

RÈGLEMENT DE LA E-COUCPE DE FRANCE 2023-2024

ARTICLE 1 – CONTEXTE DE L'OPERATION	2
ARTICLE 2 – TITRE ET CHALLENGE - DROIT DE PROPRIETE	2
ARTICLE 3 – ORGANISATION	2
ARTICLE 4 – ENGAGEMENTS.....	3
ARTICLE 5 – DOTATION	3
ARTICLE 6 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION	4
ARTICLE 7 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION	4
ARTICLE 8 – MODE DE JEU	7
ARTICLE 9 – PROCESSUS DE JEU	8
ARTICLE 10 – INTERRUPTION DE JEU.....	8
ARTICLE 11 – PLATEFORME D'ORGANISATION	8
ARTICLE 12 – CAS NON PREVUS	8
ANNEXE N°1 – DROITS MARKETING	9

En bleu, dispositions du District de Football de Loire-Atlantique

ARTICLE 1 – CONTEXTE DE L'OPERATION

La Fédération Française de Football organise une compétition eSport, dénommée eCoupe de France. Ce tournoi s'adresse prioritairement aux licencié(e)s de la FFF, et implique les 22 Ligues comme les 91 Districts FFF.

Cette compétition est organisée sur la simulation de football EA FC 24, propriété de l'éditeur EA Sports. Elle est disputée sur Playstation 5, mais reste ouverte aux consoles Xbox Series pour les phases se déroulant en ligne (format cross-play).

Elle est structurée en 3 phases, réparties de la manière suivante :

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

Calendrier de l'eCoupe de France 2023-2024 :

- 11/12/2023 : annonce de la compétition et ouverture des inscriptions pour les phases départementales
- 07/01/2024 : début des phases départementales
- 25/02/2024 : fin des phases départementales
- 09/03/2024 : début des phases régionales
- 21/04/2024 : fin des phases régionales, date butoir pour désigner les lauréats régionaux
- 24 et 25/05/2024 : finale nationale au CNF de Clairefontaine

ARTICLE 2 – TITRE ET CHALLENGE - DROIT DE PROPRIETE

Titre et challenge :

L'eCoupe de France est constituée d'un seul et même tournoi, donnant lieu à un vainqueur national en fin de compétition. Un trophée est remis à ce vainqueur.

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

ARTICLE 3 – ORGANISATION

La Fédération Française de Football 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.

ARTICLE 4 – ENGAGEMENTS

Ligues

Pour participer à l'eCoupe de France, les Ligues doivent remplir le formulaire dédié et le renvoyer à la Fédération Française de Football. Pour la saison 2023- 2024, la limite du dépôt de ce formulaire est fixée par le Comité de pilotage en date du 8 décembre 2023.

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'eCoupe de France 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'eCoupe de France, les Districts doivent signaler leur intérêt à leur Ligue d'appartenance 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'eCoupe de France 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'eCoupe de France 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.

Joueurs

L'eCoupe de France est ouverte à tous les licencié(e)s FFF nés avant le 01/01/2008 (Libre, Futsal, Entreprise, Loisir, dirigeant, arbitre, éducateur), sous réserve de leur acceptation par leur Ligue ou district d'appartenance.

Les joueurs désirant prendre part à l'eCoupe de France 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.

Les joueurs/joueuses sous contrat avec une structure participant à l'eLigue 1 Uber Eats ne peuvent pas prendre part aux phases départementales et régionales, sauf dérogation accordée par le Comité de pilotage national. Leur participation à la finale nationale est encadrée par l'article 6.

ARTICLE 5 – DOTATION

Dans le cadre de l'eCoupe de France, la Fédération Française de Football associe une dotation financière de 30 000€. Cette somme sera répartie parmi les participants à la finale nationale de l'eCoupe de France, selon des modalités fixées ultérieurement par la Fédération Française de Football et qui feront l'objet d'un engagement spécifique à signer par les 32 participants à la finale nationale.

Des dotations non-financières pourront être ajoutées pour les participants à la finale nationale. Elles feront également l'objet d'un engagement spécifique.

Les Districts et Ligues ont la charge de définir et de distribuer les dotations associées à leurs phases départementales et régionales.

ARTICLE 6 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION

Elle se dispute en 3 phases :

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

Les phases départementales pourront se dérouler soit en ligne (online) soit en physique (offline). A compter des phases régionales, la compétition devra nécessairement se tenir en présentiel (offline). La finale nationale sera jouée en offline, au Centre National du Football à Clairefontaine (78) ou dans tout autre lieu désigné par la Fédération Française de Football.

ARTICLE 7 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION

1. 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.

La finale départementale peut être organisée en présentiel ou en distanciel, selon le choix du District concerné. Si elle se tient en distanciel, elle devra laisser la possibilité aux joueurs détenteurs d'une console Xbox Series de participer avec le format « cross play ». Ces participants pourront ainsi affronter des joueurs utilisant une Playstation 5.

Si la phase départementale se tient en présentiel, elle devra être disputée sur Playstation 5.

Les Districts pourront organiser leur compétition selon le format prévisionnel suivant : $\frac{1}{4}$ finales, $\frac{1}{2}$ finales et finale. Selon les contraintes et enjeux de chaque District, les matchs pourront être disputés sous un format aller-retour.

Au terme de la phase départementale, le District devra être en mesure de désigner les participants qualifiés pour la finale régionale, selon les règles fixées par leur Ligue d'appartenance.

Le déroulé de la phase départementale 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 48 participants seront répartis en 8 poules de 6. Dans le cas où un ou plusieurs Joueur(s) serai(en)t absent(s) le jour de la compétition, l'Organisateur 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 Joueurs entre les Poules.

L'ensemble de la phase de groupes se jouera en match Aller simple.

Chaque victoire rapporte trois (3) points, chaque match nul rapporte un (1) point, et chaque défaite zéro (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 nombre de points particuliers
- c) la différence de buts particulière ;
- d) la différence de buts générale ;

e) le plus grand nombre de buts marqués.

Sur la base des quatre critères susmentionnés, si deux (2) 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 concernés ;
- b) la différence de buts particulière dans les matches du groupe entre les Joueurs concernés ;
- c) le plus grand nombre de buts marqués dans tous les matches du groupe entre les Joueurs 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.

Les joueur/ses classé(s) 1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} de chaque groupe sont qualifiés pour les seizièmes de finale.

L'ensemble de la phase à élimination directe se jouera au meilleur des 3 matchs (BO3). Le/La joueur/joueuse remportant 2 matchs est désigné gagnant/gagnante.

Les Seizièmes de Finale s'organisent comme suit :

1er du groupe 1	vs	4ème du groupe 2	→ Seizième de finale 1
2ème du groupe 3	vs	3ème du groupe 4	→ Seizième de finale 2
1er du groupe 6	vs	4ème du groupe 5	→ Seizième de finale 3
2ème du groupe 8	vs	3ème du groupe 7	→ Seizième de finale 4
1er du groupe 5	vs	4ème du groupe 6	→ Seizième de finale 5
2ème du groupe 7	vs	3ème du groupe 8	→ Seizième de finale 6
1er du groupe 2	vs	4ème du groupe 1	→ Seizième de finale 7
2ème du groupe 4	vs	3ème du groupe 3	→ Seizième de finale 8
2ème du groupe 2	vs	3ème du groupe 1	→ Seizième de finale 9
1er du groupe 7	vs	4ème du groupe 8	→ Seizième de finale 10
2ème du groupe 5	vs	3ème du groupe 6	→ Seizième de finale 11
1er du groupe 4	vs	4ème du groupe 3	→ Seizième de finale 12
1er du groupe 8	vs	4ème du groupe 7	→ Seizième de finale 13
2ème du groupe 1	vs	3ème du groupe 2	→ Seizième de finale 14
1er du groupe 3	vs	4ème du groupe 4	→ Seizième de finale 15
2ème du groupe 6	vs	3ème du groupe 5	→ Seizième de finale 16

Les Huitièmes de Finale s'organisent comme suit :

Seizième de finale 1	vs	Seizième de finale 2	→ Huitième de finale 1
Seizième de finale 3	vs	Seizième de finale 4	→ Huitième de finale 2
Seizième de finale 5	vs	Seizième de finale 6	→ Huitième de finale 3
Seizième de finale 7	vs	Seizième de finale 8	→ Huitième de finale 4
Seizième de finale 9	vs	Seizième de finale 10	→ Huitième de finale 5
Seizième de finale 11	vs	Seizième de finale 12	→ Huitième de finale 6
Seizième de finale 13	vs	Seizième de finale 14	→ Huitième de finale 7
Seizième de finale 15	vs	Seizième de finale 16	→ Huitième de finale 8

Les Quarts de Finale et tours suivants feront l'objet d'un tirage au sort spécifique dont les modalités seront fixées par le Comité de Pilotage.

2. Phase régionale

Elle est organisée par chaque ligue engagée, afin de déterminer le(s) joueur(s)/joueuse(s) qui participeront à la finale nationale. Elle se tient nécessairement en présentiel, dans un lieu défini par la Ligue et respectant les réglementations encadrant l'accueil de public.

Chaque phase régionale réunit jusqu'à 16 joueurs/joueuses : 1/8 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 participer à la finale nationale.

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

La Ligue des Pays de la Loire a fixé à trois qualifiés le District de Loire-Atlantique.

3. Phase nationale

Les 16 joueurs/joueuses vainqueurs des phases régionales seront automatiquement qualifiés pour cette finale nationale.

Ils seront rejoints par 16 joueurs professionnels, participant à l'eLigue 1 Uber Eats. Les 13 clubs de l'eLigue 1 Uber Eats, compétition organisée par la Ligue de Football Professionnel, seront invités à désigner un représentant avant le 30 avril 2024. Les 3 derniers participants seront désignés selon des règles définies par la Ligue de Football Professionnel.

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 32 participants (16 qualifiés lors des phases régionales et 16 représentants de l'eLigue 1 Uber Eats) seront répartis en 8 poules de 4. Un système de têtes de série sera instauré, pour donner lieu à un tirage au sort réalisé le jour de la compétition.

Dans le cas où un ou plusieurs Joueur(s) serai(en)t absent(s) le jour de la compétition, l'Organisateur 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 Joueurs entre les Poules.

L'ensemble de la phase de groupe se jouera en match Aller/Retour avec addition des deux scores afin d'avoir le résultat final de la confrontation.

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

- f) le plus grand nombre de points obtenus après tous les matches du groupe ;
- g) la différence de buts particulière ;
- h) la différence de buts générale ;
- i) le plus grand nombre de buts marqués.

Sur la base des quatre critères susmentionnés, si deux (2) Joueurs ou plus sont ex æquo, leur classement sera déterminé selon les critères suivants, dans cet ordre de priorité décroissant :

- d) le plus grand nombre de points obtenus dans les matches du groupe entre les Joueurs concernés ;
- e) la différence de buts particulière dans les matches du groupe entre les Joueurs concernés ;
- f) le plus grand nombre de buts marqués dans tous les matches du groupe entre les Joueurs 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 Seizièmes de finale.

L'ensemble de la phase finale se jouera au meilleur des 3 matchs (BO3). Le/La joueur/joueuse remportant 2 matchs est désigné gagnant/gagnante.

Les Seizièmes de Finale s'organisent comme suit :

- 1er de la poule 1 vs 2ème de la poule 2 → Seizième de finale 1
- 2ème de la poule 1 vs 1er de la poule 2 → Seizième de finale 2
- 1er de la poule 3 vs 2ème de la poule 4 → Seizième de finale 3
- 2ème de la poule 3 vs 1er de la poule 4 → Seizième de finale 4
- 1er de la poule 5 vs 2ème de la poule 6 → Seizième de finale 5
- 2ème de la poule 5 vs 1er de la poule 6 → Seizième de finale 6
- 1er de la poule 7 vs 2ème de la poule 8 → Seizième de finale 7
- 2ème de la poule 7 vs 1er de la poule 8 → Seizième de finale 8

Les Quarts de Finale s'organisent comme suit :

- Seizième de finale 1 vs Seizième de finale 2 → Quart de finale 1
- Seizième de finale 3 vs Seizième de finale 4 → Quart de finale 2
- Seizième de finale 5 vs Seizième de finale 6 → Quart de finale 3
- Seizième de finale 7 vs Seizième de finale 8 → Quart de finale 4

Les Demi- finales s'organisent comme suit :

- Quart de finale 1 vs Quart de finale 2 → Demi-Finale 1
- Quart de finale 3 vs Quart de finale 4 → Demi-Finale 2

La Finale s'organise comme suit :

Demi-Finale 1 Vs Demi-Finale 2

ARTICLE 8 – MODE DE JEU

L'eCoupe de France se joue exclusivement sur le Jeu EA FC 24 avec console PS5 en match classique 1 vs 1. Seule exception, les phases départementales disputées en distanciel pourront être ouvertes aux consoles Xbox Series, via la fonctionnalité « cross-play ».

Lors de la finale nationale, les représentants des clubs d'eLigue 1 Uber Eats devront jouer avec leur club. Les participants qualifiés lors des finales régionales seront invités à choisir un club présent dans le jeu EA FC 24 issu de leur Ligue d'appartenance, différent des clubs déjà préemptés par les joueurs professionnels. Si aucun club de la Ligue d'appartenance n'est disponible, le Comité de pilotage national déterminera les équipes pouvant être sélectionnées.

- 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.
- 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).

ARTICLE 9 – PROCESSUS DE JEU

En présentiel, les joueurs devront se rendre à l'endroit qui leur est indiqué par l'Organisateur pour disputer le match. A partir de ce moment, ils auront exactement 5 minutes pour configurer leurs commandes, formations et membres de l'équipe en accord avec les règles décrites ci-dessus.

Chaque joueur se doit de vérifier sa manette avant le coup d'envoi.

A la fin de leur match, les joueurs devront lever la main pour appeler un arbitre officiel, qui notera leur score et le rapportera à la table de marques. Les manettes sont fournies par les organisateurs mais le joueur pourra venir avec la sienne. Toutefois, aucune manette modifiée ne sera autorisée. Le joueur doit être familiarisé avec celle-ci. Si le joueur remarque un dysfonctionnement de sa manette, il doit mettre le jeu en pause et en faire part à l'arbitre qui déterminera si celle-ci est effectivement défectueuse. Si la manette est défectueuse elle sera remplacée par une nouvelle manette. Si le joueur ne fait remarquer la dysfonction qu'à la fin du match, le résultat de celui-ci restera néanmoins valide.

ARTICLE 10 – 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).

En présentiel, 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.

ARTICLE 11 – 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'eCoupe de France.

L'ensemble des joueurs seront invités à s'inscrire sur cette plateforme pour participer à l'eCoupe de France.

ARTICLE 12 – CAS NON PREVUS

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

ANNEXE N°1 – 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 rentrent 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 Sébastien PESSOA, chef de projet déploiement des pratiques de la FFF à l'adresse suivante spessoa@fff.fr (01 44 31 76 44).

Partenaires FFF et secteurs d'activité

- Nike : équipementier/textile
- Betclac : paris sportifs, jeux d'argent et poker
- Crédit Agricole : banques, assurances et immobilier
- Uber Eats : livraison à domicile de tous produits
- 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
- Belin : biscuits apéritifs salés
- Milka : chocolat et confiseries
- Intersport : distribution d'articles de sport
- La Poste : colis, transport de courriers
- Konami : jeux vidéo de football
- Arkema : chimie
- Panini : stickers et cartes à collectionner

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.

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

Date d'effet : 18 janvier 2024