

AIDE-MEMOIRE ANIMATEUR

Pour déclarer un accident / un sinistre

Après avoir fait intervenir les secours,

il est important de déclarer l'accident ou le sinistre rapidement auprès de l'Assistance afin d'ouvrir un dossier

En sortie journée

ou en séjour (dans ce cas vous devez donner le n° IT de validation - à toujours avoir avec vous durant un séjour - exemple : FR 01431 ainsi que les dates du séjour)

il faut appeler le n° de téléphone indiqué sur votre licence FFRando
(attention l'assurance et / ou le n° de contrat peuvent changer tous les 4 ans) :

Saison 2024 / 2025 : Groupama / Mutuaide Assistance au + 33 1 45 16 84 99

Et indiquer le n° de contrat inscrit en-dessous : 8710

Sur votre licence vous trouverez également le n° sous lequel votre club est répertorié

Bien noter les circonstances, le lieu, la date et l'heure de l'accident / du sinistre, les coordonnées du médecin ou de l'hôpital, qui vont vous être demandés dès le 1^{er} contact.

Personne impliquée :

Nom prénom

N° de licence

Adresse postale et

Adresse courriel

N° de téléphone

Personne assurant le contact (conjoint en général ou personne à prévenir lors d'un séjour) :

Nom prénom

N° de téléphone

Adresse courriel

Lors de ce 1^{er} contact, il vous sera donné un n° de sinistre à rappeler lors des contacts ultérieurs.

A l'issue des 1ers soins (hôpital, médecin ...), le médecin de l'Assistance décidera du déroulement de la suite, notamment du rapatriement.

AIDE-MEMOIRE ANIMATEUR

Pour déclarer un accident / un sinistre

appeler le n° de téléphone indiqué sur votre licence FFRando

avec le n° de contrat inscrit en-dessous



Si vous êtes en séjour vous devez donner : le n° IT de validation (FR XXXXX)
avec les dates du séjour

Circonstances : lieu
Date et heure
Coordonnées du médecin / de l'hôpital

Personne impliquée :
Nom et prénom
N° de licence
Adresse postale
Adresse courriel
N° de téléphone

Personne assurant le contact (conjoint ou personne à prévenir) :
Nom et prénom
Adresse courriel
N° de téléphone

Noter le n° de sinistre qui vous est attribué