



# **Protocole fédéral concernant les exclusions temporaires et les pauses d'apaisement**

# Les exclusions temporaires

## Objectifs :

- - volonté de la DA de généraliser les exclusions temporaires pour lutter contre les incivilités et protéger les arbitres
- - directive permise par l'IFAB (instance internationale responsable des Lois du Jeu) MAIS qui ne constitue pas une modification des Lois du Jeu (donc en cas d'erreur dans l'application du carton blanc toute réserve exprimée ne saurait constituer une réserve technique)
- - responsabiliser les joueurs et les officiels d'équipe en les confrontant directement avec les conséquences de leurs actes

## Ce qui ne change pas pour nous

- Exclusion temporaire de 10 mn de temps de jeu effectif
- En réponse à un comportement déviant de la part d'un joueur (désapprobation en paroles ou en actes, attitudes irrespectueuses, provocatrices, contestations...)
- Ne sont pas concernées les autres infractions passibles de la Loi 12 (toutes les fautes dans le jeu)
- But préventif
- Tous les joueurs sur le terrain peuvent être concernés y compris le gardien de but
- Le joueur exclu reste dans la zone technique sous l'autorité de l'arbitre
- Retour sur le terrain lors d'un arrêt de jeu, sur autorisation de l'arbitre, à hauteur de la ligne médiane
- Le joueur ou son remplaçant peut revenir sur le terrain au terme de ces 10mn
- Si le temps d'exclusion n'est pas écoulé à la mi temps il se prolonge en début de 2è mi temps (les arrêts de jeu étant comptabilisés)
- En coupe, le joueur exclu peut participer au tirs aux buts même si la durée d'exclusion n'a pas été purgé entièrement
- Si une exclusion temporaire réduit le nombre de joueurs à moins de 8 l'arbitre interrompt définitivement la rencontre
- Le carton blanc peut précéder ou suivre un carton jaune

## Ce qui change pour nous

- **L'exclusion temporaire équivaut à un avertissement disciplinaire** et ne s'ajoute pas en plus à celui-ci : concrètement un joueur qui reçoit deux avertissements, quels qu'ils soient, est définitivement exclu
- **1 jaune + 1 jaune = 1 rouge**
- **1 blanc + 1 jaune = 1 rouge**
- **1 jaune + 1 blanc = 1 rouge**
- **1 blanc + 1 blanc = 1 rouge**
- Un **officiel d'équipe inscrit sur la feuille de match** qui se rend coupable de désapprobation en paroles ou en actes **peut recevoir un carton blanc**, dans ce **cas c'est le capitaine de l'équipe qui est exclu 10mn**
- Dans le cas où le gardien de but est le capitaine celui-ci n'est pas exclu, c'est le vice-capitaine (désigné avant le match) qui l'est à sa place
- **Chaque équipe ne peut recevoir qu'une seule exclusion temporaire de son capitaine par match pour contestation d'un officiel d'équipe** (en cas de 2è contestation ce sont les avertissements et exclusions qui s'appliquent)
- **L'exclusion temporaire du capitaine** dans ce cas ne correspond pas à une sanction administrative pour lui, elle **ne se cumule donc pas** avec d'autres cartons (blanc ou jaune) que le capitaine peut recevoir par ailleurs
- Lorsqu'un dirigeant officiel reçoit 2 avertissements lors d'un match, quels qu'ils soient, il est définitivement exclu (même principe que pour un joueur, 1 jaune + 1 jaune = 1 rouge, 1 blanc + 1 jaune = 1 rouge, 1 jaune + 1 blanc = 1 rouge)

# La pause d'apaisement

## Pourquoi ?

- 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 a un but préventif pour éviter toute escalade et pour rappeler à tous les règles de responsabilité collective
- Elle est prévue dans la Loi 5 des Lois du Jeu et relève uniquement de la décision de l'arbitre

## Quand ?

Lorsque l'arbitre constate :

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

# Comment ?

- L'arbitre interrompt le jeu par un coup de siff
- Il indique par la gestuelle un « temps mort »



- Il demande aux joueurs de se rendre dans leur surface de réparation respective en écartant les bras (un joueur qui refuse de s'y rendre ou en sort sans l'autorisation de l'arbitre peut être averti)
- Il convoque les deux capitaines et les coachs, ainsi que toute autre personne qu'il juge utile (ex : les délégués du match) dans le rond central et leur expose les raisons de l'arrêt, ses attentes pour la reprise et rappelle à tous leurs responsabilités
- L'arbitre décide de la reprise lorsque l'atmosphère s'est apaisée (le match redémarre par la reprise correspondant à l'arrêt)
- L'arbitre mentionne cet arrêt dans son rapport d'après match

