



ULTIMATE

Avant l'activité ou le jeu, l'animateur de programme doit évaluer le niveau d'habileté des participants relativement à ce jeu ou à cette activité. Si un participant ne fait pas preuve des habiletés voulues pour jouer d'une manière sécuritaire, l'animateur de programme devra montrer comment maîtriser ces habiletés ou devra choisir une activité ou un jeu différents.

ÉQUIPEMENT

- Une trousse de premiers soins complète est facilement disponible.
- Un dispositif de communication en état de marche (téléphone cellulaire, par ex.) est disponible.
- Le disque doit convenir au niveau d'aptitude des participants et aux conditions de vent ce jour-là (disque souple [en tissu], disque lourd, par ex.).
- On doit examiner le disque pour s'assurer qu'il n'a pas de fissures ou de saillies.

VÊTEMENTS/CHAUSSURES

- Tous les participants devront porter des chaussures de sport appropriées (par ex., des chaussures de course ayant une semelle en caoutchouc unie qui est retenue au pied). Les chaussures de course munies de talons plus hauts, de roulettes ou de crampons en caoutchouc, en plastique ou en métal ou dont le bout ou talon est ouvert ne sont pas appropriées.
- Le port de bijoux ne sera pas autorisé, à l'exception des bijoux identifiant des alertes médicales.

INSTALLATIONS

- On procédera à une inspection visuelle du site où les participants se livreront à l'activité.
- On mènera une inspection du terrain avant l'activité pour constater s'il comporte des dangers (trous, inégalités prononcées, éclats de verre, pierres, etc.).
- Le terrain offrira une adhérence sûre.
- Le terrain sera bien à l'écart des zones de circulation automobile.
- Si on se sert de poteaux de but fixés en permanence sur le terrain, ceux-ci devront être matelassés. Le matelassage devra atteindre une hauteur de 1,8 m (6 pi).

SI DES DANGERS ONT ÉTÉ REMARQUÉS :

- on avisera immédiatement le superviseur du programme;
- on choisira la solution de rechange la plus sécuritaire pour les participants, on annulera l'activité, on déplacera l'activité dans un autre site ou on avisera les participants des dangers et on modifiera l'activité pour éviter ceux-ci (en indiquant ces dangers à l'aide de cônes, par ex.).



► RÈGLES/DIRECTIVES SPÉCIALES

- On déterminera quels participants ont des troubles médicaux et/ou limitations physiques et des adaptations appropriées seront mises en oeuvre pour leur permettre de participer de manière sécuritaire.
- On disposera d'un plan d'action d'urgence prêt à être appliqué en cas d'accident ou de blessure.
- Avant l'activité, les participants auront été avisés :
 - des risques potentiels liés à l'activité;
 - des manières de gérer les risques;
 - des règles et procédures établies en vue d'assurer leur sécurité au jeu.
- L'activité comprendra un échauffement préalable et une récupération post-activité.
- On offrira un liquide de remplacement adéquat aux participants.
- Si plusieurs activités se déroulent en même temps, on s'assurera qu'un espace sécuritaire a été ménagé entre les activités.
- Les parents/tuteurs seront informés de toute activité hors site et du moyen de transport utilisé.

ACTIVITÉ DE PLEIN AIR

CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

- On saura quelle intervention d'urgence déclencher en cas de conditions météorologiques particulièrement mauvaises (foudre ou tornade, par ex.) et on donnera des directives appropriées aux participants.
- Avant l'activité, on tiendra compte :
 - de la température du jour;
 - de la durée pendant laquelle les participants feront un effort vigoureux.
- On devra signaler aux participants comment se protéger contre :
 - les rayons UV (par ex., à l'aide d'un chapeau, de lunettes de soleil, d'une substance antisolaires);
 - les insectes (avec un insectifuge pour moustiques, par ex.).

CRITÈRES DE SÉCURITÉ SPÉCIFIQUES AU ULTIMATE

- Les participants seront avisés qu'AUCUN contact physique délibéré ne pourra être appliqué durant l'activité.
- Le nombre de matches disputés une même journée ne doit pas créer de problèmes de sécurité.
- Tout appareil orthopédique exposé qui crée un risque pour la sécurité des autres joueurs doit être souple ou matelassé.

► SUPERVISION

UNE SUPERVISION SUR PLACE EST REQUISE.

- L'animateur de programme circulera partout dans le site d'activité et maintiendra en tout temps un contact visuel avec les participants.
- L'animateur de programme satisfera aux critères de supervision sur place efficace (se référer à l'annexe B – Supervision de la section des Ressources documentaires).