



Sherpa 440

Ouverture principale et poches latérales avec zip inversé contrasté en nylon
Poche poitrine contrastée en taslon avec zip inversé en nylon
Biais bas de manches et bas du corps contrastés en taslon
Tire-zip noirs avec détails réfléchitifs
Bas du vêtement avec cordons élastiques de serrage et embouts contrastés
Coupe confortable
Dos légèrement rallongé

Entretien



Composition

70% polyester recyclé - 30% polyester
Doublure polaire : 100% polyester et
empiècements taslon 100% polyamide

Couleurs disponibles



Gris
Carbo/Noir



Beige
Nat/Beige



Army/Arm
yFonce

Un produit engagé



Produits apparentés



SOL'S FURY BW
04041

Tailles disponibles



Tailles	XS	S	M	L	XL	XXL	3XL
A/B	64/52	68/55	69/58	70/61	71/64	72/67	74/70

Emballage

Taille du carton : 60 x 40 x 30 cm

Poids par carton : 9.00 kg



10



1

Personnalisation

- **Broderie** : Technique généralement utilisée pour les personnalisations qui visent un rendu haut de gamme. Cette technique est la plus résistante aux lavages et à l'usage. La broderie peut être appliquée directement sur le produit ou à travers de patches brodés. Elle peut être réalisée avec des effets d'épaisseur (avec mousse) ou par le biais d'écussons qui seront ensuite apposés sur le produit final permettant ainsi des variations de matières.
- **Flex** : C'est la technique de marquage recommandée pour les petites et moyennes séries. Il existe plusieurs aspects : lisse, velours, fluo, pailleté, or et argent. Ce sont des supports vinyles thermocollants découpés et coller par pressage à chaud. Ils sont très bien adaptés à un grand nombre de support et de matières.
- **Transfert** : La technique adaptée à toutes les matières. Elle est recommandée pour la bagagerie, les vêtements lourds, les surfaces difficile d'accès. Il s'agit de transférer par collage à chaud le marquage d'un support papier sur le vêtement. Le marquage par collage amène de la rigidité sur les supports légers au niveau de zone de marquage, néanmoins, le produit garde toutes ses qualités de confort.