

GUIDE DU OU DE LA CAPITAINE

Automne 2011 – Hiver 2012

COORDONNATRICE: Mylène Cyr 656-2131 poste 6023 Mylene.Cyr@sas.ulaval.ca
SECRÉTAIRE: Karine Plante 656-2131 poste 6032 karine.plante@sas.ulaval.ca

Visitez notre site internet: www.peps.ulaval.ca/intra

INTRODUCTION

L'adjectif qui décrit le mieux le rôle du capitaine est le mot "responsable". L'équipe s'attend à ce que vous la dirigiez avec un leadership à la fois ferme et raffiné. Vous devez vous préparer à vous acquitter des responsabilités du capitaine... même si elles ne sont pas énormes si vous avez la chance de faire partie d'une équipe stable composée de joueurs respectueux de leurs engagements.

Ce guide contient les informations requises pour vous aider à jouer ce rôle. Nous vous invitons à le lire attentivement, même si vous jouez dans nos ligues depuis cinq ans. 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-maison": il y a toujours des petits changements.

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



Le spécialiste du soccer à Québec
Charlesbourg : 418-626-4999
Saint-Nicolas : 418-836-2024
Charny : 418-832-5511

TABLE DES MATIÈRES

	Page
L'éthique sportive des joueurs et des dirigeants	3
Rôle du capitaine	5
Procédures à suivre en cas d'oubli de la carte de membre	6
Responsabilités spécifiques du capitaine.....	7
Procédures administratives	9
Emprunt et remise de l'équipement.....	11
Horaire du magasin de l'aréna et du comptoir de service du Peps.....	12
Pointage d'esprit sportif	13
Nouveau système de notation de l'esprit sportif au hockey	14
Exemplaire de la fiche "Évaluation de l'esprit sportif des équipes"	15
Exemplaire de la fiche "Appréciation du rendement des officiels"	16
Procédures à suivre en cas de blessure grave ou de problème de santé	17
Assurances en cas d'accident	19
Reconnaissance de l'équipe et du ou de la capitaine du mois et de l'année	20

L'ÉTHIQUE SPORTIVE DES JOUEURS ET DES DIRIGEANTS

Les règles de l'éthique sportive qui doit prévaloir pour favoriser la saine compétition s'inspirent de la notion d'esprit sportif et s'appliquent aux activités de nos ligues intra-universitaires. Les joueurs de l'équipe devraient connaître les responsabilités des deux parties.

A - LE JOUEUR DOIT:

- Honorer ses engagements et venir jouer toutes les parties de l'équipe si possible.
- Être conscient que l'adversaire est un partenaire de jeu nécessaire pour être égal à soi-même, se dépasser même, et non un ennemi qu'il faut battre à tout prix.
- Contrôler ses émotions et garder son calme dans les situations difficiles.
- Respecter et accepter les décisions des officiels.
- Partager équitablement le temps de jeu avec les coéquipiers.
- Combattre l'animosité et les mauvaises influences générées dans l'équipe.
- Observer loyalement les règles écrites et non écrites du jeu.
- Éviter d'injurier, de provoquer les adversaires.
- Rester modeste dans la victoire.

B - L'ÉQUIPE DOIT:

- Promouvoir l'esprit de solidarité.
- Utiliser des moyens honnêtes pour gagner la rencontre (façon de jouer > résultat de la rencontre).
- Collaborer à la préservation de la qualité du climat de jeu.
- Jouer en nombre suffisant toutes les rencontres du calendrier régulier.
- Accepter les décisions des officiels et des dirigeants de la ligue.

C - LES DIRIGEANTS DE LA LIGUE DOIVENT:

- **Poursuivre des fins éducatives et récréatives.**
- Entretenir des **communications franches et sincères avec les capitaines.**
- Établir des directives précises.
- **Exercer une surveillance étroite sur le comportement des joueurs.**
- Exiger des facilités hygiéniques convenables.
- Organiser des rencontres avec des installations et des équipements sécuritaires.
- Alimenter de saines motivations à jouer la rencontre.
- Enquêter sérieusement sur les cas d'indiscipline perturbant le climat de jeu.
- **Manifester de l'encouragement à bien jouer la partie.**
- Former adéquatement et appuyer les officiels dans l'exercice de leurs fonctions.

Ces règles devraient nous aider à faire vivre dans le feu de l'action des valeurs telles le respect mutuel, la tolérance, l'entraide, la dignité, l'honnêteté, le sens des responsabilités, la maîtrise de soi, bref l'esprit sportif authentique.

RÔLE DU CAPITAINE

Le rôle du capitaine est primordial dans l'aventure d'une équipe. L'équipe bien dirigée participe massivement et connaît du succès. Chaque joueur est heureux de se retrouver à nouveau avec les coéquipiers à chaque rencontre.

Comme l'arbitre, **le capitaine est devenu une espèce en voie d'extinction**. Il y a trop d'équipes qui ne collaborent pas pour l'aider à jouer son rôle. Cependant, la prise en charge de l'équipe ne sera pas une corvée s'il met les cartes sur table dès la première rencontre avec ses coéquipiers pour rallier chaque joueur autour d'un projet commun.

Responsabilités du capitaine :

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. Faire participer les joueurs à toutes les activités de l'équipe... sans parti pris pour les "vedettes".
4. Inscrire les nouveaux joueurs ou modifier la liste officielle des joueurs de l'équipe selon les procédures établies... avec l'aide du (de la) marqueur(euse) ou du responsable de ligue au besoin.
5. Expliquer les règlements à ses joueurs et les respecter pour donner l'exemple.
6. Voir à l'organisation matérielle de l'équipe avant une partie.
7. Représenter les intérêts de son équipe auprès du comité sportif ou du coordonnateur lors des réunions ou en cas d'incidents imprévus.
8. Faciliter le travail des officiels et évaluer leur rendement après la rencontre... le plus objectivement possible .
9. Assurer son remplacement en cas de désistement ou d'absence.

**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 et hiver)**

Peu importe le statut de membre (M), de non-membre (NM) qui a une autorisation spéciale pour circuler dans le PEPS le(s) soir(s) de son activité ou de joueur substitut, il faut respecter la procédure à suivre en cas d'oubli du précieux "passe-partout".

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 9 \$.**

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, des sanctions entraînant la perte du droit de jouer des rencontres des ligues intra-muros selon la gravité de la faute en vertu de nos règlements maison (règle générale 9) sont appliquées.

La procédure a été établie spécialement pour pallier aux inévitables cas d'oubli!

RESPONSABILITÉS SPÉCIFIQUES DU CAPITAINE

1. AVANT LA RENCONTRE

Le capitaine doit se présenter au magasin pour obtenir les chandails de son équipe, le sac d'équipement, les ballons ou les rondelles d'échauffement (carte de membre ou d'identité exigée).

Le capitaine doit présenter au marqueur 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 OBLIGATOIREMENT REMPLIR OU VÉRIFIER AVEC ATTENTION LES FICHES DE MODIFICATION À L'ALIGNEMENT (réf.: nouveaux joueurs, transferts ou échanges, abandons) en informant les dirigeants ou les officiels de ces changements.

Le capitaine ou celui qui joue son rôle doit **signaler son nom sur la feuille de pointage par la lettre "C" et porter le chandail symbolique** s'il y a lieu.

2. PENDANT LA RENCONTRE

Le capitaine et ses joueurs doivent démontrer l'éthique sportive (fair-play) propre à l'activité pratiquée et jouer pour s'amuser plutôt que jouer uniquement pour gagner. Ils doivent composer avec l'autre équipe et celle des officiels pour jouer la partie dans des conditions équitables et agréables.

Le capitaine et ses joueurs doivent respecter les décisions des officiels. Les argumentations hostiles sont vaines, alourdissent le climat de jeu et font gaspiller du temps de jeu aux joueurs compréhensifs qui savent jouer pour s'amuser et veulent jouer pour le plaisir.

3. APRÈS LA RENCONTRE

Le capitaine doit signer la feuille de pointage.

Si ce n'est déjà fait, le capitaine doit raturer le(s) nom(s) de son (ses) joueur(s) absent(s).

Le capitaine peut évaluer l'esprit sportif de l'autre équipe en cas de problème à l'aide d'une fiche préparée à cette fin. Il peut aussi évaluer le rendement des officiels en demandant au marqueur la fiche appropriée.

Le capitaine doit rapporter au magasin les pièces d'équipement empruntées immédiatement après la rencontre.

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. ALIGNEMENT DES JOUEURS SUBSTITUÉS

Voir règlements spécifiques.

Le capitaine doit prêter et récupérer les cartes de l'équipe donnant accès au Peps à un joueur substitut au basketball, hockey-cosom, soccer et volleyball.

6. RESPECT DES RÈGLEMENTS

LE CAPITAINE DOIT LIRE LUI-MÊME ET EXPLIQUER TOUS LES RÈGLEMENTS AUX JOUEURS DE SON ÉQUIPE.

Les joueurs de l'équipe doivent pouvoir respecter les règlements dans le cas de l'absence des co-capitaines. Ils doivent consulter régulièrement le site internet pour prendre note des modifications aux règlements, des changements à l'horaire, des dates des parties à reprendre et des nouvelles directives qui peuvent être établies.

7. COMMUNICATION AVEC LE COMITÉ DE LIGUE

Le comité de ligue est formé du coordonnateur du programme, du responsable de ligue et de l'arbitre-chef de la ligue.

Le capitaine ne doit pas se gêner pour communiquer avec eux pour s'informer, recommander, analyser une partie, bref, représenter les intérêts de son équipe.

8. CHANGEMENT DE CAPITAINE OU DE CO-CAPITAINE

Le capitaine ou le co-capitaine qui laisse ses fonctions ou son remplaçant doit informer le plus rapidement possible le responsable de la ligue du changement de capitaine ou du changement d'adresse ou de numéro de téléphone de celui-ci. Cette démarche est importante pour la communication étroite entre le responsable de ligue et l'équipe. Il suffit de remplir une fiche de modification en utilisant la case prévue à cette fin.

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.

L'équipe qui perd sa franchise (instabilité, forfaits, attitude et comportement au jeu). Le dépôt de garantie est assujéti à cette règle.

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** sont non remboursables en tout temps.

Exceptionnellement, une demande motivée de remboursement de la carte de membre pourrait être acceptée après approbation du coordonnateur ou de sa secrétaire. Dans ce cas, des frais d'administration (10 %) pourraient être retenus.

Le remboursement se fait par correspondance ou en se présentant au secrétariat du SAS après avoir pris rendez-vous pour pouvoir le préparer à l'avance.

2. ÉTUDIANTS ET ÉTUDIANTES DES AUTRES UNIVERSITÉS ET DES COLLÈGES (Aut.-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 1^{ère} et 2^e année (exemple: 114 \$ pour 3 mois ou 122 \$ pour une session) 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 quand la ligue est accessible à cette clientèle (elles le sont toutes sauf les ligues de hockey masculines qui jouent du lundi au jeudi inclusivement et la ligue de soccer intérieur dans les catégories C+/mx et C/mx);
exemple: BB = surplus au forfait d'équipe de 66 \$ par joueur 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 code zébré (qui commence par 100...), est valable pour une durée illimitée même si votre participation à une activité au PEPS est interrompue durant cet intervalle. Il ne faut pas perdre cette carte au risque de recommencer l'opération.

- 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.
- Peut participer au tournoi de son activité en payant le même tarif que les membres du PEPS.
- Peut prendre une douche et un sauna après son activité sportive.

Les non membres peuvent participer aux activités de toutes les ligues sauf les ligues masculines de hockey sur semaine (du lundi au jeudi inclusivement) et de soccer intérieur (C+/mx et C/mx).

EMPRUNT ET REMISE DE L'ÉQUIPEMENT

L'emprunt des équipements se fait au **magasin de l'aréna** (0610) pour les activités qui se déroulent à l'aréna et sur les terrains extérieurs et au **comptoir de service du Peps** (1320) pour les autres activités.

Le retour des équipements et la récupération de la carte de membre se font au même endroit immédiatement après la partie. 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.

Consultez l'horaire affiché à la porte des comptoirs de service pour connaître les heures d'ouverture et le temps des pauses.

1. Équipement de l'équipe

Le prêt de "l'équipement de l'équipe" est consenti au capitaine de l'équipe pour chaque partie via le dépôt de garantie remis à l'inscription.

Le capitaine emprunte au nom de l'équipe les chandails, les ballons ou balles d'échauffement (BB, HC, SB, SO, VB), les rondelles au hockey ou les disques au frisbee en remplissant une fiche d'emprunt selon les directives et en présentant sa carte de membre (carte d'identité si joueur non membre).

Le capitaine doit vérifier, avec le préposé au prêt, l'état des équipements prêtés avant et après la partie. Tout bris d'équipement doit être signalé.

2. Équipement du joueur

Le joueur doit emprunter personnellement cet 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.

3. Responsabilité

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.

La négligence à utiliser avec attention l'équipement prêté (ex.: gardien de but au hockey-cosom) pourrait nous obliger à imposer des frais de location pour pouvoir les faire réparer ou les remplacer souvent.

Les équipes doivent attendre que le match précédent soit terminé ou que le travail du préposé soit achevé pour s'échauffer.

POINTAGE D'ESPRIT SPORTIF

C'EST DANS LA PARTIE QUE L'ESPRIT SPORTIF, ÇA COMPTE!

Le jeu avec esprit sportif est le moyen le plus sûr pour permettre aux 2 équipes d'atteindre les objectifs d'accomplissement du plaisir de jouer une rencontre sportive dans un bon climat de jeu et de camaraderie. 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 joueur doit faire de son mieux pour aider son équipe en performant au meilleur de ses habiletés, en ne jouant pas uniquement pour gagner et en se comportant avec l'éthique du code d'esprit sportif dans toutes les situations. 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.

Basketball: Le pointage optimal est 1,5. Ce score peut être haussé par l'obtention d'un bonus valant ½ point pour le bon comportement ou le respect des règles. Il peut être abaissé par la perte de 1 ou ½ point pour des fautes graves.

Hockey, hockey-cosom, soccer, softball, ultimate frisbee et volleyball : Le pointage optimal est 2. Ce score peut être diminué (½, 1 ou 1 ½ point) par des fautes commises par un ou des joueurs de l'équipe.

Le pointage d'esprit sportif qui est transcrit au dossier de l'équipe après une partie représente la moyenne des notes attribuées par les officiels (il y en a seulement un au volleyball et au soccer intérieur). C'est le superviseur qui décerne les notes au ultimate frisbee. Le décompte négatif ne peut pas être moins que zéro.

PERTE DE POINTS D'ESPRIT SPORTIF POUR COMPORTEMENTS DÉVIANTS (subjectif)		
Activité	Moins ½ point	Moins 1 point
Basketball	1 ^{er} faute technique (T2)	Faute antisportive (A) Faute disqualifiante (D)
Hockey	voir page suivante	
Hockey-cosom	Voir page suivante	
Soccer	Carton jaune	Carton rouge
Softball	Avertissement	Expulsion
Ultimate frisbee	Avertissement	Expulsion
Volleyball	Avertissement verbal	Cartons jaune, rouge ou rouge et jaune ensemble

BONUS POUR BON COMPORTEMENT ½ POINT / RENCONTRE	
Activité	Petit nombre d'infractions
Basketball 5 vs 5	Aucune faute technique (T1, T2, A ou D)
Hockey	voir page suivante
Hockey-cosom	Voir page suivante
Il n'y a pas de point bonus dans les activités de soccer, softball, ultimate frisbee et volleyball.	

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 sans oublier les cotes d'esprit sportif sur la feuille de pointage dans l'espace réservé à cette fin. Une équipe peut aussi demander une feuille d'évaluation au marqueur pour faire part de son insatisfaction d'avoir joué une partie avec une équipe qui a manqué d'esprit sportif de façon flagrante. Soyez assurés que nous interviendrons.

L'équipe doit accumuler globalement un minimum de points d'esprit sportif (cotes d'évaluation des officiels et points bonus s'il y a lieu) pour garder le droit de participer aux séries finales.

AUTOMNE – HIVER

Activité	20 parties
Basketball	32 / 40
Hockey	28 / 40
Hockey-cosom	28 / 40
Soccer	34 / 40
Volleyball (3 sets)	51 / 60
Volleyball (4 sets)	68 / 80

ÉTÉ

Activité	10 parties
Soccer	16 / 20
Softball	15 / 20
Ultimate frisbee	15 / 20
Volleyball (4 sets)	30 / 40

Nouveau système de notation de l'esprit sportif au hockey depuis l'automne 2009 et au hockey-cosom depuis l'automne 2011.

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

HOCKEY

moins ½ point :	si une équipe ou un joueur a reçu un antisportif (3 minutes)
moins ½ point :	si un joueur ou plus est expulsé à cause d'un 10 minutes ou 5+E ou 7 MP et plus (6 MP et plus pour la cat. F)
moins ½ point :	si le total des MP dans le match est de 9 MP et plus (7 MP et plus pour la cat. F)
moins ½ point :	si les officiels jugent que l'équipe n'a pas fait preuve d'esprit sportif

HOCKEY-COSOM

moins ½ point :	si une équipe ou un joueur a reçu un antisportif (3 minutes) ou une expulsion (5 + E ou 10 minutes) ou un joueur ou plus est expulsé à cause de 7 MP et plus (6 MP et plus pour la cat. mixte)
moins ½ point :	si le total des MP dans le match est de 7 MP et plus (5 MP et plus pour la cat. mixte)
moins 1 point :	si les officiels jugent que l'équipe n'a pas fait preuve d'esprit sportif

Septembre 2011

- Les officiels doivent remplir cette feuille quand la cote d'esprit sportif n'est pas parfaite.
- Un capitaine d'équipe peut aussi remplir cette feuille au besoin.

ÉVALUATION DE L'ESPRIT SPORTIF D'UNE ÉQUIPE

Activité: _____ Date de la partie: _____

 Équipe évaluée: _____ par arbitre (s):
 par marqueur: _____
(nom de l'évaluateur)

Les officiels (ou le superviseur au ultimate frisbee) doivent tenir compte de 4 critères pour évaluer l'esprit sportif:

- conduite envers les joueurs adverses
- respect des décisions et de la personne des arbitres
- attitude dans la victoire ou la défaite
- contrôle des émotions durant les inévitables situations difficiles

Cote maximale:

 2: soccer, softball,
 ultimate frisbee,
 volleyball,
 hockey,
 hockey-cosom

Les officiels ne doivent pas faire le décompte des points enlevés pour les fautes plus graves et des points de bonus. Ils doivent se limiter à donner une cote d'appréciation globale.

1,5: basketball

A. Climat de jeu favorable Effort pour éviter de commettre des infractions. Tolérance des erreurs (arbitre, coéquipiers, soi-même). Bonne humeur, modestie advenant une victoire. Dignité et calme dans les situations difficiles ou dans la défaite. Encouragements mutuels.	2 ou 1,5
B. Climat de jeu agaçant Un petit peu de rudesse ou d'infractions. Un peu de contestation des décisions de l'officiel. Un peu d'énervement et de babouage dans les situations difficiles. Manque de modestie dans la victoire. Indiscipline d'un joueur belliqueux.	1,5 ou 1
C. Mauvais climat de jeu Rudesse abusive et beaucoup d'infractions. Critiques assez fréquentes du travail d'arbitrage. Arrogance comme gagnants ou gestes de frustration comme perdants. Provocations verbales et fanfaronnades dans les relations. Attitude hostile de quelques joueurs et gestes de violence.	1 ou 0,5
D. Climat de jeu inacceptable Émotivité très mal contrôlée et attitude belliqueuse de plusieurs joueurs. Rudesse excessive, violence, coups sournois et très nombreuses infractions (PPD). Remarques abusives et injurieuses envers les arbitres. Agressions verbales et/ou comportements dangereux. Responsabilité de plusieurs fautes graves.	0,5 ou 0

Commentaires pour justifier les notes imparfaites: _____

Signature: _____

APPRÉCIATION DU RENDEMENT DES OFFICIELS

Le rôle de l'arbitre consiste à favoriser le déroulement de la partie en intervenant le moins souvent possible quand les joueurs s'appliquent à bien jouer. À tour de rôle, l'arbitre doit remplir les fonctions de protecteur, de pacificateur et d'éducateur en plus de jouer au régulateur (lettre ou esprit de la règle) avec un jugement sûr et constant. Il y a peu de chance que l'arbitre soit parfait, surtout si les équipes décident de jouer sans fair-play contre l'autre équipe uniquement pour la dominer. Il faut assumer que l'arbitre fera des erreurs comme vous même s'il cherche à exceller. Malgré la bonne volonté des équipes en présence, l'arbitre pourrait démontrer des lacunes assez évidentes ou trop fréquentes qui pourraient «suractiver» les joueurs et perturber le match.

Votre collaboration, votre discipline personnelle et votre objectivité seraient appréciées pour nous indiquer les problèmes qui ont suscité chez vous de l'insatisfaction.

ARBITRE(S) ÉVALUÉ(S):

Nom de la personne qui a rédigé cette évaluation: _____ Tél.: _____
 Équipe et calibre de jeu: _____
 Date et heure du match: _____

ATTITUDE DÉFICIENTE:

inaccessibilité	<input type="checkbox"/>	arrogance	<input type="checkbox"/>	nonchalance physique	<input type="checkbox"/>
manque de confiance	<input type="checkbox"/>	manque de sang-froid	<input type="checkbox"/>	manque de tolérance	<input type="checkbox"/>
vedettariat	<input type="checkbox"/>	abus de pouvoir	<input type="checkbox"/>	manque d'attention	<input type="checkbox"/>
bavardage excessif	<input type="checkbox"/>	inconstance du jugement	<input type="checkbox"/>	lenteur de décision	<input type="checkbox"/>

HABILETÉ À AMÉLIORER:

connaître les règlements	<input type="checkbox"/>	expulser du match quand il le faut	<input type="checkbox"/>
appliquer les règles intelligemment	<input type="checkbox"/>	se déplacer adéquatement	<input type="checkbox"/>
pénaliser les premières vraies infractions	<input type="checkbox"/>	signaler clairement	<input type="checkbox"/>
bâtir de saines relations humaines	<input type="checkbox"/>	affronter les situations difficiles	<input type="checkbox"/>
faire cohésion avec les autres officiels	<input type="checkbox"/>	communiquer avec les joueurs	<input type="checkbox"/>
repérer et sanctionner la violence	<input type="checkbox"/>		

COMMENTAIRES: _____

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

- 0 - Le témoin de l'accident se rend à un téléphone rouge, à un téléphone interne ou au téléphone de la réception du niveau 1 du Peps.
 - 1 - **Il compose le 9-1-1 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.**
 - 2 - **Il avise qu'un accident est arrivé en précisant le lieu de l'accident et le numéro du poste téléphonique d'où il appelle.**

(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.)
 - 3 - Le témoin répond au mieux de ses connaissances aux questions qui lui sont posées.

(Ces questions servent à déterminer, si possible, l'urgence à donner à l'appel. Sur place, les patrouilleurs et le surintendant en devoir évaluent la situation puis ils utilisent au mieux les ressources du Peps pour donner les premiers soins. Ils contactent à nouveau le répartiteur de la sécurité pour annuler le déplacement de l'ambulance et/ou fermer le dossier.)
- N.-B.: Aucuns frais ne seront chargés au blessé s'il n'y a pas de transport vers l'hôpital.
- Bien sûr, il faut continuer d'utiliser le bon sens pour différencier la blessure sérieuse et "l'égratignure".

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

- à l'OASIS
- au Golf Campus
- près de la porte d'entrée principale du Peps (1 F)
- dans le corridor de l'aréna près de la porte 28
- près de la billetterie du football

2. IDENTIFICATION DES TERRAINS EXTÉRIEURS

Il faut indiquer le numéro de terrain où l'accident a eu lieu. Le plan des installations extérieures apparaît dans ce document (page suivante) durant l'été.

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

Avant 21 h: Il faut savoir qu'il y a toujours un étudiant-soigneur en disponibilité au local de physiothérapie (local 00245, tél.: 5501). Il ou elle vous prodiguera là les premiers soins pour une éraflure, un hématome, une petite entorse, etc. si vous prenez la peine de vous y rendre malgré la douleur du "bobo". Un/e coéquipier/e doit vous aider puisque l'étudiant-soigneur ne peut pas quitter son quartier à la moindre égratignure.

Après 21 h: Il faut vous rendre au comptoir principal de prêt des chandails et des ballons d'échauffement (local 1320 ou 0610) pour obtenir de la glace, du sparadrap, etc. pour atténuer la douleur.

Les numéros de téléphone utiles pour rejoindre les différents postes de premiers soins:

physiothérapie: 5501 (jusqu'à 20 h 30)
glace au comptoir de prêt de l'aréna: 4978
glace au comptoir de prêt près des gymnases: 4986

4. PREMIERS SOINS SUR LES TERRAINS EXTÉRIEURS

Deux trousse de premiers soins assez bien garnies vous sont accessibles au comptoir de prêt de l'aréna (0610) et au comptoir d'accueil à l'entrée principale du Peps.

Il y a également une petite trousse de premiers soins à l'OASIS.

5. 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 trousse de premiers soins.

Le marqueur doit signaler au verso de la feuille de pointage de la rencontre où il y a eu un accident grave et l'identité du joueur blessé au cas où il faudrait retourner en arrière pour différentes raisons ou vérifier des faits avec des témoins.

ASSURANCES EN CAS D'ACCIDENT (pour les participants)

PARTICIPANTS NON ÉTUDIANTS:

Les participants aux ligues intra-muros qui ne sont **PAS ÉTUDIANTS À L'UNIVERSITÉ LAVAL** doivent souscrire personnellement à une assurance s'ils veulent être couverts en cas de blessure lors d'une partie. De plus, les procédures du Service de sécurité mises en place pour s'occuper rapidement du participant blessé gravement n'incluent pas les frais d'ambulance.

ÉTUDIANTS (TEMPS COMPLET OU PARTIEL) DE L'UNIVERSITÉ LAVAL (excluant le Rouge et Or):

L'Université Laval souscrit au Régime collectif d'assurance accidents des universités québécoises membres de la CRÉPUQ « ACCIGROUPE » de l'assureur Industrielle Alliance.

À titre d'étudiant inscrit à temps plein ou à temps partiel, vous bénéficiez, en vertu de ce régime, d'une protection en cas d'accident lorsque vous vous trouvez sur les lieux de l'Université, de même que lorsque vous vous déplacez entre votre domicile et l'établissement d'enseignement dans le cadre d'activités universitaires organisées par l'Université Laval, à l'exception des activités sportives d'élite.

Votre assurance prévoit le paiement de prestations ainsi que le remboursement partiel de certains frais si vous subissez un accident. Afin d'en connaître davantage sur les protections garanties par le régime, nous vous invitons à consulter votre attestation d'assurance personnalisée (étudiants de 1^{er} cycle ou étudiants de 2^o et 3^o cycle) disponible sur le site Web de l'Industrielle Alliance à l'adresse :

www.inalco.com/collectifs/accidents/crepuq/crepuq.jsp ou encore à l'un des endroits suivants :

- Secrétariat du Service des affaires étudiantes, pavillon Alphonse-Desjardins, bureau 2348;
- Secrétariat de la CADEUL, pavillon Maurice-Pollack, bureau 2265;
- Secrétariat de l'AELIÉS, Maison Marie-Sirois, 2320 rue de l'Université;
- Service de sécurité et de prévention, pavillon Ernest-Lemieux, local 2518.

En cas d'accident, nous vous demandons d'aviser immédiatement ou aussitôt que possible le Service de sécurité et de prévention pour obtenir une assistance et compléter un rapport d'événement.

À noter qu'il est de la responsabilité de l'étudiant de s'acquitter de toutes les dépenses découlant de l'accident et de soumettre une demande de règlement auprès de l'Industrielle Alliance.

Pour ce faire, vous devez utiliser le formulaire « demande de règlement » disponible aux endroits ci-haut mentionnés. Vous devez vous présenter au Service de sécurité et de prévention afin de compléter un rapport d'événement et pour y faire signer votre demande de règlement par la personne autorisée à cette fin par l'Université.

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 par le comité sportif à notre bar commanditaire afin de récompenser les récipiendaires du titre de capitaine, d'équipe, d'arbitre et de marqueur de l'année pour chaque sport.