FEUILLE DE MATCH · SAISON 2026-2027

Comment remplir la FDM

La feuille de match est la seule trace conservée d'une rencontre : buts, fautes, cartons, effectifs. Elle **fait foi** pour la mise à jour des résultats et des statistiques sur le site fédéral. Elle existe en **PDF** et en **Excel** modifiable : avec le fichier Excel, vous pouvez saisir à l'avance les informations et les joueurs pour un rendu plus lisible. Une grande attention doit être portée à son remplissage.

INFOS

Reportez le **n° de match** indiqué sur affs.fr (ex. FDMLNM-26-27-01), la **compétition** et la journée, la **date**, l'heure du **coup d'envoi** et le **lieu**.

JOUEURS

N° de licence AFFS. **NOM** en majuscules puis **Prénom**, sans initiales. **N°** de maillot : le même toute la saison. Marquez un **X** dans la case **C** du capitaine. Rayez les absents ; n'ajoutez aucun joueur à la main.

FAUTES

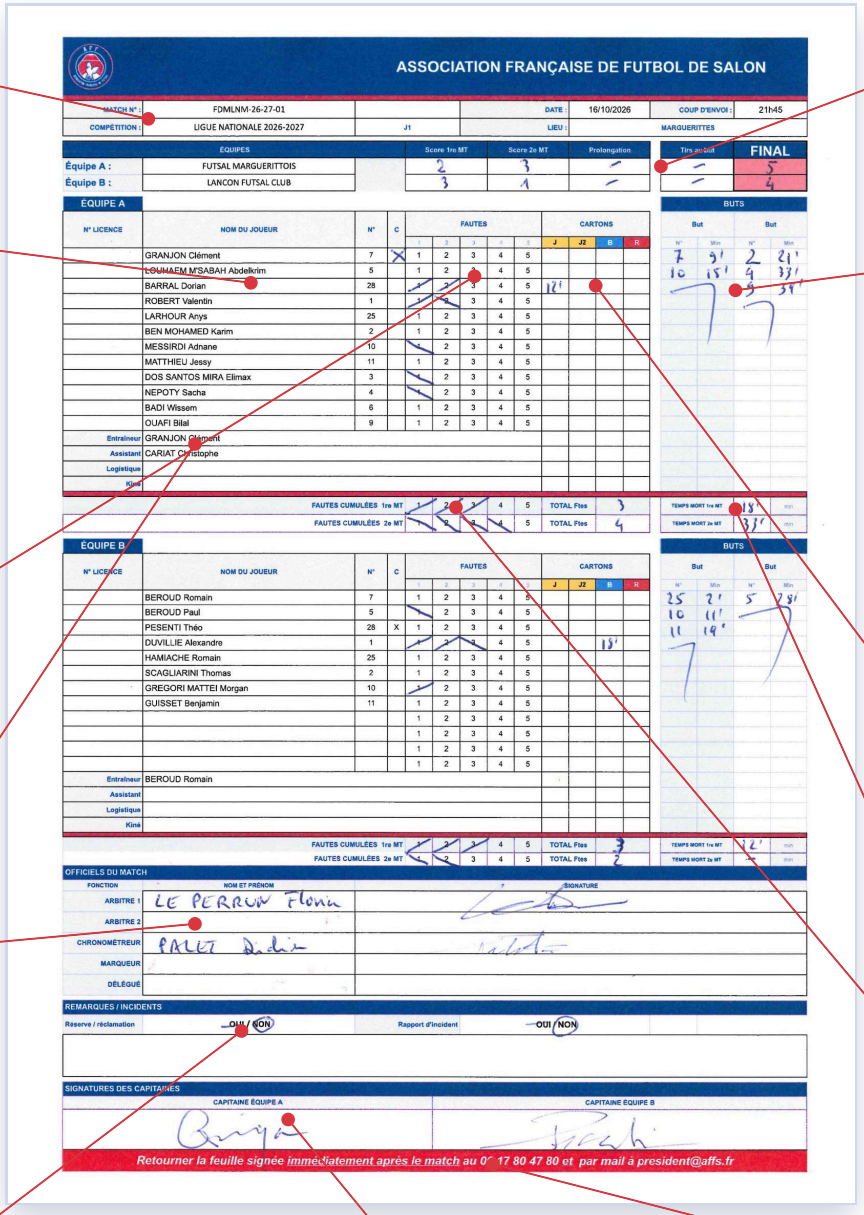
Un trait **« / »** par faute en 1re mi-temps, un trait **« \ »** en 2e mi-temps, sur les cases 1 à 5 du joueur.

STAFF

Inscrivez entraîneur, assistant, logistique et kiné si présents. Les cases vides restent vides.

OFFICIELS

Remplissez toutes les cases, même si une seule personne tient le chrono et la feuille. Un seul arbitre : laissez « Arbitre 2 » vide. L'arbitre 1 signe en dernier, après vérification.



ASSOCIATION FRANÇAISE DE FUTBOL DE SALON

MATCH N° :	FDMLNM-26-27-01		DATE :	16/10/2026	COUP D'ENVOI : 21h45
COMPÉTITION :	LIGUE NATIONALE 2026-2027	J1	LIEU :	MARGUERITTES	

ÉQUIPES	Score 1re MT	Score 2e MT	Prolongation	Tirs au but	FINAL
Équipe A : FUTSAL MARGUERITTOIS	2	3	–	–	5
Équipe B : LANCON FUTSAL CLUB	3	1	–	–	4

ÉQUIPE A

N° LICENCE	NOM DU JOUEUR	N°	C	FAUTES 1 2 3 4 5	CARTONS J	J2	B	R
	GRANJON Clément	7	X	1 2 3 4 5				
	OUMAEM M'SABAH Abdelkrim	5		1 2 3 4 5				
	BARRAL Dorian	28		/ 2 3 4 5	12'			
	ROBERT Valentin	1		/ \ 3 4 5				
	LARHOUR Anys	25		1 2 3 4 5				
	BEN MOHAMED Karim	2		1 2 3 4 5				
	MESSIRDI Adnane	10		/ 2 3 4 5				
	MATTHIEU Jessy	11		1 2 3 4 5				
	DOS SANTOS MIRA Elimax	3		/ 2 3 4 5				
	NEPOTY Sacha	4		/ 2 3 4 5				
	BADI Wissem	6		1 2 3 4 5				
	OUAFI Bilal	9		1 2 3 4 5				
Entraîneur	GRANJON Clément							
Assistant	CARIAT Christophe							
Logistique								
Kiné								

BUTS

But N°	Min	But N°	Min
7	9'	2	21'
10	15'	9	33'
7		9	39'
7			

FAUTES CUMULÉES 1re MT : 1 2 3 4 5 — TOTAL Fles : 3 — TEMPS MORT 1re MT : 13' min
FAUTES CUMULÉES 2e MT : 1 2 3 4 5 — TOTAL Fles : 4 — TEMPS MORT 2e MT : 31' min

ÉQUIPE B

N° LICENCE	NOM DU JOUEUR	N°	C	FAUTES 1 2 3 4 5	CARTONS J	J2	B	R
	BEROUD Romain	7		1 2 3 4 5				
	BEROUD Paul	5		/ 2 3 4 5				
	PESENTI Théo	28	X	1 2 3 4 5				
	DUVILLIE Alexandre	1		/ 2 3 4 5			15'	
	HAMIACHE Romain	25		1 2 3 4 5				
	SCAGLIARINI Thomas	2		1 2 3 4 5				
	GREGORI MATTEI Morgan	10		/ 2 3 4 5				
	GUISSET Benjamin	11		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				
Entraîneur	BEROUD Romain							
Assistant								
Logistique								
Kiné								

BUTS

But N°	Min	But N°	Min
25	2'	5	28'
10	11'		
11	19'		
7			

FAUTES CUMULÉES 1re MT : / 2 3 4 5 — TOTAL Fles : 3 — TEMPS MORT 1re MT : 12' min
FAUTES CUMULÉES 2e MT : / 2 3 4 5 — TOTAL Fles : 2 — TEMPS MORT 2e MT : min

OFFICIELS DU MATCH

FONCTION	NOM ET PRÉNOM	SIGNATURE
ARBITRE 1	LE PERRUN Flonia	
ARBITRE 2		
CHRONOMÉTREUR	PALET Didier	
MARQUEUR		
DÉLÉGUÉ		

REMARQUES / INCIDENTS

Réserve / réclamation : OUI / NON — Rapport d'incident : OUI / NON

SIGNATURES DES CAPITAINES

CAPITAINE ÉQUIPE A	CAPITAINE ÉQUIPE B

Retourner la feuille signée immédiatement après le match au 0[illegible] 17 80 47 80 et par mail à president@affs.fr

RÉSULTAT

Notez les buts de chaque période : **1re MT, 2e MT, prolongation, tirs au but**, puis le total dans **FINAL**.

BUTS

N° du joueur + **minute** (ex. 9 – 21'). Colonne de gauche : 1re MT ; colonne de droite : 2e MT, en ajoutant les 20 minutes de la 1re. Commencez en haut, un but par ligne. But contre son camp : entourez le n° dans les buts de l'adversaire. Précisez si besoin T (tête), P (penalty), J (jet franc) en petit à côté du numéro.

CARTONS

Indiquez la **minute** dans la bonne colonne : **J** jaune, **J2** second jaune, **B** bleu, **R** rouge.

TEMPS-MORT

Minute du temps-mort pris par chaque équipe, en 1re et 2e MT. Faites un **trait** s'il n'est pas pris.

FAUTES CUMULÉES

Barrez un numéro à chaque faute d'équipe, puis notez le **total** à la fin de chaque mi-temps.

REMARQUES

Entourez **OUI** ou **NON** pour la réserve / réclamation et pour le rapport d'incident. En cas de **OUI**, précisez les faits dans le cadre.

CAPITAINES

Chaque capitaine signe à la fin du match, après avoir vérifié la feuille.

ENVOI

L'**arbitre** scanne la feuille signée (PDF, nommé avec le n° de la rencontre) et l'envoie à **president@affs.fr avant le lendemain midi**.

RETOUR DE LA FEUILLE

L'arbitre scanne la feuille signée (PDF de bonne qualité, nommé avec le **numéro de la rencontre**) et l'envoie par mail à **president@affs.fr**, **au plus tard le lendemain du match à midi**.

Il conserve l'original. Le club recevant fournit **2 exemplaires** pré-remplis en ligne 24 h avant, avec ce guide.

FEUILLE DE MATCH · SAISON 2026-2027

Case par case

Rappel détaillé, dans l'ordre de la feuille.

1 EN-TÊTE DU MATCH

- **Match n° :** numéro disponible sur affs.fr, de la forme FDMLNM-26-27-01.
- **Compétition :** nom de la compétition et journée (ex. Ligue nationale 2026-2027, J1).
- **Date, coup d'envoi, lieu :** à renseigner avant la rencontre.

2 ÉQUIPES ET SCORE

- Inscrivez l'**Équipe A** et l'**Équipe B** dans les cases prévues.
- Reportez les buts de la **1re mi-temps**, de la **2e mi-temps**, de la **prolongation** et des **tirs au but**.
- Notez le total dans la case **FINAL** de chaque équipe.

3 JOUEURS (ÉQUIPES A ET B)

- **N° de licence :** numéro officiel AFFS.
- **Nom :** NOM en majuscules, puis Prénom. Pas d'initiales.
- **N° :** numéro de maillot, identique toute la saison.
- **C :** marquez un X pour le capitaine.
- Rayez les joueurs absents. Il est interdit d'ajouter un joueur à la main.
- Gardez les lignes inutilisées vides.

4 ENCADREMENT

- Renseignez **Entraîneur, Assistant, Logistique et Kiné** quand ils sont présents.

5 FAUTES INDIVIDUELLES

- Faites un trait **« / »** sur le numéro de la faute en **1re mi-temps**.
- Faites un trait **« \ »** en **2e mi-temps**.
- La feuille propose les cases **1 à 5** pour chaque joueur.

6 CARTONS

- Inscrivez la **minute** dans la colonne correspondante : **J** (jaune), **J2** (second jaune), **B** (bleu), **R** (rouge).

7 BUTS

- Écrivez le **numéro du joueur** (colonne N°) et la **minute** (colonne Min).
- Colonne de gauche : buts de la **1re mi-temps**. Colonne de droite : buts de la **2e mi-temps**.
- En 2e mi-temps, ajoutez la durée de la 1re mi-temps à la minute (ex. but à la 1re minute de la 2e mi-temps : 21').
- Commencez chaque colonne par le haut : un but par ligne, dans l'ordre.
- **But contre son camp :** entourez le numéro du joueur dans les buts de l'adversaire.
- Pour les statistiques, précisez en petit à côté du numéro : **T** (tête), **P** (penalty), **J** (jet franc).
- Barrez les lignes restantes après le dernier but.

8 FAUTES CUMULÉES ET TEMPS-MORT

- **Fautes cumulées :** barrez un numéro (1 à 5) à chaque faute d'équipe, puis notez le total dans **TOTAL Fles** à la fin de chaque mi-temps.
- **Temps-mort :** indiquez la minute pour chaque équipe et chaque mi-temps. Faites un trait si aucun temps-mort n'est pris.

9 OFFICIELS DU MATCH

- Remplissez **toutes les cases** (Arbitre 1, Arbitre 2, Chronométreur, Marqueur, Délégué), nom et signature.
- Si la même personne tient le chrono et la feuille, inscrivez son nom dans les deux cases.
- Un seul arbitre : laissez la case **Arbitre 2** vide.
- L'**arbitre 1** signe en dernier, après contrôle et vérification.

10 REMARQUES ET SIGNATURES

- Entourez **OUI** ou **NON** pour la **réserve / réclamation** et pour le **rapport d'incident**.
- En cas de **OUI**, décrivez les faits dans le cadre « Remarques / incidents ».
- Les **deux capitaines** signent à la fin de la rencontre.
- **Meilleur joueur :** l'entraîneur (ou le capitaine) entoure le n° du meilleur joueur **adverse** : 1 point au classement.

CE QUI CHANGE EN 2026-2027

- Nouvelle numérotation des matchs (FDMLNM-26-27-xx), case **coup d'envoi**, colonne **C** pour le capitaine.
- Cartons **J, J2, B, R** ; fautes de **1 à 5** ; fautes cumulées et temps-mort par mi-temps.
- Buts en **deux colonnes** (1re et 2e mi-temps), sans code couleur.
- Lignes **Logistique**, **Kiné** ; officiels **Marqueur**, **Délégué**.
- Cadre **Remarques**, signatures des capitaines, scan envoyé par l'arbitre.

AVANT DE SIGNER, VÉRIFIEZ

- Le n° de match, la date et le lieu sont renseignés.
- Les deux équipes ont un capitaine marqué d'un X.
- Le total des buts par mi-temps correspond au nombre de buteurs inscrits.
- Le score FINAL est égal à la somme des périodes.
- Les cartons et les temps-morts sont notés (trait si aucun).
- Toutes les cases des officiels sont remplies et signées.
- Les capitaines ont signé.
- Le scan est lisible, nommé avec le n° du match, et envoyé avant le lendemain midi.