

REMPLISSAGE FDM

Les FDM sont disponibles en **format excel éditable et PDF**. Pour le format Excel, il est tout à fait possible de rentrer à l'avance les informations et les joueurs afin que celle-ci soit plus lisible.

Pour rappel, les FDM sont les seules archives qui restent après une rencontre et font référence des différents événements intervenus, buts, fautes, cartons, effectifs... Les FDM font foi pour la mise à jour des résultats et statistiques sur le site fédéral.

C'est pour cela qu'une **grande attention doit être portée sur le remplissage de la FDM**. Tout défaut, oubli, erreur ou manquement peut engendrer une sanction pour le ou les fautifs (clubs, dirigeants, officiels...)

INFOS

Indiquer le n° du match disponible sur le site affs.fr, la compétition, date et heure du début

FEUILLE DE MATCH

COMPÉTITION	LIGUE NATIONALE FUTSAL HOMMES
EQUIPE A	
EQUIPE B	
N° MATCH	
LIEU	
DATE	
KICK OFF	H



RESULTAT FINAL	EQUIPE A	EQUIPE B
BUTS 1ère MI-TEMPS		
BUTS 2ème MI-TEMPS		
BUTS PROLONGATIONS		
SEANCE TIRS AU BUT		
HEURE FIN DU MATCH	H	

RESULTAT

Indiquer les buts pour chaque période (1MT, 2MT, Prol, TAB) et faites le total dans «Résultat final»

Résultat et feuille de match à envoyer scannée/photographiée dès la fin du match par l'arbitre à polesportif@affs.fr et 06 17 80 47 80

JOUEURS

Indiquer enfin les n° de licence officielle AFF.

Indiquer les états civil des joueur en MAJUSCULES avec «nom» en premier et «prénom» ensuite. Pas d'initiales.

Indiquer les n° de maillots des joueurs (NB : ils doivent être les mêmes toute la saison) et entourer les numéros des joueurs qui débute la rencontre.

Zone réservée au staff. Indiquer n° de licence.

EQUIPE A	COULEUR :	N° CAPITAINE :	SIGNATURE								
n° LICENCES	NOM (Majuscule) + Prénom	N°	FAUTES					J1	J2	B	R
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
	COACH :		FAUTES CUMULEES								
	ADJOINT :	1°T	1	2	3	4	5				
	KINE :	2°T	1	2	3	4	5				
	MEDICAL :	T-M 1°MT :						T-M 2°MT :			

BUTS			
N°	TIME	N°	TIME

CARTONS

Indiquer la minute (ex 35')

BUTS

Indiquer le numéro du joueur (ex 9) dans la case «n°» et la minute (ex :3 5') dans la case «Time». NB, ne pas oublier de cumuler la première période au temps de la seconde période.

Débuter chaque mi-temps (bleu première période) par le haut, le premier but à la première ligne, deuxième but deuxième ligne...

Pour les CSC, entourer le numéro du joueur qui a marqué contre son camp dans les buts de l'adversaire.

Il est possible également de préciser si un but est marqué de la tête (avec un «T»), un penalty (avec un «P») ou un jet-franc (avec un «J») à côté du numéro du buteur en petit pour les statistiques (rencontres de niveau national et international)

FAUTES

Indiquer les fautes individuelles avec un trait qui finit vers le haut «/» en 1ère MT et qui finit vers le bas «\» pour la 2ème MT.

Indiquer les fautes jusqu'à la 10ème faute le cas échéant avec un second trait (X).

EQUIPE B	COULEUR :	N° CAPITAINE :	SIGNATURE								
n° LICENCES	NOM (Majuscule) + Prénom	N°	FAUTES					J1	J2	B	R
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
			1	2	3	4	5				
	COACH :		FAUTES CUMULEES								
	ADJOINT :	1°T	1	2	3	4	5				
	KINE :	2°T	1	2	3	4	5				
	MEDICAL :	T-M 1°MT :						T-M 2°MT :			

BUTS			
N°	TIME	N°	TIME

OFFICIELS

Toutes les cases doivent être remplies (n°licence, nom et signature), même si la même personne fait le chrono et la feuille de marque. En cas d'un seul arbitre, laisser la case «Arbitre 2» vide. L'arbitre 1 doit être le dernier à signer la FDM après contrôle.

	ARBITRE 1 :	SIGNATURE
	ARBITRE 2 :	SIGNATURE
	CHRONO :	SIGNATURE
	FEUILLE :	SIGNATURE

REMARQUES	
RESERVE AVANT MATCH	OUI / NON
RECLAMATION	OUI / NON
RAPPORT INCIDENT PJ	OUI / NON

TEMPS-MORT

Indiquer la minute où est prise le temps mort pour chaque équipe. Faire un trait si pas pris.

Feuille de match

Seul l'arbitre principal est en charge d'envoyer la FDM dès la fin de celui-ci et conserver l'original.

La qualité de la photo ou du scan (option préférentielle) doit être optimale.

Le résultat de la rencontre doit être envoyé dès la fin du match au 06 17 80 47 80.