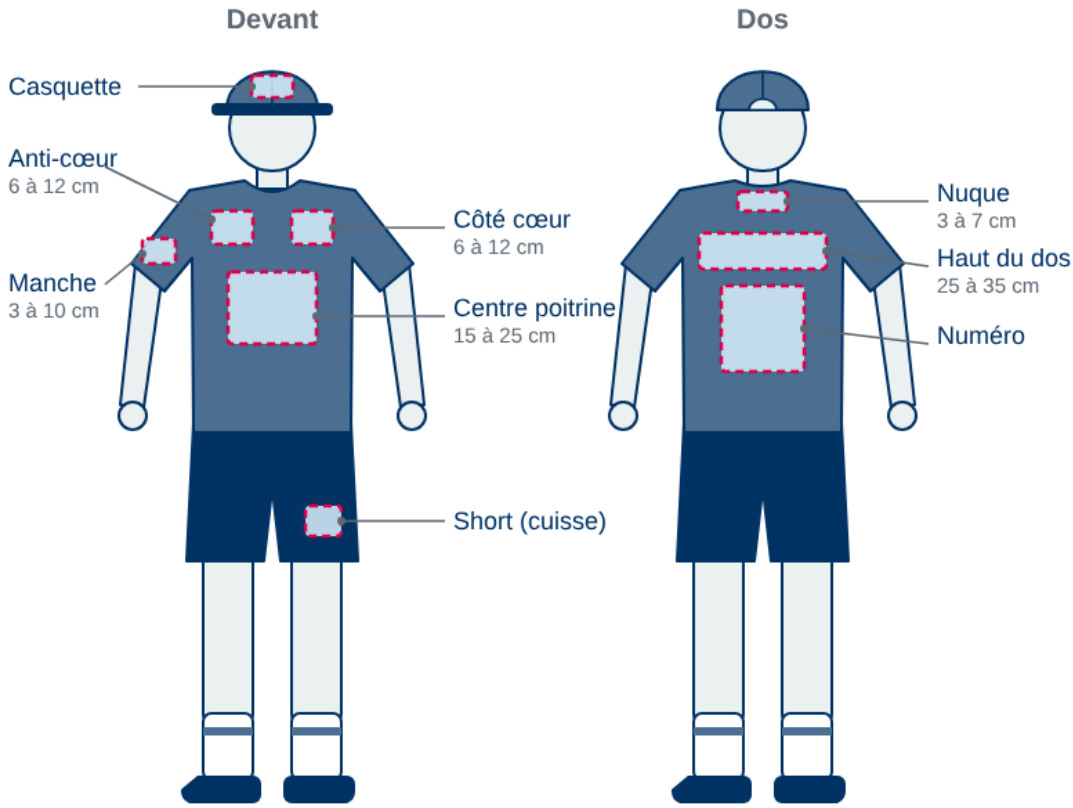
# Repères de placement des logos — vêtements de sport

Fiche pratique Cybernecard · octobre 2026

Cette fiche rassemble les emplacements et les tailles de logo les plus courants sur un vêtement de sport adulte. Ce sont des **repères d'usage chez les marqueurs, pas une norme** : l'atelier les ajuste selon la taille, la coupe et le visuel, et les confirme sur le BAT.




En pointillé : les zones de marquage. Chiffres : largeur courante du logo (adulte), à confirmer sur le BAT.

## 1. Logo côté cœur : où le poser ?

À gauche pour la personne qui porte le vêtement (à droite quand on lui fait face). Largeur : 6 à 12 cm, le plus souvent 7 à 10 cm.

**T-shirt ou maillot à col rond**

Haut du logo à environ 7,5 cm sous la couture du col, aligné avec le milieu de la couture d'épaule.

**Polo**

Centre du logo à 19 à 23 cm sous la couture d'épaule et à 10 à 13 cm du milieu du devant, à peu près à hauteur du 2$^{e}$ bouton.

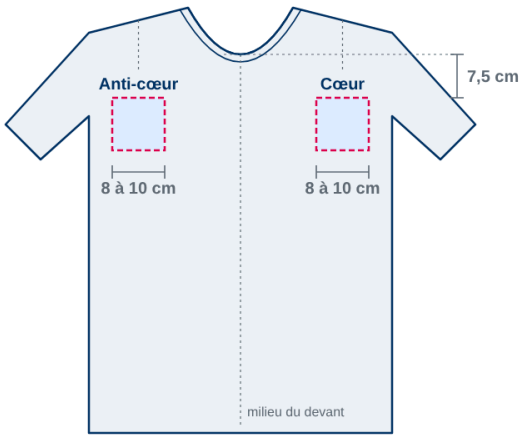
**Veste ou softshell**

23 à 25 cm sous la couture d'épaule, en évitant les poches et les coutures.

## 2. Repères de pose, cote par cote

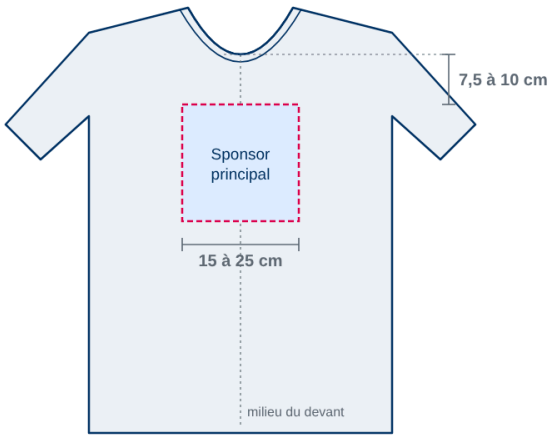
Les distances se mesurent depuis le bas de l'encolure (le point le plus bas du col), sur un vêtement posé à plat.

### Devant : côté cœur et anti-cœur



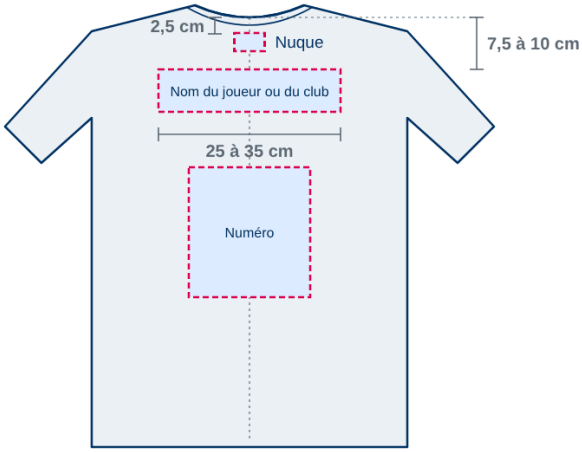

Cœur = à gauche pour la personne qui porte le vêtement. Repères adulte, à confirmer sur le BAT.

### Devant : grand logo centré




Le logo est centré sur le milieu du devant. Repères adulte, à confirmer sur le BAT.

### Dos : nuque, haut du dos et numéro




Repères adulte, à confirmer sur le BAT et selon le règlement de la compétition.

**Astuce d'atelier : se repérer sans mètre**

- Quatre doigts serrés posés à plat sous l'encolure font environ 7 à 8 cm chez la plupart des adultes : mesurez une fois votre main pour connaître votre repère ;
- Pour trouver le milieu, pliez le vêtement en deux dans la longueur et marquez le pli d'un bref coup de presse ;
- Pour une série, découpez un gabarit en carton à la bonne cote et posez-le contre l'encolure à chaque pièce.

## 3. Tailles courantes par emplacement

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Côté cœur**<br>6 à 12 cm de large | **Anti-cœur**<br>comme le côté cœur, en symétrie | **Centre poitrine**<br>15 à 25 cm de large | **Grand devant**<br>25 à 30 cm de large |
| **Manche**<br>3 à 10 cm de large, centré sur la manche | **Nuque**<br>3 à 7 cm de large, environ 2,5 cm sous l'encolure arrière | **Haut du dos**<br>25 à 35 cm de large, 3 à 15 cm de haut, 7,5 à 10 cm sous le col | **Grand dos**<br>25 à 35 cm de large, jusqu'à 38 cm de haut |

## 4. Tenue d'équipe : qui va où ?

La répartition la plus courante :

- **Côté cœur** : logo du club ou de l'entreprise ;
- **Anti-cœur** : sponsor secondaire ou logo de l'équipementier ;
- **Centre poitrine** : sponsor principal ;
- **Manche** : sponsor secondaire, logo de la ligue ou drapeau ;
- **Haut du dos** : nom du joueur ou du club ;
- **Dos** : numéro du joueur ;
- **Short (cuisse)** : numéro ou petit logo.

Pour une compétition officielle, le règlement de la fédération ou de l'organisateur peut imposer la place et la taille des numéros et des sponsors : vérifiez-le avant de lancer le marquage.

## 5. Avant de lancer la série

☐ Faire valider le BAT avec les emplacements et les tailles ;

☐ Choisir la technique selon le tissu : sublimation sur polyester clair, sérigraphie pour les grandes séries en peu de couleurs, transfert sur toutes les couleurs, broderie sur les tissus épais ;

☐ Sur un polyester foncé, prévoir une encre ou un transfert anti-migration ;

☐ À la presse : suivre la fiche du fabricant du transfert (température, temps, pression, pelage) ;

☐ Faire un essai sur une pièce, puis un lavage test si possible ;

☐ Commander toute l'équipe en une fois si la couleur doit être identique (les textiles recyclés ne sont pas reteints).

## 6. Équipes en compétition officielle

**Le règlement passe en premier.** Dès qu'une équipe joue en compétition, la fédération, la ligue ou le district fixe la place et la taille des logos, des sponsors et des numéros. Les repères de cette fiche ne s'appliquent qu'après ce règlement.

**Deux exemples vérifiés dans les textes officiels :**

### Football – compétitions UEFA

Publicité sur le devant du maillot : **200 cm² au total** au maximum (par exemple 20 × 10 cm).
Sponsor de manche : **100 cm²** au maximum.
*Règlement de l'UEFA sur l'équipement, article 28.*

### Basket – règles officielles FIBA

Depuis le 1er octobre 2022 : numéros d'au moins **16 cm de haut au dos** et **8 cm devant**, avec un trait d'au moins **2 cm** de large.
*Avant 2022 : 20 cm et 10 cm.*

**Calculer une surface :** pour un visuel rectangulaire, multipliez la largeur par la hauteur. Un logo de 20 × 10 cm occupe 200 cm² ; un logo de 15 × 15 cm occupe 225 cm².

## 7. Avant de marquer les tenues d'une équipe en compétition

☐ Demander au club le règlement de la saison en cours (fédération, ligue ou district) ;
☐ Vérifier les emplacements autorisés, la taille maximale des sponsors et la taille des numéros ;
☐ Préparer les visuels à taille réelle (échelle 1:1) ;
☐ Choisir des numéros bien contrastés avec la couleur du maillot, pour qu'ils restent lisibles ;
☐ Faire valider la maquette par le club, et si besoin par la ligue, avant de lancer la série ;
☐ Garder un exemplaire de la maquette validée avec la commande.

Les règlements changent d'une saison à l'autre : vérifiez toujours la version en vigueur. Sources : UEFA, documents.uefa.com (Règlement sur l'équipement, art. 28) ; FIBA, modifications des règles officielles au 1er octobre 2022.

Repères indicatifs, sans valeur de norme, établis à partir des usages publiés par des imprimeurs et brodeurs textiles (AB Digitizing, Vistaprint, Printful, Shopify, Rush Order Tees). Ils peuvent varier selon le vêtement, la taille et la technique. Cybernecard · cybernecard.fr · Conseil : alex@cybernecard.fr