

GUIDE DES CAPITAINES

Notre équipe : Mylène Cyr, Christine Dubé et Isabelle Grenier

Pour nous joindre, veuillez nous écrire à liguesIntra-muros@sas.ulaval.ca

Visitez notre site internet: <https://peps.ulaval.ca/ligues-et-clubs>

Ce guide contient les informations requises pour vous aider dans votre rôle de capitaine. Nous vous invitons à le lire attentivement. Vous apprendrez ou vous vous rafraîchirez la mémoire concernant une foule d'informations et un tas de procédures qui vous éviteront de placer l'équipe dans l'embarras. Nous vous invitons également à lire avec la même attention les règlements de votre sport, disponible sur internet dans la page de votre ligue.

Nous comptons sur votre appui pour communiquer les différentes informations à vos coéquipiers.

TABLE DES MATIÈRES

RÔLE DU CAPITAINE	3
RESPONSABILITÉS SPÉCIFIQUES DU CAPITAINE	4
1. AVANT LA RENCONTRE.....	4
Équipement prêté via le dépôt de garantie	4
2. PENDANT LA RENCONTRE	5
3. APRÈS LA RENCONTRE.....	5
4. CHANGEMENTS À L'HORAIRE	5
6. ACCÈS AU TOURNIQUET (Sports en gymnase) - JOUEURS SUBSTITUTS	6
7. RESPECT DES RÈGLEMENTS.....	6
8. RESPONSABILITÉ.....	6
9. COMMUNICATION AVEC LE COMITÉ DE LIGUE.....	6
10. CHANGEMENT DE CAPITAINE OU DE CO-CAPITAINE.....	6
EMPRUNT ET REMISE DE L'ÉQUIPEMENT DU JOUEUR.....	7
ÉQUIPEMENT DU JOUEUR.....	7
POINTAGE D'ESPRIT SPORTIF	8
Activité.....	8
APPRÉCIATION DU RENDEMENT DES OFFICIELS	11
RECONNAISSANCE POUR LES ÉQUIPES ET LES CAPITAINES	11
CLÔTURE DES ACTIVITÉS DES LIGUES	11
PROCÉDURES ADMINISTRATIVES	12
1. REMBOURSEMENT	12
2. ÉTUDIANTS ET ÉTUDIANTES DES AUTRES UNIVERSITÉS ET DES COLLÈGES (Automne-Hiver seulement) .	12
3. PRIVILÈGES DE LA PERSONNE INSCRITE COMME NON-MEMBRE DANS UNE LIGUE	12
PROCÉDURES À SUIVRE EN CAS DE BLESSURE GRAVE OU DE PROBLÈME DE SANTÉ	14
QUOI FAIRE EN CAS D'URGENCE	14
1. LOCALISATION DES TÉLÉPHONES POUR LES ACTIVITÉS À L'EXTÉRIEUR.....	14
2. PREMIERS SOINS À L'INTÉRIEUR (AUTOMNE-HIVER-ÉTÉ).....	14
3. PREMIERS SOINS SUR LES TERRAINS EXTÉRIEURS	14
4. RAPPORT D'ACCIDENT.....	14
PLAN DES TERRAINS EXTÉRIEURS.....	15
SANTÉ	15

RÔLE DU CAPITAINE

En tant que capitaine, vous devez savoir que l'esprit sportif fait partie intégrante de la mission des ligues. Enrichir la personne des joueurs et des officiels avec les valeurs du respect, de tolérance, de coopération, de justice et de dignité demeure essentiel aux yeux des dirigeants et de la majorité des participants du programme. Nous nous attendons de la part d'un capitaine, un esprit sportif inconditionnel, beaucoup de courtoisie et du respect envers les responsables de ligue, les arbitres, les adversaires et l'organisation.

Voici ses principales responsabilités :

1. Former une équipe stable avec des joueurs engagés sérieusement qui ne veulent pas jouer uniquement pour gagner.
2. Inscrire sans faute l'équipe selon les modalités prévues.
3. Inscrire les nouveaux joueurs ou modifier la liste officielle des joueurs de l'équipe selon les procédures établies (ALIPS – site d'alignement des joueurs).
4. Expliquer les règlements à ses joueurs et les respecter pour donner l'exemple.
5. Voir à l'organisation matérielle de l'équipe avant une partie.
6. Représenter les intérêts de son équipe auprès du comité sportif ou du coordonnateur au besoin.
7. Faciliter le travail des officiels en montrant l'exemple à son équipe et en s'assurant que tous les joueurs suivent ce modèle d'esprit sportif.
8. Assurer son remplacement en cas de désistement ou d'absence.

RESPONSABILITÉS SPÉCIFIQUES DU CAPITAINE

1. AVANT LA RENCONTRE

Le capitaine doit se présenter au comptoir de prêt d'équipements pour obtenir le matériel nécessaire avant leur partie. Notez qu'une carte de membre ou d'identité sera demandé en échange du matériel.

Les différents lieux de prêt :

Sports en gymnase (volleyball, basketball, hockey-cosom) : Comptoir de prêt d'équipements du PEPS

Soccer, Flag football, Ultimate : Comptoir d'accueil du stade TELUS

Hockey sur glace, softball : Comptoir d'accueil de l'ARÉNA

Volleyball de plage : OASIS

Équipement prêté via le dépôt de garantie

AUTOMNE-HIVER

Hockey

Aucun prêt

Un kit de chandails sont en location au coût de 10\$ par partie.

1 kit de 10 rondelles sont en location au coût de 2\$ par partie.

Basketball

1 ensemble de chandails ou dossards

3 ballons d'échauffement

Hockey-cosom

1 ensemble de dossards

3 balles d'échauffements

1 ensemble protecteur pour le gardien de but

bâton de hockey-cosom (2\$)

lunettes protectrices (2\$)

Spikeball

Le Spikeball (trampoline) est fourni sur place

Soccer

Location possible de ballons d'échauffement (\$)

Location possible d'un kit de dossards au coût de 10\$

Volleyball

3 ballons d'échauffement

ÉTÉ

Softball

Balles de pratique

Plastron

Masque

Casques protecteurs

Paire de jambières

Ensemble de chandails

Basketball

Ballons d'échauffement

Dossards

Ultimate

Location possible d'un kit de dossards au coût de 10\$

Soccer

Location possible de ballons d'échauffement (\$)

Location possible d'un kit de dossards au coût de 10\$

Flag Football

Ceinture

Ballons d'échauffement

Location possible d'un kit de dossards au coût de 10\$

Spikeball

Le Spikeball (trampoline) est fourni sur place

Volleyball

Ballons d'échauffement

Ligues supportées par l'application Kreezee

(Soccer, Basketball, Ultimate, Flag football, Hockey sur glace, Hockey-cosom)

Il est de la responsabilité du capitaine de soumettre leur alignement avant la partie. Tous les capitaines ont accès à l'application Kreezee via leur compte personnel. Les accès des capitaines seront créés en début de saison. Si pour une raison quelconque, le capitaine n'a pas soumis son alignement avant d'arriver au PEPS, il a la responsabilité d'aller voir le responsable de ligue, l'arbitre ou le marqueur pour faire valider son alignement avant le début de la partie.

Il revient également aux capitaines de valider les statistiques de ses parties (présences, résultats, fautes commises). La date limite pour apporter une modification à une partie (erreur de statistiques) est d'une semaine après que la partie s'est jouée.

Ligues non supportées par l'application Kreezee

(Softball, Spikeball, Volleyball)

Le capitaine doit présenter au marqueur (softball), au responsable de ligue (spikeball) ou à l'arbitre (volleyball) son alignement (nom et numéro des joueurs réguliers et substitués) pour la rencontre au moins 10 minutes avant le début de la rencontre, même si la rencontre est gagnée ou perdue par forfait. Le capitaine doit raturer le(s) nom(s) de son (ses) joueur(s) absent(s).

2. PENDANT LA RENCONTRE

Le capitaine et ses joueurs doivent démontrer l'éthique sportive (fair-play) propre à l'activité pratiquée et doivent respecter les décisions des officiels. Le capitaine seulement peut s'adresser aux arbitres s'il veut obtenir des explications sur un jeu ou une pénalité.

3. APRÈS LA RENCONTRE

Au volleyball, le capitaine doit signer la feuille de pointage en vérifiant si tout est conforme sur celle-ci. Aucun changement de résultats n'est apporté après les parties (volleyball seulement).

Le capitaine peut évaluer l'esprit sportif de l'autre équipe. Il n'a qu'à nous écrire à liguesintra-muros@sas.ulaval.ca pour nous faire part de ses commentaires.

Le capitaine doit rapporter au comptoir de prêt les pièces d'équipement empruntées immédiatement après la rencontre. Il doit vérifier, avec le préposé au prêt, l'état des équipements prêtés après la partie. Tout bris d'équipement doit être signalé. Pour les rencontres jouées à 22 h et 22 h 30 dans les gymnases, les capitaines doivent rapporter l'équipement emprunté avant 23 h 30 (aut-hiv) et 21h15 (été).

4. CHANGEMENTS À L'HORAIRE

Le capitaine a la responsabilité d'aller vérifier régulièrement le site internet pour noter les changements à l'horaire qui pourraient survenir.

Le responsable de ligue communique avec les capitaines pour les changements qui surviennent moins de 48 heures avant le jour d'une rencontre.

5. SITE D'ALIGNEMENT DES ÉQUIPES (ALIPS)

Le capitaine doit OBLIGATOIREMENT mettre à jour sa liste officielle à tout moment dans la saison (réf.: nouveaux joueurs, remplacements ou abandons) qui est disponible en ligne au <https://portail.sas.ulaval.ca/alignementliguesintrapeps/>.

6. ACCÈS AU TOURNIQUET (Sports en gymnase) - JOUEURS SUBSTITUTS

Sports en gymnase seulement

Le capitaine doit ajouter le/les nom(s) du (des) remplaçant(s) de son équipe en spécifiant la date du remplacement directement sur le site d'alignement (ALIPS). Ainsi, le joueur remplaçant pourra passer le tourniquet sans frais le soir de son remplacement.

Les joueurs réguliers qui sont inscrits officiellement dans une équipe pourront passer le tourniquet avec leur carte du PEPS. Pour ceux et celles qui n'ont pas de carte du PEPS, ils pourront s'en faire faire une directement à la réception avant leur première partie. La carte du PEPS vous permet de passer le tourniquet le soir de votre partie.

7. RESPECT DES RÈGLEMENTS

Le capitaine doit lire lui-même et expliquer tous les règlements aux joueurs de son équipe.

8. RESPONSABILITÉ

Les équipes doivent attendre que la partie précédente soit terminée ou que le travail du préposé soit achevé pour s'échauffer.

9. COMMUNICATION AVEC LE COMITÉ DE LIGUE

Le comité de ligue est formé des coordonnatrices du programme, du responsable de ligue et de l'arbitre-chef de la ligue. Le capitaine peut communiquer en tout temps avec son responsable de ligue pour s'informer, recommander, analyser une partie, bref, représenter les intérêts de son équipe.

10. CHANGEMENT DE CAPITAINÉ OU DE CO-CAPITAINE

Le capitaine qui laisse ses fonctions ou son remplaçant doit informer le plus rapidement possible le responsable de la ligue du changement de capitaine. Cette démarche est importante pour la communication étroite entre le responsable de ligue et l'équipe.

EMPRUNT ET REMISE DE L'ÉQUIPEMENT DU JOUEUR**ÉQUIPEMENT DU JOUEUR**

Le joueur peut emprunter personnellement un équipement en présentant sa carte de membre dûment validée (ou une carte d'identité pour les joueurs non-membres), remplir une fiche d'emprunt et payer les frais s'il y a lieu.

Le prix de chaque pièce d'équipement non retournée sera facturé à l'emprunteur ou soustrait du montant du dépôt de garantie pour fin de remplacement.

Le joueur qui détériorera volontairement une pièce d'équipement empruntée devra rembourser le coût de remplacement de celle-ci et pourra se voir infliger une suspension.

POINTAGE D'ESPRIT SPORTIF

La philosophie de jeu avec esprit sportif permet de jouer avec ardeur en respectant les règles, les joueurs adverses, les décisions et la personne des officiels. Chaque équipe doit pouvoir compter sur le sens des responsabilités de chaque joueur pour favoriser le déroulement de la partie dans un environnement calme et dans un climat de jeu agréable et équitable.

Pour valoriser de tels comportements, les arbitres et le marqueur (ou l'arbitre-marqueur) évalueront à chaque partie l'esprit sportif des équipes en présence selon l'activité. **Les points d'esprit sportif ont un impact sur le classement général des équipes.**

Le pointage d'esprit sportif est noté après chaque partie dans la feuille de match. Noter qu'au Ultimate et qu'au spikeball, c'est l'équipe adverse qui décerne l'esprit sportif de son adversaire. Le décompte négatif ne peut être moins que zéro.

L'équipe qui perd par forfait (pas assez de joueurs) ou par défaut (trop d'infractions et/ou d'expulsions, fraude d'admissibilité) n'obtient aucun point d'esprit sportif pour la partie en cours.

Les officiels ont la responsabilité d'inscrire les cotes d'esprit sportif sur la feuille de pointage dans l'espace réservée à cette fin.

L'équipe doit accumuler globalement un minimum de points d'esprit sportif pour garder le droit de participer aux séries finales.

Voici le pointage minimum à atteindre pour participer aux séries finales :

AUTOMNE – HIVER

Activité	21 parties
Basketball	32 / 42
Hockey	29 / 42
Hockey cosom	29 / 42
Soccer int.	32 / 42
Volleyball (4 sets)	68 / 80 (20 parties)

ÉTÉ

Activité	10 parties
Soccer	16 / 20
Softball	15 / 20
Volleyball (4 sets)	34 / 40
Basketball	16 / 20
Spikeball	
Ultimate	30 / 40
Flag football	16 / 20

Pour chaque rencontre, des points d'esprit sportif seront retranchés selon les critères suivants (maximum 2 pts) :

HOCKEY

Moins 1 point si au moins un de ces critères arrive:

- si un joueur ou plus est expulsé à cause d'une pénalité majeure, d'une pénalité d'inconduite ou d'une pénalité de match
- si le total des MP dans le match est de 16 MP et plus
- Les officiels se réservent le droit d'enlever 1 point d'ES s'ils jugent que l'équipe manque d'esprit sportif lors de la rencontre (N/A en séries).

Moins 2 points si au moins un de ces critères arrive:

- si la partie est perdue par défaut ou par forfait
- Les officiels se réservent le droit d'enlever 2 points d'ES s'ils jugent que l'équipe manque d'esprit sportif lors de la rencontre (N/A en séries).

HOCKEY-COSOM

Moins 1 point si au moins un de ces critères arrive :

- si un joueur a reçu une expulsion (5 + E ou 10 minutes ou 7MP et plus)
- si le total des MP dans le match est de 9 MP et plus
- Les officiels se réservent le droit d'enlever 1 point d'ES s'ils jugent que l'équipe manque d'esprit sportif lors de la rencontre (N/A en séries).

Moins 2 points si au moins un de ces critères arrive:

- si la partie est perdue par défaut ou par forfait
- Les officiels se réservent le droit d'enlever 2 points d'ES s'ils jugent que l'équipe manque d'esprit sportif lors de la rencontre (N/A en séries).

SOCCER

Moins 1 point :

- Une équipe qui retarde le début de la partie par un alignement non complété sur la tablette (présences non-cochées et numéros de chandails non-attribués) ou parce que le capitaine n'est pas allé se procurer les dossards pour son équipe à temps pour commencer la partie à l'heure. (N/A séries)
- Une équipe qui retarde le début de la partie parce qu'elle n'a pas le minimum de joueurs présents se verra perdre un point d'esprit sportif (N/A séries)
- Les officiels se réservent le droit d'enlever 1 point d'ES s'ils jugent que l'équipe manque d'esprit sportif lors de la rencontre. Il n'est pas obligatoire que l'équipe ait eu un/des cartons à la présente partie (N/A séries).

Moins 2 points si au moins un de ces critères arrive:

- si la partie est perdue par défaut ou par forfait
- Les officiels se réservent le droit d'enlever 2 points d'ES s'ils jugent que l'équipe manque d'esprit sportif lors de la rencontre (N/A séries).

BASKETBALL

Moins 1 point si au moins un de ces critères arrive:

- Faute disqualifiante
- Faute antisportive si elle est jugée grave par les arbitres
- Faute technique T2 (avec suspension ou non)
- Les officiels se réservent le droit d'enlever 1 point d'ES s'ils jugent que l'équipe manque d'esprit sportif lors de la rencontre (N/A en séries).

Moins 2 points si au moins un de ces critères arrive: :

- Si la partie est perdue par défaut ou par forfait
- Les officiels se réservent le droit d'enlever 2 points d'ES s'ils jugent que l'équipe manque d'esprit sportif lors de la rencontre (N/A en séries).

ULTIMATE

Extrait des règlements spécifiques au Ultimate :

6.1 ESPRIT SPORTIF

Pour la ligue d'Ultimate, le pointage de l'esprit sportif est calculé par **une note sur 4**. Cette note est établie par l'ensemble de l'équipe adverse et elle reflète l'attitude et l'accroche ayant eu lieu durant la rencontre. Après chaque rencontre, le capitaine doit donner la note au responsable de ligue présent sur place. La note est basée sur cette échelle :

Note	Descriptif
4	Partie très plaisante sans ou avec 1 ou 2 incidents isolés. Équipe avec une bonne attitude et une bonne communication.
3	Partie agréable dans l'ensemble malgré quelques incidents. Une bonne attitude pour la plupart des joueurs et une communication acceptable avec l'autre équipe.
2	Partie désagréable dans l'ensemble. Plusieurs incidents et un manque d'ouverture à discuter de la part de l'autre équipe en général.
1	Aucun plaisir tout au long de la partie. Des incidents à répétitions et une attitude déplacée de la part de plusieurs joueurs de l'autre équipe.
0	Forfait

Pour une équipe dont le capitaine de l'équipe adverse ne vient pas donner la note d'esprit sportif au responsable de ligue à la fin de la rencontre, une note par défaut de 4 sera octroyée. L'équipe qui se voit décerner un forfait a automatiquement une note de 0.

FLAG FOOTBALL

2 pts accordés	L'équipe a démontré des comportements adéquats et respectueux tout au long de la partie qui vont dans le sens de l'esprit sportif (N/A en séries).
1 pt accordé	L'équipe a démontré certains manquements à l'esprit sportif (dénigrement, insulte, intimidation, bousculade, agressivité excessive, tricherie ou non respect volontaire des règles, etc.). (N/A en séries).
0 pt accordé	L'équipe a démontré un manque flagrant et répété d'esprit sportif (dénigrement, insulte, intimidation, bousculade, agressivité excessive, tricherie ou non respect volontaire des règles, etc.). Si la partie est perdue par défaut ou forfait. (N/A en séries).

VOLLEYBALL

Une note d'esprit sportif sur 2 points doit être attribuée à chaque rencontre de 2 sets.
Les deux critères à prendre en compte pour attribuer la note d'esprit sportif sont :

- 1- Connaissance et application des règles
- 2- Attitude positive et maîtrise de soi

L'addition des points d'esprit sportif attribués dans la saison sera pris en compte dans le classement général de fin de saison.

Si l'équipe perd par forfait ou par défaut, une note de 0 pt d'esprit sportif sera attribué à l'équipe.

APPRÉCIATION DU RENDEMENT DES OFFICIELS

Vous pouvez nous faire part de votre appréciation du rendement d'un officiel en nous écrivant à :
liguesintra-muros@sas.ulaval.ca

RECONNAISSANCE POUR LES ÉQUIPES ET LES CAPITAINES

A quelques reprises durant l'année, les responsables des ligues choisissent une équipe et un capitaine dans chaque ligue. À la fin de la saison, lors d'une soirée de clôture, des équipes et des capitaines seront choisis "équipe de l'année" ou "capitaine de l'année" sur l'estimation des critères suivants :

Équipe :

- taux de présence des joueurs de l'équipe
- conduite des joueurs de l'équipe
- entrain et esprit de l'équipe
- respect des règles administratives
- influence de l'équipe sur le climat de jeu et le plaisir de jouer des autres équipes

Capitaine :

- leadership auprès des coéquipiers
- relations avec officiels et dirigeants
- diligence à se conformer aux directives
- représentativité des intérêts de l'équipe pour les coéquipiers
- exemple de bonne conduite

CLÔTURE DES ACTIVITÉS DES LIGUES

Au terme des activités des ligues, une soirée à caractère social est organisée à notre resto-bar commanditaire afin de récompenser les récipiendaires du titre de capitaine, d'équipe, d'arbitre et de marqueur de l'année pour chaque sport.

PROCÉDURES ADMINISTRATIVES

1. REMBOURSEMENT

Il n'y a pas de remboursement pour les raisons suivantes :

Le joueur qui déménage ou qui laisse tomber l'équipe pour une raison quelconque.

Le capitaine qui paie les frais de participation d'un autre joueur et qui se fait flouer par le départ du joueur malhonnête.

Le joueur blessé, à moins de circonstances exceptionnelles. Il vaut mieux remplacer ce joueur par un autre qui le remboursera partiellement s'il ne veut pas perdre sa mise.

Le joueur qui perd le droit de jouer à cause d'un comportement déviant entraînant une courte ou longue suspension.

Les frais de location d'un **panier et les vignettes de stationnement** sont non remboursables en tout temps.

2. ÉTUDIANTS ET ÉTUDIANTES DES AUTRES UNIVERSITÉS ET DES COLLÈGES (Automne-Hiver seulement)

Ces personnes sont admissibles à jouer dans nos ligues en souscrivant à l'un des deux arrangements suivants :

- Payer le même tarif que les diplômés de l'Université Laval (voir tarification sur le site internet) et être membre du SAS avec tous les privilèges rattachés; dans ce cas, les frais de participation dans une ligue sont ceux d'un membre (M);

OU

- Payer les frais du joueur non-membre (surplus non-membre)
La personne qui se croit lésée de payer des frais afférents à l'institution-mère et des frais supplémentaires dans l'université où il pratique ses loisirs doit faire elle-même des représentations auprès de son alma mater (vice-recteur de sa faculté) pour tenter de faire virer les frais attribués aux activités de la vie étudiante à chaque paiement de ses frais de scolarité.

3. PRIVILÈGES DE LA PERSONNE INSCRITE COMME NON-MEMBRE DANS UNE LIGUE

Le non-membre obtient aussi une carte d'identification qui lui sert de passe pour avoir accès au plateau de jeu durant les heures de l'activité à laquelle il est inscrit. Cette carte, sur laquelle apparaît un numéro d'identification (NI), est valable pour une durée illimitée même si votre participation à une activité au PEPS est interrompue durant cet intervalle.

- Peut jouer dans une équipe en payant un tarif plus élevé que les membres mais sans obligation d'acheter la carte de membre du PEPS (surplus non-membre).

PROCÉDURE À SUIVRE EN CAS D'OUBLI DE LA CARTE DE MEMBRE DES JOUEURS RÉGULIERS ET DE LA CARTE D'ACCÈS AU PEPS POUR JOUER COMME SUBSTITUT (AUTOMNE - HIVER ET ÉTÉ)

En cas d'oubli de la carte de membre (joueur régulier) ou de la carte d'accès (joueur substitut), **il faut faire un dépôt de 12,50 \$ à la réception du PEPS.**

Les joueurs réguliers peuvent récupérer ce dépôt dans les 7 jours ouvrables qui suivent en présentant leur carte de membre ou du Peps **mais il n'y a pas de remboursement pour les joueurs substitués.**

Il ne faut surtout pas prêter sa carte de membre pour dépanner un(e) coéquipier(e) en cas d'oubli.

Le prêt de la carte de membre entraîne une suspension des privilèges de gratuité qui sont inhérents à la carte de membre pour l'accès gratuit au PEPS et pour la participation libre durant deux semaines. De plus, les joueurs en faute seront suspendus dans les ligues intra-muros pendant une période déterminée selon la gravité de la faute.

PROCÉDURES À SUIVRE EN CAS DE BLESSURE GRAVE OU DE PROBLÈME DE SANTÉ

La sécurité au jeu est une priorité dans notre gestion. Nous avons besoin de la diligence des intervenants et intervenantes pour mettre en opération un système d'urgence efficace.

QUOI FAIRE EN CAS D'URGENCE

- 1 - Le témoin de l'accident se rend à un téléphone rouge ou à un téléphone interne.
- 2 - Il compose le 9-1-1 à partir du téléphone interne ou décroche le téléphone rouge. Il faut rester en ligne si vous n'obtenez pas la communication immédiatement pour conserver votre priorité quand une ligne se libérera.

Dès ce moment, le répartiteur du Service de sécurité le met en contact avec le service ambulancier. L'ambulance se met en route. Le répartiteur avise ses patrouilleurs et le surintendant en devoir qui se rendent sur place.

N.-B.: Aucuns frais ne seront chargés au blessé s'il n'y a pas de transport vers l'hôpital.

1. LOCALISATION DES TÉLÉPHONES POUR LES ACTIVITÉS À L'EXTÉRIEUR

- Stade TELUS (1 sur chaque étage)
- Près de la porte 47, près des terrains de VB ext.
- Dans le corridor de l'aréna près de la porte 11
- En face du magasin de l'aréna

2. PREMIERS SOINS À L'INTÉRIEUR (AUTOMNE-HIVER-ÉTÉ)

Il faut vous rendre au comptoir principal de prêt des chandails et des ballons d'échauffement (local 0810, 0610 ou à l'accueil du Stade TELUS) pour obtenir de la glace, du sparadrap, etc.

3. PREMIERS SOINS SUR LES TERRAINS EXTÉRIEURS

Il y a également une petite trousse de premiers soins à l'OASIS (volleyball). De plus, les marqueurs de softball, arbitre de soccer, marqueur de basketball, arbitre du 1305 C1 au volleyball, responsable au Ultimate, au flag football et au spikeball ont une trousse de premiers soins avec eux (trousse de base, trousse ceinturon).

4. RAPPORT D'ACCIDENT

Lorsque la procédure d'urgence est appliquée, un rapport d'accident est complété par le surintendant, le physiothérapeute ou le Service de sécurité, selon le cas.

Vous pourriez être appelé, comme témoin, à expliquer les circonstances dans lesquelles s'est produit l'accident. Dans ce cas, le surintendant ou l'agent de sécurité vous interrogera et pourra vous demander de faire un rapport écrit.

Toutefois, un rapport devra être rempli par l'officiel si la sécurité et le surintendant ne sont pas appelés sur les lieux. Ce rapport est disponible dans le cahier des officiels ou dans les trousses de premiers soins.

PLAN DES TERRAINS EXTÉRIEURS

