



Commission Départementale d'Arbitrage

PROTOCOLE DE LA PAUSE D'APAISEMENT

QU'EST-CE QUE LA PAUSE D'APAISEMENT ?

La pause d'apaisement est une interruption temporaire du match, décidée par l'arbitre, et permise par la loi 5 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.

Ce protocole est applicable **une seule fois par match**.

Sa durée ne doit pas dépasser **5 minutes**.

1 – CHAMP D'APPLICATION

La pause d'apaisement est applicable à l'ensemble des matchs de compétitions **départementales**.

2 – SITUATIONS JUSTIFIANT LE RECOURS A 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).

Pour tout autre motif prévu par les lois du jeu, le joueur fautif sera sanctionné d'un avertissement.

3 – PROCEDURE DE DECLENCHEMENT

L'arbitre interrompt le jeu par un coup de sifflet.

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).

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.).

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.

Il informe les autres officiels du match (arbitres assistants, 4ème arbitre, délégué).

4. 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.

Si le climat ne s'est pas apaisé au bout des 5 minutes, l'arbitre **arrêtera définitivement le match.**

5. CONSEQUENCE DISCIPLINAIRE

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.

6. RAPPORT D'APRES-MATCH

L'arbitre mentionne dans son rapport :

- 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.