PARLONS FAIR-PLAY

La newsletter **#09** du Comité Français du Fair Play

Comité Français du Fair Play
Pour un sport sans violence

20 TERRE DE JEUX 24

ÉDITO

Mars 2023

Bonjour à toutes et à tous,

L'année 2023 est maintenant bien lancée et vous êtes de plus en plus nombreux à recevoir notre newsletter mensuelle, qui est toujours très appréciée.
Ce numéro est consacré à 2 dossiers importants : celui de l'addiction aux écrans qui a fait l'objet d'un webinaire très riche le 21 février, avec des intervenants de haut niveau qui ont bien explicité les raisons des dérives actuelles (cyberviolences, cyberharcèlement, haine en ligne) et surtout les conséquences parfois dramatiques de cette addiction qui doivent nous conduire à réagir.
Nous allons d'ailleurs travailler en liaison étroite avec « Respect Zone », « 3-6-9-12 » et « e-Enfance » pour agir conjointement et préparer également une formation spécifique pour les CROS et CDOS.
Le deuxième sujet important traité dans cette newsletter est celui de la Coupe du Monde de Rugby 2023 qui répondra prioritairement aux objectifs de sécurité optimale pour tous, mais également à la promotion des valeurs du sport avec le respect des règles, le respect de l'arbitre, mais aussi l'amitié et la convivialité indispensables pour que cet événement mondial soit une fête qui rassemble et qui laisse un héritage fort et positif pour notre pays.

Nous avons besoin de votre soutien via nos réseaux sociaux : Facebook, Instagram, LinkedIn Je compte sur vous pour nous suivre : rendez-vous à la fin de cette newsletter pour accéder aux liens.

Jean-Pierre MOUGIN,
Président du CFFP

MINISTÈRE DES SPORTS ET DES JEUX OLYMPIQUES ET PARALYMPIQUES
AGENCE NATIONALE DU SPORT
FONDATION DU SPORT FRANÇAIS
COMITÉ NATIONAL OLYMPIQUE ET SPORTIF FRANÇAIS

POUR QUE L'ÉCRAN NE SOIT PAS TOTAL

Le Comité français du fair play (CFFP) a été l'instigateur, le 21 février, d'un webinaire dont la qualité des débats a été à la hauteur de l'intitulé, en l'occurrence « L'addiction aux écrans chez les jeunes sportifs ». Un péril que les experts conviés à s'exprimer ont envisagé sous des angles complémentaires, du décryptage sociologique aux solutions pratico-pratiques.

« L'addiction aux écrans et aux réseaux sociaux agit un peu comme une drogue dont il est très difficile de se passer et qui, au-delà des jeunes sportifs, concerne également les adultes », a rappelé, en préambule, Jean-Pierre Mougin, président du CFFP. Ce qui justifiait amplement la tenue de ce webinaire, dont l'objectif était *« d'identifier toutes les pistes qui peuvent permettre de remédier durablement à cette situation chez les sportifs, avec de nombreux exemples en matière de sensibilisation et de prévention »*. Un fléau aux allures de chantier qui est l'affaire de tous, a redit Jean-Pierre Mougin. A savoir, *« les parents, les enseignants, l'école, les encadrants dans les clubs mais aussi l'État, qui doit accompagner le mouvement sportif dans les actions engagées »*.

C'est que *« les écrans peuvent avoir des effets délétères sur les fonctions cognitives et la performance sportive de nos jeunes en cas de non-régulation. N'oublions pas non plus les dérives associées à la course aux followers pour les sponsors, la violence, le harcèlement et la haine en ligne »*, pointe Karine Dupouy, pharmacienne et présidente de Klen Impact, cabinet spécialisé dans les projets d'innovation et de prévention en santé. Certes, *« il ne faut pas diaboliser les écrans, mais le temps d'écran est responsable de la sédentarité et de l'inactivité de nos jeunes éloignés de la pratique d'activités physiques »*, insiste Karine Dupouy, qui a animé ce webinaire. Ce dernier a été une précieuse occasion de promouvoir *« la mise en place de nouvelles actions innovantes sans interdire ni stigmatiser et en ayant une approche la plus intégrative possible »*.

Voici des verbatims des intervenants pour illustrer le propos, à l'exception du psychiatre Serge Tisseron dont l'analyse fait l'objet d'une interview en page 6 de la présente newsletter. …/…

Amine Benyamina

Président la Fédération française
d'addictologie et d'Addict'Aide

« Si l'on ne s'occupe pas d'addiction, l'addiction s'occupe de nous »

« Si l'on ne s'occupe pas d'addiction, l'addiction s'occupe de nous. On oublie qu'il s'agit d'une souffrance, d'une pathologie qui entraîne des dommages pour la personne, pour son environnement. Or, on a marqueté la notion d'addiction et l'on est sorti du périmètre de la pathologie, de la nosologie, de la nosographie pour laisser sous-entendre que c'est quelque chose de bien : *« Je suis addict au travail, je suis addict à ceci, je suis addict à cela... »*.

Il y a un élément central, c'est la perte du contrôle. Quand on perd le contrôle autant devant une drogue que devant un comportement, malgré des tentatives infructueuses de contrôler, on est probablement dans l'addiction. Lorsqu'on a des dommages qui s'installent, notamment dans la vie de tous les jours, il y a probablement là un élément qui vient nous rappeler l'addiction. Ce que l'on doit éviter d'avoir en tête, même si c'est un réflexe tout à fait compréhensible, c'est de se demander quelle quantité définit l'addiction. Certes, c'est là un élément qui pèse, mais définir l'addiction simplement par la quantité n'est pas suffisant.

Pour ce qui est des écrans, ce qu'il faut avoir en tête, c'est que l'on a très souvent des comorbidités psychiatriques et psychologiques (Trouble du déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité - TDAH) avec des conséquences cognitives importantes, des retards langagiers en fonction de l'âge, etc. »

Laurent Bonvallet

Chargé de mission éthique du sport, prévention des violences
et déploiement au niveau territorial au ministère des Sports.

« L'addiction aux écrans est éminemment corporelle »

« La question des écrans, de l'usage des réseaux sociaux et de l'éducation numérique est une partie intégrante du plan de prévention et de lutte contre les violences dans le sport. Nous avons conventionné avec l'association e-Enfance/3018, qui gère le numéro national de cyber-harcèlement. À la rentrée sportive, nous souhaitons que dans toutes les structures sportives, que ce soit sur leur site Internet ou sur leur bâti, soient affichés le 119, le 3018 et un autre outil de sensibilisation, le Réglo'Sport. Il s'agit d'une petite réglette qui permet aux sportifs de mesurer le bien-être dans le sport. Elle part du vert ou rouge en passant par l'orange. Le vert signifie : « Je suis bien dans mon sport, j'ai du plaisir à faire mon sport et à être dans ma communauté sportive. » L'orange signifie qu'il y a des situations de malaise, mais que le sportif n'arrive pas à identifier. Enfin, le rouge est synonyme de situations de danger. Le Réglo'Sport permet de mettre des mots sur un ressenti.

L'addiction aux écrans et à un monde virtuel est éminemment corporelle. On parle de sédentarité, de gaming. Or, à travers la personne qui reste derrière son ordinateur ou son téléphone portable, c'est aussi un engagement physique qui est là. Il y a une identité virtuelle qui est aussi importante que l'identité physique. Le monde virtuel est éminemment corporel parce que cela touche le rapport à soi-même et à son image. Le monde sportif est éminemment corporel et l'image que le sportif a de lui-même est très importante. Aujourd'hui, elle est indissociable de l'image qu'il a sur les réseaux sociaux. La communauté des followers et des sponsors va regarder ce qu'il publie sur les réseaux sociaux, ce que sa fédération va publier sur lui ou son club, etc. Autre danger, qui est une déviance encore plus ultime, le fait que le corps du sportif soit aujourd'hui un objet de communication, voire de désir. »

Philippe Coen

Fondateur de l'ONG Respect Zone.

« Entre l'addiction et la compétition, il y a des zones de similitude »

« Respect Zone propose des outils positifs de prévention de toutes les cyberviolences, que ce soient le cyber-harcèlement, la cyber-haine, la cyber-discrimination, les cyber-infox et, à la marge, un sujet encore plus délicat, les cyber-radicalisations. Il faut que l'on arrive à mettre un sens à ces troubles et à voir comment on peut apprivoiser l'écran et non pas en faire un objet ennemi ou un objet de totem. C'est notre travail au sein de l'association Respect Zone que de trouver un mode de cohabitation entre l'enfant, les jeunes adultes, les parents, les entraîneurs, les encadrants et les écrans.
Les athlètes sont des porte-étendards avec leur corps, en particulier avec les selfies. D'où une fragilité liée à leur image car l'image, dans le monde du sport, est particulièrement importante, surtout si elle est mal gérée. Dans le domaine sportif, la compétition est un point important. Or, entre l'addiction et la compétition, il y a quand même des zones de similitude. D'où le fait de travailler sur la notion de gamification. On s'est aperçu que vouloir imposer une règle, qui est la règle des adultes, au groupe des mineurs, cela fonctionne très mal, surtout lorsque l'on parle du monde numérique qui, par définition, en appelle à la permissivité. Internet est un domaine d'ouverture où les sanctions sont quasiment inexistantes. Et lorsque l'on parle de l'éducation aux outils et à leurs usages, de la manière dont on règle sa consommation et dont on gère sa propre image sur TikTok, Snapchat, Facebook, Instagram, etc., ces réglages doivent être effectués de manière consentie et intelligente car l'imposition fonctionne très mal. C'est à cela que nous travaillons avec notre équipe. Nous proposons un moment de catharsis au cours duquel la parole du jeune est audible lors de nos formations. On lui demande quel est son ressenti sur l'écran, quand il est en pause, en train de communiquer dans un groupe WhatsApp, etc. Ce moment d'écoute n'existe pas avec un parent ou un entraîneur parce que tout de suite, le jeune va dire que cela relève de sa vie privée. Là, on lui demande de mettre un peu de verbe là où il n'y en a pas. Notre travail avec nos formateurs, c'est de pouvoir mettre une parole et d'initier une remédiation. On le fait aussi avec les encadrants. Il y a là un gros besoin dont on n'a pas assez parlé avec les fédérations, les clubs et les clubs de supporters qui, eux-mêmes, sont désemparés comme les parents. »

Charles Mercier-Guyon

Médecin fédéral de l'Union nationale du sport scolaire (UNSS).

« La dépendance, c'est la rencontre entre un besoin et une façon de le satisfaire »

« Nous sommes face à un nouveau phénomène que nous, adultes, n'arrivons pas vraiment à gérer. Il y a un encouragement des parents à la connexion, lequel est à prendre en compte. La dépendance, c'est quand même la rencontre entre un besoin et une façon de le satisfaire qui peut être adaptée ou non. Un jeune qui a passé son après-midi à jouer sur sa tablette, à être connecté sur les réseaux, aura épuisé une partie de ses facultés mentales de concentration et d'adaptation à des stimuli imprévus. Il aura bouffé une partie de ses réserves attentionnelles durant les heures précédentes, a fortiori quand cela est quasiment permanent. Au contraire, s'il est en forme et qu'il n'a pas trop joué l'après-midi, il sera nettement meilleur. En outre, il n'y a pas que l'hyperconnexion. Il y a également un problème qui n'est pas loin, celui du manque de sommeil. En effet, pour la plupart, les jeunes ne dorment pas suffisamment. On en vient là à la notion de capacité de réserve par laquelle on peut mobiliser quelques ressources à un moment donné. Or, si l'on est dans un état de fatigue avancé, cette capacité de réserve est d'autant plus restreinte. Je parle là simplement de la perturbation du fonctionnement mental pour les apprentissages et la réalisation de tâches complexes. »

Véronique Moreira

Vice-présidente du CNOSF en charge de l'Éducation.

« Nous cherchons des solutions pour les publics sensibles »

« La problématique de l'augmentation de la pratique sportive des jeunes vient en contrepoids de la sédentarité due, entre autres, à l'addiction aux écrans. Il y a, en outre, une augmentation de l'inactivité des enfants qui fait qu'en quelques années, ils ont perdu 40 % de leurs capacités cardiovasculaires. C'est une thématique qui nous occupe tous au CNOSF, surtout en matière d'éducation. Avec le CNOSF, nous sommes là pour nous poser la question de savoir comment nous allons augmenter l'activité des enfants et des jeunes. Le CNOSF poursuit et soutient la mise en place des trente minutes d'activité physique quotidienne dans les écoles, les deux heures de sport au collège menées à titre expérimental pour prolonger la journée par de l'activité physique et sportive. Et puis, nous cherchons des solutions pour les publics sensibles. Nous avons renforcé nos offres de solutions en direction des étudiants. En particulier, augmenter la pratique de la maternelle à l'université, en proposant qu'à l'université, l'EPS soit repositionnée dans les cursus de formation universitaire et soit donc obligatoire. Il s'agit aussi de donner le goût de la pratique sportive tout au long de la journée. En effet, nous sommes convaincus que pour augmenter la pratique sportive de l'enfant, il faut l'augmenter sur tous les temps de ce dernier. Il faut tous s'y mettre, que ce soit l'école, dans les clubs, lors du temps périscolaire, en famille. C'est parce que tous, nous proposerons de l'activité physique que nous pourrons l'augmenter. En outre, nous travaillons beaucoup sur les passerelles entre école et club afin de favoriser la continuité sportive de l'enfant et de son parcours sportif tout au long de la journée. Sans compter, bien évidemment, le Pass'sport que nous soutenons pour pérenniser cette capacité à aller vers le club. »

VOLONTAIRES PRÉ-IDENTIFIÉS PAR LE CFFP POUR LES JOP 2024

Après avoir obtenu en 2022 le label « Terre de Jeux 2024 », le CFFP a pu participer à la pré-identification de bénévoles pour les prochains Jeux olympiques et paralympiques de Paris. Les 80 volontaires ainsi identifiés, 40 hommes et 40 femmes adhérents du CFFP ou parrainés par un(e) adhérent(e) du CFFP, ont pu candidater en avant-première le 7 mars sur la plateforme d'identification des volontaires pour les JOP 2024. La plateforme sera ensuite ouverte au grand public entre mars et mai 2023. Entre avril et septembre, les candidatures seront étudiées par Paris 2024 et en septembre/octobre 2023, les offres de missions seront proposées aux candidat(e)s.

45 000 volontaires seront recrutés pour assurer les nombreuses missions nécessaires à l'organisation des JOP 2024 : accueillir et orienter le public, transporter les acteurs des Jeux entre les différents sites, intervenir sur l'aire de compétition (ramasseurs de balles, chronométreurs, etc...), assister les athlètes dans les espaces qui leur sont réservés, distribuer les équipements utiles aux acteurs des Jeux, assembler et installer du matériel léger de communication, assister le personnel médical, etc.
Pour en savoir plus sur les missions des volontaires et les conditions d'éligibilité, rendez-vous sur https://www.paris2024.org/fr/volontaires

SERGE TISSERON

« LA COMMUNICATION NUMÉRIQUE EST UNE MACHINE À FABRIQUER DES QUIPROQUOS »

Psychiatre, Docteur en psychologie, membre de l'Académie des technologies et du Conseil national du numérique, Serge Tisseron est intervenu lors du webinaire organisé par le CFFP consacré à « L'addiction aux écrans chez les jeunes sportifs ». Il expose sa méthode pour déconstruire, dès le plus jeune âge, les méfaits du virtuel.

Quelle est l'origine des mauvais usages des écrans ?

On peut tout d'abord évoquer les fragilités personnelles. Elles sont le fruit de facteurs génétiques, de l'environnement et de l'éducation parentale qui entrent en ligne de compte. Par exemple, des parents qui allument la télévision le matin et l'éteignent le soir. En outre, il y a aussi les algorithmes manipulateurs de plus en plus utilisés dans les jeux vidéo et sur les réseaux sociaux. Ils sont basés sur des procédés d'influence qui ont fait leurs preuves dans les jeux de hasard et d'argent. Autrement dit, l'incitation à rester le plus longtemps possible sur la même activité, qui était à l'origine réservée aux adultes dans des activités de jeu encadrées, est aujourd'hui proposée aux enfants de tous âges.
Et, évidemment, les utilisateurs n'en sont pas conscients.

De quelle manière cela se matérialise-t-il sur le plan comportemental ?

Je suis beaucoup sollicité par des directeurs d'établissements scolaires qui me demandent : « Expliquez-nous pourquoi nos élèves se quittent bons amis le vendredi soir et pourquoi ils se battent le lundi matin ? » C'est simple : toute la semaine, ils accumulent les quiproquos en sortant de l'école, en interagissant via les outils numériques entre 17h00 et minuit, mais le lendemain matin, ils se rabibochent parce qu'ils ont à nouveau une communication en présentiel. En revanche, le samedi et le dimanche sont deux jours sans possibilité d'interagir en présentiel parce que souvent, il n'y a pas d'espace de jeu collectif disponible. Les élèves restent chez eux. Ils communiquent via les outils numériques et les quiproquos …/…

s'accumulent. Si bien que le lundi matin, ceux qui ont eu l'impression de ne pas avoir trouvé la bonne réponse via les outils numériques prennent leur revanche avec leurs poings. Il est donc très important de sensibiliser les enfants sur le fait que la communication numérique est une machine à fabriquer des quiproquos. Par ailleurs, avec le numérique, on ne voit pas le corps de l'autre et on a l'impression qu'il ne nous écoute pas parce que les regards ne se croisent jamais. Toute la régulation relationnelle qui se fait habituellement par le corps, les postures, les mimiques, etc. est absente, d'où l'impression de ne pas être compris. C'est pourquoi on a tendance à en rajouter, à se caricaturer, à grossir les faits au risque à la fois que l'interlocuteur soit blessé et d'entrer dans des logiques de harcèlement sans même l'avoir cherché.

Le sport est-il une partie de la solution ?

Oui. On aborde là le problème des activités alternatives. Si vous habitez en ville, que vous n'avez pas envie de rester tout seul devant votre écran, que vous avez envie de faire de l'escalade, du volley, du tennis, etc., il faut payer. La première chose que devrait faire l'Éducation nationale, c'est de rendre accessibles tous les terrains de sport le samedi, le dimanche et après l'école. En somme, de créer des alternatives. C'est essentiel. Quant aux villes, elles devraient mettre en place des activités encadrées dont le coût serait calculé en fonction du revenu des parents. Tant qu'il n'y aura pas d'activité alternative, il n'y aura pas de solution aux excès d'écran. Plus le bétonnage des villes augmente, plus les espaces dans lesquels les ados peuvent se retrouver diminuent et plus ils restent sur leurs outils numériques. Sachant que, de surcroît, les parents ont peur qu'ils sortent dans la rue parce que dans la rue, on ne sait pas ce qui peut arriver !

Comment faites-vous œuvre de pédagogie ?

J'ai créé deux associations. La première s'appelle « Développer l'empathie par le jeu des trois figures ». Elle intervient dans le cadre de l'Éducation nationale pour contribuer à instaurer un climat serein dans les classes et dans les cours de récréation. Et, par récurrence, pour faire que les enfants aient moins de pratiques de harcèlement et, surtout, soient conscients de ses effets délétères. Il faut savoir que nous autres, êtres humains, avons deux registres de fonctionnement. L'un concerne les représentations et l'autre concerne les comportements. Or, on peut modifier les représentations de quelqu'un sans qu'il change pour autant ses comportements. Pour changer ces derniers, il faut adopter de nouvelles habitudes comportementales. C'est le but du jeu des trois figures. C'est une activité inspirée du théâtre et centrée sur les figures de l'agresseur, de la victime et du tiers. Le tiers peut être un redresseur de torts, un sauveteur ou un simple témoin. Cette activité permet aux enfants de développer des attitudes réflexes afin qu'ils soient en capacité de s'opposer aux agressions qu'ils subissent. Et on leur apprend à dire : « Tu n'as pas le droit de me faire ça. Je me plaindrai. Arrête de m'embêter. » Ces réflexes, que beaucoup d'enfants n'ont pas, sont des réflexes de protestation. Et lorsqu'on est en mesure de protester contre son agresseur, on est beaucoup plus capable de formaliser ensuite sa protestation auprès d'un tiers.

Quid de la deuxième association ?

Elle est composée de praticiens de terrain, de chercheurs et d'universitaires qui souhaitent participer à une éducation du public aux écrans et aux outils numériques. Elle s'appelle « 3-6-9-12+ », comme les âges 3, 6, 9, 12 ans et au-delà. Elle explique aux parents comment introduire les écrans dans la vie de l'enfant de la manière la plus structurante, la plus développementale, si vous me permettez cette néologie, et la plus créative possible. Ces balises se déclinent de la manière suivante :

- avant 3 ans : jouons, parlons, arrêtons la télé. A cet âge, l'enfant construit sa personnalité et son cerveau. Plus il passe de temps devant les écrans et moins il en a pour les jeux créatifs, les activités interactives et d'autres expériences cognitives sociales fondamentales. Des compétences telles que le partage,

l'appréciation et le respect des autres, qui sont des acquisitions enracinées dans la petite enfance, s'en trouvent menacées.

- De 3 à 6 ans : limitons les écrans, partageons-les, parlons en famille. Durant cette période, l'enfant renforce ses acquisitions et commence son apprentissage de l'autorégulation. Les limites imposées au temps d'écran doivent en faire partie : de une demi-heure à trois ans à une heure maximum par jour à dix ans. L'écran est un temps de partage avec un parent.

- De 6 à 9 ans : créons avec les écrans, expliquons-lui Internet. On est là dans l'apprentissage des règles du jeu social.

- De 9 à 12 ans : apprenons-lui à se protéger et à protéger ses échanges.

Les enfants qui passent beaucoup de temps devant les écrans présentent une baisse des capacités d'attention et de concentration. Leur cerveau s'habitue à suivre ou à enchaîner des mouvements ou des actions plutôt que de se mobiliser volontairement sur une tâche.

- Après 12 ans : restons disponibles. L'enfant cherche ses repères de plus en plus en dehors de sa famille mais il a encore besoin de l'attention affectueuse de ses parents, même s'il fait tout pour leur faire croire le contraire !

UNE COUPE DU MONDE DE RUGBY

INTELLIGENTE ET POUR TOUS

La volonté du Comité d'organisation France 2023 est que chacun - sans distinction de sexe, d'âge ou d'origine - puisse vivre pleinement et paisiblement cette grande célébration du rugby qui se tiendra dans l'Hexagone du 8 septembre au 28 octobre prochains. Voici comment.

Enjeu majeur du bon déroulement d'un tel rendez-vous, l'accueil des supporters avec un double impératif : les recevoir dans la convivialité tout en posant les garde-fous pour éviter les débordements. Afin que la fête et le partage soient de mise, il s'agira de créer une fan expérience, laquelle sera « au cœur des ambitions de la Coupe du monde », assure le Comité d'organisation. Elle se déclinera sous forme de dispositifs à l'intérieur et à l'extérieur des stades à l'intention des spectateurs, notamment des zones de célébration conçues en lien avec les collectivités locales. A cela s'ajoutera, sur le plan logistique, un accompagnement constant des spectateurs étrangers via la mise en place de plateformes officielles de voyage et d'hébergement pour garantir un accueil optimal à des tarifs raisonnés. La venue prévue de 600 000 d'entre eux sera une occasion de *« faire rayonner la France à travers le monde en célébrant le rugby et ses valeurs à travers tout le pays »*, prévient le Comité d'organisation.

« Respecter un équilibre entre rigueur et esprit de fête »

A cet égard, une sécurité optimale pour tous et toutes est évidemment un leitmotiv. Avec une ligne de crête ténue : « respecter un équilibre entre rigueur et esprit de fête », selon le mot de France 23. Là, l'union des forces et des expertises s'avère primordiale. Et d'abord, au sommet de l'État où les entités du ministère de l'Intérieur (Coordination nationale pour la sécurité des Jeux olympiques 2024 et des grands événements sportifs internationaux - CNSJ, Police, Gendarmerie, Sécurité civile) ainsi que les échelons territoriaux (préfectures, services déconcentrés de l'État et collectivités locales) sont mis à contribution. Idem en ce qui concerne l'analyse prédictive et la détection des menaces.

Par ailleurs, la Délégation interministérielle aux grands événements sportifs (DIGES) et la Délégation interministérielle aux Jeux olympiques et paralympiques (DIJOP) assurent le pilotage des sujets interministériels. D'autres services spécialisés épaulent le comité d'organisation, notamment l'Agence nationale de la sécurité des systèmes d'information (Anssi) pour ce qui a trait à la cybersécurité et l'Armée de l'Air en matière de lutte anti-drones. Dans ce cadre, les collectivités locales, notamment les villes et les métropoles hôtes, accompagnent au quotidien le Comité d'organisation dans la sécurisation des zones de célébration ainsi que les abords des stades et des camps de base des équipes. D'autres entreprises spécialisées, à l'image d'Orange et de Capgemini, ont pour mission de prévenir les risques liés, là encore, à la cybersécurité. Des organismes de sécurité privés seront également mobilisés pour répondre çà et là aux besoins.

« Des plans de transport cohérents et fluides »

Durant la Coupe du monde, le modus operandi est déjà arrêté dans ses grandes lignes. *« Malgré une attitude responsable du public rugby, nous travaillons à le protéger, à le guider et à l'accompagner jusqu'à ce qu'il soit assis en tribunes et lorsqu'il repart du stade, mais également dans les zones de célébration, explique le Comité d'organisation. Des travaux sont en cours pour élaborer avec les opérateurs des plans de transport cohérents, fluides, sécurisés et efficaces afin d'accompagner les spectateurs tout au long de leur trajet. Quant aux volontaires, ils seront formés pour répondre aux questions et guider les fans jusqu'à leur destination. »*

« Promouvoir les valeurs, le respect des règles et assurer l'équité »

Deuxième priorité, profiter de la Coupe du monde pour faire œuvre de pédagogie et ce, en lien avec la fédération internationale, World Rugby. Une collaboration a également été initiée avec l'Agence française de lutte contre le dopage (AFLD) afin de *« promouvoir les valeurs, le respect des règles de la compétition et assurer l'équité entre chaque équipe participante », confirme le Comité d'organisation. Une manière de placer le fair-play au cœur des préoccupations. Plus largement, « l'aspect éducatif est au cœur des valeurs du rugby et des engagements de France 2023, rappelle le Comité. A la clef, des projets menés dans les territoires pour éduquer et informer autour de la compétition, en prolongeant ses valeurs en dehors des terrains. »*

Miser sur l'inclusion sociale et professionnelle des jeunes

Mais la Coupe du monde est aussi l'occasion de miser sur l'inclusion sociale et professionnelle des jeunes. A cette noble fin, les apprentis du programme Campus 2023 (le Centre de formation d'apprentis de la Coupe du monde de rugby 2023) sont sur le pont depuis décembre 2020 et au cœur de la mise sur pied de la compétition. Concrètement, 90 apprentis directeurs de site ont été déployés dans chaque ville hôte de l'épreuve avec une affectation spécifique (stadium manager, restauration, etc.). Parallèlement, les 2 000 jeunes de Campus 2023 vont entrer dans une période de parcours immersif afin de parfaire leur formation pratique et théorique. Durant le tournoi, ils seront intégrés, en fonction de leurs attributions, au Comité d'organisation. De leur côté, les volontaires de la Team 2023 seront partie prenante de la livraison opérationnelle du tournoi dans divers domaines (médias, accueil des spectateurs et des équipes, billetterie, etc.).

« Laisser un impact durable à la société après la compétition »

Enfin, et c'est là un aspect tout aussi important, *« les valeurs d'intégration et d'insertion sont au cœur des ambitions de France 2023 qui veut laisser un impact durable à la société après la compétition »*, insiste le Comité d'organisation. Dans cette optique, des moments forts à l'adresse de la population ont été actés. A savoir :

- Un tournoi national des quartiers à l'intention des jeunes âgés de 8 à 13 ans originaires des collectivités hôtes de la compétition. Le tout selon la formule suivante : des tournois inter-quartiers puis inter-régions et une finale nationale à Saint-Denis. Sans compter des initiations à la discipline.

- Des sessions de job dating en collaboration avec l'association Ovale Citoyen, en particulier à destination des réfugiés statutaires.

- Le programme Seniors Isolés : là, avec l'aide de l'association Petits Frères des Pauvres, France 2023 proposera un accompagnement des seniors en situation d'isolement afin de leur faire profiter des émotions que génère le rugby et ce, tant en amont que pendant la Coupe du monde.

Pour Julien COLLETTE, Directeur Général du Comité d'organisation de la Coupe du Monde de Rugby France 2023, « La Coupe du Monde est fortement engagée dans le respect des valeurs du sport, chères au Comité Français du Fair Play, avec de nombreuses actions dans ce sens comme la Mêlée des Chœurs qui est un programme éducatif mené avec l'Éducation nationale et l'Opéra Comique, offrant l'opportunité à 7 000 enfants de chanter les hymnes de la compétition, tout en étudiant la culture, la langue et l'histoire de chaque nation représentée ; ou Rugby au Cœur qui est le fonds de dotation de la compétition finançant des projets porteurs de sens autour des valeurs du rugby et dont l'un des piliers est l'éducation ; ou encore le label Rugby Festival qui sera prochainement lancé pour donner l'opportunité à chacun de communiquer sur la tenue de l'événement et de promouvoir les fondamentaux de l'ovalie. Notre objectif est finalement aussi de laisser un impact positif et durable à la société après la Coupe du Monde de Rugby ».

LE CFFP EST OFFICIELLEMENT ARRIVÉ SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX.

N'HÉSITEZ PAS À NOUS REJOINDRE POUR SUIVRE TOUTE NOTRE ACTUALITÉ !

https://www.instagram.com/comite_francais_fair_play/?hl=fr

https://www.linkedin.com/company/93107978/admin/

https://www.facebook.com/profile.php?id=100090172644342

PARLONS FAIR-PLAY,
la newsletter du Comité Français du Fair Play.

Directeur de la publication : Jean-Pierre MOUGIN
Comité éditorial : Jean-Pierre MOUGIN, Gérard TUGAS et Alexandre TERRINI
Rédacteur en chef : Alexandre TERRINI
Maquette : ART.tiff-Act

ADHÉREZ AU CFFP
ET DEVENEZ AMBASSADEUR DU
FAIR-PLAY