

GUIDE DU OU DE LA CAPITAINE

ÉTÉ 2018

COORDONNATRICES : Mylène Cyr (418) 656-2131 poste 6023 mylene.cyr@sas.ulaval.ca
Mélodie Bariault (418) 656-2131, poste 8531 melanie.bariault@sas.ulaval.ca
COLLABORATRICE : Isabelle Grenier (418) 656-2131 poste 6032 isabelle.grenier@sas.ulaval.ca

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

INTRODUCTION

Ce guide contient les informations requises pour vous aider dans votre rôle de capitaine. 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-généraux", il y a toujours des petits changements.

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

TABLE DES MATIÈRES

	Page
Rôle du capitaine	3
Responsabilités spécifiques du capitaine.....	4
Emprunt et remise de l'équipement.....	5
Procédures administratives	6
Procédure à suivre en cas d'oubli de la carte de membre.....	6
Pointage d'esprit sportif	7
Exemplaire de la fiche "Appréciation du rendement des officiels"	9
Procédures à suivre en cas de blessure grave ou de problème de santé	10
Plan des terrains extérieurs.....	11
Procédures d'annulation et de reprises.....	11
Reconnaissance pour les équipes et les capitaines.....	12

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.

Le rôle du capitaine est primordial dans l'aventure d'une équipe. L'équipe bien dirigée participe massivement et connaît du succès.

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.
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 lors des réunions ou en cas d'incidents imprévus.
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 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 METTRE À JOUR SA LISTE OFFICIELLE (réf.: nouveaux joueurs, transferts ou échanges, abandons) qui est disponible en ligne au <https://rel.sas.ulaval.ca/alignementliguesintrapeps/> (lien disponible sur le site du Peps, section intra, dans l'onglet de votre sport).

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

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**).

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 remplaçants de l'équipe donnant accès au Peps à un joueur substitué au basketball, hockey-cosom et volleyball.

6. RESPECT DES RÈGLEMENTS

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

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 peut communiquer en tout temps avec son responsable de ligue pour s'informer, recommander, analyser une partie, bref, représenter les intérêts de son équipe.

8. CHANGEMENT DE CAPITAINE 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

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, au Stade TELUS pour le soccer intérieur et au **comptoir de service du Peps** (0810) pour les autres activités.

Le retour des équipements se fait 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 (aut-hiv) et 22h (été).

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, UF, VB) 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.

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

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 (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 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, exemple: BB = surplus au forfait d'équipe de 78 \$ 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 numéro d'identification (NI), 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.

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 11 \$.**

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.

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.

Basketball: Le pointage optimal est 2. Il peut être abaissé par la perte de 1 ou ½ point pour des fautes techniques (T2, A ou D).

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

Ultimate Le pointage optimal est 20.

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 l'équipe adverse qui décerne les notes au ultimate. Le décompte négatif ne peut être moins que zéro.

Activité	Moins ½ point	Moins 1 point
Basketball	1 ^e faute technique (T2)	Faute antisportive (A) Faute disqualifiante (D)
Hockey	voir page suivante	
Hockey-cosom	Voir page suivante	
Soccer	Carton jaune (discrétion de l'arbitre)	Carton rouge (discrétion de l'arbitre)
Softball	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
Hockey	voir page suivante
Hockey-cosom	Voir page suivante
Il n'y a pas de point bonus dans les activités de basketball, soccer, softball, ultimate 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 oubli 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 int.	32 / 40
Soccer ext. (7 parties)	10,50/14
Volleyball (4 sets)	68 / 80

ÉTÉ

Activité	10 parties
Soccer	16 / 20
Softball	15 / 20
Volleyball (4 sets)	34 / 40
Basketball	16 / 20

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

À remplir par
les capitaines

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. 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 «sur activer» 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.: _____

Courriel : _____

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"/>

HABILITÉ 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

- 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
 - 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)

Du lundi au jeudi (8h30 à 20h) : Il faut savoir qu'il y a toujours un étudiant-soigneur en disponibilité au local de physiothérapie (local 00254, tél.: 5501). Il ou elle vous prodiguera 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 20 h : 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. pour atténuer la douleur.

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 au centre en soccer, marqueur de basketball et responsable au ultimate ont une trousse de premiers soins avec eux (trousse de base, trousse ceinturon).

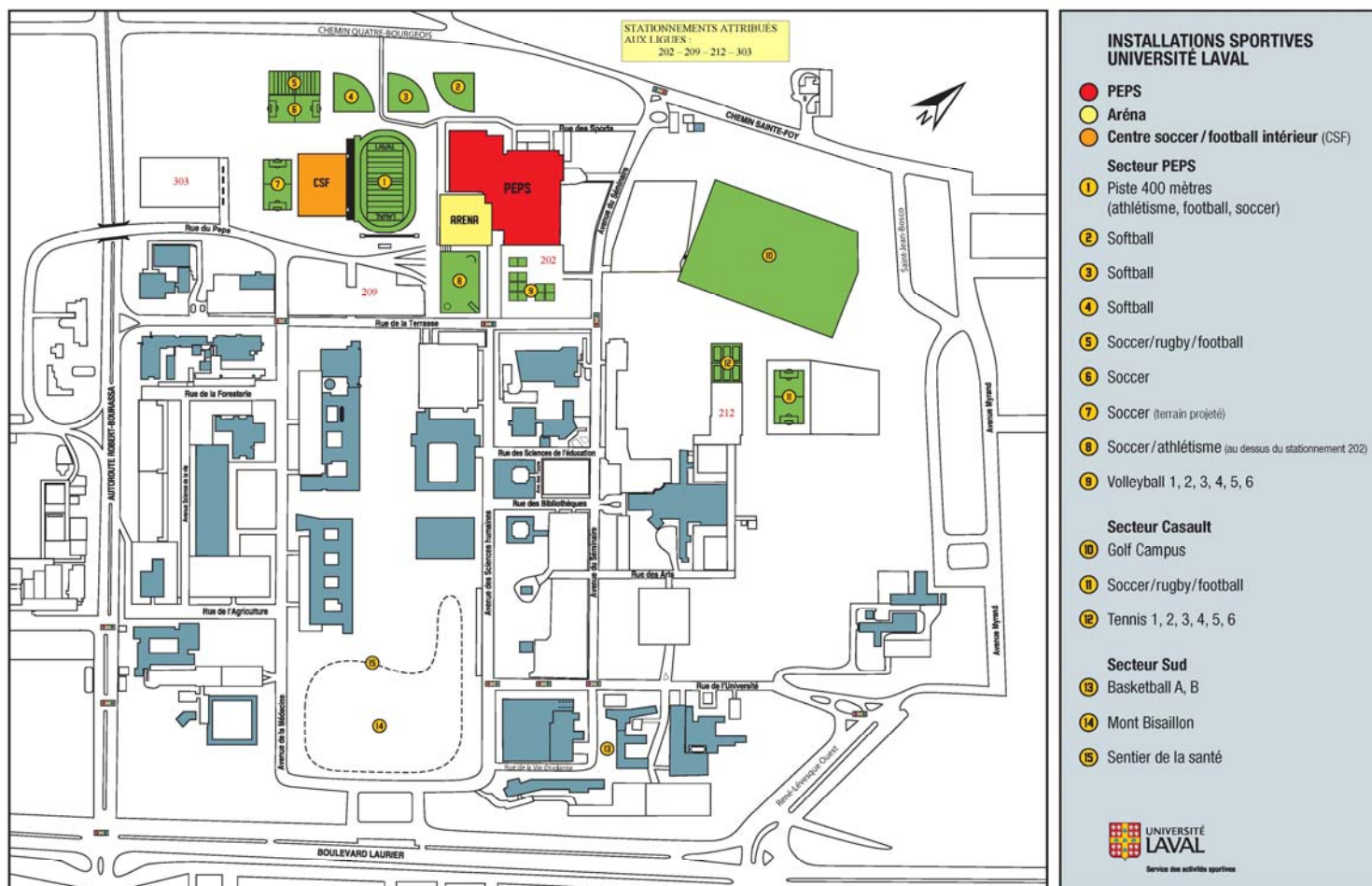
4. RAPPORT D'ACCIDENT

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 trousse de premiers soins.

PLAN DES TERRAINS EXTÉRIEURS



PROCÉDURES D'ANNULATIONS ET DE REPRISES

ANNULATIONS MÉTÉO

Aucune décision ne sera prise avant 16h30.

À partir de 16h30, vous pouvez appeler au 418-656-7195 (message enregistré) pour connaître la décision.

Nouveauté de l'année dernière*

ANNULATIONS MÉTÉO : Les ligues intra du PEPS sont maintenant sur Facebook! Vous n'avez qu'à aimer la page et vous y trouverez dès 16 h 30, tous les jours, un message sur la tenue ou non des activités aux ligues selon les sports en fonction de la météo.

REPRISES – ÉTÉ 2018

Soccer et Ultimate

Les dimanches si nécessaire (mais il ne devrait pas y avoir beaucoup de reprises puisque tous les terrains ont une surface synthétique)

Softball
Volleyball de plage
Basketball

La semaine du 16 juillet ainsi que les dimanches si nécessaire
Les dimanches si nécessaire
À confirmer

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.