

CHALLENGE ORANGE CUP PEF NUMERIQUE 2025



Épreuve éducative et sportive



4^{ème} édition

2025
REUNION

REGLEMENT DU CHALLENGE ORANGE CUP PEF NUMERIQUE 2025 REUNION

Préambule

En participant au Challenge ORANGE CUP PEF U10, toutes les équipes s'engagent à respecter les valeurs de l'évènement (**P**laisir, **R**espect, **E**ngagement, **T**olérance, **S**olidarité) et à s'assurer qu'elles soient respectées par les autres, tout en les mettant en pratique tout au long de la compétition et qui vise à associer l'éducatif au sportif.

Une manifestation Éducative

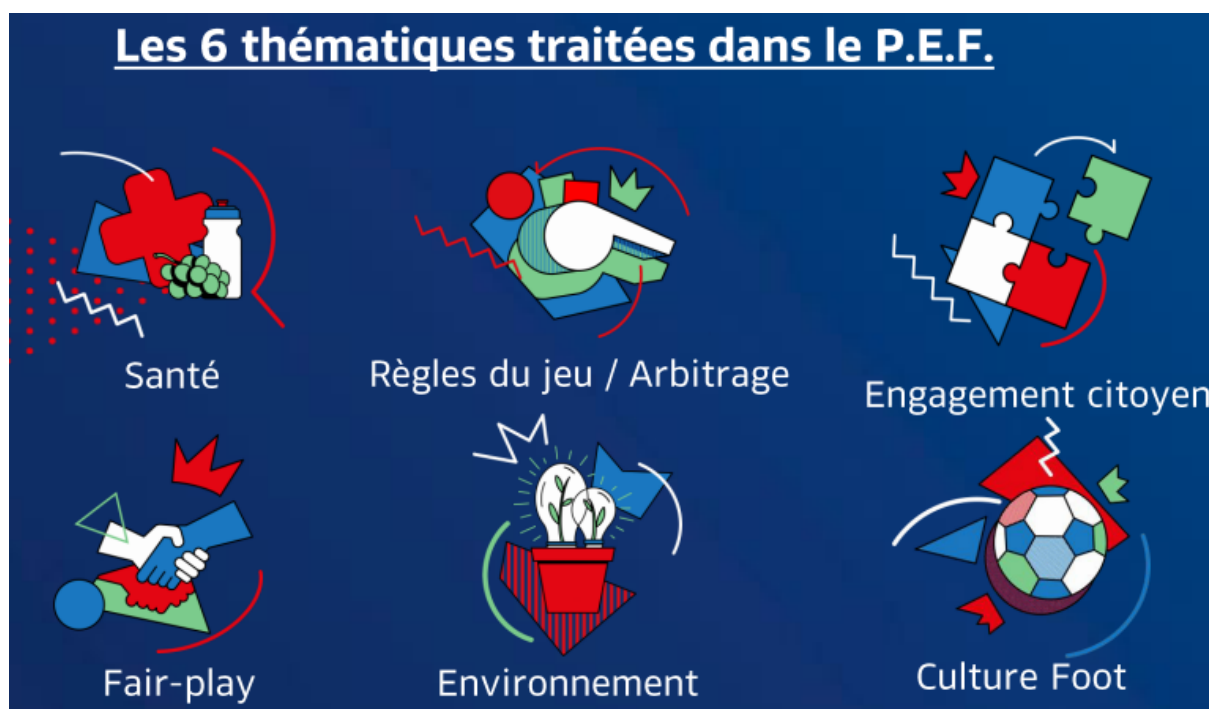
- Une forte mobilisation dans le Programme Éducatif Fédéral avec de nombreuses actions mises en place par les clubs. Une valorisation des clubs les plus actifs sur les thématiques.
- Ce challenge s'inscrit dans un système de valorisation.
- Ce challenge permettra aussi aux clubs impliqués de valoriser leur engagement auprès de la ligue.

Les enjeux du PEF

Objectifs : capitaliser sur les vertus éducatives du football et promouvoir une opération éducative

- Les clubs doivent jouer leur rôle éducatif
- Sensibiliser les licencié(e)s et leur entourage sur les valeurs fondamentales du football
- Restaurer l'image perçue du football auprès du grand public et des collectivités territoriales

La mise en place des actions sont simples et peu consommatrices de temps, c'est un dispositif pour les licenciés de 5 à 18 ans et surtout mettre l'accent sur la force de la répétition.



LES MODALITES DE PARTICIPATION AU CHALLENGE ORANGE CUP P.E.F NUMERIQUE

Nous souhaitons vous sensibiliser aux différents points mis en avant concernant l'organisation du **Challenge ORANGE CUP PEF NUMERIQUE** et qui seront mis en place lors des phases de poules, phases finales de secteurs et la phase finale Régionale.

La compétition est ouverte aux joueurs et joueuses né(es) entre le **01/01/2015** et le **31/12/2016**.

- Tous les clubs participants auront jusqu'au 27 septembre 2025 pour s'inscrire obligatoirement dans le Programme Éducatif Fédéral et avoir envoyer les fiches actions.
- Pour s'inscrire dans le P.E.F, un club doit effectuer la démarche sur Footclubs (<https://footclubs.fff.fr/>) et renvoyer les fiches actions via le même site. Ces fiches relateront les caractéristiques des actions.
- Les fiches ateliers sont consultables via le site : <https://pef.fff.fr/>
- **Pour justifier de la mise en place des ateliers de sensibilisation au numérique obligatoire disponible sur le site P.E.F au sein du club, celui-ci doit obligatoirement l'avoir déclaré entre le 23 août 2025 et 27 septembre 2025 via le lien M-Survey d'Orange France <https://msurvey.orange.com/EducationAuNumerique>.**

DEROULEMENT DU CHALLENGE ORANGE CUP PEF NUMERIQUE

La Commission de validation

Les actions PEF et les résultats sportifs seront soumis à une validation effectuée par des représentants de la LRF et des représentants d'ORANGE REUNION.

Celle-ci se réunira à chaque fin de phase :

Phase de poules le 14/10/2025

Phase des finales secteurs le 12/11/2025

Les critères d'évaluation

La commission de validation sélectionnera les clubs pour l'échelon supérieur en appréciant les actions mises en place dans les clubs en respectant la période de mise en place des actions : du 23/08/2025 au 27/09/2025 et de 3 critères :

- La diversité des thèmes abordés (autour des 7 thèmes du P.E.F.)
- La quantité d'actions proposées minimum **6 actions dont 2 actions OBLIGATOIRES de sensibilisation au danger du numérique à déclarer sur le lien Msurvey de suivi mis en place par Orange France, <https://msurvey.orange.com/EducationAuNumerique> qui comptera pour accéder à la qualification des phases finales secteurs.**

La commission de validation LRF et Orange étudiera alors les « **fiches actions** » des clubs en fonction des critères ci-dessous et en adoptant la pondération suivante :

- **La diversité des thèmes abordés** (autour des 7 thèmes du P.E.F.)
 - 2 points par thème abordé
 - 10 points par Fiche actions de sensibilisation au numérique déclaré sur le lien <https://msurvey.orange.com/EducationAuNumerique> qui comptera pour accéder à la qualification des phases finales secteurs.
- ❖ Ensemble des actions :
 - **La quantité d'actions proposées :**
 - Moins de 6 actions = 1 point
 - $6 \leq 10$ actions = 4 points
 - $11 \leq 14$ = 6 points
 - Plus de 11 = 10 points maximum

Les équipes qui n'auront fait aucunes actions du PEF ne seront pas qualifiées pour les finales secteurs.

ARTICLE 1 – COMPOSITION DES EQUIPES

Chaque équipe pourra aligner 12 joueurs (8 titulaires et 4 suppléants) et 3 encadrants (1 éducateur, 1 adjoint, 1 dirigeant), licenciés (es) FFF.

- La participation est gratuite, elle se fait sur inscription
- La mixité est fortement recommandée. Les équipes composées d'au moins **2 joueuses lors de la phase finale secteur et la phase finale Régionale** obtiendront **20 points supplémentaires lors de ces phases.**
- Le temps de jeu par joueur et joueuse doit être au moins égal à 50% du temps de jeu total.

Article 1.1 – Arbitrage

L'arbitrage de la phase de poules est de la responsabilité des clubs organisateur. L'arbitrage à la touche est assuré par les joueurs remplaçants.

Les arbitres seront désignés et supervisés par la Commission Régionale d'Arbitrage (CRA) et ses représentants pour les phases finales de secteurs et la phase finale régionale.

- L'arbitrage à la touche est assuré par les joueurs, à raison de 15 minutes maximum (=1/4 temps) par joueur. Les 4 joueurs ou plus de chaque équipe ayant participé à l'arbitrage sont signalés sur la feuille de match (leur numéro est entouré).
- Un tutorat (présence d'un dirigeant licencié derrière le jeune joueur/arbitre) est toléré
- sur les premières rencontres
- Seule une équipe présentant 8 joueurs est arbitrée par un dirigeant licencié à la touche et inscrit sur la feuille de match

Article 1.3 – LITIGES / RECLAMATIONS

- Les litiges et les contestations sont examinés à la fin de chaque rencontre par la Régionale Foot Animation.
- Les réserves et réclamations seront jugées par la Régionale Foot Animation. Elles doivent être confirmées par lettre recommandées, obligatoirement avec en tête du club ou courrier électronique envoyé de l'adresse officielle du club (n°affiliation@lrf.re) dans les 48 heures ouvrables suivant la rencontre.
- Les rencontres sont prévues le samedi ou un jour férié.
- Heure officielle de début de rencontre : horaire affiché sur le site de la LRF.
- En cas d'annulation d'une rencontre (conditions météorologiques, ...), les matchs devront être reprogrammés le mercredi suivant dans les créneaux d'entraînements du club organisateur avec la validation des organisateurs.

Article 1.4 – DISCIPLINE

En cas d'incident grave, la commission d'organisation est habilitée à prendre toutes mesures Conservatoires utiles.

Elle soumet le dossier à l'organe disciplinaire compétente de la LRF en conformité avec les Règlements disciplinaires pour éventuelle suite à donner

Article 1.5 – EQUIPEMENT EQUIPES

- Chaque équipe doit prévoir 2 ballons de Taille 4 (*obligatoire lors de chaque rencontre, phase de poules et finale régionale*)
- Chaque équipe doit prévoir 2 jeux de maillots et 1 jeu de chasuble (*obligatoire lors de chaque rencontre, phase de poules et finale régionale*)
- Dans le cas où deux équipes portent la même couleur de maillots ou des couleurs susceptibles de prêter à confusion, l'équipe identifiée en première conserve sa couleur et la deuxième équipe portera son deuxième jeu de maillots ou des chasubles

ARTICLE 2 -1^{ère} PHASE – REUNION DE PRESENTATION

Une réunion sera organisée conjointement par la LRF et ORANGE REUNION le **mardi 19 août 2025** et **mercredi 20 août 2025** afin de vous présenter les différents points du règlement, mais également de vous faire un rappel des lois du jeu et les bonnes pratiques sportives et administratives.

La présence de l'éducateur responsable de la section, de son adjoint ou son dirigeant sera obligatoire lors de cette réunion, **40 points** seront retirés du total général sur la phase de secteur en cas d'absence non justifié.

ARTICLE 3 - 2^{ème} PHASE : PHASE SECTEUR

Article 3.1 – DEROULEMENT

- Cette phase se déroule par poules dans les secteurs
- Les équipes sont réparties par poule de 10 à 12 équipes en fonction du nombre inscrits dans chacun des secteurs
- Toutes les équipes se rencontrent sur la période du **23/08/2025 au 11/10/2025**
- Cette phase de poule est organisée sous forme de plateau de 4 équipes
- La durée des rencontres est de 25 min soit 1 à 2 rencontres par plateau
- Répartition des points :
 - Victoire : 4 points
 - Victoire par forfait : 4 points (= victoire 3-0)
 - Match nul : 2 points
 - Défaite : 1 point
 - Défaite perdue par forfait : 1 point (= perte 3-0)

En cas d'égalité entre 2 équipes, elles seront partagées de la manière suivante :

- Goal average général (différence de buts)
- Goal average particulier (confrontation directe)
- Plus grand nombre de buts marqués
- Nombre de licenciés U9-U10
- Taux d'encadrement

À l'issue de l'ensemble des matchs de poules et la réalisation des actions du Challenge Orange Cup PEF Numérique, la commission de validation désignera les 4 premiers de chaque poule qui seront qualifiés (soit 64 équipes) pour les phases finales de secteur du **25/10/2025 au 08/11/2025**. **Seulement 2 ÉQUIPES par club seront qualifiées pour la phase finale de secteur, dans le cas où 3 équipes d'un même club seraient qualifiées, on repêche l'équipe du même groupe la mieux classée.**

Article 3.2 – FEUILLE DE MATCH - RESULTATS

Le club organisateur doit **OBLIGATOIREMENT** :

- Faire parvenir les feuilles de matchs à la Ligue dans les 48 heures ouvrables suivant le plateau sous peine d'une amende financière (*Art. 42 Règlement Intérieur de la LRF Saison 2025*)
- Enregistrer le résultat des rencontres via Footclubs

Article 3.2 – PLATEAUX NON-JOUES

En cas d'annulation du plateau le samedi matin (conditions météorologiques), le plateau devra être organisé le mercredi suivant dans les créneaux d'entraînements du club organisateur avec la validation des organisateurs.

Article 3.3 – ACTIONS ASSOCIEES

- Protocole d'avant et d'après match
- Carton vert
- Arbitrage à la touche par les joueuses ou joueurs

ARTICLE 4 – 3^{ème} PHASE : PHASE FINALE DE SECTEUR

Article 4.1 – DEROULEMENT

- **Samedis 25/10/2025 et 08/11/2025**
 - Répartition : 8 poules de 8 équipes
 - Les équipes composées d'au moins **2 joueuses lors de la phase finale secteur** obtiendront **20 points supplémentaires**.
 - Les 2 premières équipes de chaque poule sont qualifiées et disputeront la phase finale régionale (une seule équipe par club est qualifiée pour la phase régionale)
- Les équipes sont réparties par un tirage au sort préalable.
Ces équipes seront opposées selon la formule de compétition dite de « L'ÉCHIQUIER ». Pour les matchs suivants, l'ordre des rencontres de chaque groupe est déterminé par les résultats et le classement des rencontres précédentes soit : 1er/2ème, 3ème/4ème....

- La commission de validation établira le classement final qui est réalisé par l'addition des points des 5 épreuves + quiz éducateurs + production d'une action numérique.
(En cas d'égalité entre 2 ou plusieurs équipes, départage par le Défi Jonglage au 10ème de seconde puis différence de buts sur les rencontres de la journée)

Matches	Défi Conduite	Défi Jonglage	Quiz Règles de vie	Quiz Règles de jeu
/ 240 points + bonus offensif (60 points)	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points
Attribution des points en fonctions des victoires, nuls et défaites majorées d'un bonus offensif à partir de 2 buts marqués par rencontre Ordonnancement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort Pour 5 rencontres de 2x7 minutes (+2 minutes pause coaching) : -Victoire : 48 points -Nul : 24 points -Défaite : 12 points -Bonus offensif : 12 points	1 passage par joueur (se) : si moins de 12 joueurs (ses), tirage au sort pour un passage supplémentaire d'un ou plusieurs joueurs (ses) de l'équipe. Attribution des points en fonction d'un barème. Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération. Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi. La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 pts.	1 passage par joueur (se) : si moins de 12 joueurs (ses), tirage au sort pour un passage supplémentaire d'un ou plusieurs joueurs (ses) de l'équipe. Attribution des points en fonction d'un barème. Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération. Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi. La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 pts.	5 questions/joueur (se) 1 point par bonne réponse/joueur (se) Total des points cumulé pour l'équipe : Si moins de 12 joueurs (ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs (ses)	5 questions/joueur (se) 1 point par bonne réponse/joueur (se) Total des points cumulé pour l'équipe : Si moins de 12 joueurs (ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs (ses)
Présentation d'une action numérique le jour de la finale secteur, Statique ou dynamique* : Bonus + 60 points Les équipes composées d'au moins 2 joueuses lors de la phase finale Régionale obtiendront 20 points max supplémentaires				

Statique ou dynamique*

PRODUCTION DITE « STATIQUE »			PRODUCTION DITE « DYNAMIQUE »		
Type de production	Format	Durée maximum	Type de production	Format	Durée maximum
Maquette Affiche Dessin Journal	JPEG, PNG, PDF 10 photos maximum + 1 document explicatif de la production	Non applicable	Vidéo	.avi ; .wmv ; .mov ; DivX ; .mkv ; MPEG4 ; AVC ; .flv ; Wav ; mp ; wma ; aac	3 min MAXIMUM

Les litiges, réclamations et suites disciplinaires sont examinés à la fin de chaque rencontre par :
Les membres de la Régionale Foot Animation, les membres de l'ETR et les membres d'ORANGE REUNION.

Les décisions sont sans appel.

Article 4.2 – ACTIONS ASSOCIEES

- Protocole d'avant et d'après match
- Carton vert
- Arbitrage à la touche par les joueuses et joueurs

ARTICLE 5 – 4^{ème} PHASE : PHASE FINALE REGIONALE

Article 5.1 – DEROULEMENT

- **Samedi 22 novembre 2025**

- Répartition : 1 poule de 16 équipes
- Les équipes composées d'au moins **2 joueuses lors de la phase finale Régionale** obtiendront **20 points supplémentaires**.
- Il n'est admis qu'une seule équipe par club. Dans le cas où 2 équipes d'un même club seraient qualifiées, on repêche l'équipe du même groupe de qualification la mieux classée.
- Les équipes qualifiées doivent être composées des mêmes joueurs que lors de la phase finale de secteur et sont tenues de participer avec 12 joueurs ou joueuses (1 **remplacement** maximum autorisés, vérification des feuilles de match du tour précédent)

Dérogations :

- 1 absence justifiée (certificat médical ou justificatif avéré datant de moins de 3 jours)

La Commission Régionale Foot Animation statuera sur la justification des absences.

En cas de non-justification des absences, 40 points seront retirés du total général par joueur ou joueuse.

- Les équipes sont réparties par un tirage au sort préalable.
Ces équipes seront opposées selon la formule de compétition dite de « L'ÉCHIQUIER ». Pour les matchs suivants, l'ordre des rencontres de chaque groupe est déterminé par les résultats et le classement des rencontres précédentes soit : 1er/2ème, 3ème/4ème....
- La commission de validation établira le classement final qui est réalisé par l'addition des points des 5 épreuves + quiz éducateurs + production d'une action numérique.
(En cas d'égalité entre 2 ou plusieurs équipes, départage par le Défi Jonglage au 10ème de seconde puis différence de buts sur les rencontres de la journée)

Matches	Défi Conduite	Défi Jonglage	Quiz Règles de vie	Quiz Règles de jeu
/ 240 points + bonus offensif (60 points)	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points
Attribution des points en fonctions des victoires, nuls et défaites majorées d'un bonus offensif à partir de 2 buts marqués par rencontre Ordonnancement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10^{ème} de seconde), puis tirage au sort Pour 5 rencontres de 2x7 minutes (+2 minutes pause coaching) : -Victoire : 48 points -Nul : 24 points -Défaite : 12 points -Bonus offensif : 12 points	1 passage par joueur (se) : si moins de 12 joueurs (ses), tirage au sort pour un passage supplémentaire d'un ou plusieurs joueurs (ses) de l'équipe. Attribution des points en fonction d'un barème. Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération. Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi. La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 pts.	1 passage par joueur (se) : si moins de 12 joueurs (ses), tirage au sort pour un passage supplémentaire d'un ou plusieurs joueurs (ses) de l'équipe. Attribution des points en fonction d'un barème. Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération. Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi. La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 pts.	5 questions/joueur (se) 1 point par bonne réponse/joueur (se) Total des points cumulé pour l'équipe : Si moins de 12 joueurs (ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs (ses)	5 questions/joueur (se) 1 point par bonne réponse/joueur (se) Total des points cumulé pour l'équipe : Si moins de 12 joueurs (ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs (ses)
Présentation d'une action numérique le jour de la finale, statique ou dynamique : + Bonus 60 points Les équipes composées d'au moins 2 joueuses lors de la phase finale Régionale obtiendront <u>20 points max supplémentaires</u>				

Statique ou dynamique*

PRODUCTION DITE « STATIQUE »			PRODUCTION DITE « DYNAMIQUE »		
Type de production	Format	Durée maximum	Type de production	Format	Durée maximum
Maquette Affiche Dessin Journal	JPEG, PNG, PDF 10 photos maximum + 1 document explicatif de la production	Non applicable	Vidéo	.avi ; .wmv ; .mov ; DivX ; .mkv ; MPEG4 ; AVC ; .flv ; Wav ; mp ; wma ; aac	3 min MAXIMUM

Les litiges, réclamations et suites disciplinaires sont examinés à la fin de chaque rencontre par :
Les membres de la Régionale Foot Animation, les membres de l'ETR et les membres d'ORANGE REUNION.

Les décisions sont sans appel.

Article 5.2 – ACTIONS ASSOCIEES

- Protocole d'avant et d'après match
- Carton vert
- Carton blanc (exclusion temporaire du joueur/joueuse ; cf. annexe 1)
- Arbitrage à la touche par les joueuses et joueurs (tutorat assuré par la RA)
- Suivi du temps de jeu des joueuses et joueurs
- Fiche d'observation / intervention et comportement de l'éducatrice / éducateur

Article 5.3 – CHARTE DE FAIR PLAY

La charte de fair-play « **L'ORANGE CUP PEF NUMERIQUE** » définit les valeurs clés de l'évènement et cet engagement formel concernant le respect des valeurs sportives et notamment du tournoi.

Cette charte sera également signée par le responsable de chaque équipe, chaque entraîneur et chaque capitaine, afin de la faciliter et de la faire respecter tout au long de la compétition.

ÊTES-VOUS P.R.Ê.T.S !!!!

ALORS A VOUS DE JOUER !!!!

L'ORANGE CUP PEF NUMERIQUE

U10 **CHARTRE 2025**



P PLAISIR

- Privilégier le beau geste ou le beau jeu
- Vivre avec enthousiasme et générosité son match
- Partager des émotions sans exubérance avec ses partenaires

R RESPECT

- Contribuer à la bonne entente au sein de l'équipe
- Reconnaître les belles actions de l'adversaire
- Porter les consignes de l'éducateur ou de l'arbitre

Ê ENGAGEMENT

- Avoir le goût de l'effort et du dépassement de soi
- Être un capitaine exemplaire
- Continuer à jouer tout le match, même largement mené

T TOLERANCE

- Minimiser l'erreur d'un partenaire
- Accepter d'être remplacé
- Favoriser l'acceptation de l'erreur arbitrale

S SOLIDARITE

- Réconforter un coéquipier en difficulté
- Rester unis dans la défaite
- Se comporter en remplaçant exemplaire

ANNEXE 1. Note explicative carton blanc

Objet : Mise en place de l'exclusion temporaire par un carton blanc lors de la Finale Régionale Orange Cup PEF Numérique.

➤ L'exclusion temporaire avec carton blanc.

Ce dispositif vise à responsabiliser les jeunes joueurs/joueuses **en valorisant le respect, la maîtrise de soi et la loyauté sur le terrain.**

1. Qu'est-ce que l'exclusion temporaire par un carton blanc ?

Le **carton blanc** permet à l'arbitre de sanctionner temporairement un joueur ou une joueuse pour certains comportements inadaptés, **sans remplacement**.

Durée de l'exclusion temporaire : 4 minutes. Pendant cette période, **l'équipe évolue en infériorité numérique.**

2. Quels sont les comportements sanctionnés ?

Chaque faute correspond à un **motif officiel d'avertissement** dans les Lois du Jeu, mais elle est présentée ici de **manière éducative.**

Bloc 1 — Contester une décision de l'arbitre

Motif officiel des lois du jeu : manifester sa désapprobation en paroles ou en actes.

Comportements concernés :

- Protester oralement (crier sur l'arbitre après une décision) ou par des gestes de rejet en direction de l'arbitre
- Applaudir de manière exagérée ou moqueuse après une décision de l'arbitre (ex. ironie)
- Tout comportement moqueur ou provoquant jugé par l'arbitre

Objectif pédagogique: favoriser la maîtrise de soi et le respect de l'autorité et de la décision de l'arbitre.

Rappels : un joueur ou une joueuse qui tient des propos blessants, injurieux et/ou grossiers ou agit de façon blessante, injurieuse et/ou avec grossièreté sera exclu par un carton rouge.

Bloc 2 — Empêcher volontairement la reprise du jeu

Motif officiel des lois du jeu : retarder la reprise du jeu.

Comportements concernés :

- Se placer devant le ballon pour bloquer un coup franc ou une touche
- Dégager le ballon après un coup de sifflet de l'arbitre

Objectif pédagogique : encourager la loyauté et le respect du rythme du match.

Bloc 3 — Faire arrêter le jeu volontairement sans brutalité

Motif officiel : comportement antisportif (simulation, faute tactique non violente)

Comportements concernés :

- Tenter de tromper l'arbitre en simulant une faute ou un contact pour obtenir un penalty
- Toucher délibérément le ballon de la main en dehors de la surface pour empêcher une attaque
- Tirer ou retenir le maillot d'un adversaire sans brutalité, pour ralentir ou stopper une action (hors anéantissement manifeste d'une occasion de but)

Objectif pédagogique : distinguer clairement les fautes déloyales sans brutalité qui méritent une exclusion temporaire et éviter la tricherie.

3. Comment se déroule l'exclusion temporaire par le carton blanc ?

- ✓ La sanction est prononcée lors d'un arrêt de jeu.
- ✓ Le joueur ou la joueuse doit sortir par la ligne médiane et s'installer entre les deux bancs de touche avec une chasuble blanche.
- ✓ Le temps est décompté par un observateur désigné par l'organisation.
- ✓ Une fois que les 4 minutes sont écoulées, le joueur ou la joueuse est autorisée à retirer sa chasuble blanche et peut de nouveau participer à la rencontre, après accord de l'arbitre. L'éducateur peut aussi faire rentrer un autre joueur/joueuse à sa place.
- ✓ Le retour en jeu est autorisé par la ligne médiane à la volée.

Il ne s'agit ni d'un avertissement (carton jaune), ni d'une expulsion (carton rouge) : aucune mention ne sera portée sur la feuille de match.

Elle constitue une réponse éducative immédiate, sans suite disciplinaire.

4. Tableau récapitulatif des cas possibles

Afin de faciliter la compréhension du dispositif, vous trouverez ci-dessous un tableau synoptique des principales situations liées à l'exclusion temporaire avec carton blanc et leurs conséquences disciplinaires et sportives

Situation pour un même joueur	Conséquence disciplinaire	Remplacement possible	Impact sur l'équipe
1^{ère} exclusion temporaire	Le joueur sort 4 minutes et porte une chasuble blanche	Après que le joueur a purgé son exclusion	L'équipe joue en infériorité 4 minutes
2 exclusions temporaires dans le même match	Exclusion définitive du joueur	Oui, après la 2 ^e période d'exclusion	Retour à l'équilibre numérique après la fin de la 2 ^e exclusion temporaire. Aucun impact sur le match suivant
1 carton jaune classique + 1 exclusion temporaire	Le joueur sort 5 minutes et porte une chasuble blanche	Après que le joueur a purgé son exclusion	L'équipe joue en infériorité 4 minutes
Exclusion temporaire en fin de 1^{ère} période	Le joueur poursuit son exclusion en seconde période	Après que le joueur a purgé son exclusion	L'équipe reste en infériorité jusqu'à la fin du délai des 4 minutes
Exclusion temporaire non purgée à la fin du match	L'exclusion est considérée comme purgée	-	Aucun impact sur le match suivant

5. Pourquoi cette expérimentation ?

Instaurer un climat de jeu plus serein

- Responsabiliser les jeunes face à leurs comportements sur le terrain
- Apporter une **réponse pédagogique intermédiaire** entre le carton jaune et le carton rouge

L'expérimentation sera présentée lors du briefing d'ouverture.

Cette note vise à **vous informer en amont** pour permettre une bonne compréhension et adhésion des clubs, éducateurs et joueurs.

Nous vous remercions pour votre coopération dans cette démarche éducative.