

# 8.1.2

## CHARTRE GRAPHIQUE DE LA COUPE DE FRANCE

La charte graphique de la Coupe de France a pour objectifs de :

- Présenter les éléments principaux de l'univers de marque qui assurent une lisibilité claire de l'identité visuelle de la Coupe de France.
- Préciser les règles d'utilisation de cet univers de marque sur des supports de communication différents dans l'optique d'un développement cohérent.

Identité	13
Univers graphique	17
Système de mise en page	30
Applications	33

8	Coupes de France
8.1	Coupe de France
8.1.2	Charte graphique de la Coupe de France
8.1.2.1	Identité

# IDENTITÉ

Ce chapitre présente le logotype de la Coupe de France et ses règles d'utilisation.

Logotype	14
Couleurs	15
Règles d'utilisation	16

## LOGOTYPE



# COUPE DE FRANCE



COUPE DE FRANCE



COUPE DE  
FRANCE



COUPE DE FRANCE

# UNIQUE, LÉGENDAIRE ET EMBLÉMATIQUE

Directement connecté à la FFF par sa forme hexagonale et sa typographie Hero, le logo exprime le caractère solennel de cette compétition de tous les possibles par le dessin d'une coupe chromée, aux lauriers de la victoire stylisés.

C'est en même temps un logo tourné vers la joie, le partage et l'émotion, incarnés par les cotillons bleus et rouges.

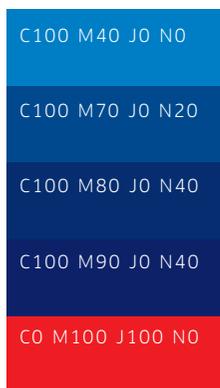
Le logo est utilisé le plus souvent avec le nom Coupe de France en toutes lettres en dessous, sauf cas particuliers. Alors, il pourra être utilisé dans l'une des 3 configurations ci-contre.

## COULEURS

### Couleurs et déclinaisons de l'icône



Patchs maillots



### Couleur de la typographie

**COUPE DE FRANCE**

C100 M80 J0 N40

L'ensemble des logotypes est disponible en fichiers numériques CMJN et RVB, aux formats ai, eps, jpeg, png.

Merci d'utiliser les fichiers diffusés par la FFF et de ne pas les créer ou les modifier vous-même.

Leur utilisation est également soumise à validation par les équipes de la FFF.

## RÈGLES D'UTILISATION

### Zone de protection

Pour garantir un maximum d'impact et de lisibilité, préservez toujours une zone de protection minimale égale au "C" autour du logo, comme définie ci-contre.



Format Carré



Format Vertical



Format Principal



Format Horizontal

### Taille minimale

Utilisez toujours le logo à une taille supérieure ou égale à 9 mm de large pour assurer une bonne qualité de reproduction et préserver sa lisibilité.

Mini  
9 mm



### Interdits

La liste d'exemples d'interdits ci-dessous n'est pas exhaustive, elle est donnée à titre indicatif.



Pas de changement de proportions.



Pas d'inclinaison.



Pas de suppression ou de changement d'éléments constitutifs.



Pas de cartouche autour du logo.



Ne pas changer les couleurs.



Pas de déformation.

8	Coupes de France
8.1	Coupe de France
8.1.2	Charte graphique de la Coupe de France
8.1.2.2	Univers graphique

# UNIVERS GRAPHIQUE

Cette partie rassemble les éléments de base qui constituent l'univers graphique de la Coupe de France.

Palette de couleurs	18
Typographies	19
Signature - Identifiant	20
Signature - Utilisation	21
La Frise	22
Frise - 3 Versions	23
Frise - Utilisation	24
Frise principale - Forme linéaire	25
Frise principale - Forme linéaire - Utilisation	26
Frise principale - Forme centrale	27
Frise principale - Forme centrale - Utilisation	28
Frise secondaire - Cotillons	29

- 8 Coupes de France
- 8.1 Coupe de France
- 8.1.2 Charte graphique de la Coupe de France
- 8.1.2.2 Univers graphique

## PALETTE DE COULEURS

La palette de couleurs est directement déclinée des couleurs du logotype :

Le bleu est la couleur principale.

Les couleurs suivantes sont secondaires.

### Le Bleu Légende

C100 M90 J0 N50  
R26 V29 B86

### Le Rouge Passion

C100 M100 J0 N0  
R227 V6 B19

### Le Blanc Vibrant

C0 M0 J0 N0  
R255 V255 B255

### Le Bleu Populaire

C85 M45 J0 N0  
R5 V120 B190

À n'utiliser  
que pour les  
illustrations  
de la frise.

## TYPOGRAPHIES

La typographie principale **FFF Équipe** : moderne, premium, intemporelle, lisible... La diversité de ses déclinaisons permet autant les marquages très impactants en habillage stade que des mises en page légères en édition.

### Attention

Tous les messages et supports de la Coupe de France doivent être développés avec la typographie **FFF Équipe**.

La typographie secondaire **FFF Hero** est destinée au logo et aux chiffres.

### FFF Équipe Black

Aa

ABCDEFGHIJKLMNO

PQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmno

pqrstuvwxyz

### FFF Équipe Bold

Aa

ABCDEFGHIJKLMNO

PQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmno

pqrstuvwxyz

### FFF Équipe Regular

Aa

ABCDEFGHIJKLMNO

PQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmno

pqrstuvwxyz

### FFF Équipe Light

Aa

ABCDEFGHIJKLMNO

PQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmno

pqrstuvwxyz

### FFF Hero Bold

123

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

## **SIGNATURE - Identifiant**

La signature de la Coupe de France  
est disponible en 2 versions de fichiers



LA COUPE  
DE TOUS LES  
POSSIBLES

The image shows the signature 'LA COUPE DE TOUS LES POSSIBLES' in a white, hand-drawn, brush-stroke style font. The text is arranged in three lines, with 'LA COUPE' on the top line, 'DE TOUS LES' on the middle line, and 'POSSIBLES' on the bottom line. A thick, white, curved underline is positioned below the word 'POSSIBLES'. The entire signature is set against a dark blue background.

**Version vectorielle**  
pour les grands formats  
ou impressions spécifiques



LA COUPE  
DE TOUS LES  
POSSIBLES

The image shows the signature 'LA COUPE DE TOUS LES POSSIBLES' in a white, hand-drawn, brush-stroke style font. The text is arranged in three lines, with 'LA COUPE' on the top line, 'DE TOUS LES' on the middle line, and 'POSSIBLES' on the bottom line. A thick, white, curved underline is positioned below the word 'POSSIBLES'. The entire signature is set against a dark blue background.

**Version image HD**  
pour les formats standards

## SIGNATURE - UTILISATION

### Zone de protection

Pour garantir un maximum d'impact et de lisibilité, préservez toujours une zone de protection minimale.



### Taille minimale

Utilisez toujours l'identifiant à une taille supérieure ou égale à 9 mm de large pour assurer une bonne qualité de reproduction et préserver sa lisibilité.

Mini  
9 mm



### Les différentes versions

Ces versions sont valables pour la version image HD présentée ci-dessous et la version vectorielle.



#### Version bleue

C100 M90 J0 N50  
R26 V29 B86



#### Version blanche

C0 M0 J0 N0  
R255 V255 B255

## Interdits

La liste d'exemples d'interdits ci-dessous n'est pas exhaustive, elle est donnée à titre indicatif.



Pas de changement de proportions.



Pas d'inclinaison.



Pas de suppression ou de changement d'éléments constitutifs.



Pas de cartouche autour du logo.



Ne pas changer les couleurs.



Pas de déformation.

## LA FRISE

# ENTRE HÉRITAGE ET MODERNITÉ



L'univers graphique repose sur une frise dont les éléments réinterprètent les ornements de la Coupe (lauriers et motifs floraux), célèbrent le football et soulignent le caractère convivial et populaire de l'événement.

Nuances de bleus sombres et profonds, éclats de lumières vibrantes et colorées, l'univers est à la fois élégant, issu de l'histoire de la Coupe de France, et résolument tourné vers une modernité joyeuse.

## FRISES - 3 VERSIONS

### 1. Frise principale/forme linéaire

Construite de façon linéaire, elle est utilisée pour l'ensemble des supports. Néanmoins, elle est **la seule frise autorisée dans le stade**. La frise est toujours utilisée en 2 tons de bleus, à l'exclusion de toute autre couleur.



### 2. Frise principale/forme centrale

Construite de façon concentrique, elle est utilisée pour les supports de communication print ou digitaux selon les besoins et formats, hors stade. La frise est toujours utilisée en 2 tons de bleus, à l'exclusion de toute autre couleur.



### 3. Frise secondaire/cotillons

Utilisés en second plan, ils peuvent être visibles sur quelques supports dans le stade, type kakémonos ou vomitoires, sur des goodies ou sur une bannière animée en alternance avec la frise principale. En aucun cas, ils ne peuvent être utilisés dans un contexte sans la frise principale visible à proximité.



## FRISE - UTILISATION

Il est possible d'utiliser les frises linéaire et centrale dans trois opacités différentes pour créer des nuances sur les différents supports.  
Plus il y a d'éléments en superposition sur la trame, plus on augmente l'opacité pour permettre la lecture et la visibilité de ces éléments.



### 100 % d'opacité

Quand il y a peu ou pas d'éléments en superposition sur la trame (exemples : couverture dossier de presse, tour de cou, couloir joueur...).



### 70 % d'opacité

Pour les supports stade, pour assurer une visibilité optimale des logos par-dessus la frise.



### 40 % d'opacité

Pour les supports où il y a du texte et des éléments graphiques (visuel de la Coupe, textes...) en superposition sur la trame.  
(exemples : badges staff, affiches et bannières avec visuels...).

- 8 Coupes de France
- 8.1 Coupe de France
- 8.1.2 Charte graphique de la Coupe de France
- 8.1.2.2 Univers graphique

## **FRISE PRINCIPALE - Forme linéaire**



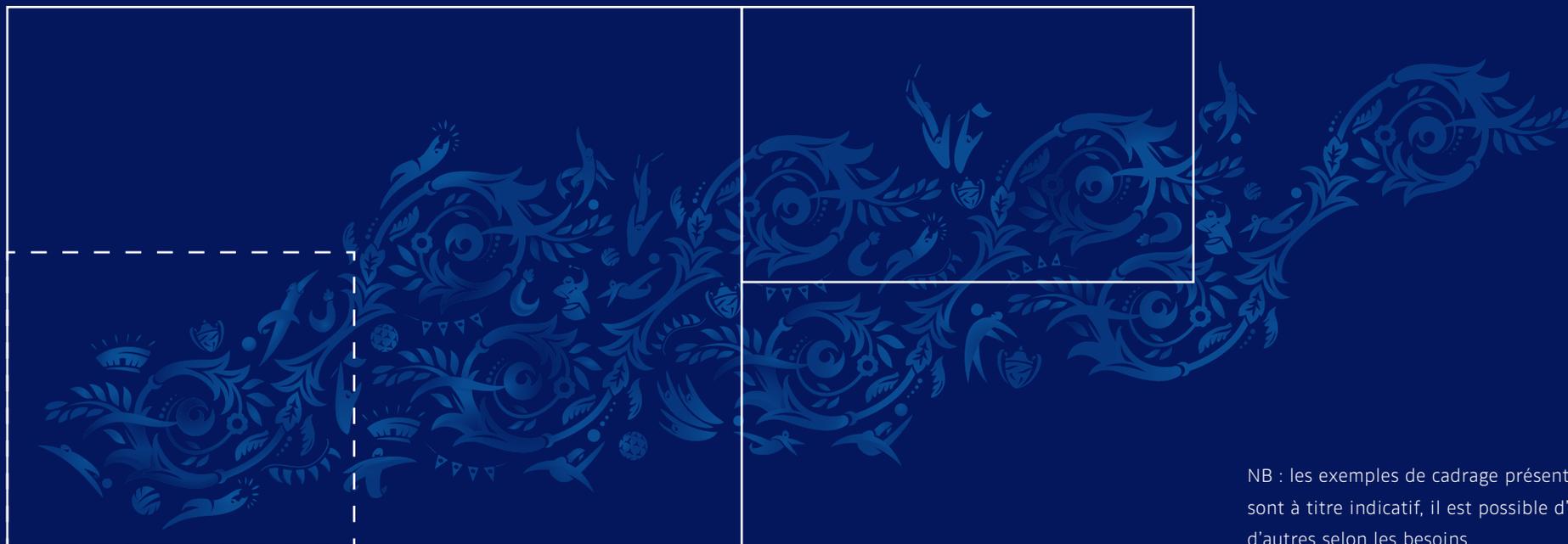
## FRISE PRINCIPALE - Forme linéaire - Utilisation

Selon les supports, il est possible de cadrer la frise à différents endroits pour obtenir différentes scènes et optimiser la présence de la frise sur les différents formats.

Il est possible de recouvrir complètement le support avec la frise ou, au contraire, de l'utiliser partiellement en laissant des espaces d'aplatissement bleu.

### Il est interdit :

- de recomposer une frise en assemblant différents éléments recadrés ou isolés,
- de changer la couleur du fond et des éléments de la frise, ainsi que de modifier les effets de dégradé,
- d'étirer ou déformer la frise,
- de disproportionner certains éléments de la frise,
- de l'utiliser en très petit ou en très zoomé (voir exemples d'application).



NB : les exemples de cadrage présentés ci-contre sont à titre indicatif, il est possible d'en réaliser d'autres selon les besoins.

- 8 Coupes de France
- 8.1 Coupe de France
- 8.1.2 Charte graphique de la Coupe de France
- 8.1.2.2 Univers graphique

## **FRISE PRINCIPALE - Forme centrale**



## FRISE PRINCIPALE

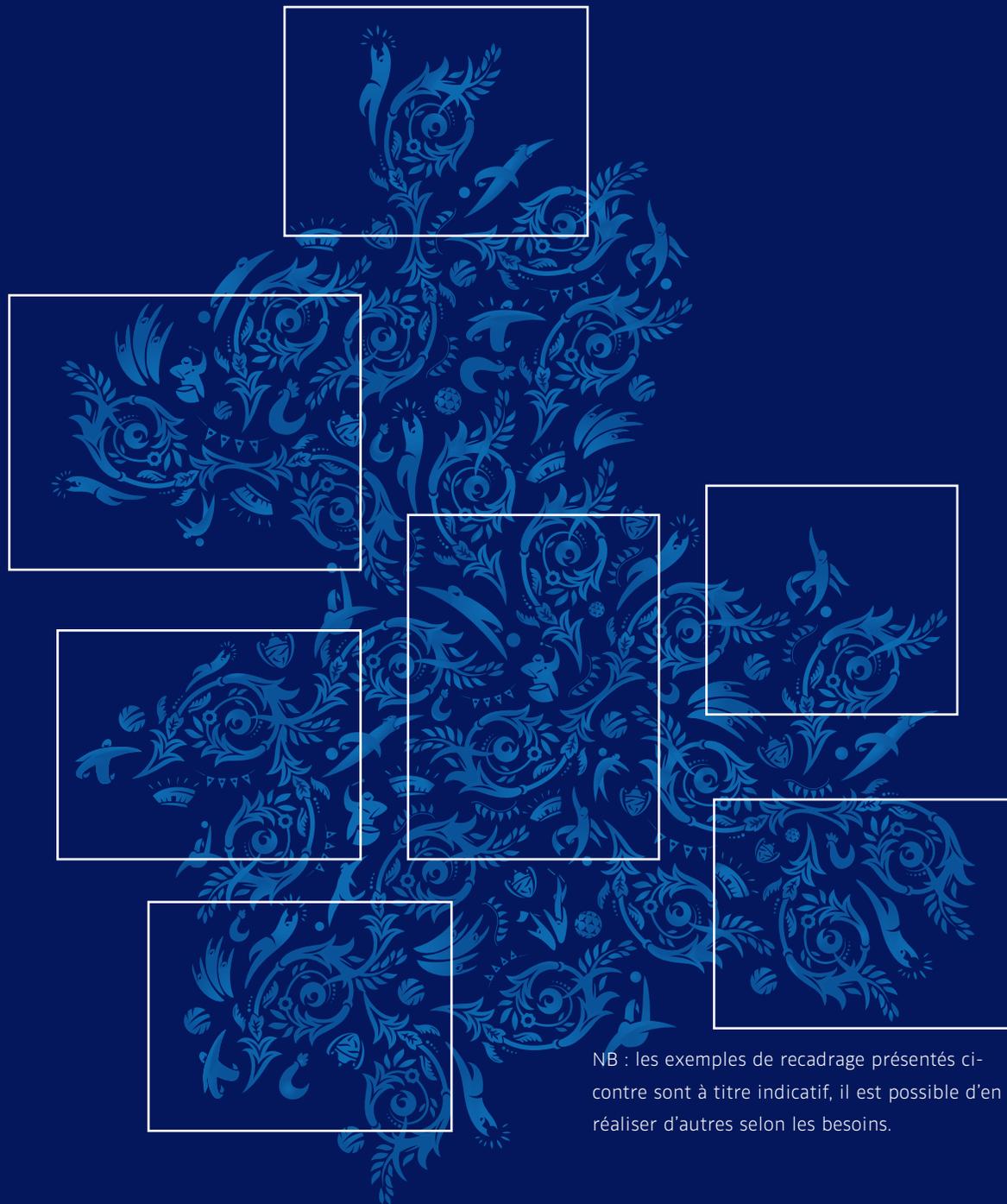
### - Forme centrale - Utilisation

Selon les supports, il est possible de cadrer la frise à différents endroits pour obtenir différentes scènes, et optimiser la présence de la frise sur les différents formats.

Il est possible de recouvrir complètement le support avec la frise ou, au contraire, de l'utiliser partiellement en laissant des espaces d'aplat bleu.

#### Il est interdit :

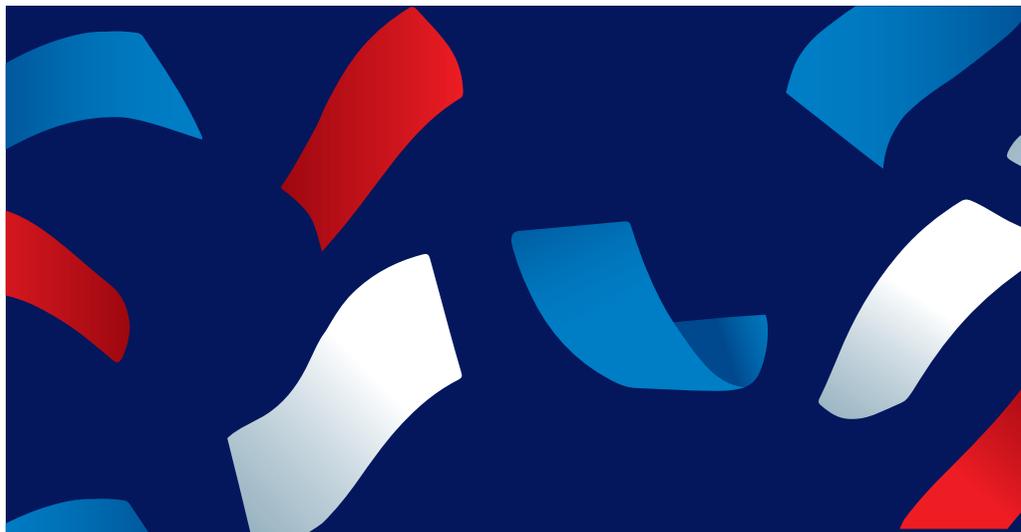
- de recomposer une frise en assemblant différents éléments recadrés ou isolés,
- de changer la couleur du fond et des éléments de la frise, ainsi que de modifier les effets de dégradé,
- d'étirer ou déformer la frise,
- de disproportionner certains éléments de la frise,
- de l'utiliser en très petit ou en très zoomé (voir exemples d'application).



NB : les exemples de recadrage présentés ci-contre sont à titre indicatif, il est possible d'en réaliser d'autres selon les besoins.

## FRISE SECONDAIRE - Cotillons

Les cotillons peuvent être utilisés de manière ponctuelle. Ils doivent toujours être utilisés à proximité de la frise principale et en aucun cas de façon seule, que ce soit dans un espace ou sur des supports print, et exclusivement de façon ponctuelle.



**Le rapport d'occupation d'espace doit être 90 % de frise principale et 10 % de cotillons.**

### Exemples de supports :

kakémonos (en alternance avec des kakémonos utilisant la frise principale), vomitoires, marquage d'entrée, ou seconde coursive d'un stade.