



eFoot<sup>+</sup>

# GUIDE DE LA PRATIQUE EFOOT

# Sommaire

## 01 Comprendre la pratique eFoot

### 1.1 Introduction à l'eFoot

Définition et chiffres

Part de l'eFoot dans l'écosystème de l'eSport

La place des simulations de football dans le paysage des jeux-vidéos en France

Les joueurs

### 1.2 Les acteurs de l'écosystème eFoot

Les acteurs

Les éditeurs

La pratique

Le potentiel du format 11 contre 11

Les compétitions institutionnelles

Les diffuseurs

## 02 L'ambition de la FFF sur la thématique de l'eFoot

Retour sur 3 saisons riches

Les objectifs fédéraux

## 03 Développer l'eFoot dans les territoires

### 3.1 Structurer une section eFoot

5 Apports et bienfaits

6 Créer une section dans votre club

6 Les pistes de financement de votre section eFoot

### 3.2 Organiser des événements eFoot

7 Guide de l'organisateur : cadre légal

8 Guide de l'organisateur :  
9 préparation & logistique d'un événement

### 3.3 Formuler un message de prévention

12 Définition et chiffres

16 Risques et bonnes pratiques liés à l'eFoot

## 04 De l'eFoot à l'eSport

21 Pratiquer les autres disciplines de l'eSport :  
22 une vraie opportunité

23 Le modèle des clubs professionnels

27 Opportunités de développer une section eSport dans son club

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

44

45

46

47

# 01

## COMPRENDRE LA PRATIQUE EFOOT

# 01.1

COMPRENDRE LA PRATIQUE EFOOT

## INTRODUCTION À L'EFOOT



SOMMAIRE

eFoot<sup>FR</sup>

**L'histoire de l'eFoot est étroitement liée à l'essor de l'eSport.** L'eSport désigne la pratique ou la consommation de jeux vidéo compétitifs. De fait, le terme englobe les joueurs de compétitions eSport comme les spectateurs de ces compétitions.

**L'eFoot est donc l'une des nombreuses disciplines de l'eSport,** caractérisée par la participation à des compétitions sur les jeux vidéos de simulation footballistique, comme FIFA ou Pro Evolution Soccer.

Dans son baromètre de l'année 2020, l'association France eSports recensait près de **15 millions de joueurs d'eSport** (grand public, loisirs, amateurs\*). De plus, 3 français sur 4 considèrent le jeu vidéo comme un loisir pour toute la famille et **96% des 10-17 ans jouent aux jeux vidéo**. Parmi l'ensemble des joueurs d'eSport, environ 20% d'entre eux pratiquent des jeux de simulation sportive, avec en tête de cette catégorie les simulations de football comme:

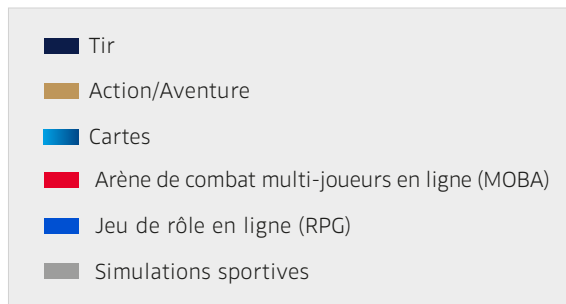
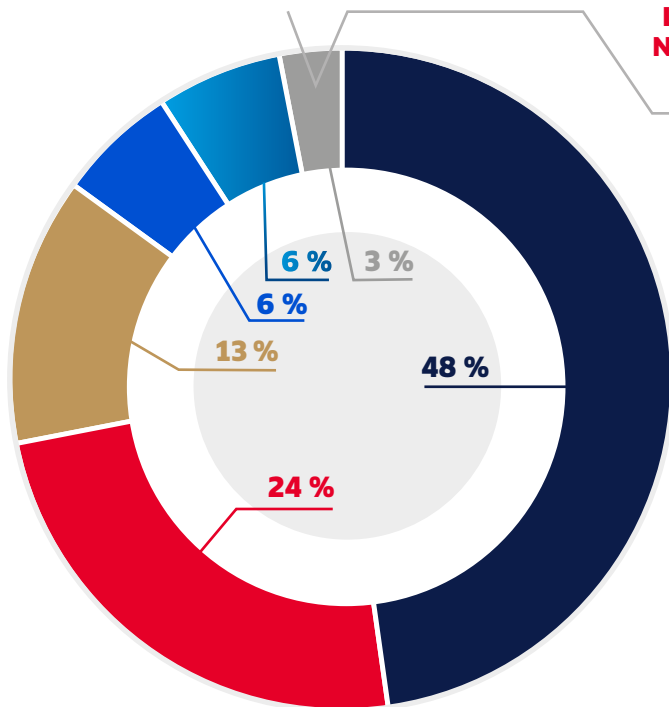
- FIFA: édité par EA Sports
- eFootball Pro Evolution Soccer: édité par Konami

En 2019, **FIFA** était le jeu vidéo le plus vendu sur le territoire français, écoutant près de **1,2 millions d'exemplaires**. Ces chiffres symbolisent le poids grandissant de l'eFoot actuellement, que ce soit dans l'écosystème eSport ou en tant que phénomène culturel à part entière.



# Part de l'eFoot dans l'écosystème de l'eSport

LES SIMULATIONS SPORTIVES ET L'EFOOT NE REPRÉSENTENT QU'UNE TOUTE PETITE PARTIE DE L'ÉCOSYSTÈME ESPORT




Source: Newzoo

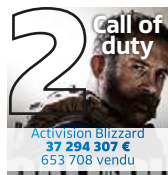
# La place des simulations de football dans le paysage des jeux-vidéos en France

## TOP 20 DES JEUX 2019

TOUTES PLATEFORMES CONFONDUES

MARCHÉ PHYSIQUE EN VALEUR

	4	New Super Mario Bros U Deluxe	Nintendo	22 215 910 €
	5	Luigi's Mansion 3	Nintendo	19 561 342 €
	6	Pokémon Épée	Nintendo	18 144 035 €
	7	Super Mario Party	Nintendo	15 096 293 €
	8	Super Smash Bros. Ultimate	Nintendo	14 512 591 €
	9	The Legend of Zelda: Link's Awakening	Nintendo	13 880 212 €
	10	The Legend of Zelda: Breath of the wild	Nintendo	13 216 857 €
	11	Super Mario Maker 2	Nintendo	13 164 256 €
	12	Pokémon Bouclier	Nintendo	12 130 081 €
	13	Star Wars Jedi: Fallen Order	Electronic Arts	11 903 588 €
	14	Days Gone	Sony Interactive Entertainment	10 311 596 €
	15	FIFA 19	Electronic Arts	9 527 161 €
	16	Right Fit Adventure	Nintendo	8 845 897 €
	17	Red Dead Redemption 2	Take-Two interactive	8 371 717 €
	18	Crash Team Racing Nitro-Fueled	Activision Blizzard	8 162 026 €
	19	Call Of Duty: Black Ops 4	Activision Blizzard	7 469 404 €
	20	Super Mario Odyssey	Nintendo	7 250 004 €



FAIRE LA DIFFÉRENCE ENTRE LE CONSOMMATEUR ET LE PRATIQUANT, PUIS ENTRE LES TYPES DE PRATIQUANTS



## JOUEURS

Pratiquent l'eSport de manière plus ou moins assidue

**JOUEURS  
GRANDS PUBLICS**

**ESPORTIFS**

Loisirs // Amateurs  
// Professionnels



## CONSOMMATEURS

Regardent des compétitions d'eSport en ligne, à la télévision ou en physique

**CONSOMMATEURS  
OCCASIONNELS**

**CONSOMMATEURS  
RÉGULIERS/  
ASSIDUS**



# 01.2

COMPRENDRE LA PRATIQUE EFOOT

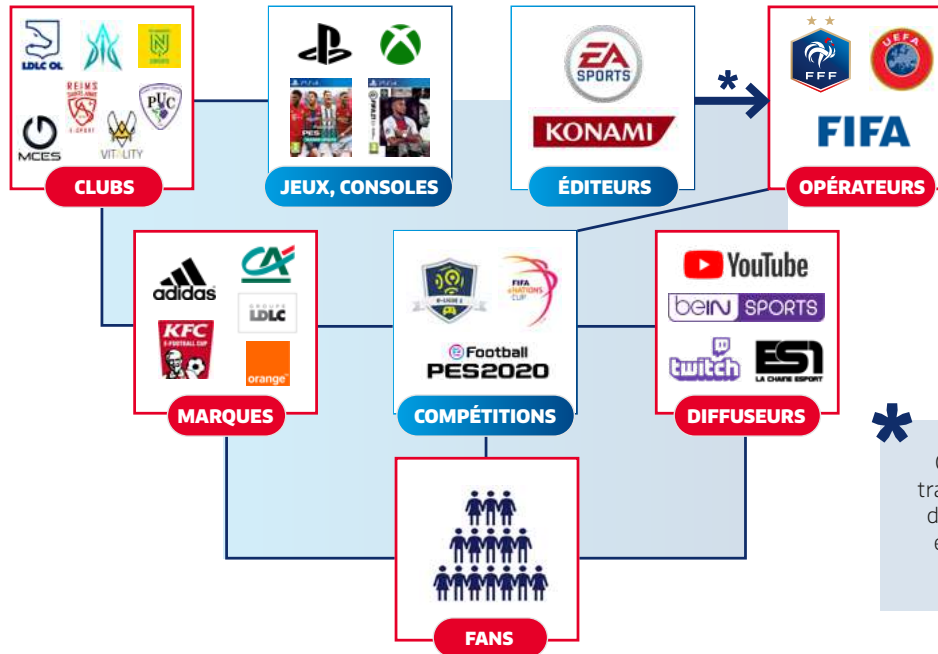
## LES ACTEURS DE L'ÉCOSYSTÈME EFOOT



SOMMAIRE

eFoot<sup>FR</sup>

**PLUSIEURS PARTIES PRENANTES COMPOSENT LE PAYSAGE DE LA PRATIQUE EFOOT.**



Contrairement au sport traditionnel, les opérateurs doivent tenir compte des éditeurs pour organiser leurs compétitions.

## PLUSIEURS PARTIES PRENANTES COMPOSENT LE PAYSAGE DE LA PRATIQUE EFOOT.

### OPÉRATEURS :

#### Instances :

La **FFF** a embrassé les thématiques liées à l'eSport depuis quelques années maintenant. Elle s'est notamment distinguée par la création de son Equipe de France eFoot en 2018. La **LFP** propose de son côté le championnat d'eLigue 1 depuis 5 saisons désormais. À l'échelle étatique, la seule structure reconnue est **France eSports**, qui se donne pour objectif de rassembler les acteurs de sport électronique en France. À l'échelle internationale, les instances comme la **FIFA** ou l'**UEFA** prennent également le virage de l'eSports en organisant parfois des événements ou des compétitions comme la FIFA eWorld Cup ou l'eChampions League.

### CLUBS :

De plus en plus de **clubs professionnels** français ouvrent leur section eSport. Parmi eux, on peut notamment citer le PSG, le LOSC, l'AS Monaco, le FC Nantes ou encore l'Olympique Lyonnais, présent non seulement sur FIFA mais sur d'autres jeux avec la signature d'un partenariat avec le Groupe LDLC, entérinant la création d'un club d'eSports à part entière.

Par ailleurs, des **clubs amateurs** structurent également une section eSports comme au Paris Université Club ou au Bergerac Périgord FC et prennent part à des compétitions d'eFoot.

En prolongement, des **clubs d'eSports** sans lien initial avec le football investissent les compétitions d'eFoot comme Team Vitality, G2 Esports, MCES ou encore Solary. Ces structures se tournent en retour également vers le sport traditionnel, à travers des stages mêlant eSports et sport traditionnel.

### MARQUES :

Elles sont des acteurs indispensables à l'écosystème eSport et eFoot. En effet, les marques sont une source importante de revenus par le biais des partenariats et du sponsoring. Les marques contribuent en effet au développement de l'eSport par leur soutien financier notamment et sponsorisent des événements/compétitions.



## HISTOIRE

Konami est une société japonaise de développement et d'édition de jeux vidéos.

Chaque année depuis 2015, elle publie entre autres une série de jeux vidéo de simulation footballistique.

Le jeu est d'abord appelé International Superstar Soccer Pro, abrégé en ISS Pro. Il est rebaptisé Pro Evolution Soccer en 2001 jusqu'à 2019, avant de prendre le nom d'eFootball Pro Evolution Soccer. En tout, ce sont 26 opus qui ont été proposés au public tous les ans.

En 2021, Konami prend un virage en rebaptisant le jeu «eFootball» et adopte le mode «free to play», c'est-à-dire que le jeu devient gratuit et sujet à mise à jour au fil des saisons. Autrement dit, il n'y aura plus de nouvel opus au début de chaque saison.

## VENTES

En France, Pro Evolution Soccer 5 est le jeu le plus vendu de l'année 2006 avec 1,3 million d'exemplaires écoulés. Pour la deuxième année de suite, Pro Evolution Soccer 6 est également en tête du classement en 2007 avec 1,4 million d'exemplaires vendus à la date de juin 2007. La série PES fait partie des trois franchises de simulation sportive vidéo-ludique les plus vendues de l'histoire.

## PLATEFORMES DU JEU EN 2021

- Ordinateur : PC
- Console: PS4 / PS5 / Xbox One

## MODES DE JEU

### Coup d'Envoi :

jouer des matchs amicaux ou des compétitions type championnat ou coupes.

### Ligue des Masters :

devenir le manager d'un club et participer à toutes les compétitions

### eFootball :

affronter d'autres utilisateurs en ligne dans des matches rapides ou des compétitions

### MyClub :

créer son propre club et recruter des joueurs pour renforcer son club

### Vers une légende :

Incarner un footballeur pour le suivre durant toute sa carrière.

# Les éditeurs



KONAMI



## COMPÉTITIONS ESPORTS

### L'eFootball League :

La compétition se joue sur eFootball Pro Evolution Soccer. Elle est composée d'une ligue accessible à tous les joueurs (eFootball Open), et une autre accessible aux joueurs sous contrat professionnel avec un club (eFootball Pro)

## L'ÉVOLUTION DE PES DANS LE TEMPS



1995

Konami donne naissance à International Superstar Soccer

2001

Konami donne naissance à Pro Evolution Soccer, qui remplacera définitivement ISS en 2003

2006

PES 5 est le jeu vidéo le plus vendu en France

2007

Pour la deuxième année de suite, PES 6 est le jeu vidéo le plus vendu en France

2019

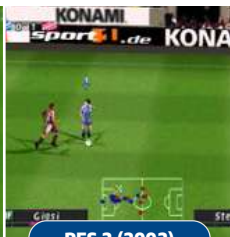
Le jeu est rebaptisé eFootball Pro Evolution Soccer

2021

Le jeu est rebaptisé eFootball et devient «free-to-play»



ISS PRO 1998



PES 2 (2002)



PES 6 (2006)



PES 2015



EFOOTBALL PES 2019



EFOOTBALL 2021



## HISTOIRE

Electronic Arts est une société américaine oeuvrant dans le développement des jeux vidéo.

Elle détient la marque EA Sports, spécialisée dans la production et l'édition de jeux-vidéo sportifs.

Parmi ces jeux, on retrouve FIFA, la simulation footballistique qui paraît tous les ans depuis 1993.

D'abord baptisée FIFA International Soccer, puis FIFA Football entre 2001 et 2005, et enfin FIFA depuis 2005, la série d'EA Sports compte 27 opus publiés annuellement à ce jour.

## VENTES

Les jeux de la série se sont vendus à plus de cent millions d'exemplaires entre la création de la franchise et 2010. Par ailleurs, FIFA est le jeu vidéo le plus vendu en France tous les ans depuis 2015, avec une moyenne de 1,3 millions d'exemplaires vendus chaque année. FIFA est en outre la simulation sportive vidéo-ludique la plus vendue de l'histoire.

## PLATEFORMES DU JEU EN 2021

- Ordinateur : PC
- Consoles : Nintendo Switch / PS4 / PS5 / Xbox One / Xbox Series

## MODES DE JEU

### Mode Carrière :

devenir le manager d'un club et disputer les différentes compétitions de ce club.

### FIFA Ultimate Team (avec matchs en ligne) :

créer son club et recruter les meilleurs joueurs pour renforcer son équipe.

### Saisons (en ligne) :

affronter des adversaires en ligne

### Clubs Pro (en ligne) :

11 contre 11. Créer un joueur Pro et occuper un poste sur le terrain aux côtés de coéquipiers

### Volta :

Créer son joueur et le développer dans un format plus libre dans sa structure, avec la possibilité de gérer son équipe et différents types de matchs proposés, en 3 contre 3, 4 contre 4, ou 5 contre 5...

# Les éditeurs



## COMPÉTITIONS ESPORTS

### FIFA Global Series :

Le circuit voit s'opposer les meilleurs joueurs de chaque continent lors d'une saison régulière, via FUT Champions, puis des playoffs. Les qualifiés s'affrontent ensuite dans une eCoupe du monde.





## L'ÉVOLUTION DE FIFA DANS LE TEMPS



1993

EA Sports donne naissance à FIFA International Soccer

2001

Le jeu est rebaptisé FIFA Football

2005

Le jeu est rebaptisé FIFA et ne changera plus de nom jusqu'à ce jour

2009

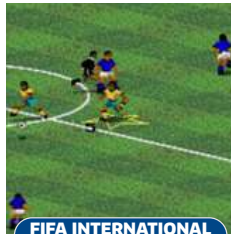
Apparition du mode de jeu Ultimate Team

2014

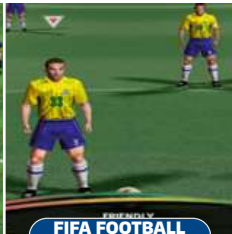
Sortie de FIFA 15, qui sera le jeu le plus vendu de l'histoire de la franchise (18M d'exemplaires dans le monde)

2020

Apparition du mode de jeu Volta qui met en avant des confrontations 5 contre 5



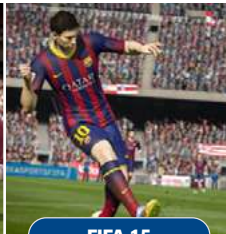
FIFA INTERNATIONAL SOCCER (1993)



FIFA FOOTBALL 2002



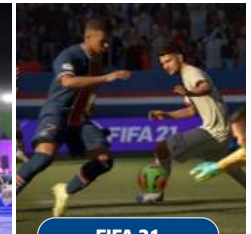
FIFA 08



FIFA 15



FIFA 20



FIFA 21



L'eFoot se pratique en ligne sur **FIFA** ou sur **eFootball Pro Evolution Soccer**. Les consoles de jeux utilisées pour l'eFoot sont la **PlayStation** (Sony), la **Xbox** (Microsoft) ou le **PC**. Les formats des matchs varient selon les compétitions mais sont principalement des rencontres en **1 contre 1, 2 contre 2 ou 11 contre 11**.

# Le potentiel du format 11 contre 11

**LE FORMAT 11 CONTRE 11 EST EN PLEINE EXPANSION DU FAIT NOTAMMENT DE L'ESSOR DE « CLUBS PRO » SUR FIFA. IL EST ÉGALEMENT POSSIBLE DE JOUER EN 11 CONTRE 11 SUR EFOOTBALL PES VIA DES MATCHS AMICAUX EN LIGNE.**



**Ce mode de jeu recrée la dimension collective du match de football traditionnel dans lequel se mêlent tactique, interactions et alchimie entre les coéquipiers.**

Clubs Pro est un mode en ligne de FIFA 21 qui vous permet de créer un joueur Pro, de l'améliorer au fil des matches et d'occuper un poste sur le terrain aux côtés de coéquipiers.

**Vertus du format:**

- Favorise le lien social
- Promeut la dimension collective de l'eSport
- Outil tactique potentiel pour le football traditionnel

# Les compétitions institutionnelles

## FIFA (FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION):

### FIFA eClub World Cup :

Coupe du Monde rassemblant les clubs d'eFoot issus de tous les continents.

### FIFA eNations Cup :

Coupe du Monde rassemblant les nations du football.  
Remportée par l'Equipe de France en 2019.

## UEFA

### eChampions League :

en partenariat avec EA Sports. Les concurrents éligibles sont les joueurs PS4 FUT vérifiés ainsi que les meilleurs joueurs, actuels et anciens, des FIFA Global Series™. Ils disputeront des qualifications en ligne pour faire partie des 32 qualifiés en vue des phases finales de la compétition.

### eEuro :

en partenariat avec Konami. Les fédérations nationales recrutent et sélectionnent leurs joueurs, soit par le biais d'un tournoi, soit en désignant une équipe nationale de football électronique déjà existante. Les sélections s'affrontent ensuite dans une phase de groupes puis une phase finale.

## FFF

### La Draft eFoot :

Organisé en 3 phases, il offre au lauréat l'opportunité d'affronter les meilleurs joueurs français lors du camp de sélection de l'Equipe de France eFoot. *(Phases départementales organisées par les Districts. Phases régionales organisées par les Ligues. Finale nationale organisée par la FFF.)*

## LFP

### eLigue 1 :

réservée aux joueurs professionnels et semi-professionnels.

### eLigue 1 Open :

réservée aux joueurs amateurs de 16 ans et plus. Le vainqueur gagnera des dotations, des expériences avec son club de cœur ainsi que l'opportunité de participer à l'eLigue 1 avec les joueurs professionnels et semi-professionnels.

## LES 3 DIFFUSEURS PHARES DE L'ESPORT



Service de streaming vidéo en direct concentré quasi-exclusivement sur les jeux-vidéos.



Détient l'exclusivité sur des licences comme Call of Duty ou Overwatch. Héberge de nombreuses vidéos gaming post-direct.



Avec sa fonctionnalité « Watch » permettant de diffuser un événement en direct, il concurrence YouTube et surtout Twitch

On observe aussi un intérêt grandissant de la télévision. Celui-ci est corrélé à l'essor de magazines sur l'eSport (BeInSports) ou de chaînes spécialisées dans l'eSport (ES1)



# 02

## L'AMBITION DE LA FFF SUR LA THÉMATIQUE DE L'EFOOT

# Retour sur 3 saisons riches

**DEPUIS 2017, LA FFF A TRAVAILLÉ SUR PLUSIEURS AXES DE DÉVELOPPEMENT DE L'EFOOT, CORRESPONDANT À TROIS NIVEAUX : LE NIVEAU FÉDÉRAL, LE HAUT-NIVEAU ET LE NIVEAU AMATEUR.**

**2017-18**

**FFF**

- Présentation du **Projet Ambition 2020** consacrant la volonté de développer l'eFoot sur le territoire.
- Signature d'un contrat avec l'agence **Uniteam**, spécialisée dans l'Sport.

**HAUT NIVEAU**

**Lancement de l'Equipe de France de eFootball FIFA, composée de 4 joueurs.** Cette annonce fut une 1ère mondiale. Cette création a été suivie d'un camp de sélection FIFA qui s'est tenu à Clairefontaine avec 12 joueurs appelés.



# Retour sur 3 saisons riches

**DEPUIS 2017, LA FFF A TRAVAILLÉ SUR PLUSIEURS AXES DE DÉVELOPPEMENT DE L'EFOOT, CORRESPONDANT À TROIS NIVEAUX : LE NIVEAU FÉDÉRAL, LE HAUT-NIVEAU ET LE NIVEAU AMATEUR.**

## 2018-19

### FFF

Signature d'un contrat marketing avec **EA Sports** (2018-2021)

### HAUT NIVEAU

- Tenue d'un camp de sélection FIFA à Clairefontaine avec 12 joueurs appelés pour **4 sélectionnés**
- 4 matchs internationaux joués cette saison sur FIFA.
- **Victoire de la FIFA eNations Cup : l'Equipe de France eFoot est devenu championne du monde.**





# Retour sur 3 saisons riches

**DEPUIS 2017, LA FFF A TRAVAILLÉ SUR PLUSIEURS AXES DE DÉVELOPPEMENT DE L'EFOOT, CORRESPONDANT À TROIS NIVEAUX : LE NIVEAU FÉDÉRAL, LE HAUT-NIVEAU ET LE NIVEAU AMATEUR.**

2019-20

FFF

Renouvellement des **licences Konami** et **EA Sports**, respectivement développeurs de PES et FIFA, permettant ainsi à la FFF de participer et organiser des compétitions pour ces jeux vidéos.

HAUT  
NIVEAU

- **Tenue d'un camp de sélection FIFA à Clairefontaine avec 16 joueurs appelés pour 6 sélectionnés**
- 6 matchs internationaux joués cette saison sur FIFA.
- Création de **l'Equipe de France PES**, qui terminera **1/2 finaliste** à l'eEuro PES.

AMATEUR

- Lancement de la **DRAFT**, un tournoi qui a mobilisé Districts (14 finales départementales) et Ligues (5 finales régionales) pour terminer sur une finale nationale. L'événement a rassemblé près de 400 licencié(e)s participants.
- Organisation d'un tournoi inter-Ligues pendant le confinement qui a rassemblé près de 4000 participants.



SOMMAIRE

eFoot

# Retour sur 3 saisons riches



2020-21

**HAUT  
NIVEAU**

Participation de l'eFoot de France à l'**UEFA Euro 2020** avec un parcours qui s'est arrêté en demi-finales.

**AMATEUR**

Organisation de la 2<sup>e</sup> édition de la **DRAFT** avec 2000 joueurs, 44 Districts et 12 Ligues mobilisées.



# Les objectifs fédéraux

## HAUT NIVEAU

### Engager la communauté

Favoriser la visibilité de la discipline à travers une communication irriguant les territoires et en proposant des retransmissions (web, télé, etc...) des grands événements eFoot.

### Gagner des titres

Améliorer la performance au haut-niveau et travailler sur la compétitivité des joueurs/équipes représentant l'Equipe de France lors des compétitions internationales d'eFoot.

## AMATEUR

### Déployer la pratique sur le territoire

Le déploiement de l'eFoot sur le territoire passe par l'implication des Ligues, des Districts et des clubs à travers la structuration .

### Accompagner les instances et les clubs

Développement de sections eSport dans les clubs, accompagnement juridique sur l'organisation des tournois, formation de référents eSport au sein des Ligues/Districts.

### Fédérer les initiatives

Ambition notamment de mettre à disposition des Ligues, Districts et clubs une plateforme d'organisation de tournoi similaire à celle actuellement en place par la World Gaming Federation pour la Draft FFF (lien).



# 03

## DÉVELOPPER L'EFOOT DANS LES TERRITOIRES

# 03.1

DÉVELOPPER L'EFOOT DANS LES TERRITOIRES

## STRUCTURER UNE SECTION EFOOT



SOMMAIRE

eFoot<sup>FR</sup>

## LES FRANÇAIS ET LE JEU VIDÉO



Un joueur sur deux considère que le jeu vidéo permet de créer du lien social



**86 %**

des français considèrent le jeu vidéo comme un secteur innovant

**81 %**

des français considèrent que les jeux vidéo sont créés par des artistes

**72 %**

des français considèrent le jeu vidéo comme un loisir pour toute la famille

**61 %**

des français considèrent le jeu vidéo comme une activité positive

Source: Sell, 2020

# Apports et bienfaits

**LE DÉVELOPPEMENT DE L'EFOOT CONSTITUE UNE OPPORTUNITÉ POUR VOTRE CLUB À DIFFÉRENTS NIVEAUX.**



### Une discipline au service du football :

- Cette pratique promeut le football auprès d'un public d'habitues mais aussi d'une nouvelle cible.
- L'eFoot peut se muer en complément tactique grâce au réalisme de ses phases de jeu, pouvant ainsi devenir un outil au service des techniciens du football traditionnel, notamment grâce au mode de jeu 11 contre 11.

### Une discipline disposant de vertus sur le plan social :

- Sur le plan individuel, l'eFoot développe les réflexes, l'acuité visuelle et la stratégie.
- L'eFoot est facteur de lien social et l'a notamment démontré lors des épisodes de confinement durant la crise sanitaire.
- C'est une discipline inclusive: il n'y a pas de « barrières à l'entrée ». En ce sens, l'eFoot dispose d'une dimension intergénérationnelle et handi-accueillante.



SOMMAIRE

# Créer une section dans votre club

## LES BESOINS FONDAMENTAUX

<p><b>QUELLE OFFRE DE PRATIQUE ?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Choisir le <b>support</b> (PS5, Xbox, PC...)</li> <li>• Choisir le <b>jeu</b> (FIFA, PES eFootball)</li> <li>• Choisir le/les <b>mode(s) de jeu(x)</b> : (1 contre 1, 2 contre 2, 11 contre 11)</li> </ul>
<p><b>QUEL PUBLIC CIBLE ?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Licenciés du club</b> uniquement ?</li> <li>• Cibler des <b>catégories</b> d'âge en particulier ?</li> <li>• Attirer de nouveaux <b>licenciés</b> loisir ?</li> </ul>
<p><b>QUELLE ORGANISATION INTERNE ? *</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nommer un <b>réfèrent eSports</b> : rend compte de la vie de la section auprès du club</li> <li>• Nommer un <b>éducateur eSports</b> : gère les séances d'entraînement</li> <li>• Penser l'<b>imbrication</b> de la section eSports dans l'organisation interne du club</li> <li>• Rendre l'activité physique obligatoire en parallèle de la pratique eSports ?</li> </ul>
<p><b>QUEL CALENDRIER POUR L'ACTIVITÉ ?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Créneaux <b>d'entraînement</b></li> <li>• Modules de <b>sensibilisation</b> (sécurité/prévention de l'eSports)</li> <li>• Organisation d'<b>événements/compétitions</b></li> </ul>
<p><b>QUELS BESOINS EN MATÉRIEL ?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Local/Espace de jeu</b> pour la pratique</li> <li>• <b>Console</b> (PS5, Xbox, PC) + abonnement en ligne</li> <li>• <b>Jeux</b> (FIFA, PES eFootball)</li> <li>• <b>Ecran</b></li> <li>• <b>Connexion</b> Internet, WiFi</li> </ul>

\* La section eSports est-elle accessible pour tous les licenciés ? Auquel cas un licencié pourrait appartenir à une équipe du club ainsi qu'à la section eSports.  
 La section eSports n'est-elle accessible qu'à des licenciés loisirs qui ne pratiquent pas le football traditionnel au sein du club ?  
 Les éducateurs des catégories d'équipes du club ont-ils libre accès à l'espace eSports pour leurs besoins tactiques ?

# Les pistes de financement de votre section eFoot



## SUBVENTIONS PUBLIQUES



Déposer un dossier de subvention auprès de collectivités locales, à l'image des associations sportives traditionnelles (municipalité, département, région)

## SPONSORING



Rechercher des sponsors en élaborant un dossier de sponsoring pour démarcher des partenaires et obtenir un financement de leurs part en échange de visibilité.

## ORGANISATION DE TOURNOIS EN LAN



Organiser un tournoi eSport en physique avec un tarif d'inscription pour chaque équipe/joueur

## COTISATIONS



Collecter les cotisations des adhérents au club



# 03.2

DÉVELOPPER L'EFOOT DANS LES TERRITOIRES

## ORGANISER DES ÉVÉNEMENTS EFOOT



SOMMAIRE

eFoot<sup>FR</sup>

# Guide de l'organisateur : cadre légal

**AVANT DE SE LANCER DANS L'ORGANISATION D'UNE COMPÉTITION D'EFOOTBALL, À L'ÉCHELLE DE LA LIGUE, DU DISTRICT OU DU CLUB, IL EST NÉCESSAIRE DE CONNAÎTRE LE CADRE LÉGAL RELATIF À CE GENRE D'ÉVÉNEMENTS.**



## OBLIGATIONS

L'inscription aux compétitions en ligne **doit être gratuite** (ouverte sans obligation d'abonnement ou de frais) ;

**L'événement doit être déclaré** auprès du ministère de l'intérieur **via ce formulaire** au minimum 30 jours avant son ouverture ;

L'accès aux compétitions de jeux vidéo avec récompenses monétaires est interdit aux mineurs de moins de 12 ans ;

**Contactez les éditeurs** des jeux des tournois et/ou animations. En effet l'achat d'une licence de jeu n'implique pas de droit d'utilisation publique ou commerciale. Vous devez suivre les recommandations des éditeurs concernés et obtenir leurs accords ;

**Respecter la norme PEGI** (l'âge minimum pour jouer à un jeu) de chaque jeu dans le cadre de votre politique d'accès à la compétition pour les mineurs ;

Demander **une autorisation parentale** dans la cas d'une participation d'un mineur sur un tournoi récompensé ;

**Assurer la sécurité** des personnes et du matériel lors de l'événement.

## RECOMMANDATIONS

**Rester cohérent** sur les règlements de vos tournois, les plannings, les gains et/ou dotations. Il est très fortement déconseillé de modifier le règlement après l'ouverture des inscriptions, ou pendant l'événement. Aussi il convient de **s'assurer de l'intégrité** des formats de tournois ;

**Être à l'écoute** des communautés de joueurs. Le **respect** d'une communauté facilite son soutien dans la communication de vos événements ;

Jouer au mieux la carte de **l'inclusion pour tous et toutes** ;

**Contactez vos mairies et les collectivités locales**, elle ont certainement la possibilité de vous aider : accessibilité à des lieux, des outils de communication, au réseau institutionnel, à des soutiens financiers, mobiliers, ou des ressources humaines ;

**Anticiper** les problèmes techniques avec des scénarios et des solutions à déployer en cas de gestion de crise ;

Adopter une **communication transparente**.

**Pour plus d'informations, cliquer ici**

**Décret relatif à l'organisation de jeux vidéos**

# Guide de l'organisateur : préparation & logistique d'un évènement



## A. TROUVER DES FINANCEMENTS

- Fixer un prix d'entrée à la compétition (pour les événements physiques uniquement)
- Solliciter des subventions publiques et/ou privées (sponsoring)

## C. UNE COMMUNICATION EFFICACE

- Utiliser les réseaux sociaux, la presse locale, les sites spécialisés

## B. UNE LOGISTIQUE BIEN PRÉPARÉE EN AMONT

- Quel(s) jeu(x) pour quel(s) public(s) ?
- Définir le règlement, l'arbitrage et le code de conduite
- S'assurer de la sécurité des lieux et des personnes
- Renseignements sur le lieu et les facilités d'accessibilité (hébergement, plan, etc.) ;
- Fournir le matériel nécessaire à l'organisation (consoles, manettes..)
- Garantir l'accès à Internet

# 03.3

DÉVELOPPER L'EFOOT DANS LES TERRITOIRES

## FORMULER UN MESSAGE DE PRÉVENTION



SOMMAIRE

eFoot<sup>FR</sup>

**S'ENGAGER DANS L'ORGANISATION D'UN ÉVÉNEMENT D'ESPORT IMPLIQUE UNE RESPONSABILITÉ DE PRÉVENTION FACE AUX RISQUES DE CONDUITE ADDICTIVE LIÉS À UNE SURCONSOMMATION DE JEUX VIDÉOS.**

## Exemples d'actions de prévention :

- Rédaction d'un guide de sensibilisation destiné aux joueurs, relatif aux risques d'une surconsommation de jeux vidéo.
- Rédaction d'un guide d'information sur l'eSport destiné aux parents, leur permettant de mieux comprendre la spécificité de cette pratique.
- Organisation de séances de « coaching » d'aide à la gestion des émotions, utiles dans la pratique de l'eSport et dans la vie de tous les jours.



# Risques et bonnes pratiques liés à l'efoot

## 1 LA SÉDENTARITÉ



RISQUES IDENTIFIÉS



SOLUTIONS IDENTIFIÉES

### INACTIVITÉ

Prise de poids, prise de masse grasse, perte de force, perte d'énergie, perte d'endurance, augmentation de la Pression artérielle, troubles du rythme cardiaque

Pratiquer le football

### TROUBLES HYGIÉNO-DIÉTÉTIQUES

Prise de poids, prise de masse grasse, diabète, hausse du taux de cholestérol

Avis diététique pour assurer une bonne hydratation et un bon apport qualitatif et quantitatif des éléments nutritionnels (protides, glucides, lipides, minéraux et vitamines)

# Risques et bonnes pratiques liés à l'efoot

## 2 LA DÉPENDANCE



### RISQUES IDENTIFIÉS

#### PHYSIQUE

Douleurs musculaires, maux de tête, syndrome de manque

#### TROUBLES DU COMPORTEMENT

Repli sur soi, refus de dialogue, agressivité, violence verbale et non verbale, trouble de la concentration, trouble de mémorisation, trouble de l'attention, anxiété, dépression

#### TROUBLES DE LA CONDUITE ALIMENTAIRE

Grignotage, anorexie (refus alimentaire), boulimie (besoin important de nourriture)

#### TROUBLES DU SOMMEIL

Difficulté à s'endormir, sommeil haché avec nombreux réveils, sommeil non récupérateur, jet lag avec rythme du sommeil modifié

#### DÉSOCIALISATION

Repli sur soi, absence de besoin de contact social



### SOLUTIONS IDENTIFIÉES



Renforcement musculaire spécifique



Un des signes majeurs de trouble psychologique nécessitant une analyse psychologique. Travail de la mémoire, de la concentration (jeux de société, lecture)



Un des signes majeurs de trouble psychologique nécessitant une analyse psychologique. Routine de repas avec prise de repas en groupe



Analyse du sommeil, routine d'endormissement



Groupe de paroles, entraînement en équipes

# Risques et bonnes pratiques liés à l'efoot

## 3 LES PROBLEMES MUSCULO-SQUELETTIQUES



RISQUES IDENTIFIÉS



SOLUTIONS IDENTIFIÉES

### CERVICALGIES

Douleur du cou, contractures musculaires, maux de tête, diminution de la mobilité



Correction du mouvement et de la posture de la nuque avec kinésithérapeute et ergothérapeute

### LOMBALGIES

Douleur du dos, contractures musculaires, diminution de la mobilité



Correction du mouvement et de la posture de la nuque avec kinésithérapeute et ergothérapeute

### FAIBLESSE MUSCULAIRE

Douleurs musculaires avec fonte des muscles



Renforcement musculaire spécifique



# Risques et bonnes pratiques liés à l'efoot

3

## LES PROBLEMES MUSCULO-SQUELETTIQUES



RISQUES IDENTIFIÉS



SOLUTIONS IDENTIFIÉES

### TROUBLES POSTURAUX

Douleur des articulations, douleurs musculaires

Correction du mouvement, gainage, souplesse du corps

### TENDINOPATHIE

Inflammation du pouce et du poignet avec douleur, gonflement, diminution de la mobilité de l'articulation

Lutte contre la technopathie (pathologie liée au geste), correction du mouvement, de la prise en main de la manette jusqu'à l'utilisation d'orthèse

### PATHOLOGIE DES NERFS

Syndrome du canal carpien avec douleur du poignet et de la main, troubles de la sensibilité et troubles de la motricité

Avis médical spécialisé pouvant aller jusqu'à la chirurgie

# Risques et bonnes pratiques liés à l'efoot

## 4 LES TROUBLES DES ORGANES



RISQUES IDENTIFIÉS



SOLUTIONS IDENTIFIÉES

### TROUBLES DE LA VUE

Diminution de la vision



Avis d'un ophtalmologue pour port de lunettes

### TROUBLES DE L'AUDITION

Diminution de l'audition avec les casques



Avis d'un ORL pour adaptation de casque

# Risques et bonnes pratiques liés à l'efoot

## 5 LE DOPAGE



RISQUES IDENTIFIÉS



SOLUTIONS IDENTIFIÉES

### PRISE DE PRODUITS DOPANTS

Prise de psychostimulants (amphétamines, d'alcool, de caféine...)

Aide médicale contre l'addiction

### CONDUITES ADDICTIVES

Prise de cocaïne, de tabac, d'alcool, de café pour la stimulation ou de cannabis, alcool pour la détente après le jeu

Aide médicale contre l'addiction

# 04

## DE L'EFOOT À L'ESPORT



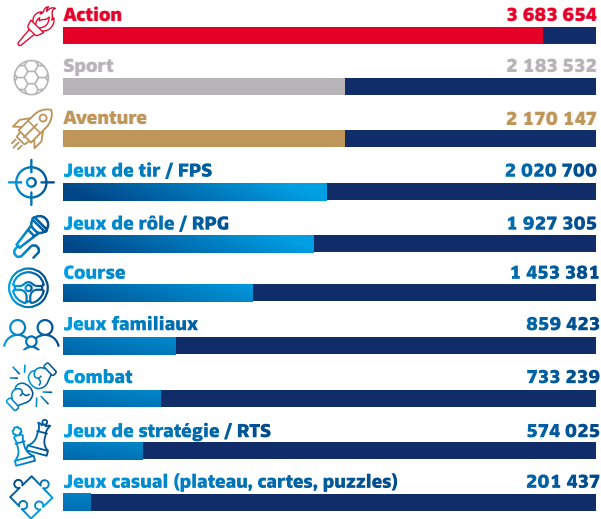
SOMMAIRE

eFoot<sup>TV</sup>

## TOP 10 DES JEUX 2019

### DES GENRES DE JEUX ACHETÉS EN 2019

MARCHÉ PHYSIQUE EN VOLUME



# Pratiquer les autres disciplines de l'eSport : une vraie opportunité

- Comme l'indique le graphique ci-contre, les simulations de sport ne représentent qu'une petite partie des disciplines de l'eSports.
- Il est donc pertinent qu'une section eFoot se diversifie pour devenir une section eSports à part entière.

**Opportunité principale :**  
**Toucher un autre public**  
**que celui des amateurs de football**

**NOUVELLE AUDIENCE**

# Le modèle des clubs professionnels

**DE GRANDS CLUBS FRANÇAIS ONT PRIS LE VIRAGE DE L'ESPORT EN MONTANT DES SECTIONS NE SE LIMITANT PAS À L'EFOOT :**



**PSG**

Le PSG eSports évolue sur FIFA mais également League of Legends, Brawl Stars ou encore Rocket League.

**FC NANTES**

Nantes eSports est représenté sur FIFA, Football Manager, Fortnite et League of Legends.

**OLYMPIQUE LYONNAIS**

L'OL s'est associé à LDLC pour sa section e-sportive qui est alignée sur FIFA, NBA2K, Counter-Strike, Fortnite et League of Legends.

**À l'inverse, des clubs professionnels d'eSport ont intégré l'eFoot parmi leurs disciplines comme Vitality, MCES ou Solary. Figurant parmi les meilleurs clubs professionnels en France, ces structures ont toutes des joueurs qui les représentent sur les compétitions d'eFoot (FIFA).**

# Opportunités de développer une section eSport dans son club

## PROPOSER UNE OFFRE DE PRATIQUE INNOVANTE DANS LE BUT DE :

- Capturer de nouveaux licenciés
- Fidéliser les licenciés
- Promouvoir le lien social et lutter contre la sédentarité

## GÉNÉRER DES RESSOURCES SUPPLÉMENTAIRES

- Développer des revenus additionnels pour le club (organisation d'événements, de tournois eSport)
- Attirer de nouveaux sponsors à travers le dynamisme du club en matière d'eSport

## DÉVELOPPER UNE COMMUNICATION INNOVANTE AU SEIN DU CLUB

- Prendre part à des compétitions d'eSport en externe
- Utiliser des canaux de communication novateurs comme une chaîne Twitch
- Communiquer en faisant le lien entre l'activité traditionnelle et eSport du club.



eFoot<sup>+</sup>

**CONTACT**

[mferri@fff.fr](mailto:mferri@fff.fr)  
tél 01-44-31-75-69