

RÈGLEMENT DE L'E-COUPE DE FRANCE 2025-2026

| | |
|---|----|
| 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 | 8 |
| ARTICLE 9 – PROCESSUS DE JEU..... | 8 |
| ARTICLE 10 – INTERRUPTION DE JEU..... | 9 |
| ARTICLE 11 – PLATEFORME D'ORGANISATION | 9 |
| ARTICLE 12 – CAS NON PREVUS | 9 |
| ARTICLE 13 – TENUES RÈGLEMENTAIRES..... | 9 |
| DROITS MARKETING | 10 |
| ANNEXE N°1 – APPLICATION DE L'ARTICLE 13 DU REGLEMENT | 12 |

En bleu, figurent dispositions spécifiques au 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 Sports FC 26, propriété de l'éditeur EA Sports. Elle est disputée sur Playstation 5, mais reste ouverte aux consoles Xbox Series pour la phase départementale se déroulant en ligne (format cross-play).

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

- Phase départementale organisée par les Districts
- Phase régionale organisée par les Ligues
- Finale nationale organisée par la FFF

Calendrier de l'eCoupe de France 2025-2026 :

- 3 décembre 2025 : annonce de la compétition et ouverture des inscriptions pour la phase départementale
- 2 Janvier 2026 : début de la phase départementale
- 28 Février 2026 : fin de la phase départementale
- 1er Mars 2026 : début de la phase régionale
- 30 Avril 2026 : fin des phases régionales, date butoir pour envoi des noms des lauréats régionaux
- 22 et 23 mai 2026 : 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 groupe de pilotage national qui coordonne le déroulement de la compétition (« Groupe de pilotage national »).

Les Ligues assurent l'organisation de la phase régionale en concertation avec le groupe de pilotage national. A cette fin chaque ligue peut créer un groupe 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 2025-2026, la limite du dépôt de ce formulaire est fixée par le groupe de pilotage national.

Après examen de la formule de compétition proposée par chaque Ligue, le groupe 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 groupe de pilotage régional, ou à défaut le référent eFoot de la Ligue.

Après examen de la formule de compétition proposée par chaque District, le groupe de pilotage régional, ou à défaut le référent eFoot de la Ligue, 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. Cet engagement sera soumis à l'accord préalable de son Président et validé par le groupe de pilotage régional, ou à défaut le référent eFoot de la Ligue.

Joueurs

L'eCoupe de France est ouverte à tous les licencié(e)s FFF nés avant le 01/01/2010 (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 soumis à l'accord préalable du Président de son District d'appartenance et validé par le groupe de pilotage régional, ou à défaut le référent eFoot de la Ligue.

Les joueurs/joueuses sous contrat avec une structure participant à l'eLigue 1 Mcdonalds ne peuvent pas prendre part aux phases départementales et régionales, sauf dérogation accordée par le groupe de pilotage national. Leur participation à la finale nationale est encadrée par l'article 6. De même, les joueurs professionnels évoluant dans une ligue majeure du circuit EA SPORTS ne seront pas autorisés à prendre part à cette compétition.

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 selon des modalités fixées

ultérieurement par la Fédération Française de Football et qui feront l'objet d'un engagement spécifique à signer par l'ensemble des participant.e.s à la finale nationale.

En fonction du lieu de la finale de la Coupe de France 2026, le vainqueur du tournoi masculin, ainsi que la vainqueure du tournoi féminin devront se rendre sur place, le samedi 23 mai 2026. La prise en charge des 2 joueurs sera organisée par la FFF.

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

La phase départementale pourra se dérouler soit en ligne (online) soit en physique (offline). À compter de la phase régionale, 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.

Durant toute la compétition, pour être considéré vainqueur d'un duel face à un autre joueur, il convient de remporter 2 matchs (quels que soient les scores des matchs, ils ne s'additionnent pas).

En cas de match nul à la fin du temps réglementaire, il n'y a pas de tirs au but. Les deux joueurs doivent disputer un nouveau match jusqu'à ce qu'un joueur remporte 2 matchs au total.

Ensuite, il faut transmettre une photographie du résultat de chaque match via le groupe « *DISCORD* » dédié ainsi que le nombre de manche(s) gagnée(s) et perdue(s) - ainsi que les

scores de chacun des matchs qui serviront en cas d'éventuel départage des duels, pour le classement général. La photographie devra être de bonne qualité et les identifiants visibles.

➤ **Concernant la phase de groupes (ON-LINE)**

Les 48 participants sont répartis en 16 poules de 3. Dans le cas où un ou plusieurs Joueur(s) seraient 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 joue en match Aller simple.

En cas d'égalité de points, le classement des Joueurs participant à un même groupe est établi de la façon suivante :

- a. Nombre de victoires
- b. Si l'égalité subsiste, classement en fonction du goal average général (différence entre le nombre de buts marqués et le nombre de buts encaissés).
- c. Si l'égalité subsiste, il est tenu compte de la meilleure attaque dans la poule de classement
- d. Si l'égalité subsiste toujours, un tirage au sort départage les joueurs

➤ **Concernant les 16^e de finale (ON-LINE)**

Les 32 qualifiés s'affrontent en match à élimination directe.

Si la phase de groupe ne s'est pas déroulée à 48 joueurs, aura lieu un tour de « *cadrage* », dont les modalités seront définies par la Commission d'Organisation et portés à la connaissance des joueurs concernés.

➤ **Concernant les 8^e de finale (ON-LINE)**

Les 16 qualifiés s'affrontent en match à élimination directe.

➤ **Concernant les Quarts de finale, ½ finales, petite finale et Finale (EN PRÉSENTIEL)**

A titre informatif, la date retenue est celle du mercredi 11 mars 2026 (au siège du District en soirée).

Les 8 qualifiés s'affrontent en match à élimination directe (un tirage au sort sera effectué au début de la soirée) – **La Présence des joueurs concernés est obligatoire (le joueur absent sera éliminé d'office sans avoir disputé de rencontre).**

Une phase secondaire pourra être mise en place pour les éliminés dès les ¼ de finale.

Au terme de la phase départementale, **un champion départemental sera sacré**

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 règlementations encadrant l'accueil de public.

Chaque phase régionale réunit jusqu'à 16 joueurs/joueuses : 1/8finales, 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 groupe 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 le nombre de joueurs qualifiés pour le District de Loire-Atlantique.](#)

3. Phase nationale

Les 15 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 McDonald's. Les 8 clubs de l'eLigue 1 McDonald's, compétition organisée par la Ligue de Football Professionnel, seront invités à désigner leurs représentants avant le 04 mai 2026 en suivant le règlement de l'eLigue 1 McDonalds.

Une 32ème place sera distribuée sous forme de Wild Card. Elle sera définie par un tournoi organisé par un partenaire de la FFF.

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

Les 32 participants (15 qualifiés lors des phases régionales et 16 représentants de l'eLigue 1 McDonalds et 1 Wild Card) seront répartis en 8 poules de 4. Un système de têtes de série sera instauré, et donnera lieu à un tirage au sort. Les résultats de ce tirage seront communiqués sur les réseaux sociaux de la compétition et le discord de la compétition.

Dans le cas où un ou plusieurs Joueur(s) seraient 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 Joueur 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 :

- 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 (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.

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

Chaque match définit obligatoirement un gagnant et un perdant. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, des prolongations (et si besoin des tirs aux buts) sont organisés pour départager les Joueurs.

Les Huitièmes de Finale s'organisent comme suit :

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

Les Quarts de Finale s'organisent comme suit :

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

En parallèle du tournoi masculin, un tournoi féminin se déroulera en suivant la même règlementation que le tournoi masculin.

Le tournoi féminin comptera 8 joueuses réparties dans 2 poules de 4.

Les 2 meilleures joueuses s'affronteront en Demi-finales comme suit :

- 1ère Poule 1 vs 2ème Poule 2 → Demi-Finale 1
- 1ère Poule 2 vs 2ème Poule 1 → Demi-Finale 2

La Finale s'organise comme suit :

Demi-Finale 1 Vs Demi-Finale 2

Pour le tournoi féminin, l'ensemble des rencontres se joueront en score cumulés sur 2 matchs. En cas d'égalité pour les phases finales, les prolongations et si besoin les penalties seront disputés. S'il y a toujours une égalité, un match en but en or sera disputé.

ARTICLE 8 – MODE DE JEU

L'eCoupe de France se joue exclusivement sur le Jeu EA Sports FC 26 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 McDonalds devront jouer avec leur club. Les participants qualifiés lors des finales régionales se verront attribué un club présent dans le jeu EA Sports FC 26 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 groupe 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).

Caméra de jeu :

Les joueurs devront alterner de caméra entre le premier match et le deuxième match. Un tirage au sort sera effectué entre les deux joueurs pour connaître la première caméra à utiliser.

ARTICLE 9 – PROCESSUS DE JEU

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 2 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). 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 defectueuse, 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. Chaque participant devra ensuite rejoindre le tournoi départemental organisé par son District afin de pouvoir accéder aux phases suivantes de la compétition.

ARTICLE 12 – CAS NON PREVUS

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

ARTICLE 13 – TENUES RÈGLEMENTAIRES

Lors des phases départementale et régionale, les Districts et Ligues peuvent édicter des règles encadrant la tenue vestimentaire des participants.

Pour la finale nationale, la Fédération Française de Football fournira une tenue à chaque participant. Celle-ci se constitue d'un tee-shirt. Les autres éléments de la tenue des joueurs doivent être neutres (pas de marque apparente), hormis s'ils sont à l'effigie du club de rattachement du participant.

Les clubs préférant vêtir leurs joueurs des équipements de leur choix doivent informer de cette décision avant le 5 mai 2026 et sous réserve du respect des dispositions prévues en Annexe 1 au présent règlement.

Les clubs n'ayant pas communiqué réglementairement leur décision de porter leur propre équipement sont tenus, pendant tout le déroulement de la compétition, de porter les équipements fournis par la Fédération.

Dans tous les cas, les équipements comportent les mentions des sponsors sous contrat avec la Fédération, dans des conditions définies entre la Fédération et lesdits sponsors.

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 Sébastien PESSOA, chef de projet déploiement des pratiques de la FFF à l'adresse suivante speossoa@fff.fr (01 44 31 76 44) ou Margaux CHABERTIER, apprentie déploiement des pratiques de la FFF à l'adresse suivante mchabertier@fff.fr (06 70 54 41 90)

Partenaires FFF et secteurs d'activité

- Nike : Equipementier et textile
- Crédit Agricole : Banque, paiement, assurance, immobilier, opérations financières
- EDF : Energies
- Orange : Télécommunications
- Uber Eats : Livraison de plats préparés ou de produits du quotidien
- Volkswagen ID : Automobile et mobilité
- Betclic : Paris sportifs, hippiques, jeux d'argent et poker
- Coca-Cola : Boissons sans alcool et eaux
- Intermarché : Réseau de distribution à prédominance alimentaire
- KFC : Restauration de chaînes
- Pasquier : Viennoiseries, brioches et biscuits

- Panini : Stickers et cartes à collectionner
- Intersport : Distribution d'articles de sport
- Konami & EA Sports : Jeux-vidéo
- Mondelez : Biscuits apéritifs salés
- Arkema : Chimie et matériaux
- POINT.P : Matériaux de bricolage
- La Poste : Livraison de courrier/colis

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).

ANNEXE N°1 – APPLICATION DE L'ARTICLE 13 DU REGLEMENT

Les clubs participant à la finale nationale ont jusqu'au mardi 05 mai 2026 pour informer la Fédération de leur souhait de faire porter à leurs joueurs les équipements de leur choix.

En l'absence de réponse dans le délai imparti, le club sera réputé avoir renoncé à cette possibilité et sera tenu, pour la saison en cours, de faire porter à ses joueurs les équipements fournis par la Fédération.

Les clubs faisant porter à leurs joueurs les équipements de leur choix, sous réserve de la validation préalable de la Fédération, devront envoyer des équipements vierges à une société de flocage désignée par la Fédération. Cette société procède à la pose des publicités (les mentions des sponsors sous contrat avec la Fédération, dans des conditions définies entre la Fédération et lesdits sponsors).

La pose de ces publicités est de la responsabilité exclusive de la Fédération.

Dans l'hypothèse où la société de flocage n'aurait pas reçu, les équipements vierges dans les délais impartis, la Fédération fera parvenir au club un jeu d'équipement standard, que les joueurs seront tenus de porter. Le respect de ces délais est de l'entièvre responsabilité des clubs.

Date d'effet : 18 janvier 2025