



Saison 2025-2026

PROTOCOLE PAUSES D'APAISEMENT ou « TEMPS MORTS »

APPLICABLE AU 1/01/2026

Gestion des tensions sur et/ou autour du terrain :

Le comité directeur du district de Côte d'Or de football, en lien avec la FFF, et en accord avec la CDA, va instaurer une phase de test avec la mise en place du protocole pauses d'apaisement ou « Temps morts » à partir de la saison 2025-2026.

Application sur les championnats seniors D1 - D2 - D1 F - U18 D1, U15 D1, et toutes les rencontres couvertes par un arbitre officiel dans les catégories inférieures ainsi que sur les coupes départementales seniors G et F.

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 permettra de recadrer les joueurs qui provoquent des incidents répétés, contestations des décisions arbitrales, propos menaçants, etc... ou décision de l'arbitre, en raison de propos inacceptables, racistes et répétés autour du terrain.

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 fréquence, deux pauses par rencontres et un timing de deux minutes/ pauses est recommandé, en fonction des circonstances et du climat observé.

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.

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).

4. Procédure de déclenchement :

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 et les deux arbitres assistants).

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.

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.

L'arbitre pourra provoquer **l'arrêt du match** s'il n'y a pas de retour à la normal à la tenue d'un match de football **sur et autour du terrain**.

L'arrêt du match provoquera une saisie par la commission de discipline pouvant entraîner une sanction envers l'un des deux clubs ou les deux clubs.

7. Rapport d'après-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
