201 Coup de crosse, 202 Bloquer la crosse, 203 Soulever la crosse, 204 Coup de pied, 205 Pied haut, 206 Crosse haute, 207 Charge incorrecte, 208 Faire trébucher/Rudesse, 209 Retenir, 210 Obstruction, 211 Distance incorrecte 212 Jeu au sol, 213 Main, 214 Tête, 215 Changement incorrect, 216 Surnombre, 217 Fautes répétées, 218 Retard de jeu, 219 Protestation, 220 Quitter le banc des pén., 221 Equipement non conforme, 222 Réclamation matériel non fondée, 223 Numérotation incorrecte, 224 Jeu sans crosse, 225 Laisser une crosse cassée, 226 Pénalité d'un pénalty, 501 Coup violent, 502 Jeu dangereux, 503 Accrocher, 504 Dureté excessive, 505 Fautes répétées, 101 Comportement antisportif, 301 Pénalité de match 1, 302 Pénalité de match 2, 303 Pénalité de match 3, 401 Temps mort, 402 Pénalty, PP Supériorité numérique, SH Infériorité numérique, ESH Infériorités équivalentes, DP Pénalitée différée, PS Pénalty, MPS Pénalty raté, WG Sans gardien, EN But vide, OG But contre son camp, ET Prolongation

FEUILLE DE MATCH

www.floorball.org

FEDERATION FRANCAISE DE FLOORBALL

Compétition

Lieu

Date | Match n°

Heure de Début | Heure de Fin

Résultat Final | Période 1 | Période 2 | Période 3 | Prol.

\- (- , - , -) (-)

Arrêts des Gardiens - Equipe n°1

N°	Temps de Jeu	P1	P2	P3	Prol.	Total

Arrêts des Gardiens - Equipe n°2

N°	Temps de Jeu	P1	P2	P3	Prol.	Total

Meilleur Joueur - Eq. 1 | Nb. Spectateurs

Meilleur Joueur - Eq. 2 | Pénalité de match ☐ | Réserve (cf. annexe) ☐

Nom du Secrétaire de match | Adresse mail du secrétariat

Signature du secrétaire

Paire d'arbitres (Prénoms et noms de famille)

Signature Arbitre 1

Signature Arbitre 2

Officiel - Equipe n°1 signature/fonction

Officiel - Equipe n°2 signature/fonction

A envoyer à la Fédération Française de Floorball

(Commission des Compétitions)

par mail : **stats@floorball.fr** - consignes : *floorball.fr, Espace Clubs*

Equipe 1 (Domicile) :

G/C	N°	Joueurs (par ordre de n°)	Né le

Buts Equipe 1

But	Temps	N°	Assist	Code

Buts Equipe 1 (suite)

But	Temps	N°	Assist	Code

Pénalités Equipe 1

N°	Durée	Code	Début	Fin

Temps Mort : | **Officiels** 1 | 2 | 3 | 4 | 5

Equipe 2 (Visiteur) :

G/C	N°	Joueurs (par ordre de n°)	Né le

Buts Equipe 2

But	Temps	N°	Assist	Code

Buts Equipe 2 (suite)

But	Temps	N°	Assist	Code

Pénalités Equipe 2

N°	Durée	Code	Début	Fin

Temps Mort : | **Officiels** 1 | 2 | 3 | 4 | 5

Remplissage de la feuille de match

Ecrivez de manière lisible!

Le secrétariat remplit les éléments suivants:

Avant le match: Fédération (IFF, FFFL, etc.), Competition (Division 1, Division 2, etc.), Lieu, Date, N° de match et Equipes.

Pendant le match: Heure de début de match, Buts des équipes (But n° 1, 2, 3, etc, Temps écoulé depuis le début du match, N° buteur, N° assist, Code de situation spéciale cf. ci-dessous), Pénalités des équipes (Codes cf. ci-dessous), Temps morts des équipes (temps). Les résultats de chaque période seront complétés par le résultat final. S'il n'y a pas assez de place sur une seule feuille, continuez sur une nouvelle !

Après le match: Résultat final, Arrêts du gardien (n° joueur, temps de début de jeu, arrêts par période, total des arrêts), Récompense de meilleur joueur (n° joueur), Nombre de spectateurs, Nom du secrétaire de match en majuscules, Téléphone du secrétariat et Signature.

Les responsables des équipes remplissent les éléments suivants:

Avant le match: N° joueur, Prénom, Nom, Date de naissance (JJ/MM/AA) et signalisation des Gardiens avec "G" et Capitaine avec "C" dans la case G/C. Les officiels sont inscrits dans les cases de 1 à 5 et l'officiel n°1 signe la feuille de match pour valider les renseignements des joueurs.

Les arbitres vérifient et remplissent les éléments suivants:

Avant le match: Noms des arbitres. Vérifier que les listes des joueurs sont complètées et validées par signature de l'officiel n°1 des équipes.

Après le match: Vérifier que tout est rempli correctement et qu'aucune information ne manque avant de signer la feuille de match. Si une pénalité de match a été infligée, la case sera cochée et des notes seront écrites au dos de la feuille de match. Si une pénalité de match M3 a été infligée, un report séparé devra être envoyé à l'authorité compétente. S'il y a des conditions de matchs notables, la case sera cochée, et des notes seront écrites au dos de la feuille de match.

Pénalités et codes

Toute pénalité doit être notée avec N° du joueur, Nombre de minutes, Code de la pénalité, Temps de début et Temps de fin de la pénalité.

Un joueur qui effectue une pénalité pour un autre joueur devra être noté avec son n° entre parenthèse à la ligne sous le joueur pénalisé, i.e. (10).

Codes de pénalités

Fautes menant à une pénalité de 2 minutes		
Code	Faute	Règle
201	Coup de crosse	605.1
202	Bloquer la crosse	605.1
203	Soulever la crosse	605.1
204	Coup de pied incorrect	605.1
205	Pied haut	605.2
206	Crosse haute	605.2,3
207	Charge incorrecte	605.4
208	Faire trébucher/Rudesse	605.5
209	Retenir	605.1
210	Obstruction	605.10
211	Distance incorrecte	605.11,12
212	Jeu au sol	605.13
213	Main	605.14
214	Tête	605.14
215	Changement incorrect	605.15
216	Surnombre	605.16
217	Fautes répétées	605.18,19
218	Retard de jeu	605.20,21
219	Protestation	605.22,23
220	Quitter le banc des pénalités	605.17
221	Equipement non conforme	605.8,24,25,26
222	Réclamation matériel non fondée	605.6
223	Numérotation incorrecte	605.27
224	Jeu sans crosse	605.7
225	Laisser une crosse cassée	605.9
226	Pénalité d'un pénalty	

Fautes menant à une pénalité de 5 minutes		
Code	Faute	Règle
501	Coup violent	607.1
502	Jeu dangereux	607.1
503	Accrocher	607.2
504	Dureté excessive	607.3.4.5
505	Fautes répétées	607.6

Fautes menant à une pénalité de 2+10 minutes		
Code	Faute	Règle
101	Comportement antisportif	610.1

Fautes menant à une pénalité de match		
Code	Faute	Règle
301	Pénalité de match 1	613.1-6
302	Pénalité de match 2	615.1-6
303	Pénalité de match 3	617.1-3

Codes de situations spéciales

PP	Supériorité numérique	PPDP	Supériorité + Pénalité différée
SH	Infériorité numérique	SHDP	Infériorité + Pénalité différée
ESH	Infériorités équivalentes	ESHDP	Infériorités équival. + Pénalité différée
DP	Pénalité différée	PPEN	Supériorité + But vide
OG	But contre son camp	SHEN	Inférorité + But vide
EN	But vide	ESHEN	Infériorités équival. + But vide
WG	Sans gardien	DPEN	Pénalité différée + But vide
SD	Mort subite	PS	Tir de pénalité (pénalty)
ET	Prolongation	MPS	Tir de pénalité raté

Conditions notables

Secrétaire:

Adresse mail du secrétariat et téléphone:

Signature: