



**STADE  
REIMS**

---

**CHARTRE GRAPHIQUE**

Juin 2021



MAISON DE



# FOOTBALL







# INTRODUCTION

**Cette charte graphique présente les règles et les usages de l'identité visuelle du Stade de Reims.**

Elle est destinée à accompagner l'ensemble des utilisateurs dans la bonne exploitation et l'application de l'image du club.

La charte graphique est l'outil de référence de l'identité du Stade de Reims pour guider la réalisation de ses supports de communication interne et externe, ainsi que pour l'habillage graphique de ses espaces architecturaux et de ses opérations évènementielles.



# SOMMAIRE

## 1

### LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL

p 07-16

- p 8 Le logotype institutionnel
- p 9 La grille de construction et la zone d'isolation
- p 10 Les autres versions du logotype
- p 11 Les grilles de construction et les zones d'isolation
- p 12 Le logotype sur fonds de couleur
- p 13 La signature institutionnelle
- p 14 Les différents fichiers techniques
- p 15 Les références couleurs du logotype
- p 16 Les interdits

## 2

### LE TERRITOIRE GRAPHIQUE

p 17-28

- p 18 Les couleurs institutionnelles
- p 19 La bande rouge
- p 20 Les courbes d'écho
- p 21 La déclinaison et l'utilisation des courbes d'écho
- p 22 Les patterns décoratifs institutionnels
- p 23 Les typographies d'accompagnement
- p 24 Les couleurs de l'univers hospitalité
- p 25 Les patterns hospitalité
- p 26 Les couleurs architecturales
- p 27 Les patterns destinés à l'architecture
- p 28 La frise des trophées

## 3

### L'UNIVERS ÉDITORIAL

p 29-34

- p 30 Les couleurs éditoriales
- p 31 Les typographies d'accompagnement
- p 32 Le traitement des photographies historiques
- p 33 Le traitement des photographies d'actualité



1

# LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL

## 1. LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL

### Le logotype institutionnel

**ROUGE  
CORPORATE**

PANTONE 485 C

C 0 M 95 J 95 N 0

R 235 V 0 B 0



Fond blanc



Fond rouge



Monochrome

### LE LOGOTYPE GÉNÉRIQUE

I L'identité **Stade de Reims**, s'exprime principalement et en priorité avec le logotype qui associe verticalement le symbole du blason et la composition typographique **STADEREIMS**.

I Le symbole est composé du monogramme " SR " entouré d'un blason ajouré sur la partie haute, surmonté d'une couronne. Le symbole, le dessin typographique des lettres, la couleur rouge et la composition de ces éléments forme un tout, qui **ne peut en aucun cas être modifié ou déformé**.

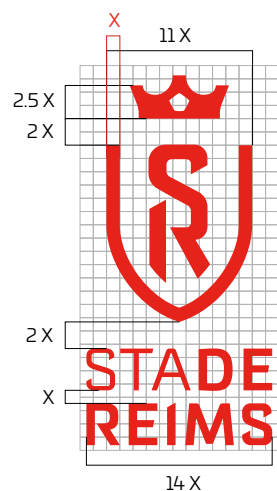
I **Le logotype vertical dans sa version couleur est à privilégier autant que possible.**



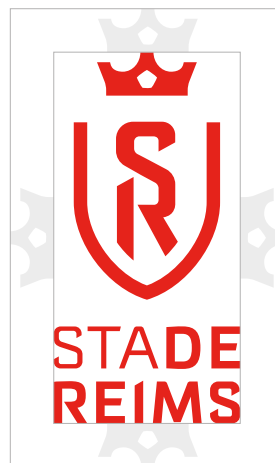
## 1. LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL

### La grille de construction et la zone d'isolation

#### GRILLE DE CONSTRUCTION



#### ZONE D'ISOLATION



#### TAILLE MINIMALE D'UTILISATION



Print



Digital

I Pour que le logotype s'exprime de façon efficace et qualitative, il est impératif de le préserver par une zone de neutralité appelée **"zone de protection"**.

Cette zone interdit à tout élément extérieur (marges, textes, tableaux, illustrations, autres logotypes, etc.) de venir perturber l'expression de l'identité **Stade de Reims**.

I La zone de protection s'applique également aux supports de visibilité de l'identité (panneaux, bâches, banderoles, drapeaux, etc.). La marge entre le bord du format et le logotype doit impérativement respecter les proportions de la zone de protection.

La mise en place et le contrôle de la zone de protection sont réalisables selon les schémas ci-dessus.

I La taille minimale d'utilisation du logotype institutionnel est de 15 mm de largeur en print, et 40 px en format digital.

## 1. LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL

### Les autres versions du logotype

#### VERSION HORIZONTALE SUR DEUX LIGNES



Fond blanc



Fond rouge

#### VERSION HORIZONTALE SUR UNE LIGNE



Fond blanc



Fond rouge

#### VERSION SYMBOLE



Fond blanc



Fond rouge

#### VERSIONS HORIZONTALES SUR UNE ET DEUX LIGNES

! Ces deux versions ne constituent pas des alternatives esthétiques. Il s'agit d'alternatives techniques permettant de pallier à un déficit de lisibilité potentiel du logotype institutionnel sur certains types de supports horizontaux. Ainsi, leur utilisation doit rester très exceptionnelle.

#### VERSION SYMBOLE

! Cette version symbole du logotype permet de garantir une reproduction qualitative de l'identité à petite échelle. Il sera possible de l'utiliser dans l'univers du digital pour les identifications de très petite taille où la lecture d'éléments typographiques est impossible. **Cette version pourra aussi être utilisée dans des usages de type merchandising.**

↓ SDR\_LOGO\_HORIZ

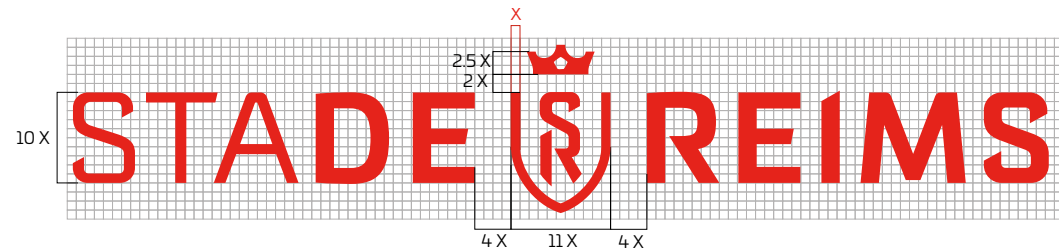
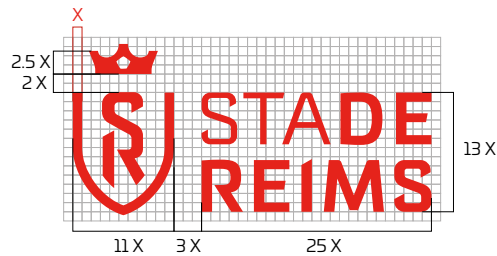
↓ SDR\_LOGO\_HORIZ\_1\_LIGNE

↓ SDR\_LOGO\_SYMBOLE

## 1. LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL

### Les grilles de construction et les zones d'isolation

#### GRILLE DE CONSTRUCTION



#### ZONE D'ISOLATION



! Comme pour le **logotype institutionnel**, il est impératif de préserver la **version horizontale** et la **version sur une ligne** du logotype par une zone de neutralité appelée “ **zone de protection** ” afin qu’ils s’expriment de façon efficace et qualitative. Cette zone interdit à tout élément extérieur (marges, textes, illustrations, autres logotypes, etc.) de venir perturber l’expression de l’identité **Stade de Reims**.

! La **zone de protection** s’applique également aux supports de visibilité de l’identité (panneaux, bâches, banderoles, etc.). La marge entre le bord du format et le logotype doit impérativement respecter les proportions de la zone de protection. La mise en place et le contrôle de la zone de protection sont réalisables selon les schémas ci-dessus.



## 1. LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL

### Le logotype sur fonds de couleur



Le logotype institutionnel peut être utilisé sur des fonds de différentes couleurs à condition qu'il reste lisible. Pour cela, sa couleur doit suffisamment contraster avec celle du fond, et ne pas créer de vibration colorielle.

#### LOGOTYPE EN ROUGE CORPORATE

Le logotype institutionnel doit toujours être utilisé dans sa couleur corporate, lorsque c'est possible. Les couleurs de fond doivent pour cela être suffisamment claires ou sombres pour faire émerger la couleur **rouge corporate**.

#### LOGOTYPE EN RÉSERVE BLANCHE

Lorsque la tonalité des couleurs de fond ne permet pas au logotype d'émerger dans sa couleur **rouge corporate**, il est recommandé de l'utiliser en réserve blanche. À partir du gris à 30% de noir, il est impératif d'utiliser le logotype en réserve blanche.

## 1. LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL

### La signature institutionnelle

#### SIGNATURE SEULE

MAISON DE FOOTBALL

Fond blanc



Fond rouge

#### SIGNATURE ASSOCIÉE AU LOGOTYPE HORIZONTAL



Utilisation print fond blanc



Utilisation terrain fond blanc



Utilisation print fond rouge



Utilisation terrain fond rouge

#### SIGNATURE ASSOCIÉE AU SYMBOLE



MAISON DE FOOTBALL

Fond blanc



Fond rouge

#### SIGNATURE SEULE

La signature institutionnelle sur une ligne s'exprime et s'exploite comme un élément identitaire, au même titre que le logotype. Il n'est pas possible d'en extraire des éléments, de la recomposer ou de la déformer. Elle doit toujours être traitée dans la couleur **or** de l'identité. Elle peut se décliner sur fond **blanc** ou sur fond **rouge corporate**.

#### SIGNATURE ACCOCIÉE AU LOGOTYPE

La signature institutionnelle peut vivre associée au logotype version horizontale. Elle doit toujours être traitée dans la couleur **or** de l'identité. **Le calage de la signature est optimisé de façon différente pour les versions print et terrain du logotype horizontal, de façon à en avoir une lisibilité optimale sur les différents supports.**

#### SIGNATURE ACCOCIÉE AU SYMBOLE

La signature institutionnelle sur une ligne associée au symbole s'exprime et s'exploite comme un logotype. Il n'est pas possible d'en extraire des éléments, de la recomposer ou de la déformer. Elle doit toujours être traitée dans la couleur **or** de l'identité. Elle peut se décliner sur fond **blanc** ou sur fond **rouge corporate**.

↓ SDR\_SIGNATURE

↓ SDR\_LOGO\_HORIZ\_SIGNAT\_PRINT  
↓ SDR\_LOGO\_HORIZ\_SIGNAT\_TERRAIN

↓ SDR\_LOGO\_SYMBOLE\_SIGNAT

## 1. LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL

### Les différents fichiers techniques

#### ENSEIGNES ET SIGNALÉTIQUE



#### TEXTILE, MAROQUINERIE, PAPETERIE



Les fichiers dits « techniques » servent à retranscrire le logotype selon différentes méthodes de production ou différents types de matériaux. Ils sont montrés ici à titre d'exemples et cette liste est non-exhaustive.

**Ces fichiers techniques ne peuvent en aucun cas être utilisés pour des documents d'impression.**

- 1 | Sérigraphie sur plastique
- 2 | Moulage sur plastique
- 3 | Sérigraphie sur bois
- 4 | Gravure sur bois
- 5 | Gravure sur chrome
- 6 | Gravure sur aluminium avec couleur

- 7 | Gravure sur aluminium sans couleur
- 8 | Or à chaud sur bois
- 9 | Débossage sur carton
- 10 | Gauffrage sur carton
- 11 | Sérigraphie sur carton
- 12 | Or à chaud sur carton

- 13 | Marquage à chaud sur cuir
- 14 | Embossage sur cuir
- 15 | Broderie directe sur coton
- 16 | Sérigraphie sur coton



### Les références couleurs du logotype

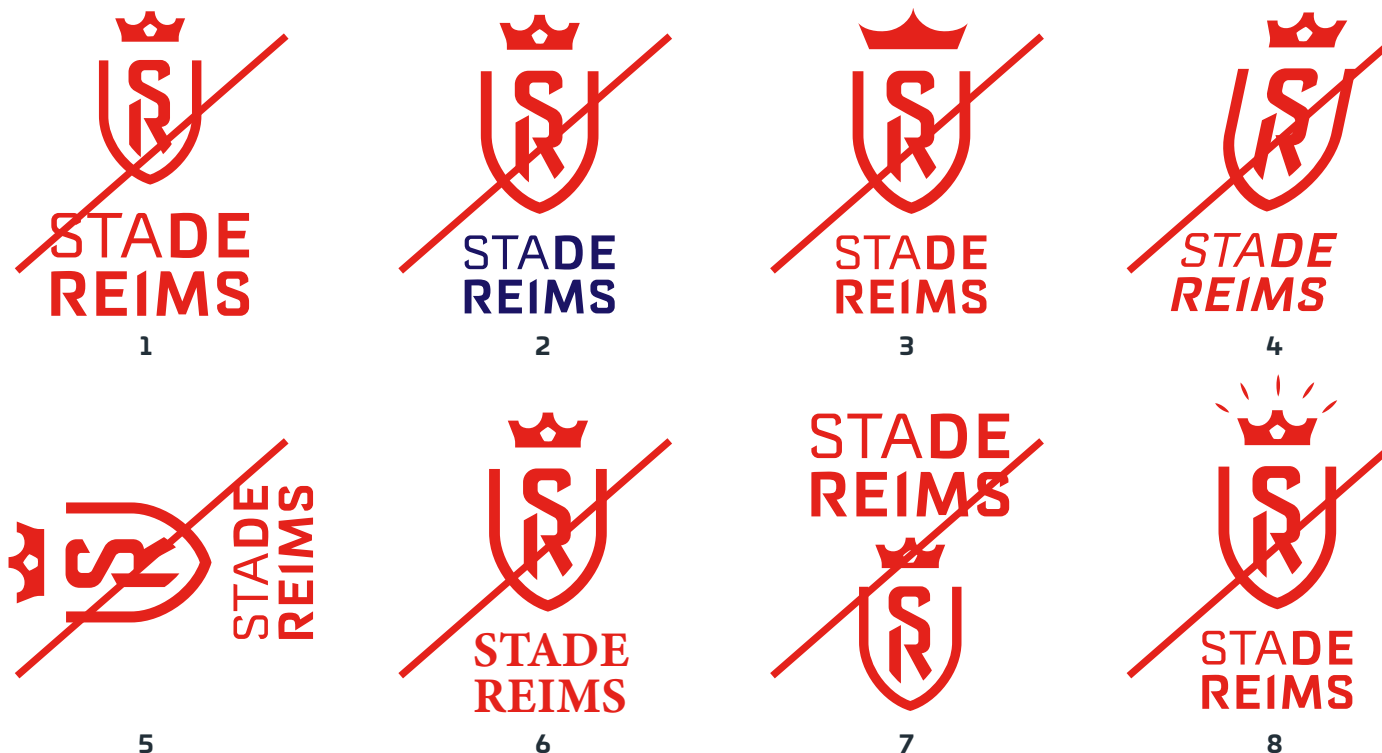


I Pour assurer la cohérence des prises de parole et l'harmonie des supports, il est impératif d'en respecter rigoureusement les références couleurs. Nous vous demandons de vous y tenir avec un maximum de rigueur.

I Les références **CMJN** sont destinées à toutes les impressions quadrichromiques. Les références **PANTONE** à la sérigraphie et aux impressions en tons directs. Les références **RVB** sont applicables à l'univers du digital et de la vidéo. Les références **RAL** définissent les couleurs pour la peinture, les revêtements et les plastiques.

## 1. LE LOGOTYPE INSTITUTIONNEL

### Les interdits



**I** Il est primordial que dans toutes ses prises de parole, l'identité **Stade de Reims** ne s'exprime que d'une seule et même voix. Le respect des constantes graphiques du logotype et de ses proportions lui assurent reconnaissance et lisibilité. Quelques soient ses utilisations, les formes, les couleurs et les proportions du logotype sont invariables.

**I** De la même façon, les éléments constitutifs de l'identité ne peuvent en aucun cas être modifiés, déformés ou adaptés. Les interdits ci-dessus représentent de façon non-exhaustive les erreurs à ne pas commettre. Ils s'appliquent à toutes les variantes de composition, à tous les fichiers techniques et à toutes les références notamment colorielles du logotype.

- 1 | Ne pas modifier les proportions des éléments**
- 2 | Ne pas modifier ou changer les couleurs**
- 3 | Ne pas modifier le symbole**
- 4 | Ne pas déformer ni le symbole, ni la typographie**
- 5 | Ne pas jouer avec le sens du logotype**
- 6 | Ne pas changer la typographie**
- 7 | Ne pas réorganiser les éléments**
- 8 | Ne pas ajouter d'éléments**



2

# LE TERRITOIRE GRAPHIQUE

## 2.LE TERRITOIRE GRAPHIQUE

### Les couleurs institutionnelles

LES COULEURS CORPORATE	LES COULEURS COMPLÉMENTAIRES
<div><b>ROUGE CORPORATE</b> PANTONE 485C C 0 M 95 J 95 N 0 R 235 V 0 B 0 RAL 3020 #EC3432</div> <div><b>BLANC</b> RAL SIGNAL WHITE #ffffff</div>	<div><b>ROUGE MEDIUM</b> PANTONE 7626C C 0 M 95 J 95 N 15 R 202 V 34 B 22 RAL 3002 #ca2216</div> <div><b>ROUGE SOMBRE</b> PANTONE 484C C 0 M 95 J 95 N 30 R 175 V 32 B 17 RAL 3011 #af1f11</div> <div><b>OR</b> PANTONE 7407C C 20 M 30 J 70 N 5 R 206 V 171 B 93 RAL 1002 #ceab5d</div>

I Pour assurer la cohérence des prises de parole et l'harmonie des supports, il est impératif d'en respecter les références couleurs. Nous vous demandons de vous y tenir avec un maximum de rigueur. Les références **CMJN** sont destinées à toutes les impressions quadrichromiques. Les références **PANTONE** à la sérigraphie et aux impressions en tons directs. Les références **RVB** sont applicables à l'univers du digital et de la vidéo. Les références **RAL** définissent les couleurs pour la peinture, les revêtements et les plastiques.

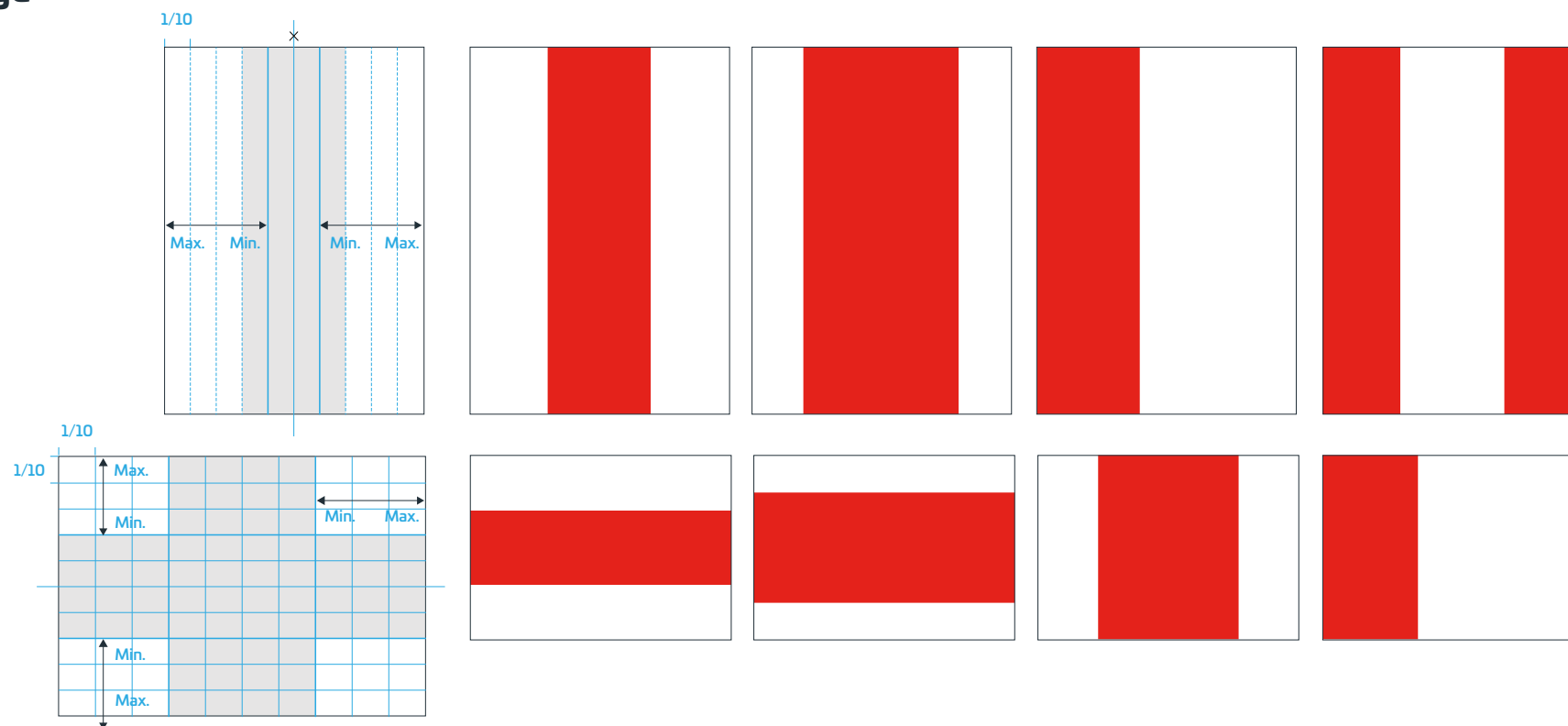
#### LES COULEURS CORPORATE

- Le **rouge corporate** est la couleur corporate de référence de l'identité **Stade de Reims**.
- Le **blanc**

#### LES COULEURS COMPLÉMENTAIRES

- Les **rouges médium et sombre** sont les rouges utilisables uniquement pour un habillage graphique
- L'**or** est la couleur utilisée pour la signature "Maison de Football"

### La bande rouge



#### LA BANDE ROUGE

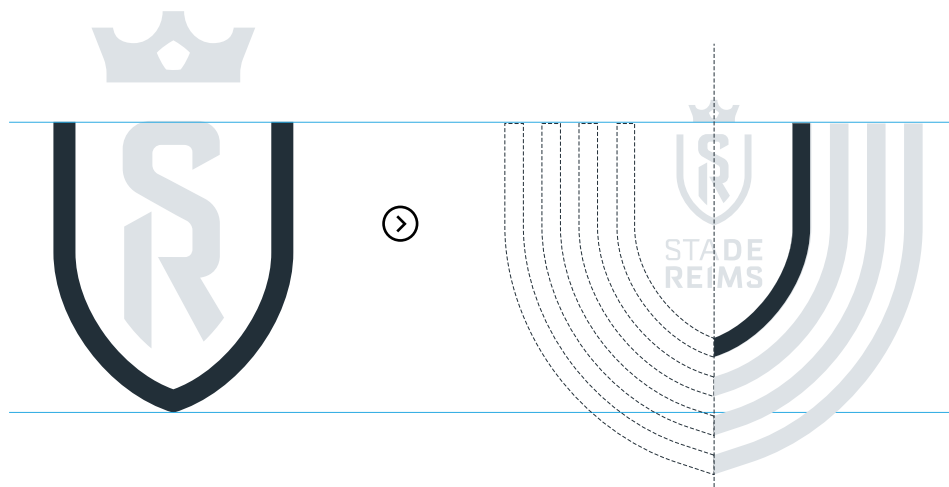
I Ce principe de construction prend sa source dans le maillot historique du **Stade de Reims**, ce qui en fait un élément identitaire reconnaissable et attributif du club. Le système graphique est basé sur des bandes rouges et blanches modulables venant structurer les formats verticaux ou horizontaux.

I Cette composition est l'élément central de la mécanique graphique destinée à unifier et à théâtraliser, unifier et accompagner le logotype du **Stade de Reims** dans ses différentes prises de paroles. La couleur utilisée pour cette bande est le **rouge corporate** de référence **Stade de Reims** (**PANTONE 485 C / CMJN 0 95 95 0 / RVB 235 0 0**).

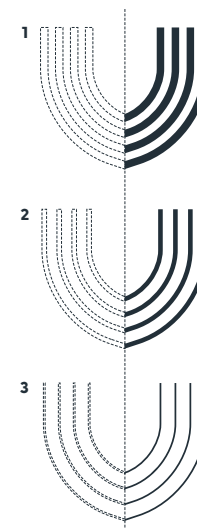
## 2.LE TERRITOIRE GRAPHIQUE

### Les courbes d'écho

#### ORIENTATION DES ECHOS



#### ÉPAISSEUR DES ECHOS



I En complément du principe de la **bande rouge** (cf. p 17), s'ajoute au système graphique une composition symbolisant l'idée d'onde dynamique, d'écho et de conquête.

Cette composition graphique a été baptisée : **les courbes d'écho**.

I Elle a pour base la forme du blason, répétée trois fois vers l'extérieur de façon régulière.

Les **courbes d'écho** se déclinent en 3 graisses et ne peuvent en aucun cas être modifiées ou déformées.

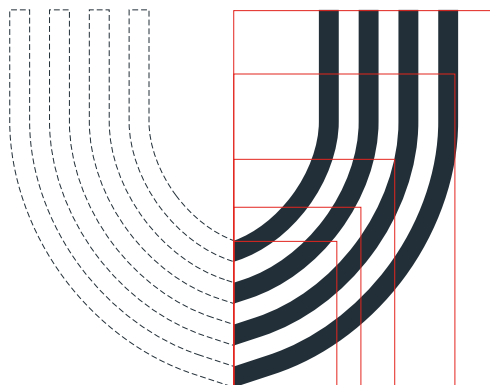
## 2.LE TERRITOIRE GRAPHIQUE

### La déclinaison et l'utilisation des courbes d'écho

#### ORIENTATION DES ECHOS



#### EXEMPLES DE CADRAGES DES ECHOS



#### EXEMPLES DE CADRAGES COMBINANTS DES ECHOS DE DIFFÉRENTES ORIENTATIONS



Les **courbes d'écho** peuvent être utilisées dans tous les sens, à condition de respecter leurs proportions et leur schéma de construction.

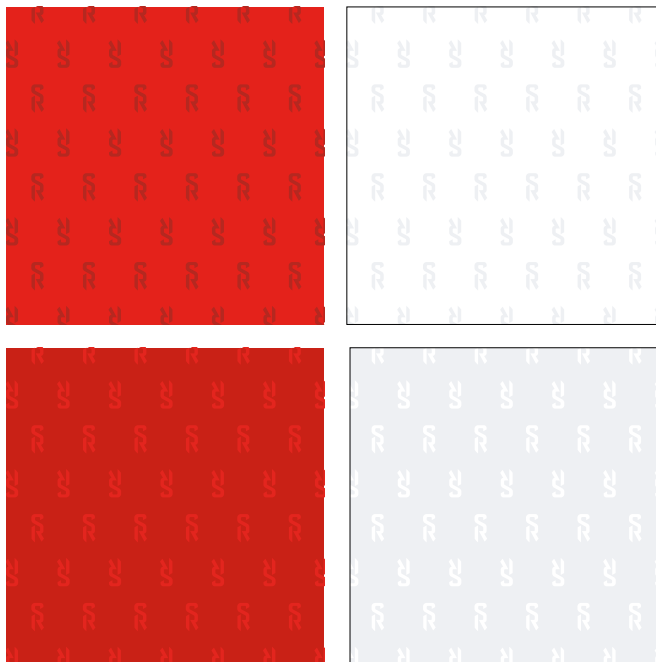
Les **courbes d'écho** ne peuvent être utilisées que dans les couleurs corporate, en ton sur ton, en **rouge corporate** sur fond blanc ou en blanc sur fond **rouge corporate**.



## 2.LE TERRITOIRE GRAPHIQUE

### Les patterns décoratifs institutionnels

#### LE MONOGRAMME



#### LE SYMBOLE SEUL



I Les deux patterns institutionnels permettent de faire vivre l'identité de façon différente et apportent de la variation et de la subtilité dans les applications. Ils viendront habiller certains supports en complément du logotype.

I Dans le cas d'une utilisation corporate, ils doivent impérativement respecter les couleurs de l'identité du **Stade de Reims** (cf.p 18) et s'utilisent en ton sur ton dans un souci d'élégance.

↓ SDR\_PATTERN\_MONOGRAMME

↓ SDR\_PATTERN\_SYMBOLE

### Les typographies d'accompagnement

#### TITRAGES & TEXTES

# UNIVIA Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
TUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789,,:(!&#%

UNIVIA Pro light  
UNIVIA Pro book  
UNIVIA Pro regular  
UNIVIA Pro medium  
UNIVIA Pro bold  
UNIVIA Pro black

UNIVIA Pro light ital  
UNIVIA Pro book ital  
UNIVIA Pro regular ital  
UNIVIA Pro medium ital  
UNIVIA Pro black ital

#### CHIFFRES GRANDE TAILLE

CONTINUO

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

#### BUREAUTIQUE

Verdana

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
123456789

Verdana regular  
Verdana ital  
Verdana bold  
Verdana ital

#### SCRIPT

Market pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
123456789

Mystique

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789

#### LES TYPOGRAPHIES

Pour toute la communication, le **Stade de Reims** utilise des typographies d'accompagnement : L'**Univia pro** pour les titrages et les textes, la **Continuo** pour le traitement des chiffres en signalétique, notamment en signalétique, et la **Verdana**, une typographique système bureautique. Les typographies script **Market Pro** et **Mystique** peuvent être utilisées de façon non-systématique, pour ramener une dimension plus conviviale, pour les réseaux sociaux par exemple.

## 2. LE TERRITOIRE GRAPHIQUE

### Les couleurs de l'univers hospitalité

#### BLEU HOSPI 1

PANTONE 7546C

C 41 M 10 J 0 N 90  
R 34 V 48 B 56

RAL 5004  
#222f38

#### BLEU HOSPI 2

PANTONE 7545C / C 35 M 9 J 0 N 76 / R 65 V 80 B 90  
RAL 5008 / #41505a

#### BLEU HOSPI 3

PANTONE 7544C / C 25 M 6 J 0 N 54 / R 115 V 130 B 142  
RAL 7031 / #73828e

#### BLEU HOSPI 4

PANTONE 7541C / C 6 M 2 J 0 N 13 / R 230 V 224 B 230  
RAL 7040 / #e6e0e6

#### OR

PANTONE 7407C

C 20 M 30 J 70 N 5  
R 206 V 171 B 93

RAL 1002  
#ceab5d

#### OR 2

PANTONE 7508C

C 15 M 25 J 55 N 5  
R 215 V 190 B 125

RAL 1014  
#d7be7d

! Pour assurer la cohérence des prises de parole et l'harmonie des supports, il est impératif d'en respecter les références couleurs. Nous vous demandons de vous y tenir avec un maximum de rigueur. Les références **CMJN** sont destinées à toutes les impressions quadrichromiques. Les références **PANTONE** à la sérigraphie et aux impressions en tons directs. Les références **RVB** sont applicables à l'univers du digital et de la vidéo. Les références **RAL** définissent les couleurs pour la peinture, les revêtements et les plastiques.

#### LES COULEURS HOSPITALITÉ

- **L'or** est la couleur utilisée pour la signature "Maison de Football"
- **L'or 2** a exclusivement été créée pour le traitement en ton sur ton des patterns.

- **Le bleu hospi 1** est la couleur hospitalité la plus sombre de l'univers hospitalité.
- **Les autres bleus** (bleu hospi 2, 3 et 4) ont pour but d'amener de la nuance dans les traitements en ton sur ton, notamment pour les patterns.

### Les patterns hospitalité

#### LE PATTERN COURONNE



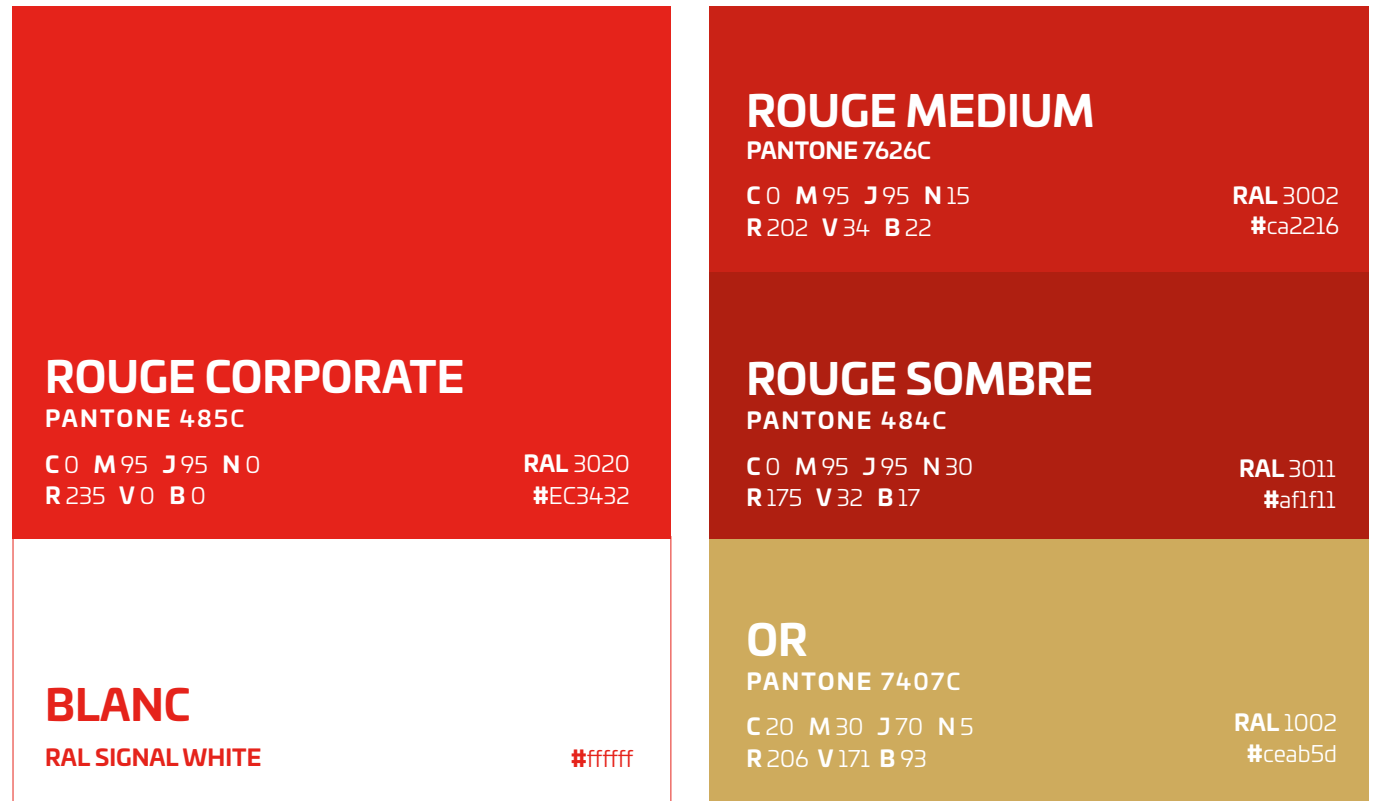
! Le pattern **couronne**, exclusivement réservé à l'univers hospitalité, permet de faire vivre l'identité de façon différente et apporter de la variation dans les applications.

! Il est destiné à habiller certains supports clés de l'univers (papeterie, espace du stade etc.), et doit impérativement respecter les couleurs hospitalité du **Stade de Reims**.

! Son principe de composition est défini sur la page ci-contre, traité en ton sur ton de **bleus hospi** ou **or** dans un souci de discrétion et d'élégance.

## 2. LE TERRITOIRE GRAPHIQUE

### Les couleurs architecturales



I Pour assurer la cohérence des prises de parole et l'harmonie des supports, il est impératif d'en respecter rigoureusement les références couleurs. Nous vous demandons de vous y tenir avec un maximum de rigueur.

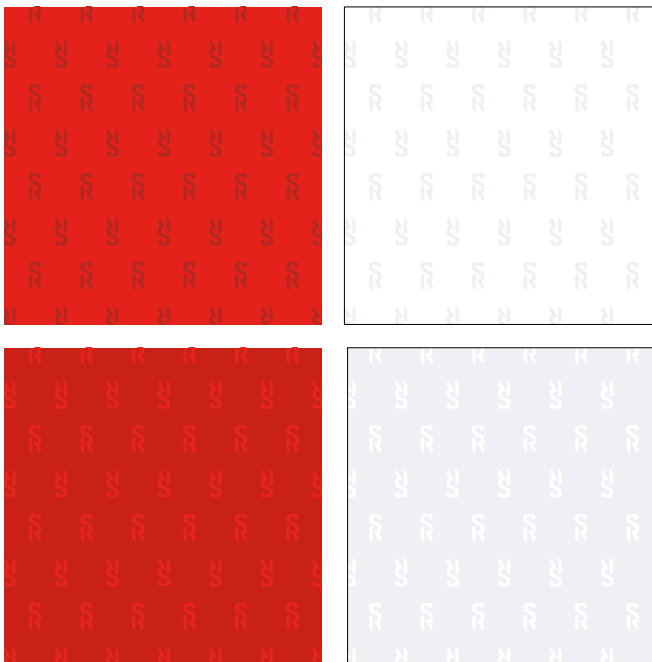
I Les références **CMJN** sont destinées à toutes les impressions quadrichromiques. Les références **PANTONE** à la sérigraphie et aux impressions en tons directs. Les références **RVB** sont applicables à l'univers du digital et de la vidéo. Les références **RAL** définissent les couleurs pour la peinture, les revêtements et les plastiques. Ces références sont les mêmes que pour les couleurs corporate.

- Le **rouge corporate** est la couleur corporate de référence **Stade de Reims**.
- Les **rouges médium et sombre** sont les rouges utilisables uniquement pour un habillage graphique
- **L'or** est la couleur utilisée pour la signature "Maison de Football"

### Les patterns destinés à l'architecture

#### LE MONOGRAMME

Habillage parties communes & espaces réceptifs



#### LE SYMBOLE

Merchandising



I Les patterns **Monogramme** et **Symbole** permettent de faire vivre l'identité de façon différente dans l'espace et d'apporter de la variation dans les applications. Ils viendront habiller tous types de lieux.

I Dans un souci de cohérence et d'harmonie, ils doivent impérativement respecter les couleurs de l'identité du **Stade de Reims** destinées à l'architecture (exposées sur la page ci-contre), et s'utilisent en ton sur ton pour conserver discrétion et élégance.

↓ SDR\_PATTERN\_MONOGRAMME

↓ SDR\_PATTERN\_SYMBOLE

## 2.LE TERRITOIRE GRAPHIQUE

### La frise des trophées



! Depuis sa création en **1931**, le **Stade de Reims** s'est construit un palmarès de prestige. La frise ci-dessus reconstitue ce parcours et les trophées qui ont accompagné ces victoires.

! La frise de trophées a été redessinée, et simplifiée, en conservant la personnalité de chacune des coupes pour qu'elle reste reconnaissable. Toute modification des formes ou des proportions est interdite. Il est toutefois possible d'ajouter de nouveaux trophées au palmarès, en respectant le traité et l'espacement entre chacun.

! Il faut privilégier le **rouge corporate**, mais lorsque le support ne le permet pas, la frise peut être traitée en noir ou blanc, en conservant l'exception colorielle des deux trophées de la finale de la Coupe d'Europe des Clubs Champions.

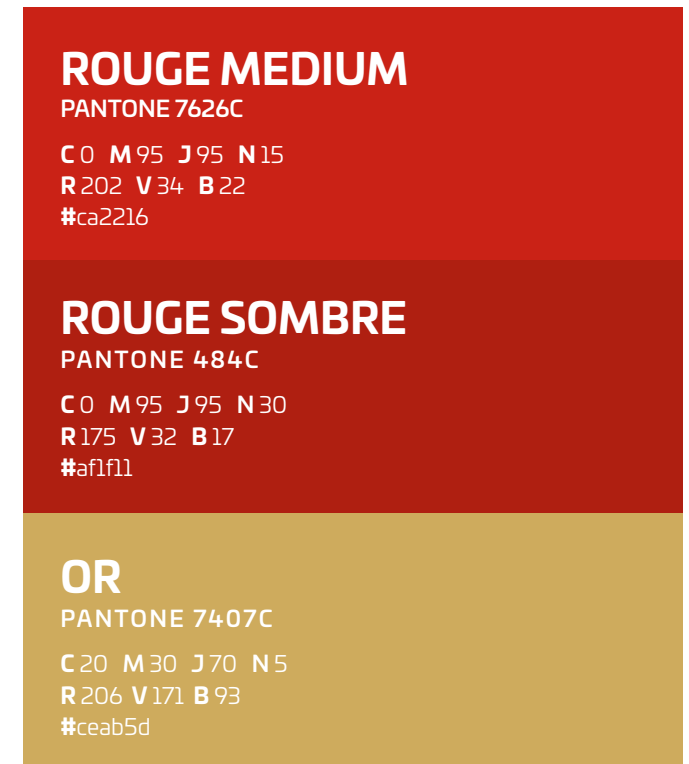


The background is a solid mustard yellow. It features a large, stylized silhouette of a horse's head in profile, facing left, created with horizontal hatching. To the right of the horse, there are several concentric, curved lines that sweep from the bottom right towards the center. In the upper left, there is a circular shape also composed of horizontal hatching.

# 3 L'UNIVERS ÉDITORIAL

### 3. L'UNIVERS ÉDITORIAL

## Les couleurs éditoriales



I Pour assurer la cohérence des prises de parole et l'harmonie des supports, il est impératif d'en respecter rigoureusement les références couleurs. Nous vous demandons de vous y tenir avec un maximum de rigueur.

I Les références **CMJN** sont destinées à toutes les impressions quadrichromiques. Les références **PANTONE** à la sérigraphie et aux impressions en tons directs. Les références **RVB** sont applicables à l'univers du digital et de la vidéo.

I Les couleurs éditoriales sont similaires aux couleurs utilisées sur les supports corporate :

- Le rouge corporate
- Le blanc
- Les rouges médium et sombre
- L'or

## Les typographies d'accompagnement

### TITRAGES & TEXTES

UNIVIA Pro

ABCDEFGHIJKLMNO PQRS  
TUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789,;:(!&#%

UNIVIA Pro light  
UNIVIA Pro book  
UNIVIA Pro regular  
UNIVIA Pro medium  
UNIVIA Pro bold  
UNIVIA Pro black

UNIVIA Pro light ital  
UNIVIA Pro book ital  
UNIVIA Pro regular ital  
UNIVIA Pro medium ital  
UNIVIA Pro black ital

### CHIFFRES GRANDE TAILLE

CONTINUO

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

### BUREAUTIQUE

Verdana

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
123456789

Verdana regular  
Verdana ital  
Verdana bold  
Verdana ital

### SCRIPT

Market pro

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
123456789

Mystique

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
0123456789

### LES TYPOGRAPHIES

Pour toute la communication, le **Stade de Reims** utilise des typographies d'accompagnement : L'**Univia pro** pour les titrages et les textes, la **Continuo** pour le traitement des chiffres en signalétique, notamment en signalétique, et la **Verdana**, une typographie système bureautique. Les typographies script **Market Pro** et **Mystique** peuvent être utilisées de façon non-systématique, pour ramener une dimension plus conviviale, pour les réseaux sociaux par exemple.

## Le traitement des photographies historiques

#### CADRAGE

Personne seule



Groupe



#### TRAITEMENT

Détournée sur fond blanc ou couleur

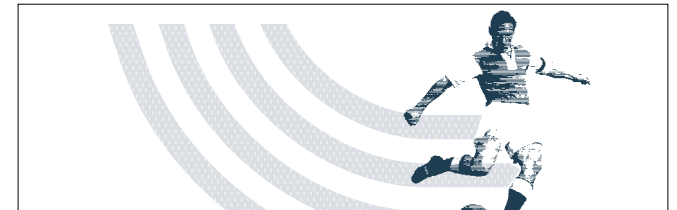


Non détournée



#### PRINCIPE D'UTILISATION

Exemples d'intégration photographique sur compositions horizontales



1 Les images historiques ont pour but de témoigner des succès et émotions passées du **Stade de Reims**, au travers de souvenirs et des temps forts du club.. Elles peuvent être utilisées en plein ou en détournées. Elles peuvent être utilisées en noir et blanc sous réserve d'être de résolution et de taille suffisante. Elles peuvent aussi faire l'objet d'un traitement graphique dit " **Bitmap** " en trame de demi-teinte, qui permet, en les vectorisant de les agrandir sans perdre en qualité.

#### Mode d'emploi pour obtenir l'effet Bitmap :

- 1 | Sélectionner une image et l'ouvrir dans le logiciel **Adobe Photoshop**.
- 2 | S'il s'agit d'une image en couleur, choisissez **Image > Mode > Niveaux de gris**. Choisissez ensuite **Image > Mode > Bitmap**. Pour une image en noir et blanc, choisissez **Image > Mode > Bitmap**.

3 | Dans la zone **Sortie**, entrez une valeur pour la **résolution de sortie de l'image** en mode Bitmap, puis choisissez une **unité de mesure**. Sélectionnez le mode " **trame demi-teinte** ".

4 | Choisissez la " **valeur de linéature** " en fonction de la qualité et de la taille de l'image de base (plus l'image est qualitative, plus elle sera faible), et sélectionnez la forme " **droite** ".

## Le traitement des photographies d'actualité

#### CADRAGE ET TRAITEMENT

Personne seule



Groupe



Exemples d'intégration photographique sur format A4



Les images d'actualité ont pour but de mettre en avant une action de jeu, un portrait ou une émotion. Elles peuvent être utilisées en plein ou en détournées. Elles ne font l'objet d'aucun traitement en particulier, pour rester au plus proche de l'action et de la réalité.

Le cadrage a pour vocation à renforcer la qualité de l'image et son intérêt. Il doit renforcer l'action et valoriser les joueurs. Du plan large au plan serré, le champ des possibilités est important. Pour mettre en avant un joueur ou un élément en premier plan, il est possible de flouter l'arrière-plan.

Elles peuvent être utilisées en pleine page ou en insertion dans le système des **courbes d'échos**. Elles ne peuvent vivre qu'avec les couleurs corporate de l'identité du **Stade de Reims** (cf. p 18).









MAISON DE FOOTBALL

**CENTRE DE VIE RAYMOND KOPA**

53 route de la Neuville 51450 Bétheny  
[www.stade-de-reims.com](http://www.stade-de-reims.com)