



**SAINT-JACQUES
LE-MINEUR**

91, rue Principale
Saint-Jacques-le-Mineur
Québec, J0J 1Z0

Téléphone : (450) 347-5446
Télécopieur : (450) 347-5754
Courriel : info@sjlm.ca

SOCCER ÉTÉ 2026

Le paiement des inscriptions effectué à l'aide de ce formulaire doit se faire au bureau municipal, par chèque, débit ou argent comptant.

FORMULAIRE D'INSCRIPTIONS SOCCER ÉTÉ 2026

1. IDENTIFICATION DU PARTICIPANT

Prénom : _____ Nom : _____
Adresse : _____ Ville : _____ Code postal : _____
Téléphone : _____ Courriel : _____
Date de naissance : _____ Sexe : _____

2. IDENTIFICATION DU PARENT OU TUTEUR

Prénom : _____ Nom : _____
Lien : Mère Père Tuteur conjoint(e)
Je désire être entraîneur bénévole pour la saison 2026 de soccer ? Oui Non Au besoin

3. CHOIX DE LA CATÉGORIE POUR L'INSCRIPTION

Choix	Catégorie	Année naissance	Jour de match	Coût d'inscription	Total avec le dépôt de l'uniforme
<input type="checkbox"/>	Kickball	2020-2023	Mardi à 18h	Gratuit	Aucun uniforme
<input type="checkbox"/>	U4	2022-2023	Selon les disponibilités de l'entraîneur	60 \$	80 \$
<input type="checkbox"/>	U6	2020-2021	Selon les disponibilités de l'entraîneur	60 \$	80 \$
<input type="checkbox"/>	U8	2018-2019	Mardi à 19 h	85 \$	105 \$
<input type="checkbox"/>	U10	2016-2017	Mercredi à 19 h	85 \$	105 \$
<input type="checkbox"/>	U12	2014-2015	Lundi à 19 h	105 \$	125 \$
<input type="checkbox"/>	U14	2012-2013	Jeudi à 19 h	105 \$	125 \$
<input type="checkbox"/>	U16	2010-2011	Mardi à 20 h	105 \$	125 \$
<input type="checkbox"/>	Sénior	2008 et moins	Mercredi	160 \$	180 \$

Autorisez-vous la municipalité de Saint-Jacques-le-Mineur à prendre des photos de votre enfant dans le cadre de ses activités pour en faire la promotion dans son journal local ou sur les réseaux sociaux ? Oui Non

4. PAIEMENT ET SIGNATURE

Mode de paiement pour le dépôt de l'uniforme 20 \$: Argent comptant Chèque Débit Aucun uniforme (kickball)
Montant total : _____ Mode de paiement pour l'inscription : Argent Comptant Chèque Débit
Date : _____ Signature du parent ou du tuteur : _____