



**DISTRICT HAUTE-LOIRE DE
FOOTBALL**
Au service du football

Plan d'action fédéral visant à renforcer la protection des arbitres

PAUSES D'APAISEMENT

(OU « TEMPS MORTS »)

Août 2025



PAUSES D'APAISEMENT (OU « TEMPS MORTS »)

1. Définition

La pause d'apaisement est une interruption temporaire du match, décidée par l'arbitre, dans le but de désamorcer une situation de tension manifeste entre les deux équipes.

Elle vise à :

- prévenir toute escalade conflictuelle ;
- restaurer un climat serein et respectueux nécessaire à la poursuite du jeu ;
- rappeler à chacun (joueurs, capitaines, responsables d'équipe) les règles de comportement et de responsabilité collective.

Sa durée est laissée à l'appréciation de l'arbitre, en fonction des circonstances et du climat observé.

Ce protocole est établi conformément aux directives de l'IFAB.



INFORMATION : Ce protocole ne doit pas être utilisé dès la 1ère contestation (et/ou trop rapidement), c'est un outil, quand la tension est montée « trop vite et trop fort » et que les mesures usuelles que l'on utilise ne font plus effet... La pression n'est donc pas en lien avec le niveau et/ou les décisions « techniques » de l'arbitre mais bien en lien avec la rencontre « complexe » (enjeu élevé, climat émotionnel fort des spectateurs etc...).

NE PAS OUBLIER : Que si les faits sont trop graves, le recours à l'arrêt définitif reste évidemment possible.

PAUSES D'APAISEMENT (OU « TEMPS MORTS »)

2. Fondement réglementaire

La pause d'apaisement s'appuie sur la Loi 5 des Lois du Jeu, qui permet à l'arbitre d'interrompre temporairement le match lorsqu'il estime que les conditions ne sont plus réunies pour poursuivre la rencontre dans un climat serein et maîtrisé.

Cette mesure relève exclusivement de l'appréciation de l'arbitre, dans le cadre de sa mission de gestion de la rencontre.

PAUSES D'APAISEMENT (OU « TEMPS MORTS »)

3. Situations justifiant le recours à la pause

L'arbitre peut décider d'instaurer une pause d'apaisement dans les cas suivants :

- montée progressive de tensions entre joueurs des deux équipes ;
- enchaînement de provocations, gestes d'humeur ou comportements à la limite de la sanction disciplinaire ;
- refus collectif d'apaisement après un arrêt de jeu tendu ;
- atmosphère conflictuelle persistante, sans faute individuelle caractérisée ;
- comportement excessif ou agitation des responsables d'équipe susceptible de détériorer le climat de la rencontre.

Remarque :

la pause d'apaisement ne remplace en aucun cas les sanctions prévues par les Lois du Jeu.

Tout comportement constituant une infraction disciplinaire (propos menaçants, contestation collective, gestes agressifs, etc.) doit être immédiatement sanctionné selon les procédures réglementaires (avertissement ou exclusion).

PAUSES D'APAISEMENT (OU « TEMPS MORTS »)

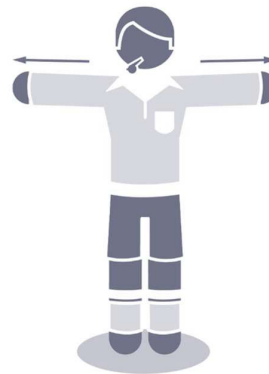
4. Procédure de déclenchement

L'arbitre interrompt le jeu par un coup de sifflet. (De préférence lorsque le jeu est arrêté)

Il indique clairement la pause par la gestuelle du « temps mort » (mains en « T ») par-dessus la tête.



L'arbitre demande à tous les joueurs de se rendre dans leur surface de réparation respective en écartant latéralement les bras et en effectuant un geste de poussée vers l'extérieur au niveau des épaules.



Cette consigne vise à éviter toute interaction négative avec les adversaires ou les spectateurs. Un joueur qui quitte sa surface sans autorisation peut être averti (carton jaune).

PAUSES D'APAISEMENT (OU « TEMPS MORTS »)

4. Procédure de déclenchement

L'arbitre invite ensuite dans le rond central :

- les deux capitaines ;
- les deux entraîneurs ;
- et toute autre personne jugée utile (par exemple : le délégué, le responsable de la sécurité, etc.).

Avec les autres officiels du match (arbitres assistants, 4ème arbitre, délégué) :

- Il explique les raisons de l'interruption, ce qu'il a observé et les attentes pour la reprise.
- Il rappelle aux responsables d'équipe leur rôle de maîtrise et d'apaisement.



PAUSES D'APAISEMENT (OU « TEMPS MORTS »)

5. Reprise du jeu

L'arbitre s'assure que le climat est stabilisé.

Le match redémarre par la reprise correspondant à l'arrêt (coup franc, touche, balle à terre, etc.).

La rencontre se poursuit normalement.

6. Conséquences disciplinaires

La pause n'empêche en aucun cas la prise de sanctions disciplinaires. L'arbitre peut prononcer des avertissements ou exclusions avant, pendant ou après la pause, selon les comportements constatés.

PAUSES D'APAISEMENT (OU « TEMPS MORTS »)

7. Rapport d'après-match

- le moment de la pause ;
- les motifs concrets de son déclenchement ;
- les réactions observées (joueurs, capitaines, responsables d'équipe) ;
- les éventuelles mesures disciplinaires prises ;
- les impacts sur le climat du déroulement de la suite de la rencontre.

Ce rapport constitue un élément essentiel pour l'analyse par les instances.

** En cas d'un carton rouge adressé avant, pendant ou après la pause d'apaisement en lien avec la rencontre, l'arbitre réalisera un seul rapport disciplinaire pour l'exclusion tout en mentionnant dans ce dernier la mise en œuvre de la pause d'apaisement.*

Exemples : 2 cas de figures sur la FMI – Observation d'après-match sur la « Feuille Annexe »

Cas 1 : Exclusion du joueur n°5 de l'équipe XXX M.XXX xxx à la 64ème minute pour avoir tenu des propos injurieux ("XXXX") à un joueur adverse avec mise en œuvre d'une pause d'apaisement. Rapport suit.

Cas 2 : Mise en œuvre d'une pause d'apaisement à la 64ème minute. Rapport suit



**DISTRICT HAUTE-LOIRE DE
FOOTBALL**
Au service du football

Merci pour votre Attention !