAL 3.

ONDERWERP 2: FINALE PRODUK – Produksietyd onder toesig van 12–24 uur na die einde van KWARTAAL 3.



* D S G N A *

Hierdie vraestel bestaan uit 18 bladsye.
Hierdie vraestel moet in volkleur gedruk word.

INSTRUKSIES AAN DIE OPVOEDER EN LEARNER

1. Die praktiese vraestel moet ten minste TWEE WEKE VOOR DIE EINDE VAN KWARTAAL 2 aan die leerders gegee word sodat hulle leiding met betrekking tot die keuse van die opdrag/tema mag ontvang, en gedurende die Junie/Julie skoolvakansie met ONDERWERP 1 kan begin.
2. Hierdie praktiese eksamen vraestel **MOET AS DIE DERDE KWARTAAL PRAKTISE ASSESSERINGSTAAK GEDOEN WORD**. Dit word aanbeveel aan onderwysers om hul skool te vra om 12–24 uur oor 'n aantal dae te skeduleer **VOOR OF GEDURENDE** die proefeksamen vir die voltooiing van ONDERWERP 2 (FINALE PRODUK). Dit is om die leerders met tydsbeperkte en gekontroleerde praktiese eksamentoestande vertroud te maak.

3. TYDSTOEKENNING

ONDERWERP 1: VISUELE JOURNAAL/BRONBOEK

Praktiese proses/voorbereiding gedurende die Junie/Julie skoolvakansie en by die skool **gedurende KWARTAAL 3**.

ONDERWERP 2: FINALE PRODUK

Praktiese produk word slegs by die skool gedoen **gedurende KWARTAAL 3** vir 'n beraamde 24 uur (ten minste 12 uur maar nie langer as 24 uur) en slegs wanneer ONDERWEP 1 voltooi is.

4. Hierdie praktiese eksamen bestaan uit EEN vraestel met **twEE opSIONELE onderwerpe/temas**.

Leerders moet EEN van die onderwerpe/temas kies.

Dit word vereis dat die leerder aan die volgende TWEE dele van die vraestel moet voldoen:

- Die eksamen visuele journaal/bronboek (ONDERWERP 1) [50 punte]
- Die eksamen finale produk (ONDERWERP 2) [50 punte]

TOTAAL: 100 PUNTE

5. Die leerder moet EEN van die volgende ontwerpkatogorieë kies:

- Visuele kommunikasie/-Inligting en Digitale Ontwerp
- Oppervlakontwerp en Tweedimensionele Handwerkontwerp
- Produkontwerp en Driedimensionele Handwerkontwerp
- Omgewingsontwerp

HERSIENDE 2016 RIGLYNE (INSTRUKSIES AAN DIE ONDERWYSER EN LEERDER)

Die rubriek aangeheg aan hierdie opdrag is die voorgestelde merkrubriek wat **alle onderwysers en leerders moet gebruik** vir die nasien van ONDERWERP 1 en ONDERWERP 2 om **standaardisering met betrekking tot om merk vir alle skole in die Oos-Kaap te verseker**. Dit moet aan die einde van ONDERWERP 1 proseswerk in die visuele journaal/bronboek geplak word.

ONDERWERP 1: PROSES [50]

- 1.1 As 'n opvoeder, **kan jy die leerders lei** in hulle keuse van onderwerp en tegnieke wat in ONDERWERP 1 gebruik word. Dit moet professioneel in 'n visuele journaal/bronboek aangebied word (A3-formaat word voorgestel).
- 1.2 Die gekose eksamen-onderwerp (OPDRAG 1 of OPDRAG 2) se **DEKBLAD** moet SLEGS uitgesny en in die werkboek/bronboek aan die begin geplak word.
- 1.3 Die leerder moet duidelik sy/haar voornemens/rasionaal/konsep aandui. Dit kan gedoen word deur middel van '**'n dinksrum, miniatuur sketse of 'n geskreve opstel (rasionaal)**'.
- 1.4 Daar word voorgestel dat alle verwysingsmateriaal **meegaande aantekeninge/notas het om deur skrywes, die voornemens van die leerder te ontwikkel**.
- 1.5 Moedig leerders aan om **van verskeie interpretasies gebruik te maak soos hulle die tema navors** in die vorm tekeninge van die lewe, oorspronklike (eie) foto's, beelde uit tydskrifte en koerante, voorwerpe wat gevind is, ens. Dit kan kreatief aangebied/vertoon word en **sodoende erkenning van die waarde van uitleg en ontwerp binne die visuele joernaal /bronboek (aanbieding) gee**.
- 1.6 Leerders se visuele joernale/bronboeke moet bewyse toon van voorbereidende sketse, geannoteerde tekeninge en navorsing op hulle verskeie bronre gebaseer. **Dit is belangrik dat hulle die oorspronklike bronre verpersoonlik deur hulle te teken en die skep van oorspronklike ontwerpe**.
- 1.7 **Direkte kopiëring van 'n beeld of ontwerp wat nie die leerder se eie is nie, sal streng gepenaliseer word**. Dit is plagiaat en is onaanvaarbaar. **Die uiterste belang word geplaas op die proses van transformasie van die verwysings-/bronmateriaal**.
- 1.8 **Teken**, as die basis van alle ontwerp op skoolvlak, sal **swaar** as 'n bydraende faktor in die visuele journaal/bronboek **geweeg word**. Leerders moet 'n verskeidenheid ontwikkelings-tekeninge (komposisionele rowwe tekeninge), asook tegniese vermoë vertoon deur goeie soliede tonale tekening(s) te verken.

- 1.9 'n "Finale" A3-tonale tekening is nie 'n voorvereiste nie, maar kan 'n leerder se tekeningprogram ondersteun as teken regdeur die visuele journaal/bronboek van 'n swak gehalte is.
- 1.10 Die ontwikkelingsproses van **begin tot 'n voltooide finale skynvertoon** in die visuele joernaal/bronboek moet duidelik wees. Geen stappe moet 'oorgeslaan' word nie. **Daar moet 'n duidelike gedokumenteerde reis wees.**
- 1.11 Aangesien ONDERWERP 1 (Die Proses) **dieselfde gewig** het as ONDERWERP 2 (Die Finale Produk), moet leerders **bewus gemaak word van dit** en genoeg tyd op beide spandeer, om die belangrikheid van beide te erken.
- 1.12 **BELANGRIK VIR 2016:** Daar word vereis dat alle leerders **ontwerp in konteks moet wys.** Dit is die aanbevole rigting wat die vak moet volg. Hierdie stap behels die aanbieding van die finale produk in 'n 'reële' ruimte/omgewing waarbinne dit **kan funksioneer.**

Dit kan binne die visuele joernaal/bronboek deur tekening/collage/fotografie/digitale manipulasie of as 'n geïntegreerde aanhegsel tot die finale produk getoon word. Voorstelle sluit die plasing van produkte binne 'n skynbinnenshuise omgewing; 'n buite-omgewing; op 'n kledingstuk/voorwerp (klere, meubels, linne, ens.) of interaksie met 'n mens (met die hand hou, ens.).

RIGLYNE VIR DRIEDIMENSIONELE MAKETTÉ PROTOTIPES

- 1.13 As 'n tekening van 'n driedimensionele ontwerp voorgelê word, moet **ortografiese diagramme** (vooraansig, bo-aansig, syaansig) sowel as 'n driedimensionele tekening ook aangebied word. **Metings** wat op skaal dui en die **monterings-instruksies** moet hierdie vergesel.
- 1.14 Leerders moet hul keuse van konstruksiemateriaal (hout, metaal, plastiek, ilalapalm, draad, papier, ens.) vir hul finale produk verklaar en verduidelik hoe **die eienskappe van die gekose materiaal** (sterkte, hardheid, taaiheid, buigsaamheid, weerstand teen korrosie, waterdigting, ens.) die produk ondersteun en sy funksionaliteit versterk.

HERSIENDE 2016 RIGLYNE (INSTRUKSIES AAN DIE ONDERWYSER EN LEERDER)

ONDERWERP 2: FINALE PRODUK [50]

- 2.1 Alle ONDERWERP 1 proseswerk moet voltooi word voor die aanvang van die ONDERWERP 2. Die onderwyser moet tydens die finale produksie van die ontwerp (ONDERWERP 2) **hulp aan die kandidaat beperk en leerders aanmoedig om hul eie besluite te neem** met betrekking tot hul finale prosesse.
- 2.2 Onderwerp 2 moet bewys lewer van minstens 12–24 uur se werk wys. **Die onderwyser moet seker maak dat die uitset/produksie van ONDERWERP 2 is gelyk aan die tyd vir die voltooiing toegeken.** Tydsbestuur is noodsaaklik.
- 2.3 ONDERWERP 2 werk kan **NIE by die huis gedoen word NIE** en kan **NIE uit die klaskamer geneem word NIE.** Tydstoedeling deur die onderwyser en tydsbestuur deur die leerder in hierdie verband moet toegepas en bestuur word.
- 2.4 Leerders moet 'n **gevorderde graad van tegniese vaardigheid demonstreer** in die gebruik van 'n verskeidenheid van materiale en tegnieke wat gekies word. Dit is dus raadsaam dat leerders 'n **ontwerp in die ontwerpdissipline wat hulle bestudeer het produseer.**
- 2.5 'n Finale tweedimensionele produk **MOET nie kleiner as A3-grootte** wees nie of verwant aan die werk wat A3-grootte produksie beloop (bv. 2 x A4) wees. Die grootte van driedimensionele ontwerp **sal afhang van die funksie van die voorwerp** wat gemaak word.
- 2.6 Ontwerpe moet **konteks** weerspieël. Verwys na **No. 1.12** van ONDERWERP 1.
- 2.7 Leerders se finale produkte in **digitale formaat** moet **voldoende hand gelewerde insette bevat.** Oorspronklike tekeninge/collages moet geskandeer of gefotografeer vir hierdie doel wees. Oorspronklike ontwerpe moet teenwoordig by die jaareinduitstalling wees.
- 2.8 Enige twee- of driedimensionele kuns ontwerp wat bloot gegronde is op handwerk prosesse soos découpage, ens. vir dekoratiewe doeleinades sal NIE aanvaar word NIE. **Handwerkprosesse moet gebruik word om 'n oorspronklike produk te skep.** Produkte moet **voldoende vaardigheid in tegniek/metode wys.** Leerders moet bewys, deur middel van hul finale produk, 'n **progressie van vaardigheidsontwikkeling** vanaf Graad 10–12.

HOU HIERDIE BLADSY SKOON

HERSIENDE 2016 ASSESSERINGSKAAL/RIGLYNE:

 -----

PAT 3 – GRAAD 12 (SEPTEMBER P2 PRAKties)**ONDERWERP 1: PROSES (VISUELE JOERNAAL/BRONBOEK)**

KRITERIA			
Uitdrukking van voorname en rasionaliteit: (Konsepte/Kreatiwiteit) Denkprosesse; Stoot die grense van ontwerp; Kritiese en analitiese denke, Idee ontwikkeling			10
Bewyse van navorsing: Eksperimentering en eksplorasie van bron/inspirasie materiaal; Ondersoek			10
Tegniese vaardigheid: Vaardighede, uitvoering, eksperimentering en eksplorasie van media.			10
Bewyse van gedetailleerde beplanning en aanbieding: Wys al die stappe en beplanning tot 'n finale ontwerp van die begin af, tot 'n voltooide finale skynvertoon; Probleemoplossing			20
TOTAAL:	%		50

ONDERWERP 2: FINALE PRODUK

KRITERIA			
Kreatiwiteit/Oorspronklikheid/Interpretasie in terme van die konsep, funksie en oplossings wat relevant is vir die onderwerp. Kommunikeer dit effektief? Is die produk suksesvol/bemarkbaar/kontemporêr/relevant/slim/op tendens?			20
Bewyse van ontwerpdeelname: Interpretasie en toepaslike gebruik van die gekose ontwerp-elemente en beginsels			10
Tegniek en vakmanskap: Metode/Maak; Bevoegdheid in gekose materiale en tegnieke			10
Professionele aanbieding en tydsbestuur (12–24 uur): Is dit volledig? Is dit netjies? Is daar nog areas waaraan aandag gegee moet word? Lyk dit of dit haastig gedoen was en onnet?			10
TOTAAL:	%		50

HOU HIERDIE BLADSY SKOON

OPDRAG/TEMA 1**GRIEKSE EN ROMEINSE ARGITEKTUUR**

(VERBIND MET KWARTAAL – ONDERWERP 3)

Logika en orde is in die middelpunt van Griekse argitektuur. Die Grieke het hul tempels volgens 'n gekodeerde skema van dele, gebaseer eerste op funksie, dan op 'n beredeneerde stelsel van beeldhoukundige versiering beplan. Wiskunde het die simmetrie en die harmonie bepaal.

Hulle argitektuur bied aan ons 'n konkrete voorbeeld van morele en geestelike waarheid. Die stewige fondament platform, die afdruk-massa van die argitraaf, fries- en dakstruktuur, wat die kragtige gevoel van lug van die kolomme teenwerk, die kalmte van die kolonnade, gewysig deur die energie van die geskulpteerde fries en pediment. Dit is die filosofiese betekenis van die Griekse argitektuur, wat argitekte regoor die wêreld vir meer as tweeduizend jaar in vervoering het.

Romeinse argitekte het gemik om die grootheid en die mag van Rome te demonstreer. Hulle het belangrike argitektoniese tegnieke bemeester, insluitend die boog, die koepel en die kluis, sowel as die gebruik van beton. Deur die gebruik van hierdie metodes, het Romeinse ingenieurs 'n paar van die vernaamste openbare geboue in die geskiedenis van argitektuur, insluitend tempels, basilieke, amfiteaters, triomfboë en openbare baddens ontwerp en gebou. Daarbenewens het argitekte talle akwadukte, dreineringstelsels en brûe, sowel as 'n groot netwerk van paaie ontwerp, terwyl beplanners 'n reeks van stedelike bloudrukke, gebaseer op weermagkampe ontwikkel het, om nuwe dorpe van nuuts af te help skep.

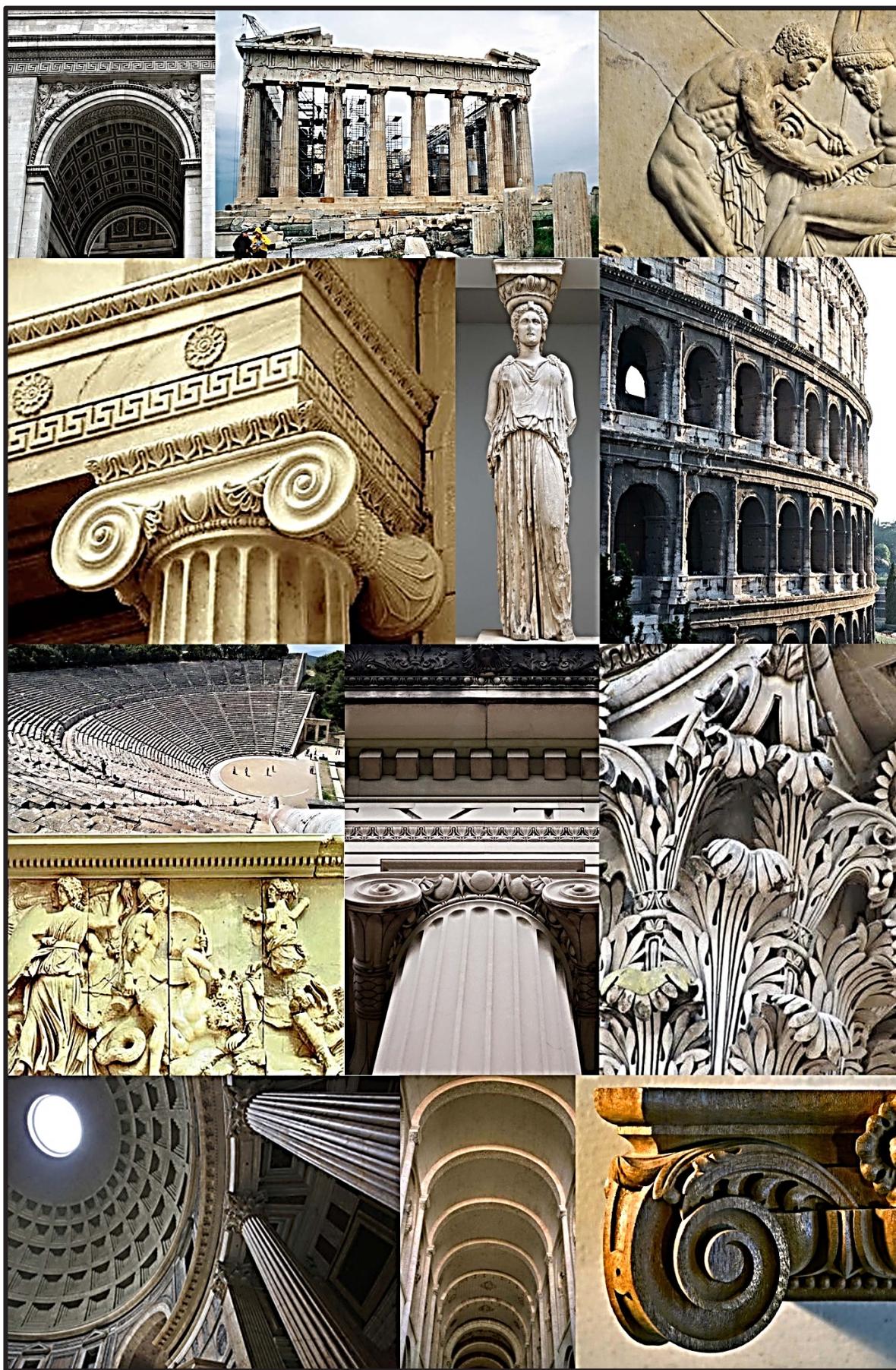
Beide die Griekse en Romeinse argitektuur het 'n beduidende invloed op argitektoniese style deur die eeu gehad. Hierdie twee tydperke het bekend geword as die Klassieke tydperk – wat beteken dat hulle ideale of tydlose style geword het.

JOU TAAK

Skep 'n ontwerp wat invloede leen van die Griekse en Romeinse argitektuur. Word geïnspireer deur die beginsels, filosofie en estetiese eienskappe. Verken hulle gebruik van boumetodes en materiale. Word geïnspireer deur hul argitektoniese ornamentasie en versiering.

Ontwikkel 'n oplossing wat 'n ontwerp in 'n moderne konteks uitdruk.

HOU HIERDIE BLADSY SKOON



		 <p>Tiffany's Atlas se juweliersware versameling (bo).</p>
<p>Die Meander motief het sy naam van die rivier Meander, 'n rivier met baie kinkels verkry. Die motief is ook bekend as die Griekse sleutel of Griekse afkarteling. Meander was die belangrikste simbool in antieke Griekeland, en simboliseer die oneindigheid of die ewige vloei van dinge. Baie tempels en voorwerpe is met hierdie motief versier.</p>		<p>Ontwerpe geïnspireer deur en inkorporeer antieke Romeinse syfers en simbole geskryf in die Argitraaf van Griekse en Romeinse tempels.</p>
		
<p>Romeinse spykerhak geïnspireer deur ikoniese Romeinse argitektuur en gladiator-styl skoene.</p>	<p>Stoel en stoelontwerpe wat bestaan uit Ioniese pilare onderverdeel in drie stukke deur Studio 65.</p>	<p>Swart houtstoel van Fornasetti met 'n kontrasterende grys antieke Griekse ontwerpkolom as die agterkantleuning.</p>
		
<p>Gestileerde en vereenvoudigde illustrasies van die entablature wat die pediment, kroonlys, fries en argitraaf insluit.</p>	<p>Die huise van die Parlement in Kaapstad gebou in die neoklassieke styl van argitektuur, het sy oorsprong in die Griekse en Romeinse argitektuur.</p>	

HOU HIERDIE BLADSY SKOON

OPDRAG/TEMA 2**DIE OLIMPIESE GEES****'N KORT GESKIEDENIS**

Die Olimpiese Spele, met sy oorsprong in antieke Griekeland is herleef in die laat 19^{de} eeu en het die wêreld se voorste sportkompetisie geword.

Die Spele was 'n direkte uitvloeisel van die waardes en oortuigings van die Griekse samelewning. Die Grieke het fisiese fiksheid en geestelike dissipline geïdealiseer, en hulle het geglo dat uitnemendheid op die gebiede vereer Zeus, die grootste van al hul gode.

Van die 8^{ste} eeu vC tot die 4^{de} eeu nC, is die Spele elke vier jaar in Olimpus, Griekeland gehou. Vroue is nie toegelaat om te kompeteer in die Spele of om dit dop te hou nie, omdat die Spele toegewy was aan Zeus en is dus slegs vir mans bedoel was.

Die eerste moderne Olimpiese Spele het in 1896 in Athene plaasgevind, en daar was 280 deelnemers uit 13 lande, wat in 43 sportsoorte-items meegeding het. Sedert 1994, is die somer en winter Olimpiese Spele apart gehou en het elke twee jaar afgewissel.

DIE OLIMPIESE RINGE

Hierdie vyf multi-gekleurde Olimpiese ringe verteenwoordig die vyf kontinente. Die verstregeling van die ringe toon die simboliek aan dat die Olimpiese Spele bedoel is vir al die nasies om te kom en teen mekaar in eenheid mee te ding.

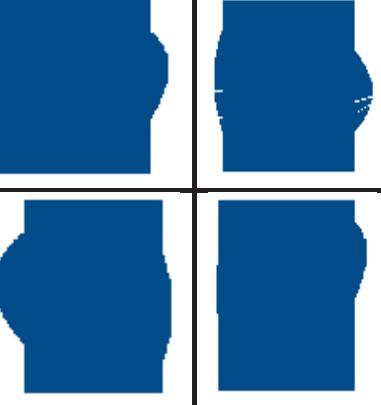
JOU TAAK

Skep 'n ontwerp wat die etos van die Olimpiese Spele verpersoonlik.

HOU HIERDIE BLADSY SKOON

DIE RIO OLIMPIESE SPELE 2016

Die Olimpiese Spele 2016 sal in Rio de Janeiro, Brasilië, vanaf 05–21 Augustus 2016 plaasvind. Meer as 10 500 atlete van 206 Nasionale Olimpiese Komitees sal aan hierdie sportgebeurtenis deelneem. Die Spele sal 28 sportsoorte het, insluitend rugby sewes en gholf, wat in 2009 deur die Internasionale Olimpiese Komitee bygevoeg is. Hierdie sportgebeurtenisse sal plaasvind by 33 plekke versprei oor vier streke van die stad. Rio sal die eerste Suid-Amerikaanse stad wees om die Olimpiese Spele aan te bied, en die eerste sedert 2000 in die Suidelike Halfrond.

		
<p>Die Rio 2016 Olimpiese Logo verskyn op alle handelsmerke wat handelsmerkreg bagasie, klere en memorabilia soos horlosies en bekers insluit.</p> <p>Die 2016 Rio Olimpiese embleem is bedoel om die <i>carioca</i>, of Brasiliaanse plaaslike mense te verpersoonlik. Die mense wat mekaar omhels in die embleem is bedoel om verwelkomend en vriendelik te wees, terwyl die silhoeët van die omhelsing bedoel is om Sugarloafberg te omyln. Die mense silhoeëtteer nie net die berg nie, maar is bedoel om ‘die stad te omhels’. Die vorms van die liggaam spel ook die woord ‘Rio’ uit.</p>		<p>Sport-piktogramme is grafiese ikone wat die visuele identifikasie van elke sport faciliteer en is 'n Spele tradisie</p> <p>Die Rio Spele het 64 piktogramme – 41 Olimpiese en 23 Paralimpiese.</p> <p>Vir meer inligting oor die kreatiewe proses van piktogramme besoek: https://youtu.be/sxkrS0LCegE</p>

DIE PARALIMPIESE

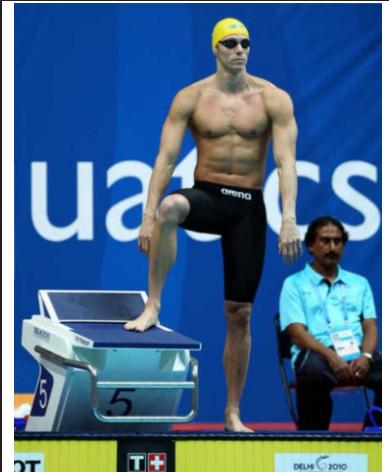
		
<p>Die Paralimpiese se fakkel se kronkelende kurwes verteenwoordig die hoogtepunte en laagtepunte in die lewe van 'n Paralimpiese atleet . Die vierhoekige vorm verwys na die vier Paralimpiese waardes – moed, vasberadenheid, inspirasie en gelykheid – wat ook in braille op die fakkel geskryf is.</p>	<p>Die voete van Matt Stutzman van die Verenigde State van Amerika hou sy boog met tegnologie wat spesiaal vir die sport geskep is.</p>	<p>Om die vereistes van die elite-atlete te bevredig, het beduidende nuwe tegnologiese ontwikkelings in rolstoelontwerp en prostese plaasgevind, gedemonstreer deur radikale ontwerptoerusting soos sit goo stoelle, wedrenrolstoelle, en hardloop-prostese.</p>

SUID-AFRIKA SE OLIMPIESE GESKIEDENIS

Suid-Afrika het eerste aan die Olimpiese Spele in 1904 deelgeneem, en het atlete om mee te ding in elke Somer Olimpiese Spele tot 1960 gestuur. Na afloop van die aanneem van Resolusie 1761 van die Algemene Vergadering van die Verenigde Nasies in 1962 in reaksie op die beleid van apartheid in Suid-Afrika was die nasie verbied van die Spele. Na afloop van die onderhandelinge om apartheid te beëindig in Suid-Afrika in 1990 begin het, het die nasie weer by die Olimpiese beweging in 1992 aangesluit.

ONS OLIMPIESE HELDE

Suid-Afrikaanse atlete het altesaam 76 medaljes gewen, met atletiek, boks en swem as die top-medalje oplewerings-sportsoorte. Die mees onlangse medalje gewen was 'n silwermedalje deur Caster Semenya by die 2012 Olimpiese Spele in Londen.

		
<p>Chad le Clos het goud in die 200-meter vlinderslag en silwer in die 100-meter vlinderslag in die 2012 Olimpiese Spele in Londen gewen. Hy het ook vyf medaljes by die 2010 Somer Jeug Olimpiese Spele in Singapoer gewen.</p>	<p>Caster Semenya het silwer medaljes by die Olimpiese Spele in Londen 2012 in die 800 meter gewen.</p>	<p>Roland Mark Schoeman was 'n lid van die Suid-Afrikaanse swem-span by die Olimpiese Spele 2000, Olimpiese Spele van 2004, 2008 Olimpiese Spele, en die 2012 Olimpiese Spele.</p>

	
<p>Natalie du Toit is die meeste bekend vir die goue medaljes wat sy by die 2004 en 2014 Paralympiese Spele gewen het.</p>	<p>Die Suid-Afrikaanse goue medaljespan van Roland Schoeman, Lyndon Ferns, Darian Townsend en Ryk Neethling het 'n nuwe wêreldrekord van 3:13.67 in die mans 4 x 100 m-vryslag-aflos by die Olimpiese Spele in Athene in 2004 opgestel.</p>

SPORT-ITEMS



Die sport-items in die Somer Olimpiiese Spele sluit in: boogskiet, pluimbal, bofbal, basketbal, boks, kanovaart, fietsry, duik, ruiter, omheining, sokker, gimnastiek, handbal, hokkie, judo, kajak, marathon, vyfkamp, tafeltennis, roei, seil, skiet, swem, taekwando, tennis, baan en veld (hardloop, spring-, en gooi-items), driekamp, vlugbal, waterpolo, gewigoptel en stoei.

Winter Olimpiiese sport-items sluit in: yshokkie, sierskaats, spoedskaats, sneeuplankry, luge (ysslee), bobslee, skelet ('n tipe van slee), krul, langlauf, vryslag-ski, slalom, afdraande (Alpe) ski, vryslag ski, ski spring, Nordiese gekombineerde (ski plus ski-spring), en tweekamp (ski en skiet).

<p>Die Maracanã-stadion in Rio de Janeiro, Brasilië was spesiaal gebou vir die 1950 Wêrbekertoernooi en toon selfs vandag indrukwekkende argitektoniese kenmerke, soos die 4 groot toegangsopritte, sodat ten minste 100 000 mense die stadion in 30 minute kan verlaat. Die beplande opgradering van die stadion vir die 2016 Olimpiiese Spele sal dit te omskep in een van die mees moderne stadions in die wêreld.</p>	<p>Vir die 2020 Tokio Olimpiiese Spele, het die grafiese ontwerperblokke van grys en goud gebruik om die vorm van 'n T, wat gebruik word om vir Tokio, Tomorrow (môre) en Team (span) te staan te skep. Sano, stigter van Tokio studio 'Mnr Ontwerp' het beide logo's ontwerp om die rooi sirkel in die middel van die Japannese vlag te inkorporeer.</p>	<p>Die Tokio 2020 Paralimpiese embleem is gebaseer op die gelykaanteken, maar met twee dik lyne vertikaal eerder as horisontaal gerangskik. Hierdie bande is gevorm uit die negatiewe ruimte rondom die stam van die T in die Olimpiiese Spele logo. Dit beskik oor die silwer en goud hoeke, en die rooi stippel, in dieselfde plekke.</p>

TOTAAL: 100

