EVENEMENTS (BUTS, BUTS CONTRE SON CAMP, PENALITES, PENALTIES MANQUES...) **FEUILLE DE MATCH** TYPE D'EVENEMENT TEMPS de FIN (pour pénalités) (+ 1 ou 2 pour équipe 1 ou 2) P1/P2/SEANCE TAB FEDERATION FRANCAISE DE FLOORBALL LIGUE REGIONALE **DES PAYS DE LA LOIRE** CHAMPIONNAT REGIONAL3V3 LIEU: DATE: HEURE DE DEBUT : HEURE DE FIN : MATCH N° RESULTAT FINAL : RESULTAT TAB (en cas d'égalité) : APRES-MATCH NOM DU SECRETAIRE DE MATCH & SIGNATURE : NOM DE L'ARBITRE 1 & SIGNATURE : NOM DE L'ARBITRE 2 & SIGNATURE : NOM DE L'OFFICIEL DE L'EQUIPE 1 (DOMICILE) & SIGNATURE : NOM DE L'OFFICIEL DE L'EQUIPE 2 (VISITEUR) & SIGNATURE : REMARQUES SUPPLEMENTAIRES / OUBLIS SUR FEUILLE DE MATCH APRES SIGNATURES D'UNE PARTIE : Codes de pénalités Toute pénalité doit être notée avec le N° du joueur qui commet l'infraction, accompagnée du nombre de minutes, le temps de début et le temps de fin réel de la pénalité. Si un joueur effectue une pénalité pour un autre joueur devra être noté avec son numér entre parenthèses. 201 202 203 Faute 201 Coup de crosse 202 Bloquer la crosse 203 Soulever la crosse 204 Coup de pied incorrect 225 Laisser une crosse ca ARRETS DES GARDIENS DE L'EQUIPE 1 (DOMICILE) : 226 Pénalité d'un pénalty NOMBRE DE BUTS ENCAISSES 101 Comportement antispo 301 Pénalité de match 501 Coup violent 502 Jeu dangereux

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 pénalités
221	Equipement non conforme

222 Réclamation matériel non fondée 223 Numérotation incorrecte

222 Réclamation mat 223 Numérotation inc 224 Jeu sans crosse

issée	
ortif	

	N°	TEMPS A L'ENTREE EN JEU	P1	TAB	NOMBRE D'ARRÊTS TOTAL	AU TOTAL
-						
			ARRETS DES GARDIENS	S DE L'EQUIPE 2 (VISITEUR)	4	
	N°	TEMPS A L'ENTREE EN JEU	P1	TAB	NOMBRE D'ARRÊTS TOTAL	NOMBRE DE BUTS ENCAISSES AU TOTAL

N°	TEMPS A L'ENTREE EN JEU	P1	TAB	NOMBRE D'ARRÊTS TOTAL	NOMBRE DE BUTS ENCAISS AU TOTAL		
TEMPS MORT E	EQUIPE 1 (DOMICILE):						
TEMPS MORT	EQUIPE 2 (VISITEUR) :						

ARRETS DES GARDIENS DE L'EQUIPE 1 (DOMICILE) :					:	EVENEMENTS (BUTS, BUTS CONTRE SON CAMP, PENALITES, PENALTIES MANQUES)						
N°	TEMPS A L'ENTREE EN JEU	P1	TAB	NOMBRE D'ARRÊTS TOTAL	NOMBRE DE BUTS ENCAISSES AU TOTAL	TYPE D'EVENEMENT (+ 1 ou 2 pour équipe 1 ou 2)	PERIODE : P1/P2/SEANCE TAB	TEMPS	N°	N°ASSIST OU DUREE	CODE	TEMPS de FIN (pour pénalités)
	ARRETS D	DES GARDIEN:	S DE L'EQUIPE									
N°	TEMPS A L'ENTREE EN JEU	P1	TAB	NOMBRE D'ARRÊTS TOTAL	NOMBRE DE BUTS ENCAISSES AU TOTAL							
				TOTAL								
	S MORT EQUIPE 1											
(DOMICILE):											
	S MORT EQUIPE 2 (VISITEUR) :											
		I										
			£4:	- 1								
	Le	secr	étaria	al .								
		_			urs, leurs fonctions atch, le lieu, la date,							
le numér	o de match de la j	journée ou	du week-en	d et l'heure	réelle du début du							
					plir leurs noms et arbitres décident du							
					alors être renseigné courrier ou courriel							
a posterio	ori des arbitres et/o	u du secrét	aire de matc	h.								
Pendant le match, tous les évènements doivent être notés, timés, codés. Les arbitres sont assistés par la table si besoin, mais l'inverse est vrai aussi : vous												
	emander aux arbiti e à part puis report			gardiens, p	renez des notes sur							
A la fin d	u match, chaque é	auipe doit	présenter ur	n officiel ver	nant signer la feuille							
A la fin du match, chaque équipe doit présenter un officiel venant signer la feuille remplie. Les arbitres doivent ensuite valider le tout et le secrétaire peut finir en												
contresignant.												
S'il n'y a pas assez de place sur une feuille, continuez sur une nouvelle!												
	Co	des d	e péna	ilités								
Codes de pénalités												
	énalité doit être notée le minutes, le temps de											
	pénalité pour un autre											
Code	F	aute]								
	Coup de crosse			-								
	Bloquer la cross Soulever la cros			1								
	Coup de pied in]								
-	Pied haut											
	Crosse haute Charge incorrec	te		1								
	Faire trébucher/	9000 9600		1								
\vdash	Retenir]								
-	Obstruction	-1-										
	Distance incorre	ecte										
-	Main]								
-	Tête]								
245	Changement in											

202	Bloquer la crosse
203	Soulever la crosse
204	Coup de pied incorrect
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 pénalités
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
101	Comportement antisportif
301	Pénalité de match
501	Coup violent
502	Jeu dangereux