



eFoot

## **eCup F.F.F.** **Règlement de la compétition**

### **1. Contexte de l'opération**

Anciennement connu sous le nom de Draft F.F.F., le challenge national eFoot organisé par la F.F.F. et s'adressant prioritairement au football amateur et ses 2M de licenciés revient sous l'appellation eCup F.F.F. 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 F.F.F. 2022 :

- 24/01/2022 : envoi de l'information aux 13 ligues et 90 districts et lancement de l'eCup F.F.F
- 14 février 2022 : retour de la fiche d'engagement
- 25 avril 2022 : deadline pour lauréat régionaux
- 21 mai 2022 : finale nationale au CNF de Clairefontaine

### **2. Titre et challenge – droit de propriété**

#### Titre et challenge

Deux trophées sont attribués aux vainqueurs de l'eCup F.F.F. (1 pour le vainqueur eCup F.F.F. – Xbox et 1 pour le vainqueur eCup F.F.F. – Playstation)

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.

Des médailles sont offertes aux joueurs/joueuses finalistes.

#### 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<sup>+</sup>

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 F.F.F, 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 14 février 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 F.F.F 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 F.F.F, 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 F.F.F 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 F.F.F et dont la Ligue d'appartenance n'organise pas de rassemblement, pourra se rapprocher d'une Ligue voisine participante afin de s'inscrire. Leur engagement sera validé par le Comité de pilotage Régional.

#### Clubs

- **L'eCup F.F.F est ouverte à tous les licencié(e)s français FFF de + 14 ans** (*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 F.F.F), ne pourront prendre part à cette compétition.



eFoot<sup>+</sup>

- Les clubs désirant prendre part à l'eCup F.F.F et dont le district d'appartenance n'organise pas de rassemblement, pourront se rapprocher d'un district voisin 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 sur chaque console (PlayStation et Xbox)

## 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.

Nombre de joueurs/joueuses participants : fixé 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.

Nombre de joueurs/joueuses participants : fixé par le district

Une finale départementale sera organisée en présentiel au district selon le format prévisionnel suivant : ¼ finales, ½ finales et finale (et pour chaque console).

Possibilité d'organiser les matchs en 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.



eFOOT<sup>+</sup>

Chaque phase régionale réunit au minimum 32 joueurs/joueuses : 1/8<sup>e</sup> finales, ¼ finales, ½ finales et finale (16 joueurs/joueuses sur Playstation et sur Xbox)

Possibilité d'organiser les matchs en 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 ou des joueurs/joueuses qualifié(e)s pour participer à la finale nationale, sur Playstation et sur Xbox.

Nombre de joueurs/joueuses participants : 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.

L'ensemble de la phase de groupe se jouera en un seul match « BO1 » (match unique).

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

La répartition des joueurs dans les poules 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 les poules à tout moment en les fusionnant ou en procédant à un nouveau tirage afin de permettre un équilibre du nombre de participant(e)s entre les poules.

Les joueurs/joueuses seront en principe répartis en 4 poules de 4 joueurs. Cette répartition pourra être adaptée en fonction du nombre réel de participants.

Chaque victoire rapporte 3 points, chaque match nul rapporte 1 point, et chaque défaite 0 point. Le classement se fera selon les critères suivants, dans cet ordre de priorité décroissant :

- a) le plus grand nombre de points obtenus après tous les matches du groupe ;
- b) la différence de buts particulière ;
- c) la différence de buts générale ;
- d) le plus grand nombre de buts marqués.

Sur la base des quatre critères susmentionnés, si deux joueurs ou plus sont ex æquo, leur classement sera déterminé selon les critères suivants, dans cet ordre de priorité décroissant :

- a) le plus grand nombre de points obtenus dans les matches du groupe entre les joueurs/joueuses concernés ;
- b) la différence de buts particulière dans les matches du groupe entre les joueurs/joueuses concernés ;



eFoot<sup>+</sup>

c) le plus grand nombre de buts marqués dans tous les matches du groupe entre les joueurs/joueuses concernés.

Dans le cas où, sur la base des sept critères susmentionnés, deux joueurs ou plus seraient toujours ex æquo, leur classement sera déterminé par tirage au sort.

Le 1er et le 2ème de chaque groupe sont qualifiés pour les ¼ de finale.

Durant la phase finale, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les deux participants disputeront les prolongations en mode « classique ». Enfin en cas d'égalité à la fin des prolongations, les joueurs se départageront par le biais d'une séance de tirs aux buts.

L'ensemble de la phase finale se jouera en deux matches Aller/Retour.

Les 1/4 de finale s'organiseront comme suit :

1er du groupe 1 Vs 2ème du groupe 4 = A

1er du groupe 2 Vs 2ème du groupe 3 = B

1er du groupe 3 Vs 2ème du groupe 2 = C

1er du groupe 4 Vs 2ème du groupe 1 = D

Les 1/2 de finale s'organiseront comme suit :

Vainqueur A Vs Vainqueur B = 1

Vainqueur C Vs Vainqueur D = 2

La finale s'organisera comme suit :

Vainqueur 1 Vs Vainqueur 2

## 7. Mode de jeu

L'eCup F.F.F se joue exclusivement avec le Jeu FIFA 22 avec console PS4 et Xbox en match classique 1 vs 1 lors des phases qualificatives.

Pour participer chaque joueur devra être en possession du jeu FIFA 22 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 90 (toutes les statistiques recalibrées au même niveau)
- Assistance puissance passes : Non



eFoot<sup>+</sup>

- 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. Si cette règle n'est pas respectée, un avertissement pourra être donné au joueur (3 pauses de 30' par match)
- 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 « Leverade » avec un site de gestion de compétition eFoot entièrement personnalisé aux couleurs de l'instance concernée.

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

### **10. L'ensemble des joueurs sera invité à créer un compte sur cette plateforme pour participer à l'eCup F.F.F. Cas non prévus**

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



eFOOT<sup>+</sup>

## eCup F.F.F. Droits Marketing

- Propriété des marques de la compétition : la F.F.F. 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 F.F.F. (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 F.F.F. sur chacune des phases de la compétition. En cas de doute veuillez contacter Sébastien PESSOA, chef de projet déploiement des pratiques de la LFA à l'adresse suivante [spessoa@fff.fr](mailto:spessoa@fff.fr) (01 44 31 76 44)

### PARTENAIRES F.F.F. et secteurs d'activité :

- Nike : équipementier/textile
- Betclic : paris sportifs, hippiques, jeux d'argent et poker
- Crédit Agricole : banques, assurances et immobilier
- Volkswagen : automobile et mobilité
- Orange : télécommunications et consoles de jeux
- EDF : énergies
- 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 F.F.F. s'engage à informer les Ligues, Districts, Clubs de ce changement dans les plus brefs délais le cas échéant.

- Communication encadrée via des Kits de Communication F.F.F. : les Ligues, Districts, Clubs s'engagent à utiliser les kits communications et conserver les noms



eFoot<sup>+</sup>

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 F.F.F, 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 Sébastien PESSOA chef de projet déploiement des pratiques de la LFA à l'adresse suivante [spessoa@fff.fr](mailto:spessoa@fff.fr) (01 44 31 76 44).