

Hockey Bottines Nathoos

Jamboree Provincial Louveteaux

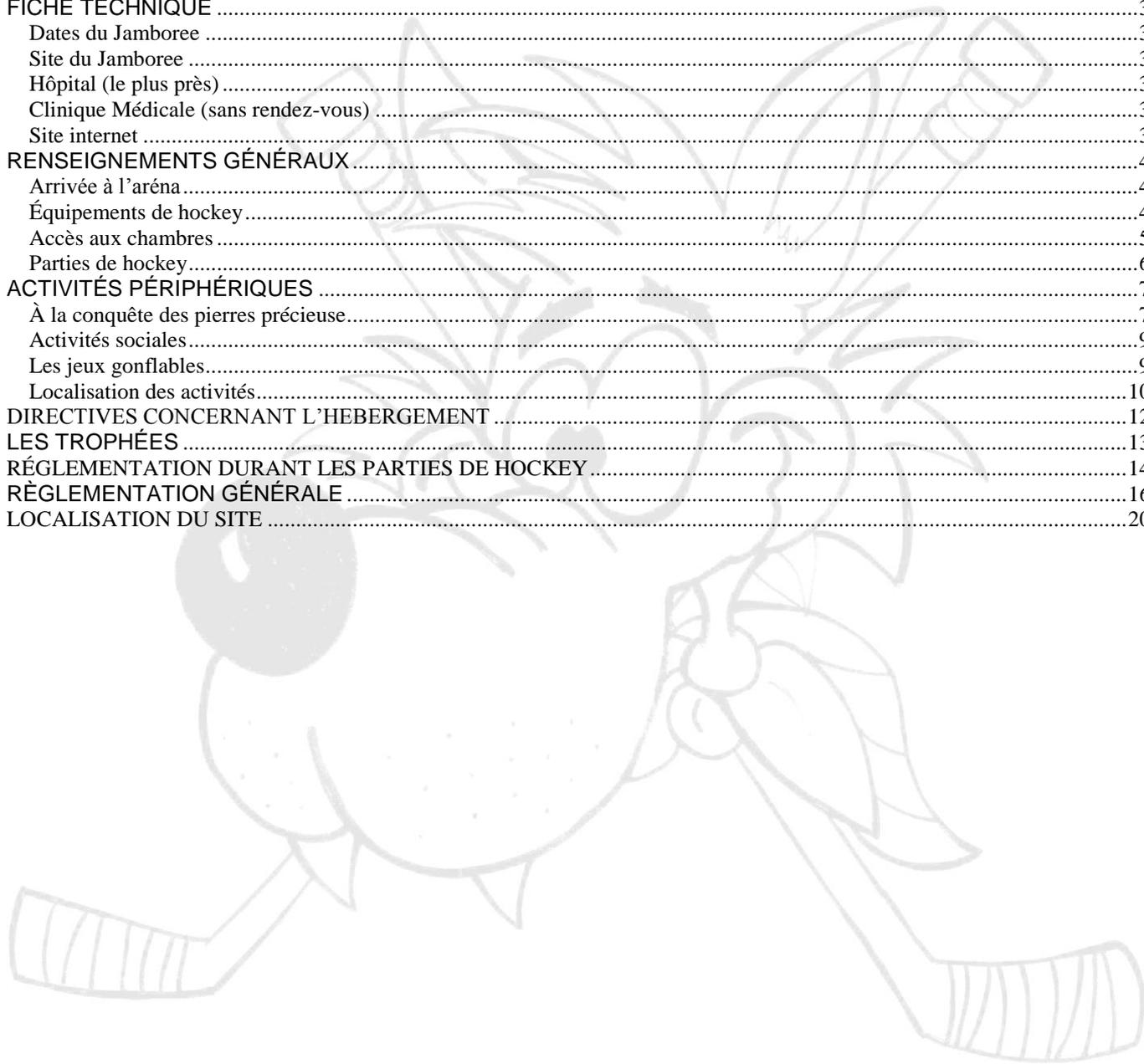
Manuel du responsable de meute



12-13-14 mai 2017

Table des matières

FICHE TECHNIQUE	3
Dates du Jamboree	3
Site du Jamboree	3
Hôpital (le plus près)	3
Clinique Médicale (sans rendez-vous)	3
Site internet	3
RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX	4
Arrivée à l'aréna	4
Équipements de hockey	4
Accès aux chambres	5
Parties de hockey	6
ACTIVITÉS PÉRIPHÉRIQUES	7
À la conquête des pierres précieuses	7
Activités sociales	9
Les jeux gonflables	9
Localisation des activités	10
DIRECTIVES CONCERNANT L'HEBERGEMENT	12
LES TROPHÉES	13
RÈGLEMENTATION DURANT LES PARTIES DE HOCKEY	14
RÈGLEMENTATION GÉNÉRALE	16
LOCALISATION DU SITE	20



FICHE TECHNIQUE

Dates du Jamboree

12-13-14 mai 2015

Site du Jamboree

Aréna Duberger

3050, boulevard Central
Québec, Qc.

418 641-6260

Hôpital (le plus près)

CHUL

2705, boul. Laurier
Ste-Foy, Qc.

Clinique Médicale (sans rendez-vous)

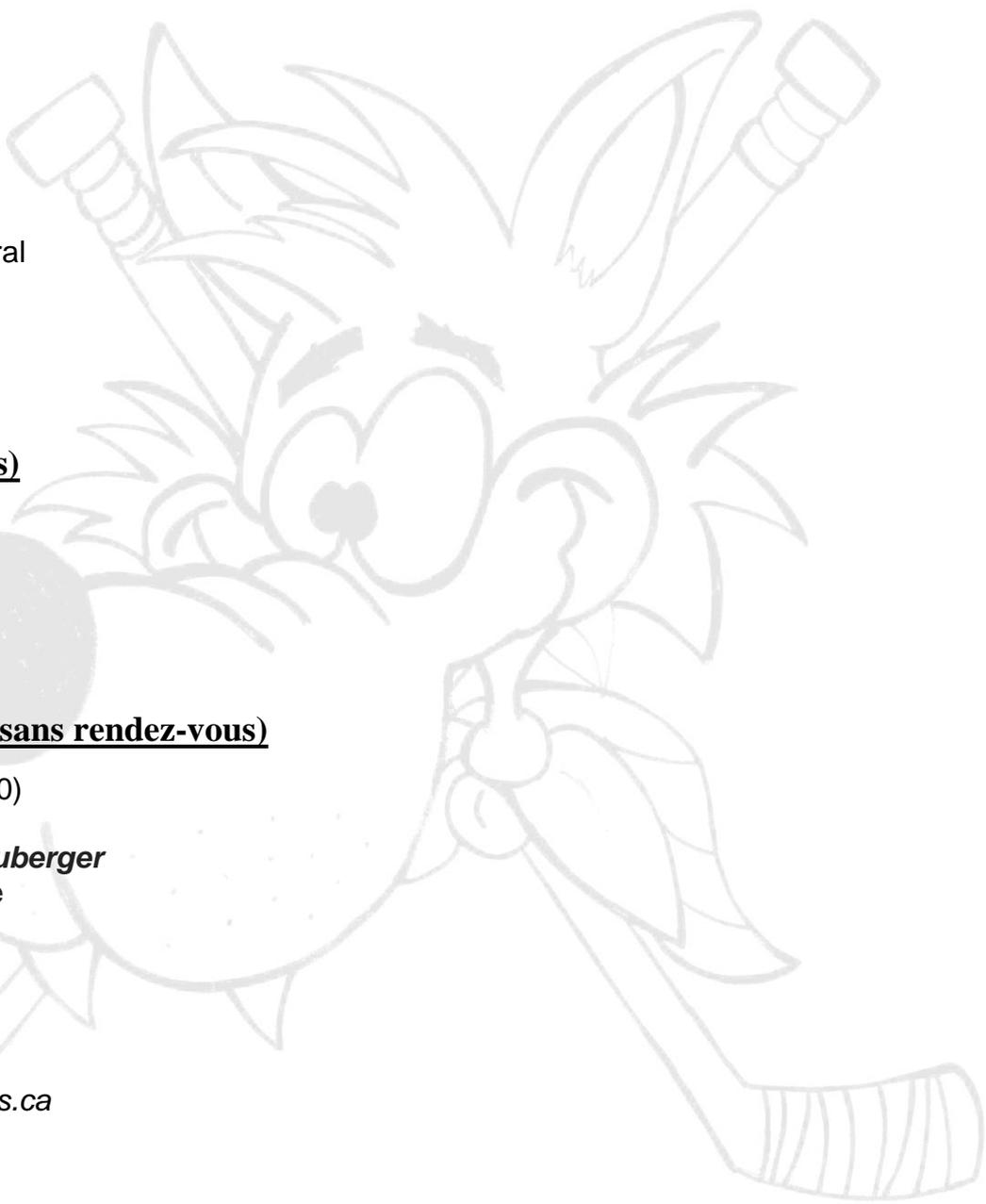
(samedi, 8h00 à 12h00)

Clinique médicale Duberger

2810 Bd Père-Lelièvre
Québec, QC
418-843-5141

Site internet

www.jamboreenathoos.ca



RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

Arrivée à l'aréna

- L'animateur responsable du groupe doit se présenter, à la table d'accueil pour régler les derniers détails relatifs à l'inscription et y recevoir certains items :
 - A- Bracelet des participants.
 - B- Feuille de commentaires. À remplir lors de votre retour sur l'activité et à remettre dans la boîte prévue à cet effet (sur la table de l'accueil) ou par la poste.
 - C- Écussons souvenirs (pour les meutes concernées).
 - D- Prise de photo avec l'affiche de la meute.
- Vous devez aller porter vos équipements de hockey au local de l'équipement (voir équipements de hockey).
- Les jeunes doivent être réunis dans les estrades de l'aréna et attendre d'être appelés à la chambre pour la première partie. Si votre première activité de la journée est une activité périphérique, vous devrez vous y rendre à l'heure indiquée sur votre horaire personnalisé.

Équipements de hockey

- Équipement obligatoire pour les joueurs :
 - Casque protecteur avec ou sans visière / grillage (hockey, vélo, planche à roulettes, autre)
 - Bâton de bois ou de plastique sécuritaire.
 - Espadrilles (**autre que ceux portés par les jeunes à l'extérieur**).
 - Dossard ou gilet distinctif (le même pour toute l'équipe).
- Équipement recommandé pour les joueurs :
 - Gants protecteurs
 - Jambières ou protège-tibias
- Équipement obligatoire pour les gardiens de but :
 - Casque protecteur **avec visière / grillage** (obligatoire).
 - Bâton de bois ou de plastique sécuritaire.
 - Espadrilles (autre que ceux que les jeunes portent à l'extérieur).
 - L'équipement complet de gardien de but est optionnel mais fortement recommandé.
- À votre arrivée à l'aréna et après chacune de vos parties, vous devez apporter tous vos équipements de hockey dans le local prévu à cette fin. Ce local se situe au sous-sol du centre communautaire Michel Labadie. Voir indications sur l'emplacement en annexe.

- À chaque partie, avant votre arrivée à la chambre, vos équipements de hockey seront apportés dans celle-ci par les préposés à l'équipement.
- Vous ne devez laisser aucun article personnel au local de l'équipement (lunch, bottes, imperméables, manteaux, etc.)
- **Durant une partie, vous devez laisser la chambre vide et tout amener sur le banc des joueurs. D'autres groupes vont utiliser la chambre.**
- Les articles de hockey doivent être identifiés au nom du jeune et de la meute. Il est toujours plus facile de retracer un objet perdu s'il était bien identifié au préalable.
- Mettre tous les articles de hockey de l'équipe (casques, gilets, dossards, balles pour l'échauffement, etc.) dans une ou plusieurs grosses poches de hockey (ou l'équivalent) identifiées au nom de l'équipe.
- Avant d'apporter les bâtons de hockey au local d'équipement, vous devez prendre bien soins de les fixer tous ensemble à l'aide de ruban adhésif (tape).
- **Le local de l'équipement sera fermé durant le souper et la soirée du samedi.**

Accès aux chambres

- Accès : environs 25 minutes avant et 20 minutes après les parties.
- L'horaire étant sujet à des changements, vous n'avez accès aux chambres que lorsque vous y êtes appelés par l'annonceur maison. Soyez donc présent dans les estrades à l'heure indiquée sur votre horaire personnalisé afin de ne pas manquer l'appel aux chambres.
- Si vous avez déposé vos équipements de hockey au local de l'équipement de l'aréna, plus tôt dans la journée ou la veille, vos équipements seront apportés à votre chambre par des bénévoles.
- **Sur votre horaire personnalisé, les plages horaires accordées aux parties de hockey incluent l'accès aux chambres avant et après les parties.**
- Vous devez être prêt à jouer 15 minutes avant votre partie. Vous avez donc une dizaine de minutes pour vous changer. Les bénévoles responsables des chambres vous feront sortir de la chambre et vous disposeront en file indienne dans les corridors en attente de votre entrée sur la surface de jeu.

Parties de hockey

- Chaque équipe a droit à trois parties lors des journées de samedi et dimanche.
- Les parties se jouent à quatre contre quatre plus le gardien de chaque équipe sur une surface bétonnée.
- Trois parties se jouent en même temps dans l'aréna. Les surfaces sont séparées par des petites bandes (environs deux pieds de haut) sur les lignes bleues. Les parties se jouent dans le sens de la largeur de la surface.
- L'heure prévue pour le début d'une partie peut changer s'il y a du retard à l'horaire.
- Les organigrammes illustrant le classement des équipes au tournoi à la ronde et durant les séries sont visibles en haut des escaliers près de l'accueil dans l'aréna.
- Vous bénéficiez d'un horaire personnalisé pour vous aider à organiser votre temps entre les parties.
- **Il est très important de vous présenter aux parties du dimanche même si vous êtes certains de ne pas être qualifiés pour les éliminatoires. Des équipes, elles aussi éliminées, ont peut-être fait de la route pour venir jouer au hockey avec vous le dimanche matin.**

ACTIVITÉS PÉRIPHÉRIQUES

À la conquête des pierres précieuses

- Vous devez vous rendre dans le parc Duberger à l'heure indiquée sur votre horaire personnalisé. **Rechercher sur le terrain la balise de tissu mauve.** Voir le plan « localisation des activités ».
- **Prévoir du linge en fonction de la température (bottes pour la boue, imperméables, manteaux).** Les terrains de l'aréna sont en période de dégel, par conséquent attendez-vous à vous salir un peu.
- **Les activités auront lieu sans égard à la température (sauf avis contraire).**

DESCRIPTION :

Rallye de six stations appelées « Tanières » à lesquelles des défis devront être relevés pour permettre à chacune des équipes d'accumuler des pierres précieuses et ainsi poursuivre à la tanière suivante.

Contraintes : Temps alloué : 40 minutes explications incluses
A lieu même s'il pleut donc svp prévoir des habits adéquats.

L'objectif de ce jeu est de récolter le plus de pierres précieuses par équipe. Pour ce faire, les louveteaux en équipe de trois devront relever différents défis selon la tanière où ils seront. Pour débiter le grand jeu, trois jeunes par équipes doivent prendre position à chacune des tanières présentes. **Attention, les activités de chacune des tanières ne peuvent pas débiter tant que les premiers louveteaux n'ont pas complété le défi de leur première tanière.** Malgré que chaque équipe débiter le grand jeu à une tanière différente, il est important de respecter l'ordre des tanières lors de votre participation. De plus, sur le terrain, une personne responsable sera présente à chacune de celle-ci afin d'expliquer les règles du jeu.

Ainsi, vous pourriez avoir 18 jeunes sur le terrain à la fois. Les équipes moins nombreuses devront effectuer davantage de rotation de louveteaux d'une station à l'autre. Par exemple, l'équipe de la tanière #1 pourrait être celle qui devra aussi faire la tanière #5 et ainsi de suite.

Il n'y a pas de nombre maximum de pierres précieuses à rapporter dans son équipe car c'est le temps limité du grand jeu qui déterminera quelle équipe aura su en accumuler le plus et pourra être couronnée gagnante! Seules les pierres précieuses qui auront été déposées dans le panier de l'équipe seront comptabilisées.

Lorsque le signal est donné, les louveteaux attirés comme étant le premier sous-groupe de leur grande équipe débiter l'activité présentée à leur tanière. **Lorsque le défi est relevé, ils avisent**

leurs amis de la tanière suivante en leur tapant dans la main afin que ceux-ci débutent à leur tour.

Voici les différentes tanières :

Tanière Des loups fauves : Le ski de fond. Trois jeunes à la fois devront faire preuve de coordination pour se déplacer sur des skis de fond géants. Il faut se rendre du point de départ des équipes jusqu'à la tanière #1 (Des loups blancs) en se déplaçant en « ski de fond collectif ». Attention de respecter le trajet délimité par les cordes au sol.

Tanière Des loups blancs : La course au citron. Il faut faire parcourir le trajet au sol à son citron. Il est interdit de le lancer donc il doit constamment toucher au sol. Pour les déplacements, chaque louveteau sera équipé d'un outil farfelu. Lorsque la ligne d'arrivée est atteinte par le citron, il faut rapporter l'équipement utilisé à la ligne de départ avant de toucher ses collègues de la tanière suivante.



Tanière Des loups bruns : La piscine. Les yeux bandés chaque équipe de 3 jeunes doit plonger les mains dans une piscine remplie de boue et ainsi trouver des objets utiles aux scouts. Temps alloué : 1 minute. Les objets à trouver seront identifiés sur un carton présent à l'activité. Des points convertis en nombre de pierres précieuses seront attribués aux objets. Les louveteaux qui se plongent les mains dans les piscines n'auront pas le droit d'enlever leur bandeau pour valider les objets pêchés. Ce sont leurs collègues qui devront leur dire si l'objet fait parti de ceux présélectionnés ou non. Chaudières et serviettes seront mises à disposition pour se rincer.

Tanière Des loups gris : La danse du ventre. Il y a plusieurs alignements de quilles au sol (un alignement par équipe). Chaque équipe doit faire tomber toutes ses quilles avant de passer à la tanière suivante. Pour ce faire, chacun des participants se noue une paire de bas de nylon autour de la taille et doit faire balancer la balle de tennis qui s'y trouve pour qu'elle fasse tomber les quilles. Maximum 2 minutes par équipe.



Tanière Des loups noirs : La logique. Il faut répondre aux questions du Lord Baden Powell concernant le scoutisme, ses valeurs, la survie, la nature, etc. Si nous avons plusieurs équipes présentes en même temps, la première personne à trouver la réponse obtient la pierre précieuse. Il en faut trois pour passer à la prochaine tanière. Possibilité de consulter les autres louveteaux pour trouver la réponse.

Tanière Des loups roux : Le parcours aux rétroviseurs. À l'aide d'un miroir, les louveteaux doivent se déplacer à reculons pour se rendre à leur point de départ initial à la ligne d'arrivée et y déposer les cristaux qui leur ont été remis.

Aussitôt qu'ils sont arrivés, ils déposent les pierres précieuses accumulées dans leur panier puis une nouvelle équipe de trois louveteaux enfile les skis géants et le rallye recommence.

Activités sociales

- Vous aurez deux activités sociales d'une durée de 1h20 (sauf exceptions) à votre horaire. Vous serez jumelée avec deux meutes différentes à chacune d'entre elles.
- Vous devez vous rendre sur les terrains à l'extérieur du champ droit du terrain de baseball à l'heure indiquée sur votre horaire personnalisé. **Rechercher sur le terrain la balise de tissu jaune.** Voir le plan « localisation des activités ».
- Ces activités sont une période d'échange avec une autre meute du jamboree. Période que vous pourrez prolonger à volonté durant vos temps libres.
- Chaque équipe d'animation doit préparer des jeux pour une période de 40 minutes. (durée totale de l'activité 1h20) pour chacune des deux activités.
- Les équipes qui vous seront jumelées sont indiquées sur votre horaire personnalisé.
- Un trophée est remis, lors du souper, aux meutes jumelles qui seront les plus dynamiques et les plus unis durant la journée de samedi. Seules les meutes jumelées lors de la première activité sociale du samedi seront admissibles à ce trophée.
- **Prévoir du linge en fonction de la température (bottes pour la boue, imperméables, manteaux). Les terrains de l'aréna sont en période de dégel, par conséquent attendez-vous à vous salir un peu.**
- **Les activités auront lieu sans égard à la température (sauf avis contraire).**

Les jeux gonflables

- Vous devez vous rendre devant l'aréna (zone blanche) à l'heure indiquée sur votre horaire personnalisé.
- Dans un temps limite de 45 minutes, les enfants auront la chance d'essayer les jeux gonflable Proludik. Le nombre de participation est illimité.
- **Prévoir du linge en fonction de la température (bottes pour la boue, imperméables, manteaux). Les terrains de l'aréna sont en période de dégel, par conséquent attendez-vous à vous salir un peu.**
- **Les activités auront lieu sans égard à la température (sauf avis contraire).**

Important !!!!!

La présence et la participation aux activités extérieures sont obligatoires pour tous. Un point de classement au tournoi à la ronde du hockey bottines est accordé pour chacune d'elles.

Localisation des activités



PROCÉDURE POUR LE SOUPER

L'organisation du jamboree souhaiterait que les procédures suivantes soient respectées lors de la soirée de samedi le 13 mai 2017.

- Lors du rassemblement dans les estrades précédant le souper (17H30 À 17h45), nous demandons aux équipes de prendre place dans la section d'estrade qui leur est attribuée. Le numéro de section attribué à votre équipe vous sera donné à votre arrivée le matin à l'accueil. Les sections sont identifiées par une lettre fixée au mur derrière les estrades.
- Certaines équipes seront invitées à se rendre sous le chapiteau, à l'extérieur, entre 17h45 à 18h15. Vous serez avisés par des bénévoles de la marche à suivre pour vous rendre au souper, à l'intérieur, avec les autres meutes. **Important ! Ne pas aller dans les estrades avec les autres meutes ! La bonne marche du souper en dépend !**
- Le moment et la façon de vous rendre à votre table sur la surface bétonnée vous sera indiqué au micro par les animateurs de la soirée. Le numéro de table attribué à votre équipe vous sera également donné à l'accueil lors votre arrivée le matin.
- Si le nombre de tables attribué à votre équipe est insuffisant par rapport au nombre de participants. Vous devrez obligatoirement attendre que toutes les meutes soient installées. Des tables supplémentaires seront disponibles sur demande et vous seront remises par les bénévoles de l'animation de la soirée. Il est très important de ne pas déplacer les tables sur la surface bétonnée sans autorisation.
- Le moment d'aller chercher votre nourriture vous sera indiqué par les responsables.
- Des trophées sont remis lors du souper pour la discipline, pour la meilleure participation d'estrade, pour la plus belle banderole d'équipe, à la meilleure paire d'équipe jumelle ainsi qu'à la meute par excellence du jamboree.
- Les équipes récipiendaires de trophées et désireuses de l'apporter chez eux après le jamboree pourront le faire. Toutefois, les responsables de meute auront l'entière responsabilité de remettre le trophée au comité organisateur avant le jamboree 2018.
- Les animateurs sont responsables de leurs louveteaux en tout temps durant le souper.

DIRECTIVES CONCERNANT L'HEBERGEMENT**Arrivée le vendredi soir**

Si vous êtes parmi les équipes qui auront droit à l'hébergement du vendredi, vous aurez à vous présenter entre 20 :30 et 22 :30 soit à l'école secondaire Académie St-Louis ou à l'école primaire Saint-Louis-de-Gonzague. Il est impératif que l'on respecte ces heures puisque ces écoles se situent dans des quartiers résidentiels. Des navettes seront disponibles pour se rendre à l'aréna le samedi matin. En aucun temps vous aurez accès au site d'hébergement au cours de la journée.

Arrivée le samedi matin

Si vous êtes une équipe qui bénéficie de l'hébergement à partir du samedi et que vous êtes autonome pour vos transports, nous vous demandons de conserver votre matériel pour l'hébergement avec vous, à l'aréna. Si par contre vous arrivez samedi matin et que nous vous transportons durant la fin de semaine, vous devez d'abord faire escale à votre lieu d'hébergement pour déposer votre équipement du coucher et poursuivre vers l'aréna par la suite. Il est donc essentiel de m'indiquer l'heure à laquelle vous pensez arriver au lieu d'hébergement soit par courriel ou par téléphone. Veuillez noter que vous n'aurez en aucun temps accès au site d'hébergement durant la journée.

Coucher du samedi soir

En fin de soirée, votre horaire personnalisé vous indiquera le moment pour vous rendre aux navettes ou au lieu d'hébergement en fonction de si une douche doit être prise avant de quitter l'aréna. C'est au départ des premières navettes que nous quitterons tous ensemble vers le lieu d'hébergement. C'est à l'arrivée de ces navettes au lieu d'hébergement que les locaux seront déverrouillés.

Dimanche matin

Le dimanche matin, vous devez parfaitement nettoyer les lieux et entasser l'équipement pour le coucher pour être prêt à partir à la fin de la journée. Des navettes seront ensuite disponibles pour vous amener à l'aréna. Nous vous rappelons qu'il n'y a aucun accès au site d'hébergement durant la journée.

Départ

Après votre dernière partie, vous n'avez qu'à vous présenter à l'accueil et à me demander afin de fixer votre heure de départ. Au moment de votre départ pour votre coin de pays, nous nous arrêterons au site d'hébergement pour récupérer votre équipement du coucher. C'est alors, après avoir fait une dernière vérification des lieux, que nous vous souhaiterons un bon retour. Nous profiterons également de l'occasion pour vous remercier de votre contribution à la présente édition du Jamboree Nathoos.

Responsable hébergement et transports

Sébastien Morency
sebmorency@gmail.com
trav. (418) 659-6600 poste 6055
Rés. : (418) 834-6070
Cel. : (418) 930-8881

LES TROPHÉES

- Trophées remis lors du souper spaghetti :

- A- **Discipline** : Remis à l'équipe respectant le plus les règles du jeu.
- B- **Plus belle affiche** : Remis à l'équipe ayant la plus belle affiche d'équipe confectionnée en totalité ou en partie par les jeunes. Une affiche confectionnée par les jeunes aura plus de chance de remporter le trophée.
- C- **Participation d'estrade**: Remis à l'équipe la plus active et originale dans les estrades de l'aréna (bruit, déguisements, chansons, affiches, etc.).
- D- **Trophée Akela** : Remis à la meute par excellence du jamboree. La meute s'est démarquée par sa participation remarquée à l'ensemble des activités et par sa discipline exemplaire en tout temps.
- E- **Trophée Mowgli** : Remis à la meilleure paire d'équipes jumelles. L'entraîn, la camaraderie et l'esprit scout devront être au rendez-vous. Une plage horaire vous est réservée afin de vous faire voir.

N.B. Pour mériter ces trophées, les équipes devront obligatoirement être présentes au souper.

- Trophées remis durant la journée du dimanche :

- A- **Participation exemplaire** : Remis à une équipe dont la participation est exemplaire lors des parties de hockey, mais dont les résultats n'ont pas permis de se qualifier pour les éliminatoires.
- B- Trophée Bagheera : Remis à la meilleure équipe du Québec métro. lors du tournoi à la ronde.
- C- Trophée Baloo : Remis à la meilleure équipe de l'extérieur lors du tournoi à la ronde.
- F- Trophée des champions : Remis à l'équipe qui remporte la grande finale du tournoi de hockey bottines.

RÉGLEMENTATION DURANT LES PARTIES DE HOCKEY

A) 1- Les pénalités du hockey sur glace seront en vigueur :

- Double échec
- Coup de bâton
- Avoir fait trébucher
- Rudesse
- Assaut
- Mise en échec
- Accrochage/retenu
- Obstruction
- Passe avec la main

2- Les pénalités spécifiques au tournoi :

- Bâton élevé
 - o Est considéré comme un bâton élevé tout bâton porté plus haut que la hauteur de la taille, par exemple : après un lancer, pour appeler une passe, durant les déplacements d'un joueur, un bâton porté à la hauteur du visage, etc.
- Lancer frappé
 - o Est considéré comme un lancer frappé un bâton porté plus haut que la hauteur des genoux lors d'un élan arrière pour frapper la balle.

3- S'il y a une punition, l'arbitre lève le bras et siffle l'arrêt de jeu aussitôt que l'infraction est commise. L'arbitre remet la balle à un joueur de l'équipe adverse. Celui-ci a droit à une zone de protection d'une longueur de bâton de tous les côtés. Le jeu reprend lorsque l'arbitre siffle pour autoriser la reprise du jeu et que le louveteau a touché à la balle. Il doit obligatoirement faire une passe et ne peut se déplacer avec celle-ci.

4- Tout joueur ayant commis un geste jugé disgracieux ou dangereux par l'officiel sera expulsé de la partie (sans avertissement).

B) Si le gardien conserve la balle, l'arbitre siffle. L'arbitre remet la balle à un joueur de la même équipe à l'arrière de la ligne imaginaire des buts. Le jeu reprend lorsque l'arbitre siffle pour autoriser la reprise du jeu et que le joueur en question touche à la balle. Il doit obligatoirement faire une passe et ne peut se déplacer avec la balle.

C) Si la balle quitte la surface de jeu, il y a mise au jeu à l'endroit où la balle est sortie. Si la balle quitte la surface de jeu à l'arrière de la ligne imaginaire des buts, il y'a mise en jeu à l'avant, d'un côté ou l'autre du gardien de but (selon le côté où la balle est sortie).

D) Dans le cas où un but est compté, il y a mise au jeu au centre de la surface de jeu.

- E) Aucune ligne sur la zone de jeu lors d'une partie n'est considérée. Par conséquent, il n'y a ni hors-jeu, ni dégagements refusés.
- F) Toute décision d'un officiel sera définitive et irréversible lors et après les parties.
- G) Toute personne ayant un comportement jugé inadéquat envers un des bénévoles du Jamboree se verra réprimander sévèrement et si la situation se reproduit elle se fera expulsée de l'aréna.
- H) Tout langage vulgaire ou disgracieux de la part des entraîneurs des joueurs et des spectateurs est interdit. Ceci peut avoir comme conséquence l'expulsion du joueur, de l'entraîneur et même de l'équipe. N'oublions pas qu'il s'agit d'un tournoi de hockey bottines scout !
- I) Si un jeune trébuche à cause d'un joueur adverse alors qu'il est en échappée, il se verra accordé un lancer de punition même si le temps réglementaire pour la partie est terminé.
- J) En fin de partie, si un joueur sort la balle de la surface de façon délibérée dans le but de retarder le déroulement du jeu, l'équipe adverse se verra accorder un lancer de punition même si le temps réglementaire s'écoule en entier suite à l'infraction.
- K) Il est strictement interdit de faire jouer un louveteau de façon continue durant toute la durée d'une période et ce pour les trois périodes d'une partie. Les équipes fautives seront sanctionnées par des mesures à la discrétion du comité organisateur. L'utilisation continue du gardien durant toute la partie fait exception à cette règle.
- L) Toute partie dont le pointage atteindra un écart de huit (8) buts entre les deux équipes sera immédiatement arrêtée (sauf sur entente entre les meutes). Afin de respecter le temps de jeu de jeunes, les équipes seront mélangées et divisées en deux groupes déterminés par le hasard. Une nouvelle partie hors concours débutera ensuite.

RÈGLEMENTATION GÉNÉRALE

- A) 1- Les animateurs doivent aller chercher à l'accueil les bracelets d'identification des participants et les distribuer aux membres dès leur arrivée à l'aréna. Les participants doivent toujours avoir leur bracelet d'identification en leur possession lors des activités.
- 2- Les bracelets de participants donnent droit à :
- Joueurs, animateurs et entraîneurs :
- Accès aux chambres
 - Accès au banc des joueurs
 - Accès aux activités périphériques
 - Accès au souper
 - Accès à l'hébergement (pour les meutes inscrites à l'hébergement)
- Accompagnateurs :
- Accès aux activités périphériques
 - Accès au souper
 - Accès à l'hébergement (pour les meutes inscrites à l'hébergement)
- B) 1- Il est interdit de circuler dans les corridors des chambres de l'aréna si votre groupe n'y a pas été appelé.
- 2- La présence des équipes dans les chambres avant les parties est obligatoire.
- 3- Les équipes seront appelées aux chambres vingt-cinq (25) minutes avant les parties et devront être prêtes à jouer dix (10) minutes avant l'heure prévue.
- 4- Seulement les joueurs, animateurs et entraîneurs seront admis aux chambres et dans les corridors y donnant accès avant et après les parties.
- C) 1- Pour le début de la partie, une équipe doit se présenter avec un minimum de neuf (9) joueurs (incluant le gardien).
- 2- Si une équipe se présente avec moins de neuf (9) joueurs pour une partie, elle perd celle-ci par le pointage de quatre (4) à zéro (0). *Le comité organisateur se réserve un pouvoir discrétionnaire sur l'application de cette règle.*
- 3- Si une équipe est absente à l'heure prévue pour le début de sa partie, elle perd celle-ci par le pointage de quatre (4) à zéro (0). *Le comité organisateur se réserve un pouvoir discrétionnaire sur l'application de cette règle.*
- D) 1- En tout temps durant le match, les joueurs doivent porter les équipements suivants :
- A) Casque protecteur (avec visière pour le gardien de but) ;
 - B) Hockey sécuritaire ;
 - C) **Pour l'équipe, un lot de gilets ou dossards de couleurs identiques ;**

2- Les équipements ci-haut mentionnés doivent être fournis par les équipes.

3- Si les couleurs des gilets des deux équipes sont semblables, les officiels demanderont à l'équipe receveur (local) de changer pour des chandails de remplacement (fournis par le tournoi).

4- À chaque partie, l'équipe receveur (local) sera déterminée au sort avant la partie en présence des arbitres et des entraîneurs.

5- À la suite du tirage au sort, l'équipe receveur (local) sera invitée à choisir sur quel côté de la surface de jeu elle désire débiter la partie.

E) Il y a deux officiels en place à chacune des parties.

F) 1- La durée d'une partie du tournoi à la ronde est de trente (30) minutes non chronométrées (running time) :

Échauffement.....2-1/2 minutes
Première période.....10 minutes
Pause.....02 minutes
Deuxième période.....10 minutes
Pause.....02 minutes
Troisième période.....10 minutes

2- La durée de la grande finale du tournoi est de trente minutes chronométrées.

Échauffement.....05 minutes
Première période.....10 minutes
Pause.....02 minutes
Deuxième période.....10 minutes
Pause.....02 minutes
Troisième période.....10 minutes

3- Lors de la grande finale, un écart de 4 buts élimine le chronométrage de la partie et ce jusqu'à la fin de la partie même si le pointage revient avec un écart inférieur à 4 buts (running time).

G) 1- Lors du tournoi à la ronde deux points de classement sont accordés pour une victoire et un point pour une partie nulle. Une défaite ne donne aucun point. **De plus, un point est accordé pour la présence et la participation à chacune des activités extérieures.**

Maximum de points de classement : 10 points (6 points hockey + 4 points d'activités).

2- Une fois le tournoi à la ronde complété (dimanche 12h45), la première équipe au classement de chaque groupe et quatre des huit deuxièmes meilleures équipes au classement sont qualifiées pour la ronde éliminatoire (voir tableau des séries). Toutefois, il peut arriver qu'il y ait égalité au classement d'un groupe entre deux équipes. Le classement est déterminé en fonction des critères suivants :

- a) Le plus grand nombre de victoires ;
- b) Le moins grand nombre de défaites ;
- c) Le résultat entre les équipes (non applicable si égalité à trois équipes ou plus) ;
- d) Le meilleur différentiel de buts (buts « pour », moins les buts « contre ») ;
- e) Le plus grand nombre de but « pour » ;
- f) Tirage au sort ;

H) Une partie nulle est considérée comme telle durant le tournoi à la ronde.

I) Dans le cas d'égalité au pointage à la fin du temps réglementaire d'une partie de la ronde éliminatoire, le vainqueur est déterminé par fusillade (sauf pour la grande finale).

1- La fusillade se déroule de la façon suivante :

- a) Le responsable de chaque équipe désigne trois joueurs pour la première ronde de la fusillade.
- b) L'équipe qui reçoit (locale) a le choix de débiter ou non la fusillade.
- c) Le choix fait, l'équipe désignée envoie son premier joueur qui tente de déjouer le gardien de but adverse. Ensuite, le premier joueur de l'équipe adverse fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que les trois joueurs de chaque équipe aient effectué une ronde complète.
- d) L'équipe ayant marquée le plus de buts dans cette ronde remporte le match.
- e) Si l'égalité persiste après la première ronde, une ronde supplémentaire à un joueur pour chaque équipe détermine le gagnant de la partie. L'équipe ayant marquée le plus de buts dans cette ronde supplémentaire remporte le match.
- f) Une ronde supplémentaire à un joueur pour chaque équipe s'ajoute à chaque fois que la ronde précédente s'est terminée à égalité.
- g) Le responsable de chaque équipe désigne un à la fois les joueurs qui participent aux rondes supplémentaires.

2- Pour qu'un joueur puisse participer une deuxième fois à la fusillade, tous les joueurs de son équipe devront s'être exécutés à l'exception du gardien de but.

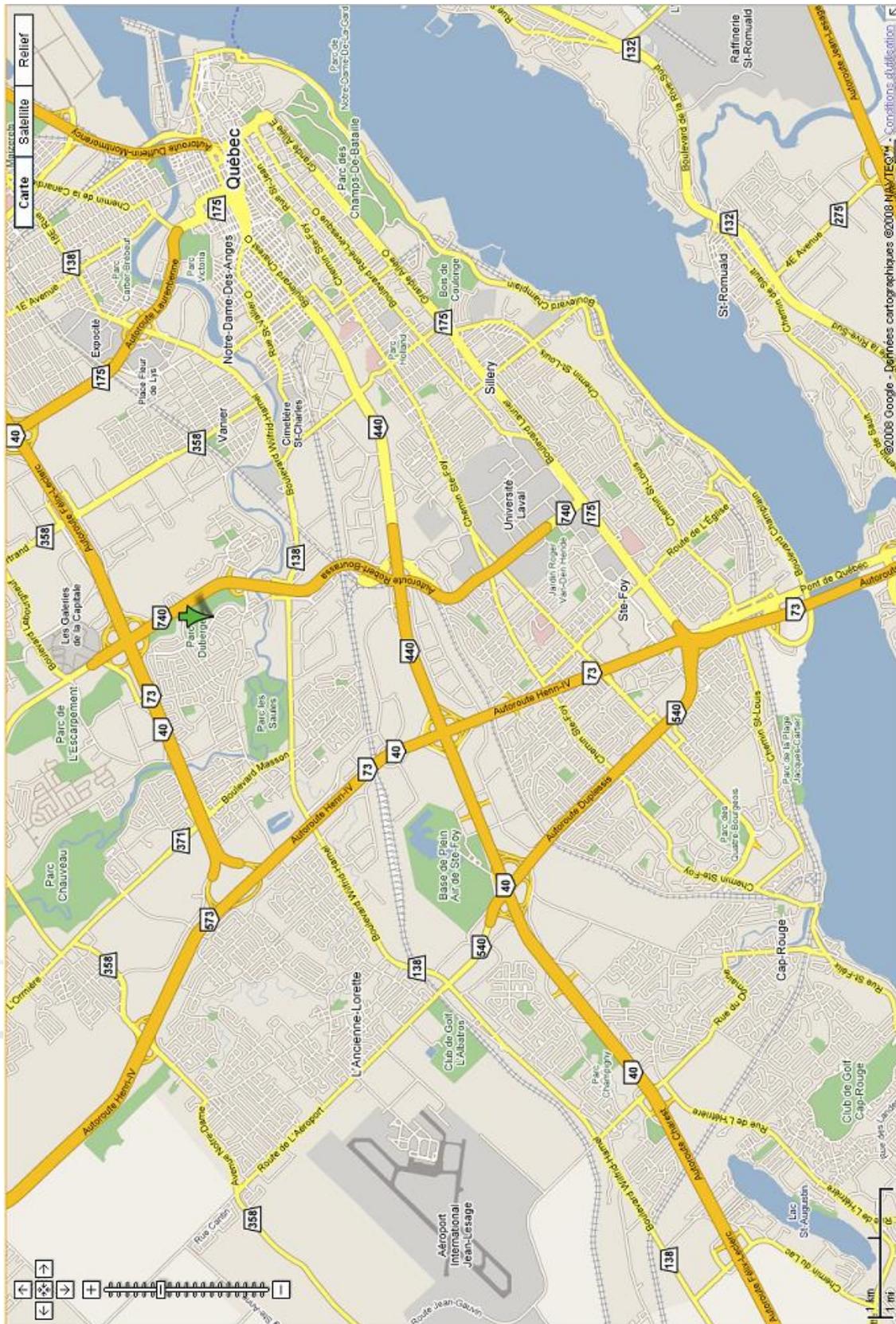
3- Les joueurs ont le temps qu'ils veulent pour tirer, mais ne peuvent reculer dans leur tour de fusillade. Aucun arrêt dans leur progression vers le but n'est permis.

J) Lors de la grande finale, si le pointage est égal à la fin du temps réglementaire, il y aura des périodes de prolongation de dix (10) minutes jusqu'à ce qu'un but soit marqué.

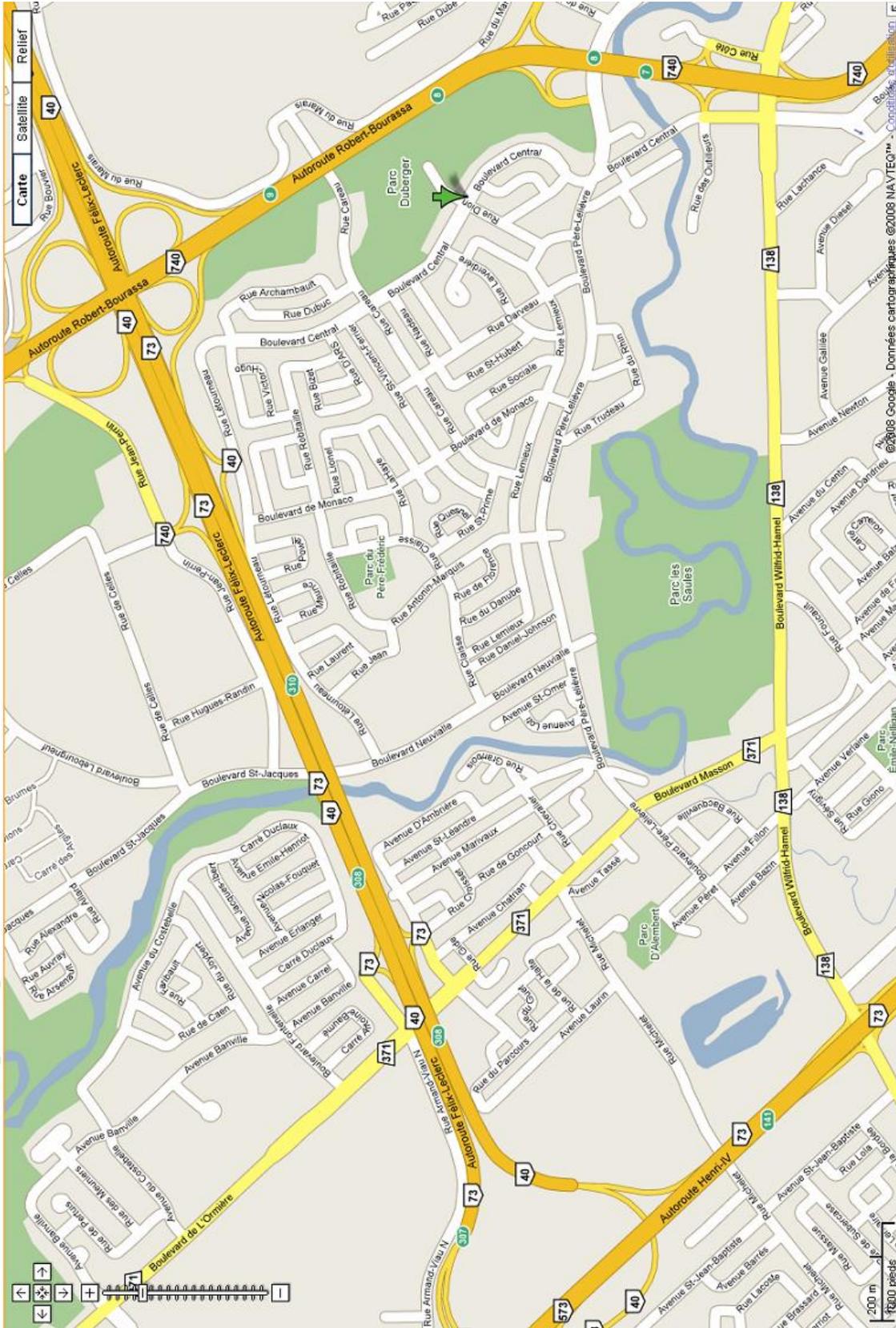
K) L'échange de souvenirs (foulards scouts ou autres) entre les équipes est permis mais non obligatoire. Celle-ci devra se faire durant le réchauffement.

- L) Dans les estrades, il est strictement défendu de monter sur les baies vitrées et sur la plateforme de musique.
- M) Il est interdit de courir dans les estrades.
- N) Chaque joueur aura droit à un verre de jus gratuit après chaque partie (coupons remis par le bénévole responsable des chambres).
- O) Chaque joueur doit avoir avec lui ou en possession de son animateur, sa carte d'assurance maladie pour participer aux activités.**
- P) L'horaire d'une équipe, déterminé par tirage au sort, est définitif et non négociable.
- Q) Toute personne ayant un comportement jugé inacceptable dans l'aréna pourra se voir expulser de celle-ci. Cette personne ne pourra être admise de nouveau qu'avec le consentement du comité organisateur.
- R) La liste définitive du nom des joueurs devra être fournie sur la fiche d'inscription avant le début du jamboree.
- S) Seul les jeunes nés le ou après le 1^{er} octobre 2004 peuvent être inscrits comme joueur sur la liste (sauf exceptions médicales). Un louveteau qui n'est pas inscrit sur la liste des joueurs ne peut participer aux parties de hockey bottines. Ce jeune, même si il fait partie de la meute, est considéré comme un accompagnateur. Une équipe qui a fait jouer un joueur qui n'est pas inscrit sur cette liste perd cette partie par le pointage de quatre (4) à zéro (0).

LOCALISATION DU SITE



LOCALISATION DU SITE



TOURNOI À LA RONDE (samedi + dimanche)

CLASSEMENT TOURNOI À LA RONDE

PJ: Partie Jouer, V: Victoire, D: Défaite, N: Null, +/-: Différentiel, BP: But pour, BC: But contre, PTS A: Points Activités, PTS H: Points Hockey, PTS: Points Total

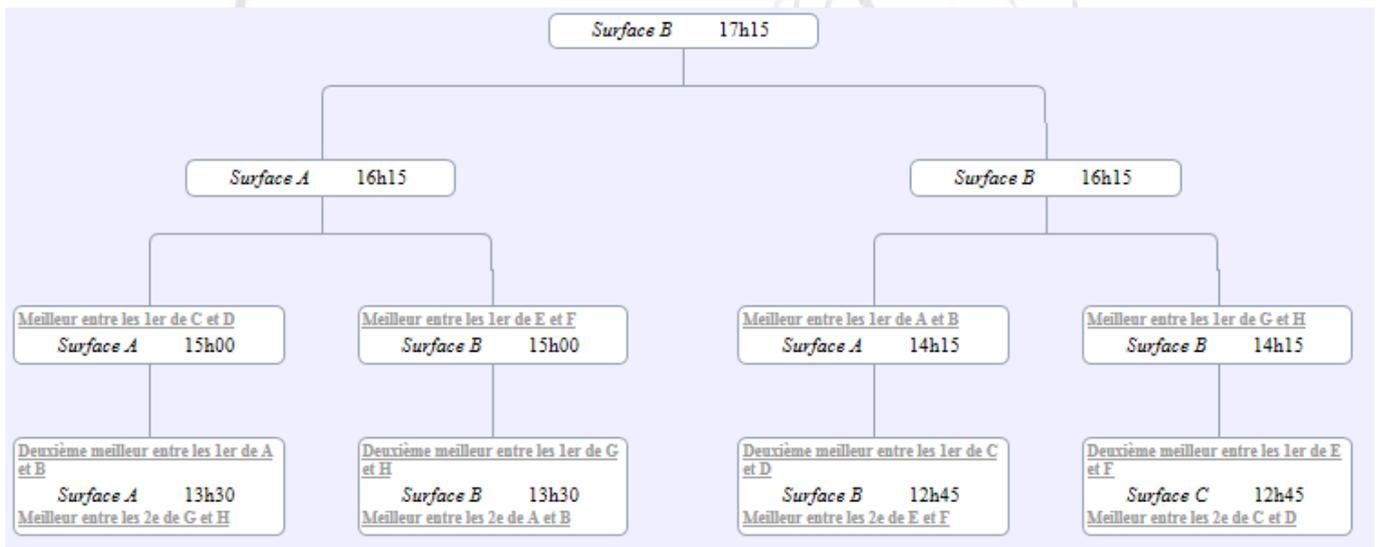
Groupe A											Groupe B												
#	Equipe	PJ	V	D	N	+/-	BP	BC	PTS A	PTS H	PTS	#	Equipe	PJ	V	D	N	+/-	BP	BC	PTS A	PTS H	PTS
1	156e, Les Légendaires 2 (Val-Bélair (Québec))	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	29e, Limoiloooup (Québec)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	62e, Les amis de Baloo (St-Raymond)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	128e, Les Ghostbusters #1 (Charny (Lévis))	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	112e, Les ananas ninjas (Château-d'Eau (Québec))	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	132e, Les crinqués de St-Émile (St-Émile)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	12e, Ferao rochers (Dézziel (Lévis))	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	64e, Black Tiger (St-Amable)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Groupe C											Groupe D												
#	Equipe	PJ	V	D	N	+/-	BP	BC	PTS A	PTS H	PTS	#	Equipe	PJ	V	D	N	+/-	BP	BC	PTS A	PTS H	PTS
1	12e, Taureaux enragés (Dézziel (Lévis))	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3e, Les Beignes de la Rébellion (Rivière-du-loup)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	25e, Charoloup expresse (St-Charles Borromée)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	21e, Les emoji (Beloil)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	54e, Team Panther (Beloil)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	17e, Les bleuets enflammés (Notre-Dame des Prairies)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	1er, Les Joyeux Renardeaux (Jonquiére (Saguenay))	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	136e, Loups des cavernes (St-Thérèse de Beauport (Québec))	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Groupe E											Groupe F												
#	Equipe	PJ	V	D	N	+/-	BP	BC	PTS A	PTS H	PTS	#	Equipe	PJ	V	D	N	+/-	BP	BC	PTS A	PTS H	PTS
1	127e, Les Pattes de Velours (St-Agapt / St-Apollinaire / St-Gilles)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	49e, Les wapitis du 49e (Lorraine Rosemère)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	12e, Ti-moutons (Dézziel (Lévis))	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	102e, Team Wolf (Notre-Dame des Laurentides (Québec))	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	112e, Managarns (Château-d'Eau (Québec))	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	54e, Team Snake (Beloil)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	128e, Les Ghostbusters #2 (Charny (Lévis))	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	106e, Les Faucons de Charlevoix (Charlevoix)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Groupe G											Groupe H												
#	Equipe	PJ	V	D	N	+/-	BP	BC	PTS A	PTS H	PTS	#	Equipe	PJ	V	D	N	+/-	BP	BC	PTS A	PTS H	PTS
1	108e, les Kodiaks (Guillaume-Mathieu (Québec))	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	49e, Loups Garaga (Saint-Georges)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	17e, Les succulents Mammouths (Notre-Dame des Prairies)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	47e, Amarok (Sherbrooke)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	156e, Les Légendaires 1 (Val-Bélair (Québec))	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	28e, Les Rasoirs de Trois-Rivières (Trois-Rivières)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	47e, Coatikami (Sherbrooke)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	75e, les vaches enragées (St-Louis/Ste-Ursule)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

RONDE ÉLIMINATOIRE (dimanche)



NOS PARTENAIRES
