



eFoot

eCup FFF Règlement de la compétition

1. Contexte de l'opération

Le challenge national eFoot organisé par la FFF et s'adressant prioritairement au football amateur et ses 2M de licenciés revient sous l'appellation eCup FFF. Il implique les 22 Ligues et les 91 Districts FFF.

Organisé en 4 phases, il offre aux lauréats régionaux la possibilité de participer à la finale qui aura lieu au CNF

- Phase clubs
- Phases départementales organisées par les Districts
- Phases régionales organisées par les Ligues
- Finale nationale organisée par la FFF

Calendrier de l'eCup FFF 2023 :

- 15/11/2022 : envoi de l'information aux ligues et districts
- 15/12/2022 : retour de la fiche d'engagement
- 03/04/2023 : deadline pour identifier les lauréats régionaux
- 28 et 29/04/2023 : finale nationale au CNF de Clairefontaine

2. Titre et challenge – droit de propriété

Titre et challenge

Depuis la mise en place de la fonctionnalité du « cross-play » sur FIFA 23, un seul tournoi est organisé. En effet, le « cross-play » désigne le fait de pouvoir jouer contre des adversaires sur différentes plateformes de même génération, en l'occurrence, ici, la PS5 et la Xbox Series.

Ainsi, un trophée est remis au vainqueur de l'eCup FFF.

Cet objet reste la propriété de la FFF. Il est remis en garde, à l'issue de l'épreuve, au joueur/joueuse gagnant(e). Le vainqueur en fait retour à la Fédération 30 jours avant la finale nationale. En cas de dégradation, la restauration de l'objet d'art est à la charge du joueur/joueuse qui en a la garde.

Droit de propriété de la FFF

Conformément aux dispositions de l'article L333-1 du Code du Sport, la Fédération Française de Football est propriétaire du droit d'exploitation des compétitions qu'elle organise. On entend notamment par droit d'exploitation, sans que cette liste soit limitative, les droits relatifs à la diffusion audiovisuelle des rencontres et ce quel que soit le support (télévision, téléphonie mobile, internet...). Dès lors, aucune exploitation



eFOOT⁺

des rencontres de compétitions officielles ne peut s'effectuer sans le consentement préalable et exprès de la Fédération Française de Football.

3. Organisation

La Ligue du Football Amateur désigne les membres d'un comité de pilotage qui coordonne le déroulement de la compétition (« Comité de pilotage »).

Les Ligues assurent l'organisation de la phase régionale en concertation avec le comité de pilotage. A cette fin, chaque Ligue peut créer un comité de pilotage régional.

Les Districts qui souhaitent organiser une phase départementale coordonnent l'organisation de celle-ci en concertation avec la Ligue dont ils dépendent.

4. Engagements

Ligues

- Pour participer à l'eCup FFF, les Ligues doivent candidater en complétant le formulaire dédié. La date limite du dépôt de candidature est fixée par le Comité de pilotage en date du 15 décembre 2022.
- Après examen de la formule de compétition proposée par chaque Ligue, le Comité de pilotage se prononcera sur la participation de cette dernière à l'eCup FFF et déterminera le nombre de joueurs/joueuses qui pourront être qualifiés par la Ligue afin d'accéder à la finale nationale.

Districts

- Pour participer à l'eCup FFF, les Districts doivent candidater auprès de leur ligue régionale en complétant le formulaire dédié. La date limite du dépôt de candidature est fixée par le Comité de pilotage régional.
- Après examen de la formule de compétition proposée par chaque District, le Comité de pilotage régional se prononcera sur la participation de ce dernier à l'eCup FFF et déterminera le nombre de joueurs/joueuses qui pourront être qualifiés par le district afin d'accéder à l'étape régionale.
- Le District désirant prendre part à l'eCup FFF et dont la Ligue d'appartenance n'organise pas de rassemblement, pourra se rapprocher d'une Ligue voisine participante afin de s'inscrire. Son engagement sera validé par le Comité de pilotage Régional.

Clubs

- **L'eCup FFF est ouverte à tous les licencié(e)s français FFF de la catégorie U14 ou plus** (*Libre, Futsal, Entreprise, Loisir, dirigeant, arbitre, éducateur*), sous réserve de leur acceptation par leur Ligue ou district d'appartenance. Les joueurs/joueuses du top 15 FUT (au moment du lancement de l'eCup FFF), ne pourront prendre part à cette compétition.
- Les clubs désirant prendre part à l'eCup FFF et dont le district d'appartenance n'organise pas de rassemblement, pourront se rapprocher d'un district voisin



eFOOT⁺

participant afin de s'inscrire. Leur engagement sera validé par le Comité de pilotage départemental.

5. Déroulement de la compétition

Elle se dispute en 4 phases :

- Phase clubs
- Phases départementales organisées par les Districts
- Phases régionales organisées par les Ligues
- Finale nationale organisée par la FFF

Chaque phase pourra se dérouler soit en ligne (online) soit en physique (offline). La finale nationale sera jouée en offline, au Centre National du Football à Clairefontaine (78).

Chaque Ligue disposera (au minimum) d'un joueur/joueuse qualifié/e pour la finale nationale.

6. Organisation des phases

Phase clubs

Les clubs ont la possibilité d'organiser une phase club en concertation avec leur District d'appartenance avec un minimum de joueurs requis défini par le District.

Phase départementale

Les Districts ont la possibilité d'organiser une phase départementale en concertation avec leur Ligue d'appartenance avec un minimum de joueurs requis défini par la Ligue.

Une finale départementale sera organisée en présentiel au District selon le format prévisionnel suivant : ¼ finales, ½ finales et finale.

Selon les contraintes et enjeux de chaque District, les matchs pourront être disputés sous un format aller-retour.

Phase régionale

Elle est organisée par chaque ligue engagée, afin de déterminer le(s) joueur(s)/joueuse(s) qui participeront à la finale nationale.

Chaque phase régionale réunit jusqu'à 16 joueurs/joueuses : 1/8^e finales, ¼ finales, ½ finales et finale.

Selon les contraintes et enjeux de chaque Ligue, les matchs pourront être disputés sous un format aller-retour.

Les Ligues doivent prendre toutes les dispositions pour être en mesure de fournir à la FFF, à une date fixée par le Comité de pilotage, le nom du joueur ou de la joueuse participant à la finale nationale.



eFoot⁺

Le nombre de joueurs/joueuses participants est fixé par la Ligue.

Finale nationale

Le déroulé de la finale est donné à titre indicatif, et est susceptible d'être modifié par le Comité de pilotage. Dans ce cas, les participant(e)s seront averti(e)s en amont.

Les huitièmes de finale, les quarts de finale et les demi-finales se joueront en match Aller/Retour avec addition des scores. En cas d'égalité au terme des 2 matchs, un match d'appui avec la règle du but en or sera joué pour déterminer le/la gagnant/gagnante.

La finale se jouera au meilleur des 3 matchs (BO3). Le/La joueur/joueuse remportant 2 matchs est désigné gagnant/gagnante.

L'ensemble des participant(e)s devra jouer avec l'Équipe de France sans modifier l'équipe prévue par le jeu FIFA 22.

La répartition des participant(e)s dans l'arbre de compétition sera faite par tirage au sort.

Dans le cas où un/plusieurs joueur(s)/joueuse(s) seraient absent(e)s le jour de la compétition, l'organisation se réserve le droit de modifier l'arbre à tout moment en procédant à un nouveau tirage afin de permettre un équilibre dans l'arbre de compétition.

7. Mode de jeu

L'eCup FFF se joue exclusivement sur le Jeu FIFA 23 avec console PS5 et Xbox Series en match classique 1 vs 1 lors des phases qualificatives.

Pour participer, chaque joueur devra être en possession du jeu FIFA 23 ainsi qu'un abonnement Playstation Plus pour pouvoir jouer les rencontres en ligne.

- Durée période : 6 minutes
- Vitesse : Normale
- Météo : en soirée (sans neige ni pluie)
- Mode 95 (toutes les statistiques recalibrées au même niveau)
- Assistance puissance passes : Non
- Défense tactique obligatoire
- Tactiques personnalisées autorisées
- Une pause ne peut être mise que si le ballon est sorti de l'aire de jeu ou après une faute.



eFoot⁺

- 3 pauses de 30 secondes par match sont accordées pour chaque joueur. Si cette règle n'est pas respectée, un avertissement pourra être donné au joueur
- Seules sont autorisées les formations préenregistrées dans le jeu (sans aucune modification).

8. Interruption de jeu

Si un match est interrompu intentionnellement par un joueur, ce joueur sera automatiquement disqualifié et verra le match en question perdu par forfait (défaite par trois buts à zéro). Si un match est interrompu par une cause extérieure, telle qu'une erreur de la console de jeu, une perte de courant ou une manette défectueuse, le match sera repris à partir du moment de l'interruption et avec le score en vigueur à cet instant.

Sans entrer en conflit avec les points précédents, les joueurs pourront mettre le jeu en pause pour remplacer un de leurs joueurs, et seulement dans le cas où le ballon est sorti de l'aire de jeu, ou pour donner suite à une faute ou une expulsion.

9. Plateforme d'organisation

Dans le cadre du développement et la structuration de la pratique du eFoot, la FFF offre aux joueurs un accès à la plateforme « Toornament ».

Les instances devront utiliser cette plateforme pour participer à l'eCup FFF.

L'ensemble des joueurs seront invités à s'inscrire sur cette plateforme pour participer à l'eCup FFF.

10. Cas non prévus

Les cas non prévus dans le présent règlement seront tranchés par le Comité de pilotage National.



eFoot⁺

eCup FFF

Droits Marketing

- Propriété des marques de la compétition : la FFF est la propriétaire exclusive de toutes les marques de la compétition, et elle détient le droit exclusif de concevoir tout logo, marque, symbole de et/ou en relation avec la compétition (y compris chacune de ses phases).
- Interdiction d'effectuer du « naming » sur les phases de la compétition : pour garantir la cohérence de l'identité visuelle et de l'ambiance de la compétition les Ligues, Districts et Clubs ne sont pas autorisés à effectuer du « naming » en relation avec la compétition, c'est-à-dire de concevoir des marques (y compris chacune des phases de la compétition).
- Interdiction d'association de marques dont les secteurs d'activités sont similaires ou équivalents : les Ligues, Districts et Clubs ne sont pas autorisés à s'associer avec des marques dont les secteurs d'activités rentreraient en concurrence avec ceux des partenaires FFF (cf. liste ci-dessous). Les Ligues, Districts et Clubs sont cependant autorisés à s'associer à des marques dont les secteurs d'activités ne seraient pas concurrents à ceux des partenaires FFF sur chacune des phases de la compétition. En cas de doute veuillez contacter Marco FERRI, chef de projet déploiement des pratiques de la LFA à l'adresse suivante mferri@fff.fr (01 44 31 75 69)

PARTENAIRES FFF et secteurs d'activité :

- Nike : équipementier/textile
- Betclik : paris sportifs, jeux d'argent et poker
- Crédit Agricole : banques, assurances et immobilier
- Volkswagen : automobile et mobilité
- Orange : télécommunications
- EDF : énergies
- Xbox : consoles et services de jeux vidéo
- Intermarché : réseau de distribution à prédominance alimentaire
- Coca-Cola : boissons sans alcool et eaux
- Pasquier : viennoiseries, pâtisseries, brioches et biscottes
- KFC : restauration de chaînes, fast food et livraison à domicile
- Belin : biscuits apéritifs salés
- Milka : chocolat et confiseries
- Intersport : distribution d'articles de sport
- La Poste : colis, transport de courriers

Cette liste est susceptible d'évoluer en cours de compétition. La FFF s'engage à informer les Ligues, Districts, Clubs de ce changement dans les plus brefs délais le cas échéant.



eFoot⁺

- Communication encadrée via des Kits de Communication FFF : les Ligues, Districts, Clubs s'engagent à utiliser les kits communications et conserver les noms des partenaires lors de leur communication en lien avec la compétition. Ces kits contiennent les visuels officiels de la compétition. Aucune utilisation partielle ou fragmentaire des visuels officiels n'est autorisée.

Sous réserve d'une validation écrite et préalable obtenue de la FFF, les Ligues, Districts et Clubs sont autorisés à associer les marques de leur choix dans la limite des secteurs d'activités évoqués au sein du précédent article. Toute validation se fait auprès de Marco FERRI, chef de projet déploiement des pratiques de la LFA à l'adresse suivante mferri@fff.fr (01 44 31 75 69).