

JAMBOREE NATHOOS 2026



MANUEL DU RESPONSABLE DE MEUTE

Table des matières

FICHE TECHNIQUE	3
Dates du Jamboree	3
Site du Jamboree.....	3
Hôpital (le plus près)	3
Site internet	3
RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX	4
Horaires.....	4
Arrivée à l'aréna.....	4
Estrades	5
ACTIVITÉS	5
Activités sociales	5
Grand jeu	5
Jeux gonflables	5
SOUPER	6
HEBERGEMENT/TRANSPORT/DOUCHE	7
HOCKEY	8
Informations générales	8
Équipements de hockey	8
Accès aux chambres.....	9
Tournoi à la ronde	10
Séries éliminatoires	10
Règlements	11
TROPHÉES.....	14
Concours de la plus belle bannière.....	14

FICHE TECHNIQUE

Dates du Jamboree

15, 16 et 17 mai 2026

Site du Jamboree

Centre communautaire Michel-Labadie

3705 Av. Chauveau, Québec,
QC G2C 1A3
(418) 641-6263

Hôpital (le plus près)

CHUL

2705, boul. Laurier
Ste-Foy, Qc.

Site internet

www.jamboreenathoos.ca

RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

Horaires

Dans les prochaines semaines, vous recevrez par courriel votre horaire personnalisé du samedi.

L'horaire personnalisé du dimanche sera remis le samedi soir. Il nous est impossible de vous la remettre avant, car elle dépend des parties de hockey du samedi.

Votre horaire du samedi prévoit:

- 1 activité sociale
- 1 grand jeu
- 1 période de jeux gonflables
3 parties de hockey
- Période libre pour le dîner
- Souper spaghettis
- Douche, s'il y a lieu

Votre horaire du dimanche prévoit:

- 1 activité sociale
- 1 partie de hockey en série éliminatoire
- Dans le cas d'une victoire à la partie de hockey du dimanche, les heures pour les parties suivantes des séries éliminatoires.

L'horaire d'une équipe, déterminé par tirage au sort, est définitif et non négociable.

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 :

- Bracelet des participants.
- 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 courriel.
- Écussons souvenirs (pour meutes concernées).

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, vous devrez vous y rendre à l'heure indiquée sur votre horaire personnalisé.

Chaque joueur doit avoir avec lui ou en possession de son animateur, sa carte d'assurance maladie pour participer aux activités.

Les participants doivent toujours avoir leur bracelet d'identification en leur possession lors des activités. Les bracelets de participants donnent droit à :

- Joueurs, animateurs et entraîneurs :
 - Accès aux chambres
 - Accès au banc des joueurs
 - Accès aux activités

- Accès au souper
- Accès à l'hébergement (pour les meutes inscrites)

- Accompagnateurs :
 - Accès aux activités
 - Accès au souper
 - Accès à l'hébergement (pour les meutes inscrites)

Estrades

Dans les estrades, il est strictement défendu de monter sur les baies vitrées et sur la plateforme de musique.

Il est interdit de courir dans les estrades.

Toute personne ayant un comportement jugé inacceptable dans l'aréna pourra se voir expulser de celui-ci. Cette personne ne pourra être admise de nouveau qu'avec le consentement du comité organisateur.

ACTIVITÉS

Activités sociales

Vous aurez deux activités sociales d'une durée de 1h20 (sauf exception) à votre horaire. Vous serez jumelés avec une meute différente à chacune d'entre elles. Ces activités sont une période d'échange avec une autre meute du jamboree.

Vous devez vous rendre sur les terrains à l'extérieur. Voir le plan de localisation des activités qui se trouve à l'accueil.

Chaque équipe d'animation doit préparer des jeux pour une période de 40 minutes pour chacune des deux activités.

Les équipes avec qui vous serez jumelés sont indiquées sur votre horaire personnalisé.

Un trophée est remis, lors du souper, aux meutes jumelles qui seront les plus dynamiques et les plus unies durant la journée de samedi. Seules les meutes jumelées lors de la première activité sociale du samedi seront admissibles à ce trophée.

Grand jeu

Vous aurez un grand jeu à votre horaire. Les informations suivront dès que possible.

Jeux gonflables

Vous aurez une période de jeux gonflables à votre horaire. Les informations suivront dès que possible.

Prévoir des vêtements en fonction de la température (bottes pour la boue, imperméables, manteaux). Les activités auront lieu sans égard à la température (sauf avis contraire).

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

SOUPER

L'organisation du jamboree souhaiterait que les procédures suivantes soient respectées lors de la soirée du samedi :

Lors du rassemblement dans les estrades précédant le souper, 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.

Le moment et la façon de vous rendre à votre table sur la surface bétonnée vous seront indiqués au micro par les animateurs de la soirée. Le numéro de table attribué à votre équipe vous sera également donné à l'accueil lors de 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.

Comme mentionné dans le document d'animateur, nous avons besoin d'un adulte par meute pour aider au service du souper. Si un animateur de votre meute n'est pas déjà en route pour rejoindre l'équipe de service du souper, c'est le moment de s'y rendre. Le point de rassemblement se situe aux aires de service sur la surface de jeu.

Tout au long du repas, vous devez vous assurer que tous vos participants restent assis aux tables, excepté au moment d'aller chercher la nourriture. Cela est essentiel au bon fonctionnement de la soirée.

Le moment d'aller chercher votre nourriture ainsi que l'aire de service où vous devrez vous rendre vous seront indiqués par les responsables.

À la fin du repas, il vous est demandé de :

- 1-Vider la nourriture restante dans le compost et les déchets aux poubelles.
- 2-Aller porter la vaisselle et les cabarets dans les contenants prévus à cette fin près des aires de service.
- 3-Laver les tables avec les mêmes chiffons rincés.
- 4- Plier et serrer vos chaises dans les supports mis à votre disposition en suivant les indications des bénévoles. * il est important de toutes les mettre dans le même sens
- 5-Empiler vos tables dans les chariots à table en suivant les indications des bénévoles.
- 6-Si certains accompagnateurs sont disponibles pour aider au ramassage général, cela serait grandement apprécié. Venez voir un membre du comité organisateur (chandail vert) pour savoir les tâches à effectuer.

HEBERGEMENT/TRANSPORT/DOUCHE

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 au lieu d'hébergement.

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 nous 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. C'est à l'arrivée des premières navettes au lieu d'hébergement que les locaux seront déverrouillés.

Dimanche matin

Le dimanche matin, vous devez parfaitement nettoyer les lieux et apporter votre équipement à l'aréna. Il n'y a aucun accès au site d'hébergement durant la journée.

Douches

Les douches seront prises selon un horaire prédéterminé à l'aréna samedi en fin de journée. Un vestiaire vous sera assigné.

Nous vous précisons que les vestiaires sont unisexes, mais que deux vestiaires partagent les mêmes douches. Les douches étant mixtes, le port du maillot de bain est obligatoire.

Responsable hébergement et transports

Sébastien Morency
sebmorency@gmail.com
Cel. : (581)922-4165

HOCKEY

Informations générales

La liste définitive du nom des joueurs devra être fournie sur la fiche d'inscription avant le début du jamboree.

Seuls les jeunes nés le ou après le 1^{er} octobre 2013 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. Ce jeune, même s'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).

Le Comité organisateur se réserve le droit de faire des vérifications au SISC de façon aléatoire.

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 (environ 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 près de l'accueil.

Il est très important de vous présenter à toutes vos parties, même si vous êtes certains de ne pas être qualifiés pour les éliminatoires. La participation est le plus important.

Une équipe doit se présenter avec un minimum de neuf (9) joueurs (incluant le gardien).

- 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.*
- 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.*

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

Équipements de hockey

Équipement obligatoire pour les joueurs :

- Casque protecteur avec ou sans visière / grillage (hockey, vélo, planche à roulettes, autre)
- Bâton de bois, de composite ou de plastique sécuritaire.
- Espadrilles (**autre que celles portées 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, de composite ou de plastique sécuritaire.
- Espadrilles (**autre que celles portées par les jeunes à l'extérieur**).
- L'équipement complet de gardien de but est optionnel, mais fortement recommandé.

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

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

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.

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.

Mettez 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 (ne pas avoir de sacs individuels pour chaque participant). Dans le choix de ces rangements, tenir compte que tout votre équipement sera transporté par des adolescents dans des paniers d'épicerie.

Avant d'apporter les bâtons de hockey au local d'équipement, vous devez prendre bien soin de les fixer tous ensemble à l'aide de ruban adhésif (tape). Il y en aura en vente à l'accueil si vous avez oublié le vôtre.

Le local de l'équipement sera fermé durant le souper et la soirée du samedi.

Accès aux chambres

Accès : environ 25 minutes avant et 20 minutes après les parties. **Sur votre horaire personnalisé, les plages horaires accordées aux parties de hockey incluent l'accès aux chambres avant et après les parties.**

Il est interdit de circuler dans les corridors des chambres de l'aréna si votre groupe n'y a pas été appelé.

La présence des équipes dans les chambres avant les parties est obligatoire.

Seuls les joueurs, les animateurs et les entraîneurs seront admis aux chambres et dans les corridors y donnant accès avant et 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 présents dans les estrades à l'heure indiquée sur votre horaire personnalisé afin de ne pas manquer l'appel aux chambres.

Vous devez être prêts à jouer 10 minutes avant votre partie. Vous avez donc une quinzaine 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. Un animateur par meute devra être au début de cette file et superviser sa meute pendant l'alignement afin que chaque participant respecte les consignes demandées par le bénévole.

Tournoi à la ronde

La première phase du tournoi de hockey est un tournoi à la ronde. Chaque équipe participera à trois parties contre chacune des autres équipes de son groupe. Les équipes inscrites sont réparties dans six groupes.

En plus d'un échauffement de 5 minutes, la durée d'une partie est de trente (30) minutes non chronométrées (3 périodes de 10 minutes).

Séries éliminatoires

Pour les séries éliminatoires du dimanche, toutes les équipes sont reclassées:

- Division 1 : la première et la deuxième équipe au classement de chacun des groupes
- Division 2 : la troisième et la quatrième équipe au classement de chacun des groupes

Afin de déterminer le classement des équipes 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 : 9 points (6 points hockey + 3 points d'activités).

Au terme du tournoi à la ronde, 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 ;

La durée des parties en séries éliminatoires se calcule de la même façon que lors des parties du tournoi à la ronde. Dans le cas d'égalité au pointage à la fin du temps réglementaire, le vainqueur est déterminé par fusillade (voir particularités pour les grandes finales).

La durée des deux grandes finales du tournoi est de trente minutes non-chronométrées pour les deux premières périodes et chronométrées pour la troisième période. Dans le cas d'égalité au pointage à la fin du temps réglementaire, il y aura une période de prolongation de cinq (5) minutes chronométrées. La

première équipe à marquer en prolongation obtient la victoire. Si le pointage est toujours égal à la fin de cette période, le vainqueur sera déterminé par fusillade comme pour les autres parties des séries éliminatoires.

La fusillade se déroule de la façon suivante :

- Le responsable de chaque équipe désigne trois joueurs pour la première ronde de la fusillade.
- L'équipe qui reçoit (locale) a le choix de débiter ou non la fusillade.
- 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.
- L'équipe ayant marquée le plus de buts dans cette ronde remporte le match.
- 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.
- Une ronde supplémentaire à un joueur pour chaque équipe s'ajoute à chaque fois que la ronde précédente s'est terminée à égalité.
- Le responsable de chaque équipe désigne un à la fois les joueurs qui participent aux rondes supplémentaires.

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.

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

Règlements

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

Les pénalités spécifiques au tournoi :

- Bâton élevé
 - Est considéré comme un bâton élevé tout bâton porté plus haut que la hauteur de la taille (ex.: après un lancer, pour appeler une passe, durant les déplacements d'un joueur, etc.). Aucun contact avec un autre joueur n'est nécessaire pour se voir attribuer cette pénalité.
- Lancer frappé
 - 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.

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.

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

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.

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 au jeu à l'avant, d'un côté ou l'autre du gardien de but (selon le côté où la balle est sortie)

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

Aucune ligne sur la zone de jeu lors d'une partie n'est considérée. Par conséquent, il n'y a ni hors-jeu, ni dégagement refusé.

Toute décision d'un officiel sera définitive et irréversible lors et après les parties.

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 expulser de l'aréna.

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 !

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.

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.

Il est strictement interdit de faire jouer un louveteau de façon continue durant toute la durée d'une période. 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.

Jamboree Nathoos

Jamboree Provincial Louveteaux

14 rue soumande
Québec, Qc. G1L 3Z9
1-418-529-8884

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.

Une partie arrêtée par une écart de huit (8) buts est considérée comme terminée. Même si les meutes en présence s'entendent pour poursuivre la partie, le pointage en vigueur au moment de l'arrêt sera celui porté à la fiche des équipes.

TROPHÉES

Trophées remis lors du souper spaghetti (les équipes devront obligatoirement être présentes au souper):

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

Trophées remis durant la journée du dimanche :

- **Trophée des champions** : Remis aux équipes qui remportent la grande finale du tournoi de hockey bottines de chacune des divisions. Les gagnants de la division 2 ne peuvent pas quitter avec le trophée. Ils auront toutefois du temps pour prendre des photos.

Concours de la plus belle bannière

Nous vous demandons de fabriquer une bannière avec votre meute précédant le jamboree.

Si vous souhaitez être dans le thème, la thématique pour l'année 2026 est « Mission impossible ».

À votre arrivée le samedi matin, allez afficher votre banderole sur les murs de l'aréna (au-dessus des estrades). Vous devez prévoir le matériel afin d'afficher vous-même votre banderole aux murs.

Une bannière confectionnée par les jeunes aura plus de chance de remporter le trophée.