



DISTRICT DU LOT DE FOOTBALL

Le Football Lotois, une seule et même passion.

Pause d'Apaisement & TOLERANCE ZERO

ARTICLE 1 – DEFINITION

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.

ARTICLE 2. FONDEMENT REGLEMENTAIRE

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.

ARTICLE 3. 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.
- ▶ Comportements inappropriés des supporters d'une ou l'autre des équipes par des propos envers les joueurs et membres de l'équipe sur le terrain ou présents sur le banc de touche ainsi que tout officiel inscrit sur la feuille de match.
- ▶ 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.



DISTRICT DU LOT DE FOOTBALL

Le Football Lotois, une seule et même passion.

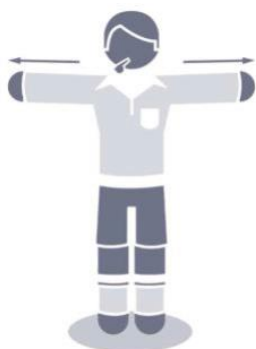
ARTICLE 4 - PROCEDURE DE DECLENCHEMENT

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



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

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).

ARTICLE 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.



DISTRICT DU LOT DE FOOTBALL

Le Football Lotois, une seule et même passion.

ARTICLE 6. INTERRUPTION DE LA RENCONTRE : TOLERANCE ZERO

- **Situation 1 : interruption < 5 min** Sans retour au vestiaire (renouvelable)

Si sécurité des acteurs et spectateurs n'est pas en jeu.

Échange entre arbitre, les deux capitaines et délégué.

Ex: Chants haineux ou homophobes

Jets de projectiles sans cible

- **Situation 2 : interruption > 5 min** Et retour au vestiaire

Si sécurité des acteurs ou spectateurs est en jeu.

Échange entre arbitre, délégué et responsable sécurité du club recevant et adversaire.

Identification des instigateurs et demande d'expulsion.

Ex: Bagarre en tribune

Menaces +++ contre arbitres et/ou joueurs

- **Situation 3 : arrêt automatique** Avec retour au vestiaire

En cas de blessure ou agression physique d'un acteur du jeu en raison d'incidents en tribune

Échange entre arbitres, capitaines, délégués et membres de chaque club.

Ex: Jet de pierre, de bouteille d'eau ou autre projectile sur un arbitre ou joueur.

- **Situation 4 : arrêt de la rencontre**

Si les situations 1 et 2 persistent malgré plusieurs arrêts de jeu.

Ex: Match suspendu à plusieurs reprises sans amélioration.

ARTICLE 7. CONSEQUENCES 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.

ARTICLE 8. 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.