



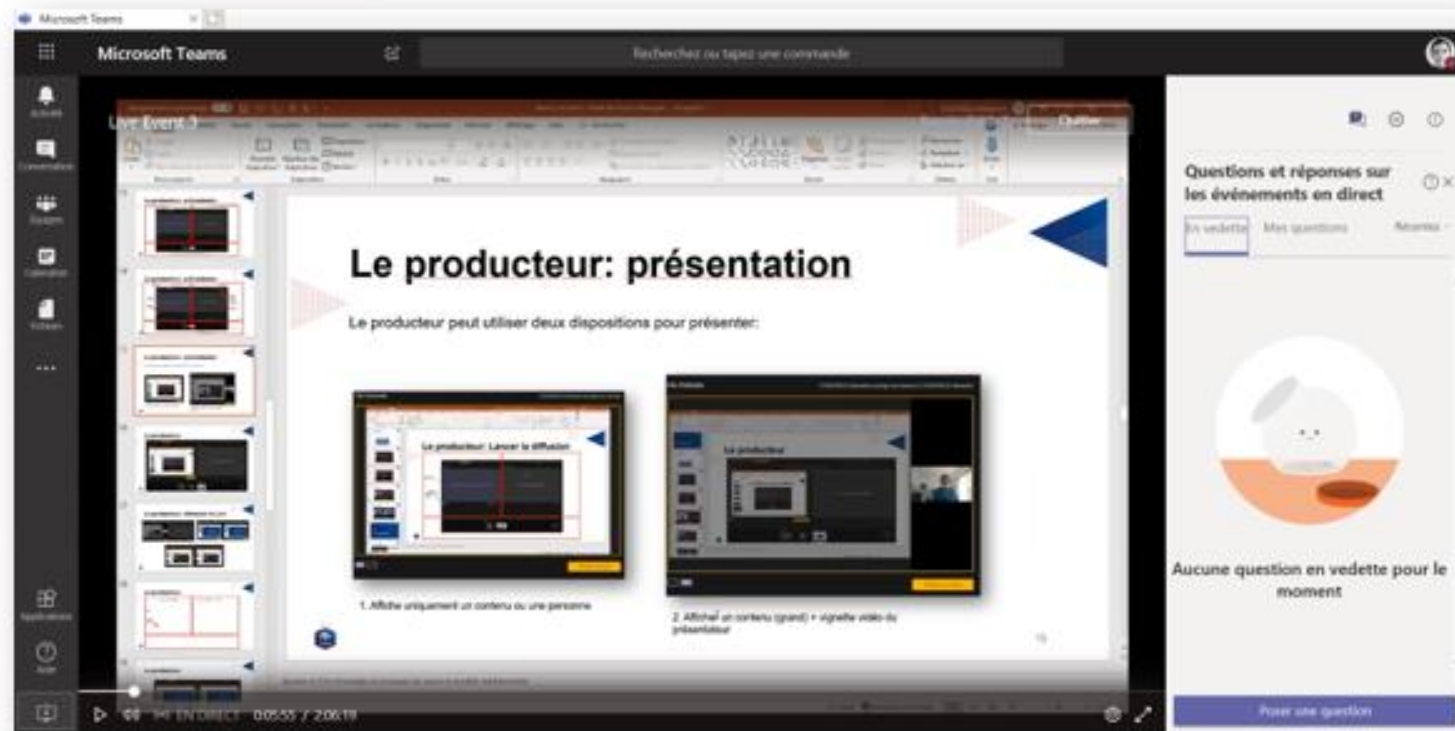
JEUDI
17
DEC.

WEBINAIRE DEVELOPPER L'EFOOT DANS SON CLUB

De 17h à 18h

Poser des questions pendant le webinaire

Quel que soit le support utilisé (ordinateur, tablette, téléphone), il est possible de poser des questions en cliquant sur l'icône:



SOMMAIRE.

01

L'eSport en France.

02

L'eFoot en France
Et à la F.F.F.

03

l'eSport au sein de son club.



Intervenants.



Bertrand Perrin
Level 256



Brian Savary
Sélectionneur eFoot de France



Sébastien Pessoa
Développement des pratiques F.F.F.



Charles-Henri Bernardi
Directeur PUC

Contexte et enjeux.

Sébastien Pessoa

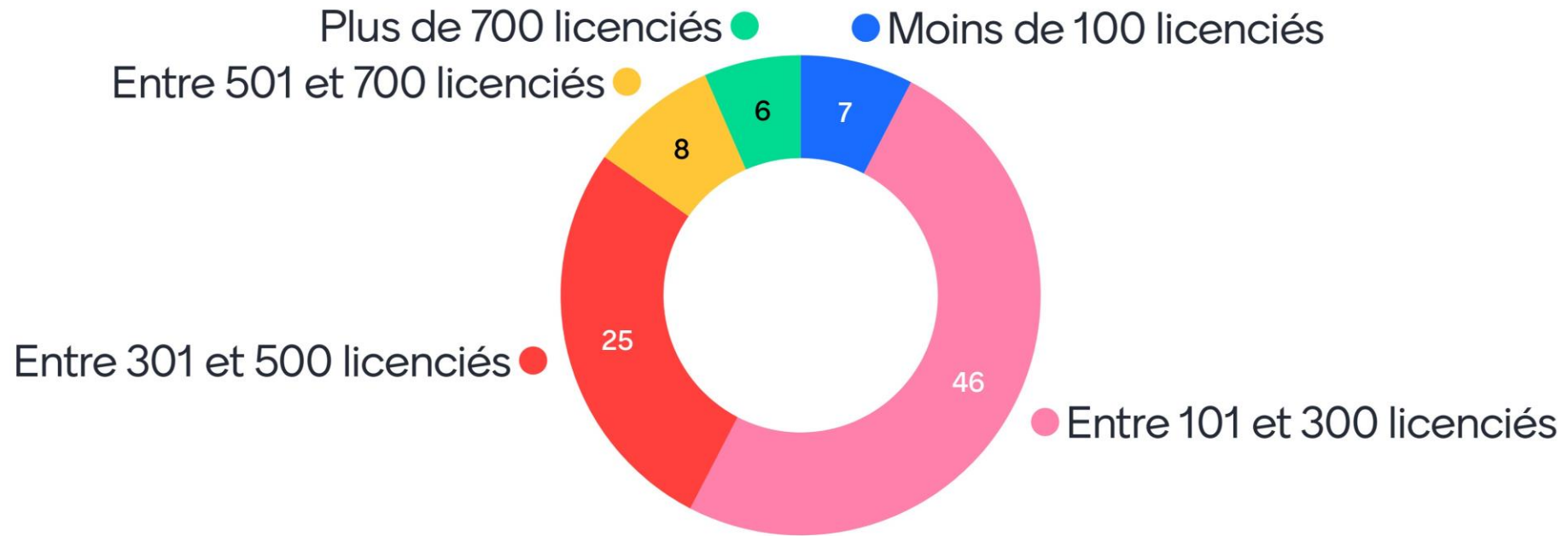
Développement des pratiques @ F.F.F.



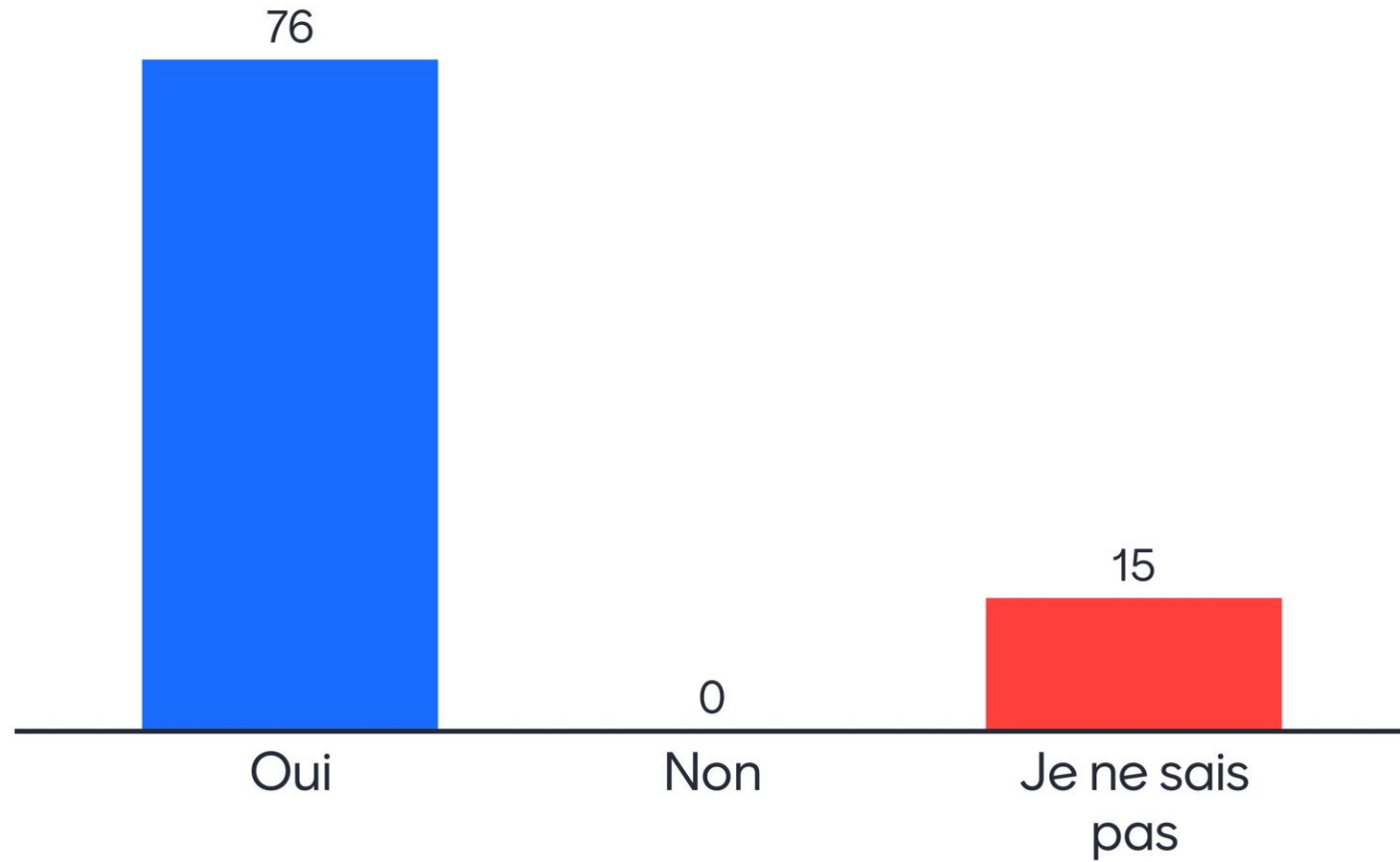
eFoot

Participez maintenant en vous
connectant avec votre téléphone sur
www.menti.com

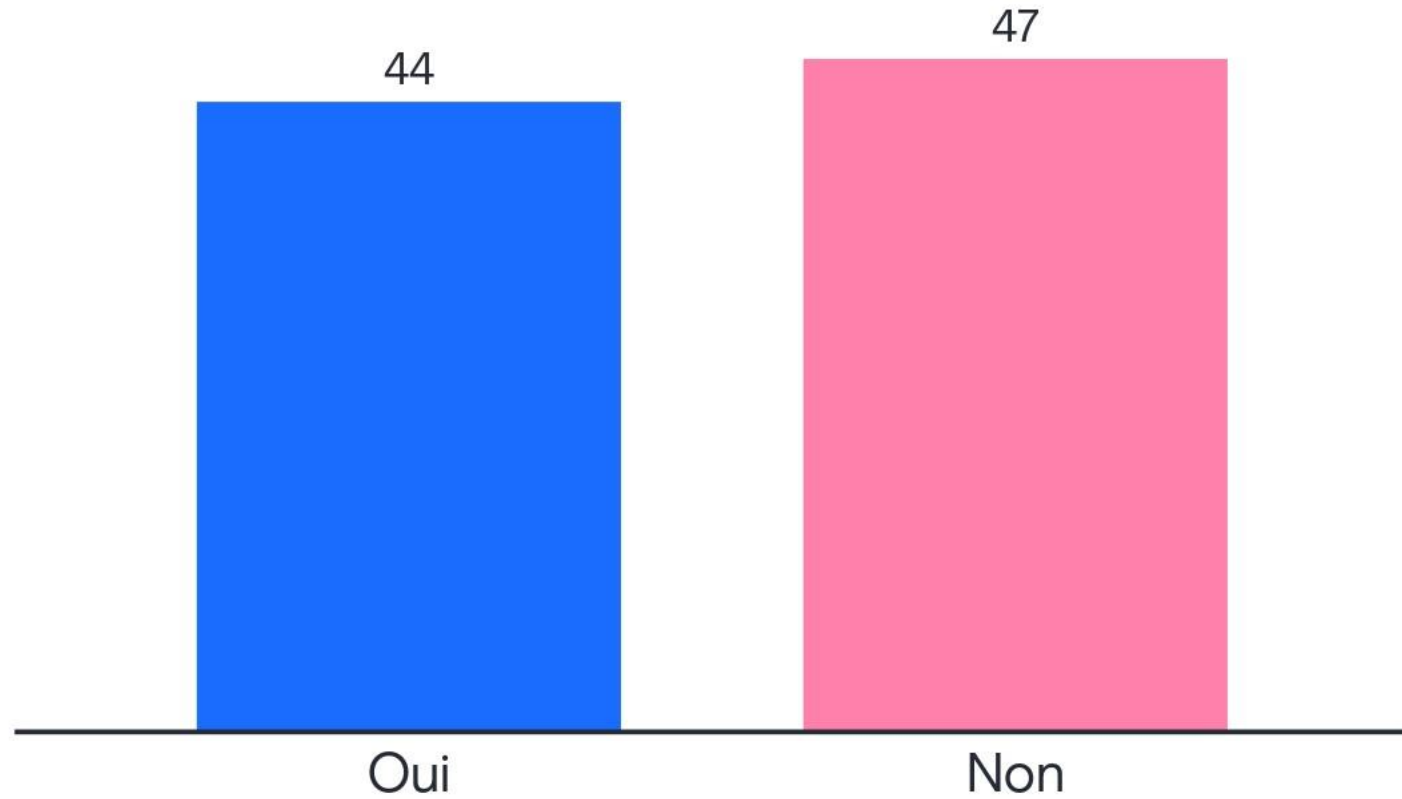
Quelle est la taille du club dont vous faites partie ?



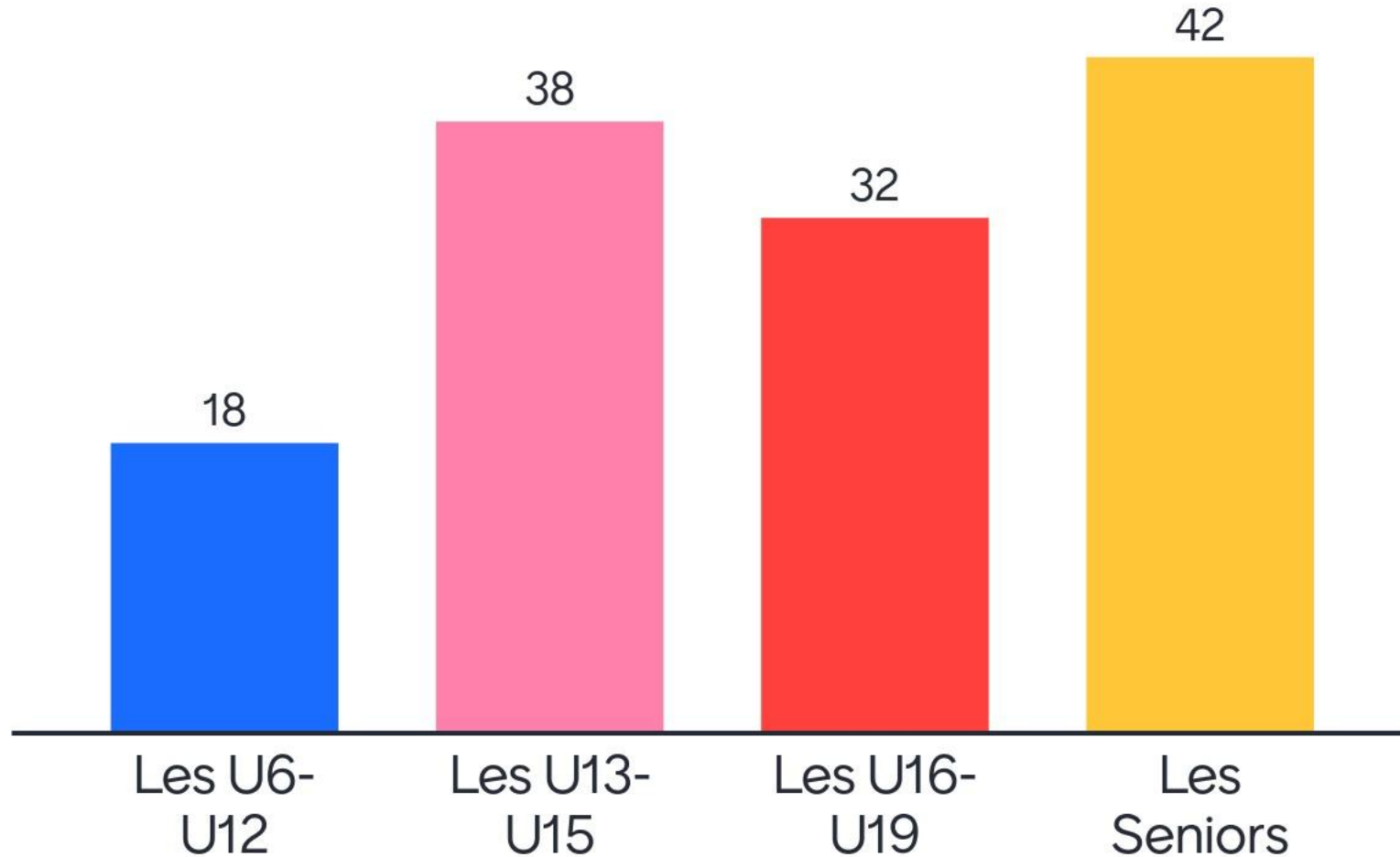
Pensez-vous que l'e-foot est une opportunité pour dynamiser votre club ?



Avez-vous déjà organisé des rencontres efoot dans votre club ?



Si oui, pour quelle(s) catégorie(s) ?



01

l'eSport en France.

Bertrand Perrin

Directeur du level 256

&CO LEVEL 256

Level 256

PARIS&CO

QU'EST-CE QUE LEVEL 256 ?

Level 256 est la plateforme d'innovation, lancée par Paris&Co, entièrement dédiée à l'esport. Elle réunit l'ensemble des acteurs de l'esport autour des enjeux d'innovation et de développement de la filière avec pour objectif de :

- Soutenir et faire émerger les projets innovants les plus prometteurs
- Informer, accompagner et développer l'esport amateur et professionnel
- Animer la Maison parisienne de l'Esport qui réunit tous les acteurs du secteur

Level 256 est ainsi un lieu d'échange privilégié pour aborder tous les sujets de l'esport.



LA MAISON DE L'ESPORT

Au sein d'un bâtiment de 7 500m², **2 000m²** dédiés à la plateforme **Level 256** et à l'écosystème esport :

- › Immeuble indépendant et sécurisé, 24/7J
- › 1 salle événementielle/arena esport d'une capacité de 60/100 personnes selon la configuration
- › 1 salle de pratique équipée de 20 PC et 26 consoles
- › 1 espace professionnel de boot camp (7 PC)
- › Un open space de 350m² dédié à l'incubation d'entrepreneurs et au co-working
- › Des plateaux de production
- › **12** salles de réunion
- › Espaces de détente
- › **1** terrasse ouverte

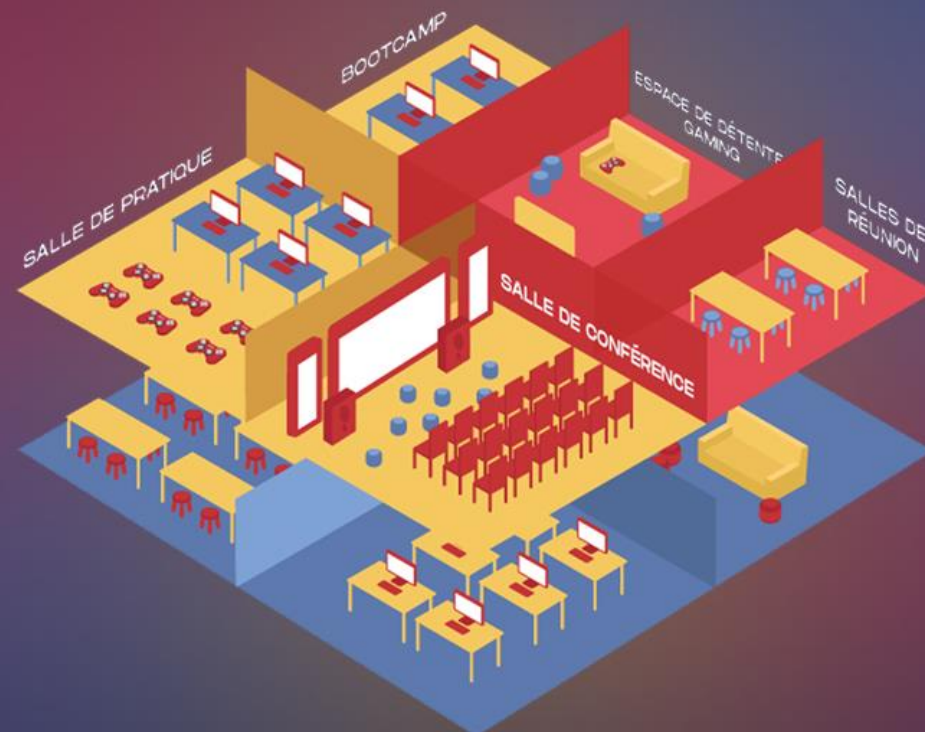
Les espaces sont accessibles pour les partenaires

(*sous conditions)

&CO LEVEL 256

LA MAISON DE L'ESPORT

UN LIEU UNIQUE AU MONDE



Je réserve un créneau





LEVEL 256





LEVEL 256



&CO LEVEL 256

Comprendre l'esport

PARIS&CO

PREMIÈRE CONFUSION

Avec les **jeux de simulations sportives** :

L'esport est perçu comme un « genre » vidéoludique



SECONDE CONFUSION

Avec les « **exergames** »

sur consoles à détection de mouvement :

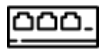
L'esport est associé à une « plateforme » de jeu



Qu'est-ce-que l'esport ?

L'esport désigne l'ensemble des pratiques permettant à des joueurs de confronter leur niveau par l'intermédiaire d'un support électronique, et essentiellement le jeu vidéo

Comment ?



LAN



IRL



Online



Solo



Diffusion
online / TV



En équipe

Quels devices ?



PC



Smartphones /
tablettes



Consoles

Quels jeux ?



Jeux de
courses



Simulations
sportives



Jeux de
cartes



RTS (Real Time
Strategy)



FPS (First Person
shooter)



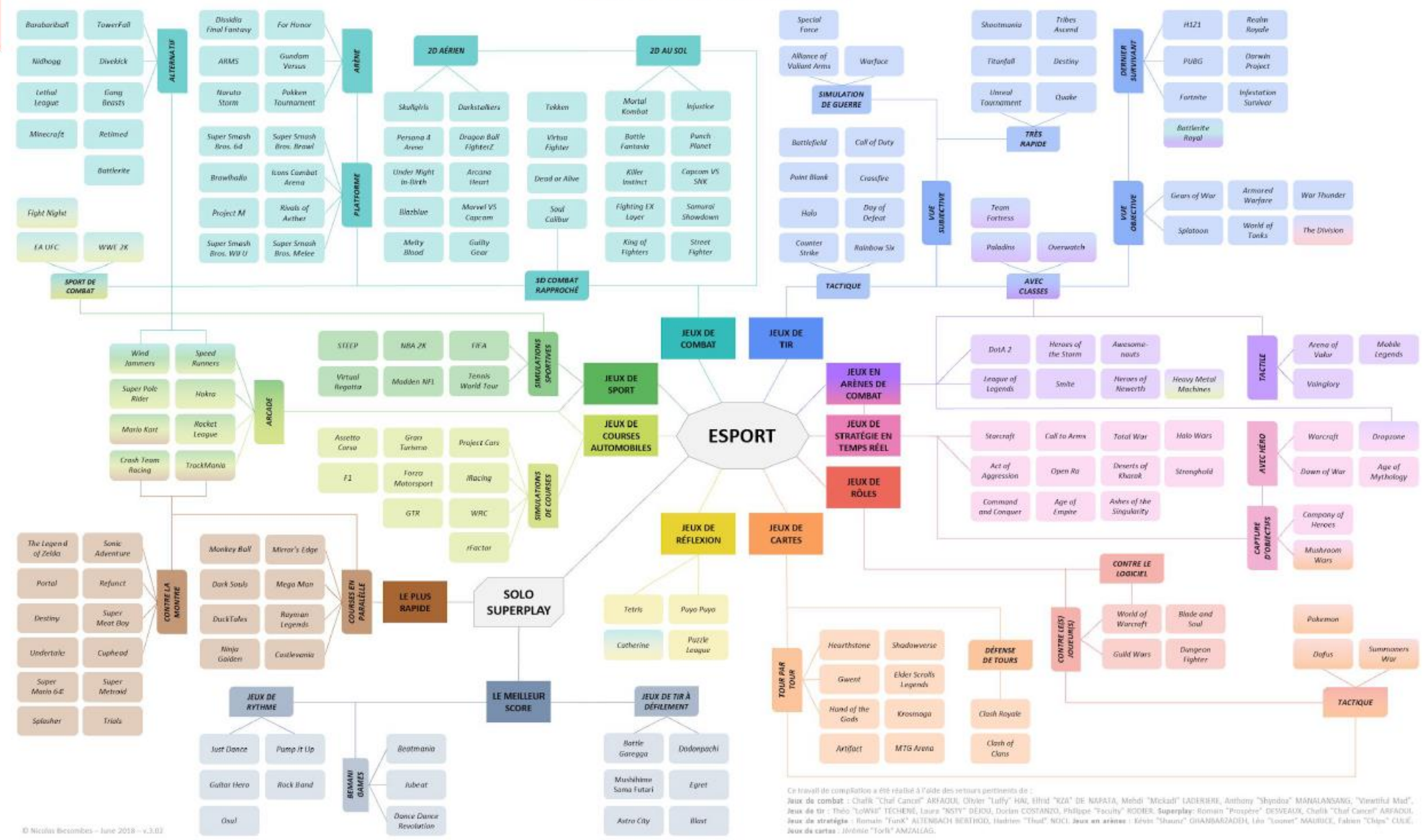
Jeux de
combats



MOBA



JEUX ESPORT



© Nicolas Besombes - June 2018 - v.3.02

Ce travail de compilation a été réalisé à l'aide des réseaux professionnels de :
 Jeux de combat : Chafik "Chaf Camal" ARIAGUI, Olivier "Lully" HAG, Elhad "KZA" DE NAPATA, Mehdi "Mekadi" LADERRERE, Anthony "Shyudo" MANALANSANG, "Overstif Mad".
 Jeux de tir : Théo "LoWah" TECHENE, Laura "NSY" DEJOU, Damien COSTANZO, Philippe "Faculty" RODIER, Superplay: Romain "Prospre" DESVEAUX, Chafik "Chaf Camal" ARIAGUI.
 Jeux de stratégie : Romain "FunK" ALTENBACH BEATHOD, Hadrien "Thal" NOCI.
 Jeux en arènes : Kévin "Shaun" GHANBARZADEH, Léo "Louren" MAURICE, Fabien "Chen" CULÉ.
 Jeux de cartes : Jérémie "Tork" AMZALAG.



THE ESPORTS OBSERVER

TEO PC GAMES IMPACT INDEX

Q3 2020 MOST RELEVANT PC VIDEO GAMES

VISIT [ESPORTSOBSERVER.COM/Q3-2020-IMPACT-INDEX/](https://esportsobserver.com/q3-2020-impact-index/)
TO SEE THE FULL RANKING AND KPIS USED

ANALYTICS PARTNER: NEWZOO

SOURCES: THE ESPORTS OBSERVER, TWITCH, ESPORTS EARNINGS

COPYRIGHT ESPORTS BUSINESS SOLUTIONS UG (HAFTUNGSBESCHRÄNKT)



Organisation de l'esport en France

L'esport en France

Régit par :

La légalisation des compétitions de jeux vidéo (loi n°2016-1321 du 7 octobre 2016)

La législation relative à l'organisation d'événements compétitifs (Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017)

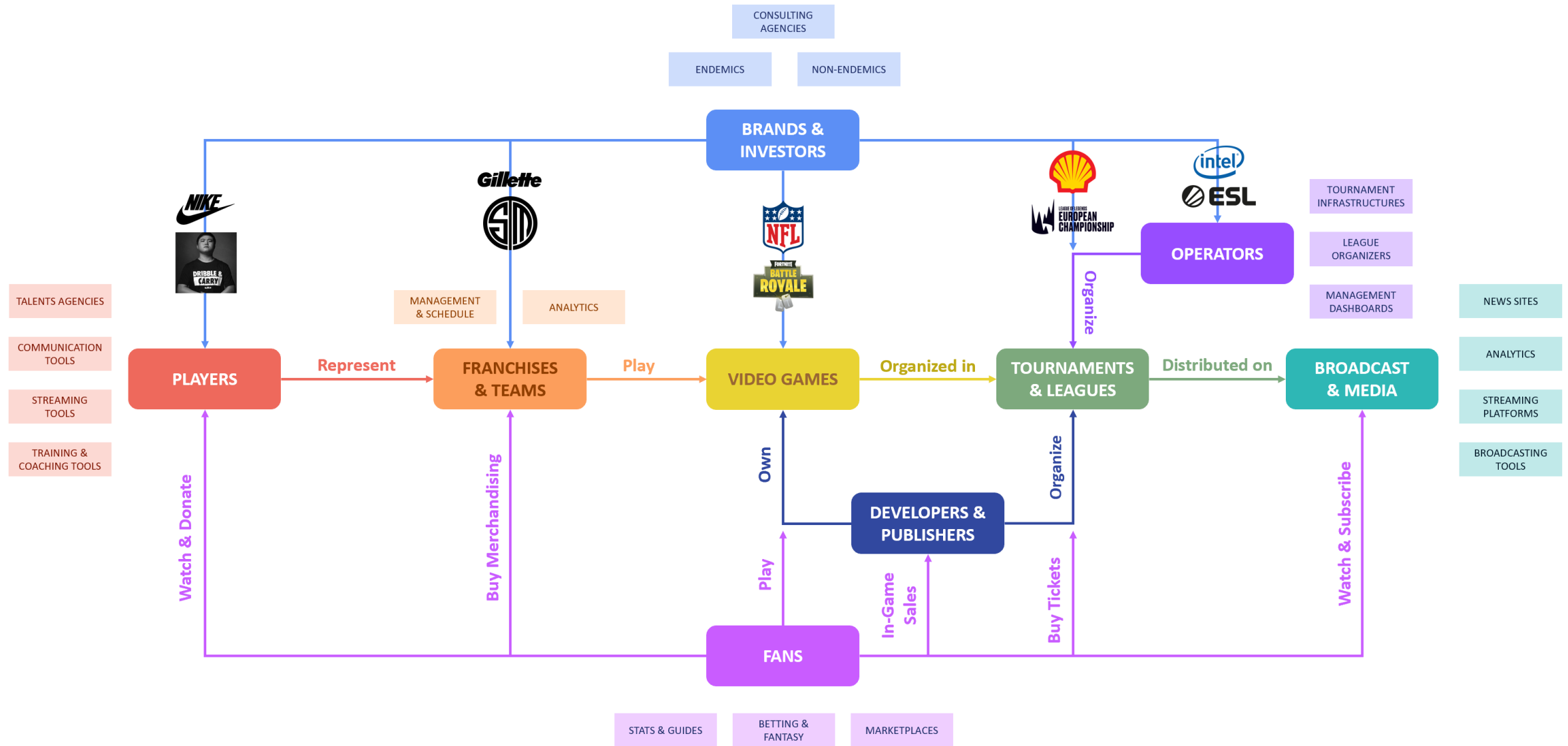
La législation sur les contrats de joueurs professionnels (Décret n° 2017-872 du 9 mai 2017)

Il n'existe pas de fédérations, de ligues,

Une seule structure reconnue par l'État : France Esports

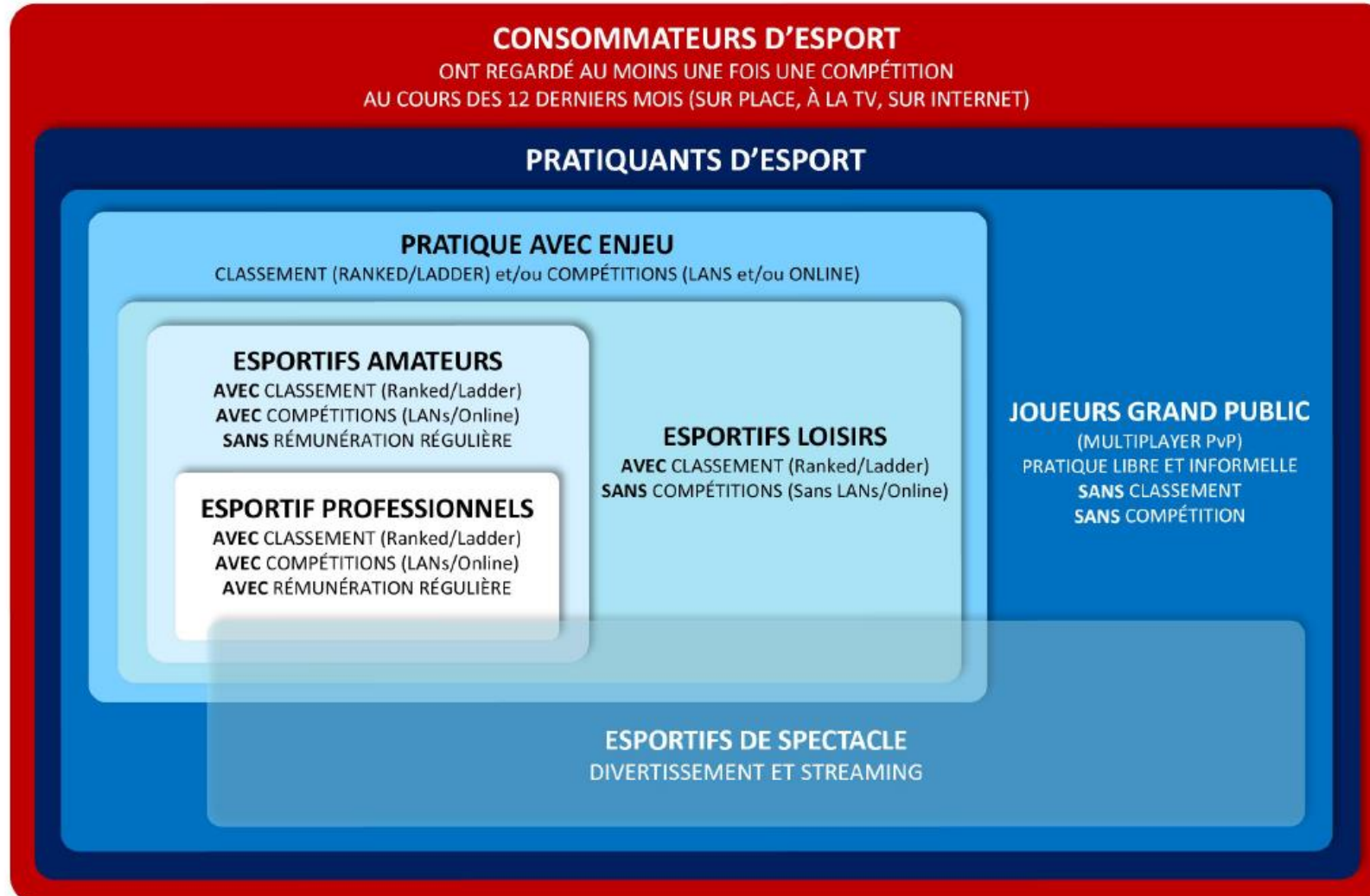
ESPORTS ECOSYSTEM & LANDSCAPE

© Nicolas Besombes – March 2019



PRATIQUES DE L'ESPORT

“ENSEMBLE DES PRATIQUES QUI PERMETTENT À DES JOUEURS
DE S'AFFRONTER PAR L'INTERMÉDIAIRE D'UN JEU VIDÉO”



© 2020



7 800 000

CONSUMMATEURS OU PRATIQUANTS

Soit **16%** des internautes 15+

9%

4,5M
uniquement
consommateurs

4%

2M
consommateurs et
pratiquants

3%

1,3M
uniquement
pratiquants



#BarometreFranceEsports

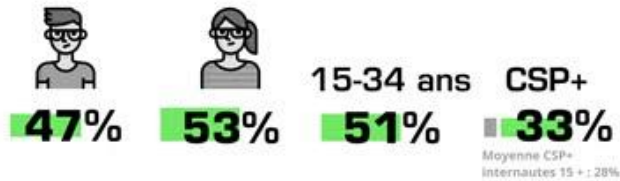
JOUEUR GRAND PUBLIC

10,3 MILLIONS

21,6% des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement

- . SANS classement
- . SANS compétition



1ère Région de France

AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

25,6%

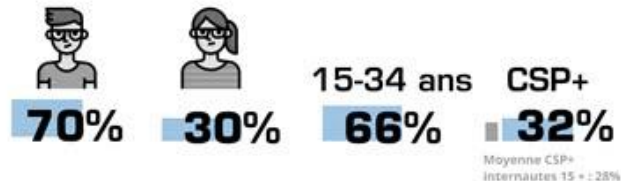
ESPORTIF LOISIR

2,1 MILLIONS

4,4% des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement

- . AVEC classement
- . SANS compétition



1ère Région de France

PACA

6,1%

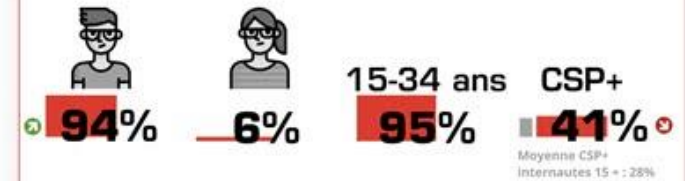
ESPORTIF AMATEUR

1,2 MILLIONS

2,5% des internautes 15+

Joueur de jeu vidéo d'affrontement

- . AVEC classement
- . AVEC compétition

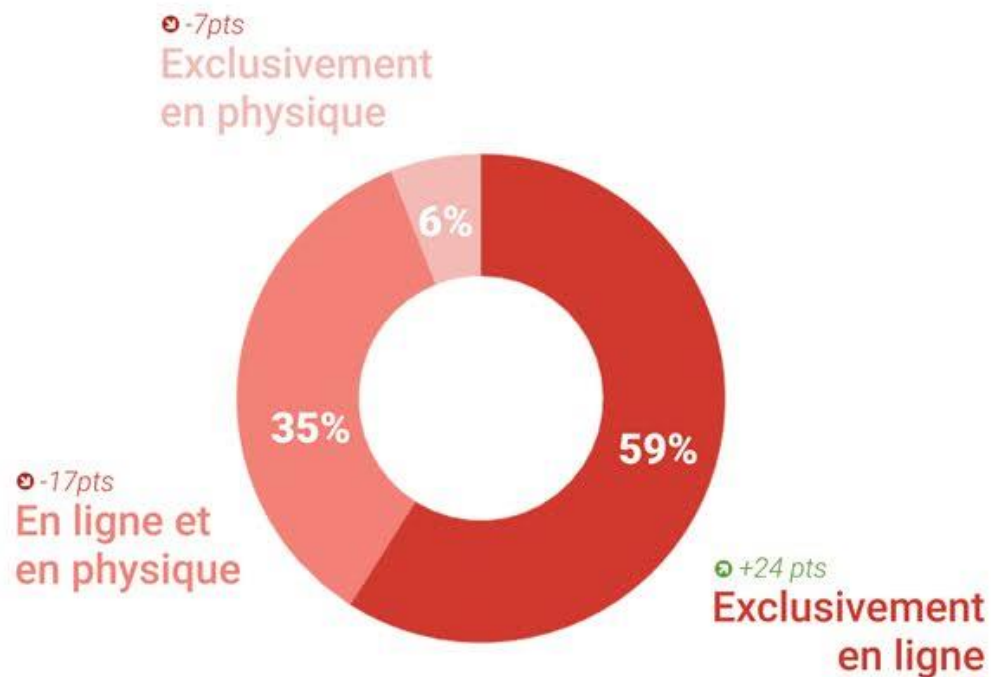


1ère Région de France

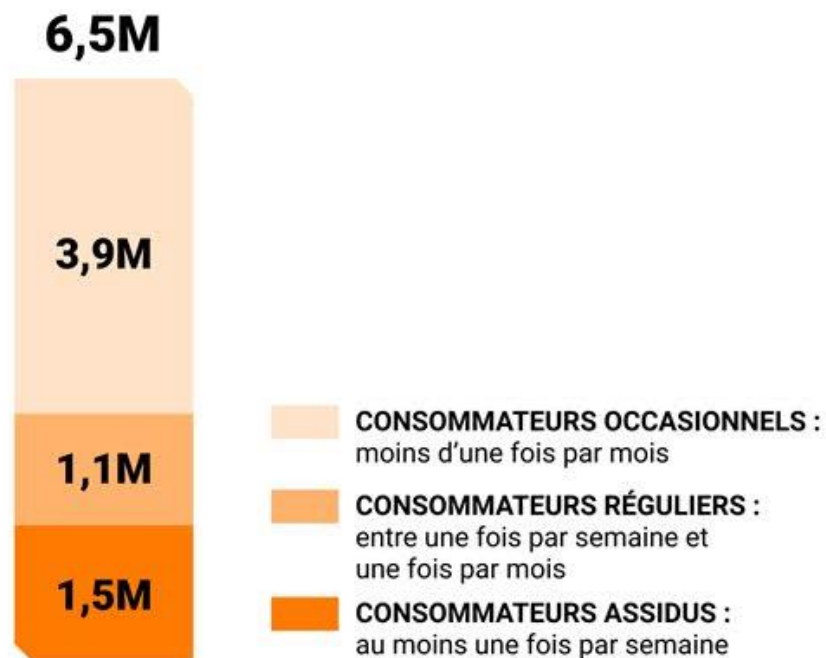
OCCITANIE

3,7%

OÙ SE DÉROULENT LES COMPÉTITIONS ?



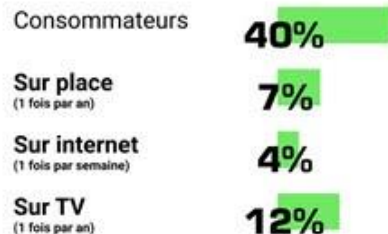
QUELLE FRÉQUENCE DE CONSOMMATION ?



A QUOI JOUENT-ILS ?



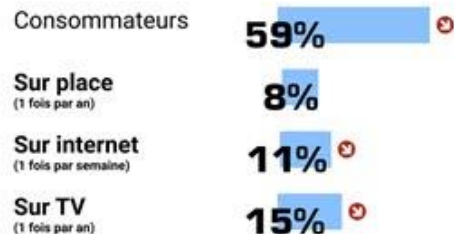
QUE REGARDENT-ILS ?



TEMPS CONSACRÉ LA DERNIERE SEMAINE À VISIONNER DE L'ESPORT



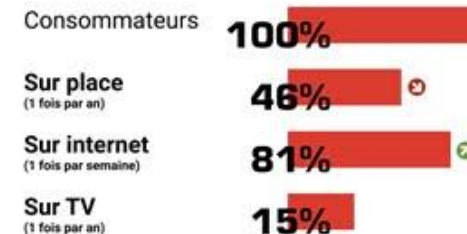
JEUX SUIVIS EN COMPÉTITION



TEMPS CONSACRÉ LA DERNIERE SEMAINE À VISIONNER DE L'ESPORT



JEUX SUIVIS EN COMPÉTITION



TEMPS CONSACRÉ LA DERNIERE SEMAINE À VISIONNER DE L'ESPORT



JEUX SUIVIS EN COMPÉTITION



Quelques chiffres dans le monde

5 226 733 882 d'heures
regardées sur la plateforme
Twitch en 2018, sur les 10 jeux
les plus joués

380 000 000
personnes ayant regardé de
l'esport en 2018

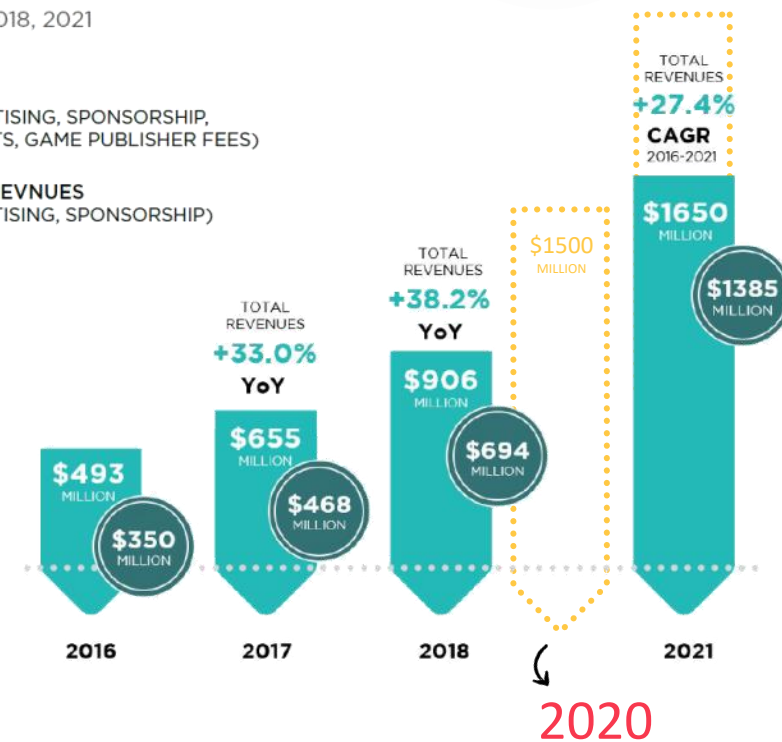
\$ 158.762.041
la somme totale des
récompenses distribuées aux
vainqueurs de tournois esport
en 2019.

\$ 700.000.000
de fonds levés par les
entrepreneurs du sport
électronique en 2018

ESPORTS REVENUE GROWTH

GLOBAL | 2016, 2017, 2018, 2021

- TOTAL REVENUES
(MEDIA RIGHTS, ADVERTISING, SPONSORSHIP,
MERCHANDISE & TICKETS, GAME PUBLISHER FEES)
- BRAND INVESTMENT REVENUES
(MEDIA RIGHTS, ADVERTISING, SPONSORSHIP)



2020

Nouvelle étude qui donne
1 an d'avance au marché !



Quelques chiffres en France

Le jeu vidéo en 2019

- **35 000 000** de personnes sont des gamers, soit 54% des français
- **47% - 53%** répartition femme / homme des joueurs
- **35 ans** âge moyen d'un joueur

7,8 millions*

de français consomment de l'esport

2 100 000

de personnes pratiquent un esport « loisir » (avec classement et sans compétition)

1 200 000

sont des esportifs « amateurs » (avec classement et compétition)

+ de 150

sont des joueurs professionnels

L'esport en France



+ de 300
tournois physiques/an

+ de 800
associations dédiées

+ de 90
projets entrepreneuriaux lancés

27 000 000 €
de chiffre d'affaires en 2017

↳ **3^{ème}** marché européen après la Russie et la Suède !

La Stratégie sport 2020-2025 s'articule autour de 4 axes :

- AXE 1 : PROMOUVOIR LE DEVELOPPEMENT D'UNE PRATIQUE sportive RESPONSABLE ET SOCIALEMENT VALORISEE
 - *Enjeux : Démocratiser et positiver l'esport, promouvoir un esport éthique, intègre et inclusif (mixité, handicap, lien social...)*
- AXE 2 : ACCOMPAGNER LA CREATION D'UN PARCOURS DE FORMATION PERTINENT, AVEC UNE ATTENTION PARTICULIERE PORTEE AUX JOUEURS DE HAUT- NIVEAU
 - *Enjeu : Encadrer et former les futurs joueurs de haut-niveau et professionnels de la filière*
- AXE 3 : METTRE EN PLACE UNE POLITIQUE DE SOUTIEN AU DEVELOPPEMENT DES ACTEURS FRANÇAIS DE L'esport
 - *Enjeu : Soutenir la croissance, l'investissement, l'innovation et l'exportation du savoir-français*
- AXE 4 : METTRE EN VALEUR L'ATTRACTIVITE DE LA FRANCE, DE SES TERRITOIRES ET DE SON ECOSYSTEME DE L'esport, AUPRES DES ACTEURS DE LA FILIERE ET DES INVESTISSEURS
 - *Enjeu : Renforcer l'attractivité de notre territoire et écosystème face à une concurrence internationale accrue*

CONTACT



14-16 rue Soleillet
75020 Paris

Bertrand Perrin
Level 256 Director

+33 6 51 34 30 64

bertrand.perrin@parisandco.com



[@Level256_Paris](#) / [@B_Perrin_](#)



<https://www.linkedin.com/showcase/level256/>

WWW :

www.level256.parisandco.paris

02

L'eFoot en FRANCE & à la F.F.F.

Brian Savary

Sélectionneur eFoot de France

Sébastien Pessoa

Développement des pratiques @ F.F.F.

L'eFoot en France.



EA SPORTS FIFA20 1,2m jeux vendus

EA SPORTS 4,9M€ C.A.

KONAMI 2,1M€ C.A.

*Environnement non exhaustif

18/12/2020

Retour sur 3 saisons.

2017-18

HAUT NIVEAU

- ▶ Lancement **EDF eFootball FIFA** : **1^{ère} mondiale** – 4 joueurs
- ▶ Désignation du **sélectionneur** : Néo
- ▶ **Camp de sélection FIFA** : 12 joueurs
- ▶ **1 match FIFA** : #FRABEL
- ▶ Diffusion des matchs sur **YouTube FFF**



2018-19

HAUT NIVEAU

- ▶ **4 matchs internationaux FIFA** : #FRAHOL, #FRANOR, #NORFRA, #FRAFIN
- ▶ **Camp de sélection FIFA** : 12 joueurs appelés – 4 sélectionnés
- ▶ **FIFA eNations Cup** : Champions du monde



2019-20

HAUT NIVEAU

- ▶ Changement de **sélectionneur** : Brian
- ▶ **Camp de sélection FIFA** : 16 joueurs appelés – 6 sélectionnés
- ▶ **6 matchs FIFA** : #FRADAN, #FRAUKR, #FRAFIN, #FRAESP, #FRAPOR, #FRAALL
- ▶ Création de l'Équipe de France **PES**
- ▶ **eEuro PES** : ½ finaliste

AMATEUR

- ▶ Lancement de la **DRAFT**
- ▶ Tournois régionaux **Liges & Districts** confinement + Finale nationale FFF

1^{ÈRE} SÉLECTION NATIONALE EFOOT AU MONDE

CRÉATION
EN AVRIL 2018

1^{ÈRE} SÉLECTION NATIONALE
CHAMPIONNE DU MONDE
DANS L'HISTOIRE DU EFOOT

- ▶ eNations Cup, Coupe du Monde eFoot annuelle de la FIFA
- ▶ Londres, **avril 2019**
- ▶ **20 nations représentées**



18/12/2020

Les sélections eFoot de France.

EA SPORTS **FIFA 21**

Football **PES2021**



Sélectionneur 27 ans

Coach/Manager de la Team Vitality,
plus importante équipe européenne

18/12/2020

Calendrier eFoot.

3
événements
majeurs pour
animer toute la
saison

1



OCTOBRE-DÉCEMBRE 2020

2



JANVIER-MAI 2021

3



FEVRIER-JUILLET 2021

En amont de chaque phase finale, organisation et/ou participation à des **tournois qualificatifs** et des **matches de préparation** lors de rassemblements

La draft eFoot de France.

Passerelle entre monde amateur et haut niveau.

Unique tournoi eFootball (FIFA) en France s'adressant prioritairement au **football amateur** et ses 2 M de licenciés, impliquant les Ligues et les Districts.

Organisé en 3 phases, il offre au lauréat l'opportunité d'affronter les **meilleurs joueurs français** lors du camp de sélection de l'Équipe de l'eFoot de France à Clairefontaine.



La draft eFoot de France.

Chiffres clés de ces 2 éditions.

Conditions de participation

- Licencié(e) F.F.F.
- +18 ans



Nouveautés draft 2021.

Mise à disposition d'une plateforme d'organisation de tournois WGF



Bienvenue sur le site efoot de la FFF !

eFoot : La Draft de la FFF fait son retour !

eFoot est l'unique tournoi eFootball (FIFA) en France, s'adressant prioritairement au football amateur, ses ligues et districts ainsi que ses licenciés. Après le succès de la première draft et le tournoi national organisé pendant le confinement, l'édition 2020 de la draft fait son retour. Organisé en 3 phases, il offre au lauréat l'opportunité d'affronter les meilleurs joueurs français lors du camp de sélection de l'Équipe de France eFoot.

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

LE TOURNOI FINAL



TOUS LES TOURNOIS

LIGUES EN COMPÉTITION



Une diffusion en live
De + 3 heures

Replay ici: <https://youtu.be/COXVQrboXNQ>



L'ambition F.F.F.

HAUT NIVEAU



Gagner des titres

Performance

- ▶ Définition d'un **calendrier** sur l'ensemble de la saison
- ▶ Qualification pour les **compétitions internationales**
- ▶ Optimisation des **conditions de jeu** des joueurs



Engager la communauté

Image

- ▶ Animation de l'**écosystème eFootball**
- ▶ Production importante de **contenus Live & VOD**
- ▶ Accroissement de la **notoriété de l'EDF eFootball**
- ▶ Recrutement des **fans** sur les RS eFootball

AMATEUR



Déployer la pratique sur le territoire

Animation

- ▶ Création et promotion d'**événements eFootball** dans les territoires
- ▶ Réflexion sur une **offre de pratique** structurée



Soutenir les instances et les clubs

Accompagnement

- ▶ Accompagnement **organisationnel, juridique et technique**
- ▶ Mise à disposition de **ressources techniques et RH**
- ▶ Fédération et promotion des **initiatives locales**



03

L'eSport au sein de son club.

Charles-Henri Bernardi

Directeur du Paris Université Club

Paris Université Club

e-SPORT'S

A purple silhouette of a runner in mid-stride, positioned behind the 'e-SPORT'S' text. A thick purple curved line is located below the text.

Paris Université Club



Le PUC aujourd'hui

DISCIPLINES SPORTIVES

27

Sections sportives

56

Disciplines sportives

20

Ecoles de sport dans les sections sportives



L'E-SPORT



- Une activité en pleine expansion
- Des championnats professionnels
- Une grande variété de jeux
- **L'E-Sport** facteur de développement de qualités personnelles :

Réflexes

Acuité visuelle

Stratégie

L'E-SPORT au PUC



Une activité de « Gaming »
et
Une pratique sportive
obligatoire

« Parce que l'essentiel pour l'homme, ce n'est pas l'image mais le contact »



L'E-SPORT'S au PUC

- Le « **S'** » d'Esport'**S** pour la pratique sportive
- Des entraînements pour progresser dans des jeux vidéo avec la possibilité de participer à des compétitions amateurs
- La pratique d'une activité physique obligatoire



L'E-SPORT'S au PUC

- Le Paris Université club labellisé « Club Sport Responsable »



- L'E-Sport'S pour un E-Sport **Responsable**
- De 11 à 16 ans
- L'E-Sport et la dépense physique

- Une pratique du jeu vidéo dans un esprit sportif avec un coach pour progresser
- Etre connecté au « Monde Virtuel » et au « Monde Réel »



Moyens mis à disposition

- Aménagement d'une salle dédiée à l'**E-SPORT**
- Différentes plateformes de jeux (console de jeu, ordinateur)
- Matériel **de qualité** adapté à un niveau professionnel
- Des cours encadrés par un **éducateur** spécialisé.



Notre objectif

- Amener le joueur à mieux comprendre le jeu et à progresser,
- **Développement** des capacités du joueur (Connaissances, analyses et pratiques)
- Structurer une équipe afin de les amener à des **compétitions amateurs/semi professionnels**
- Inculquer des **valeurs fortes** et **sportives** aux joueurs



L'E-SPORT'S au PUC

ORGANISATION



14h
-
16h

Entraînements jeux vidéo avec un coach (plusieurs joueurs, plusieurs coéquipiers)

16h
-
16h15

Collation préparée par une diététicienne (éducation nutritionnelle)

16h15
-
17h15

Activité physique obligatoire encadrée par un professeur diplômé. Plusieurs sports proposés (athlétisme, tennis, volley, natation, basket, badminton)



L'E-SPORT'S au PUC

UNE ACTION SPORT RESPONSABLE / JEU RESPONSABLE



- Toucher un public éloigné (sédentaire) de la pratique sportive
- Susciter des vocations sportives
- Améliorer la santé des jeunes gamers
- Développer le lien social entre jeunes
- Proposer ponctuellement des ateliers complémentaires (gestes de 1^{er} secours, atelier nutrition)
- Permettre la pratique en compétition dans le sport choisi
- Offrir aux parents l'assurance que leurs enfants pratiquent une Activité Physique Régulière



L'E-SPORT'S au PUC

Objectifs



- Transformer l'image de **l'E-Sport** en lui donnant une dimension « *Pratique d'une Activité Physique* »
- Intégrer **l'E-Sport** dans le **développement durable** (ou E-Sport responsable)
- Toucher une nouvelle cible non « Gamers »
- Développer **l'E-Sport'S** dans le réseau des clubs universitaires et des clubs Omnisports
- Créer un championnat inter-clubs avec double compétition (Game et Sport)



L'E-SPORT'S au PUC

Evolution de l'offre esportive



- **STAGES VACANCES Sport Esport**
- **JOUE TON ANNIVERSAIRE**
- **GAMING NIGHT (l'afterwork des geeks)**



CONTACTS

Thomas

Educateur esport
esport@puc.paris

Sébastien LE TIEC

Responsable de l'Ecole Multisports /
Directeur adjoint

01 44 16 62 82 | 06 58 05 31 09

s.letiec@puc.paris

Informations et tarifs

<http://puc.paris/esports/>

Chaîne Twitch

https://twitch.tv/puc_esport



puc.paris



facebook.com/puc.paris



twitter.com/PUC_1906

Paris Université Club 17, avenue Pierre
de Coubertin 75 013 PARIS

T 01 44 16 62 62

www.puc.paris

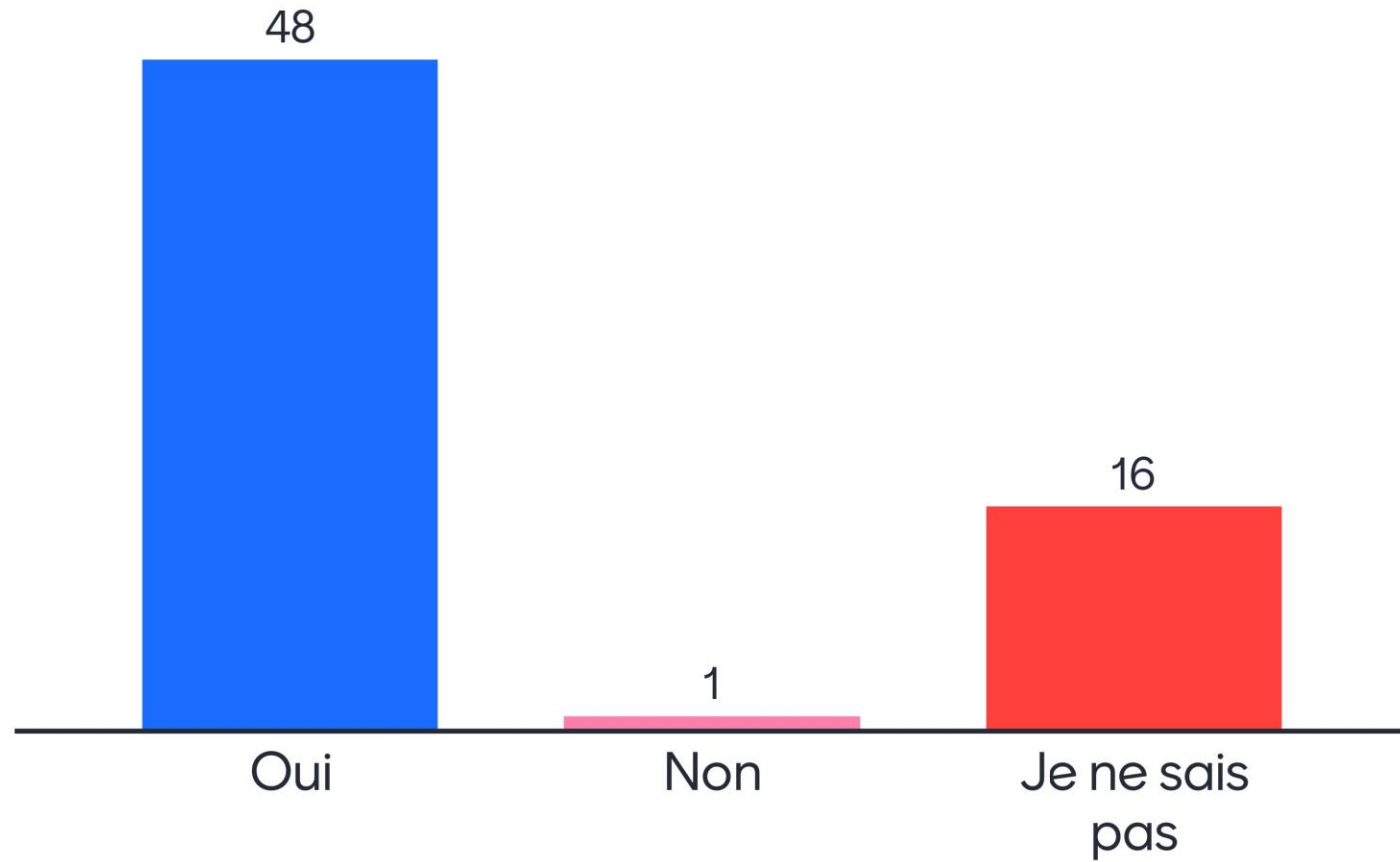




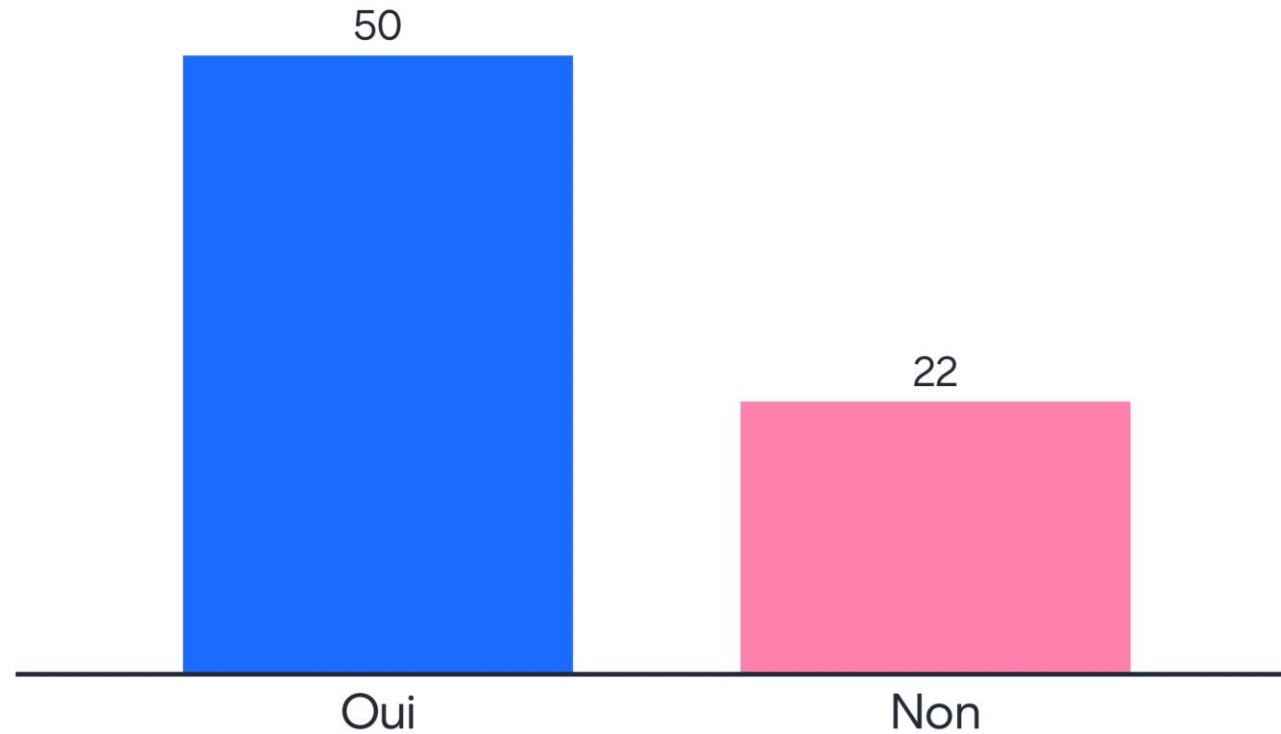
eFoot

Participez maintenant en vous
connectant avec votre téléphone sur
www.menti.com

Pensez-vous développer une section efoot dans votre club dans le futur?



Souhaiteriez-vous engager l'un de vos licenciés dans la prochaine Draft efoot ou en tant que licencié(e) souhaiteriez-vous y participer ?



Créer une section dans votre club.

Récapitulatif

- Définir son offre de pratique (*jeu, mode de jeu*)
- Cibler son public (*licencié du club, nouveau licencié loisir*)
- Mettre en place une organisation (*référent, coach, joueurs*)
- Etablir un planning de l'activité (*événements, sensibilisation, compétitions...*)
- Acheter du matériel (*console, jeu, connectivité*)

Informations.

Voir le replay :

Il suffit de cliquer sur le même lien que celui qui vous a permis d'assister au webinaire pour disposer de l'enregistrement.

Agenda :

- Webinaire « préparation athlétique »

Le 07/01/21 de 17h à 18h

- Webinaire « Réussir sa reprise d'activité »

Voir le [REPLAY](#)

- Webinaire « les aides financières pour les clubs »

Voir le [REPLAY](#)





eFoot

MERCI

Sébastien Pessoa – spessoa@fff.fr