

Jeux des cadets

Région de Québec



POUR L'HONNEUR, J'Y METS DU COEUR



19^e édition les 2 et 3 mars 2019

1. MOT DU DIRECTRICE DES JEUX

Nous vous souhaitons la bienvenue à la 19^e édition des Jeux des Cadets de la Région de Québec qui se déroulera pour une cinquième année au Collège des Compagnons de Sainte-Foy. Encore cette année, le comité organisateur a travaillé avec ardeur dans le but de faire une réussite de cette édition.

Nous comptons offrir aux participants encore cette année une fin de semaine des plus intéressantes. Nous accueillons cette année un total de 30 unités de Québec, de la Rive-sud de Québec et de Portneuf. En plus des compétitions sportives, nous vous offrirons comme à l'habitude une soirée du samedi bien animée par notre traditionnelle soirée dansante, quelques films au programme, un plateau sportif d'activités libres ainsi que la piscine offerte gratuitement pour tous les intéressés.

Nous vous invitons à lire attentivement ce manuel qui contient tous les renseignements pertinents à la tenue de l'événement. Il est donc primordial d'en faire une diffusion la plus large possible avant la tenue des Jeux. Si toutefois vous n'y trouvez pas les réponses à vos questions, les membres du comité organisateur se feront un plaisir de vous répondre.

Vos commentaires et ceux des cadets sont les bienvenus. Nous vous invitons à nous suivre et soumettre vos commentaires dans le groupe Facebook des Jeux. La réussite d'une activité intensive comme celle des Jeux des cadets nécessite la participation d'une grande équipe de bénévoles. Nous sollicitons la présence du plus grand nombre d'officiers, instructeurs civil et des membres des comités répondants de vos unités pour agir sur l'un des nombreux postes offerts. Sachez que votre dévouement est un précieux allié et est très apprécié du comité organisateur et des participants.

Je termine en vous invitant à nous suivre sur Facebook afin de ne pas manquer les préparatifs en vue de nos 20^e Jeux! Concours, surprises et nouveautés vous seront présentés.

Bons Jeux à tous!

POUR L'HONNEUR, J'Y METS DU CŒUR

La directrice des Jeux des cadets Québec,



Capitaine Line Bourgeois, CD

2. COMITÉ ORGANISATEUR DES JEUX

Le comité organisateur des Jeux des Cadets de la Grande Région de Québec vous souhaite la bienvenue à l'édition 2019 des Jeux.

Voici les membres du comité organisateur :

↗ Directrice des Jeux :	Capt Line Bourgeois
↗ Officier d'administration :	Capt Johanne Fortin
↗ Officier responsable des compétitions :	Capt Patrick Bélanger
↗ Officier de la logistique :	Capt Francis Thibodeau
↗ Officier du protocole :	Ltv Ian Pelletier
↗ Officier du personnel et de la sécurité :	Capt Étienne F. Bélanger
↗ Trésorier :	Mme Francine Duchesneau

En tout temps, vous pouvez communiquer avec le comité organisateur via l'adresse courriel suivante : jeuxdescadetsqc@hotmail.ca

3. GÉNÉRALITÉS

3.1 Fonctionnement et objectifs de ce document

Ce manuel a été réalisé afin de rassembler toute l'information concernant les Jeux. N'hésitez pas à le diffuser et à le rendre accessible afin que tous puissent avoir le maximum d'information. Il se veut un complément d'information de la directive des Jeux, notamment en ce qui a trait aux règlements des différentes disciplines.

Ce manuel est dédié aux commandants, aux officiers d'escorte, aux entraîneurs, aux cadets-commandants et aux participants.

En prenant connaissance de ce manuel, vous serez en mesure de répondre à vos interrogations. Celui-ci est séparé en chapitre afin de retrouver facilement l'information recherchée.

En cas de besoin, n'hésitez pas à communiquer avec les membres du comité organisateur.

3.2 Date et lieu

Les Jeux des cadets – Grande Région de Québec auront lieu les 2 et 3 mars 2019. La compétition aura lieu au Collège des Compagnons, situé au 3643 avenue des Compagnons, Québec, QC G1X 3Z6.

3.3 Philosophie des Jeux

Les Jeux des cadets – Québec ont pour but de réunir les corps de cadets de la région dans un cadre sportif et récréatif. Ces Jeux se veulent une activité de rencontre, de défis et de participation.

Dans le but de favoriser la bonne santé de nos cadets, le comité organisateur a établi que les Jeux se dérouleraient dans un environnement sans fumée.

4. POINTS ADMINISTRATIFS

4.1 Horaire global des Jeux

L'horaire général de la fin de semaine ainsi que les horaires des compétitions seront diffusés sur place.

4.2 Objets perdus

Tous les objets perdus ou trouvés devront être rapportés au kiosque d'information dans le hall d'entrée principal (Porte 2). Assurez-vous que vos cadets n'ont rien perdu avant votre retour au corps de cadets/escadron.

4.3 Photo de groupe

Il est possible d'obtenir une photo officielle de chaque équipe participante aux Jeux. Les photos seront prises par un photographe des Jeux à partir d'un appareil photo numérique.

Les photos seront prises dans un décor représentant les Jeux. Le drapeau ainsi que le logo officiel seront utilisés. Il est possible d'apporter votre mascotte, gilet d'unité, etc.

Les photos seront prises près de l'accueil, le samedi entre midi et 16 h. Il est de la responsabilité des équipes de se présenter pour la prise de la photo officielle.

Toutes les photos seront disponibles dans le groupe Facebook nommé « Jeux des cadets de la grande région de Québec », à l'adresse <https://www.facebook.com/groups/330666980743975/>.

4.4 Articles promotionnels

Il sera possible de se procurer une épinglette souvenir des Jeux des cadets de la région de la grande région de Québec au coût de 5 \$. Celles-ci seront en vente à la cantine.

4.5 Sondage d'appréciation du personnel des Jeux

Un sondage d'appréciation sera accessible afin de permettre à tous les participants (officiers, instructeurs civils, bénévoles) de partager leur appréciation

et recommandations. Le lien de ce sondage sera accessible via le groupe Facebook des Jeux (<https://www.facebook.com/groups/330666980743975/>). Le sondage doit être complété au plus tard le 3 avril 2019, soit un mois après la clôture des Jeux.

4.6 Sondage d'appréciation des cadets participants

Un sondage d'appréciation sera accessible afin de permettre à tous les cadets de partager leur appréciation et recommandations. Ces recommandations sont vitales afin d'améliorer VOTRE activité. Le lien de ce sondage sera accessible via le groupe Facebook des Jeux (<https://www.facebook.com/groups/330666980743975/>). Le sondage doit être complété au plus tard le 3 avril 2019, soit un mois après la clôture des Jeux. Nous vous invitons à partager ce lien le plus possible!

5. **TENUES**

5.1 Pour les cadets

Tenue civile propre :	Lors de l'arrivée et du départ, pour la cérémonie d'ouverture et pour la soirée dansante.
Tenue sportive (t-shirt de corps de cadet/escadron fortement recommandé) :	Pour les compétitions et pour la cérémonie de remise des médailles (dimanche)

Aucune camisole ne sera permise pendant les Jeux. Seul un t-shirt ou autre chandail de sport décent sera accepté. Il faut exclure le port de bijoux (incluant le piercing) et d'espadrilles qui marquent les planchers. La tenue des cadets est sous la responsabilité de leur officier d'escorte.

Veillez prendre note que les compétitions de soccer et une partie de la compétition de pentathlon se dérouleront à l'extérieur. Les participants à ces sports devront donc porter une tenue adéquate pour l'extérieur et s'assurer d'avoir des vêtements de rechange secs dans leurs bagages. Pour le soccer, les cadets peuvent amener leur casque et équipement protecteur.

5.2 Pour les officiers, instructeurs civils et bénévoles accompagnateurs

Tenue civile propre :	Lors de l'arrivée, lors des parades et au départ
Tenue sportive :	Pour le personnel travaillant sur les différents plateaux
Tenue confortable/propre :	Pour ceux étant assignés à la sécurité ou à la logistique.

6 UTILISATION DES LOCAUX

6.1 Règles d'utilisation des classes

Chaque unité se verra assigner deux classes. (Féminin et Masculin). Il se peut que plusieurs corps de cadets et escadrons soient jumelés dans une même classe par souci d'espace disponible.

Les locaux **seront à accès restreint lors de la journée de samedi et du dimanche matin.** Nous vous suggérons de limiter les articles de valeur. Aucune réclamation pour du matériel volé ne sera acceptée. Par cette décision, il est important que les participants aux activités extérieures puissent traîner leur équipement hors de la classe, avec un sac à dos de préférence.

Aucune nourriture ne sera acceptée dans les classes.

Un sac de poubelle sera mis à votre disposition et devra être mis à la porte de la classe en quittant pour que celui-ci soit ramassé par le personnel de la sécurité.

Les classes devront être replacées comme elles étaient à votre arrivée. Un plan dans chaque classe est disponible pour faciliter cette tâche.

Une inspection des locaux avant la cérémonie de clôture sera effectuée pour autoriser le départ des unités.

6.2 Locaux des compétitions

Voici l'identification des différents locaux qui seront utilisés dans le cadre des compétitions à l'école secondaire Collège des Compagnons :



_____ Petits gymnases : Volley-ball



_____ Grands gymnases : Kin-ball



_____ A-112 et F-111 : Improvisation



_____ Auditorium : Finale d'improvisation



_____ Terrains extérieur : Soccer extérieur



_____ Auditorium et A-103 : Cadets en herbe



_____ Terrains extérieur et classe : Pentathlon



_____ Rez-de-chaussée Aile B : Secourisme

6.3 Accès aux douches & vestiaires

Les douches seront accessibles :

- ⊕ Samedi après les compétitions jusqu'au coucher.
- ⊕ Dimanche jusqu'à la fin des compétitions.

Il est possible d'utiliser les casiers des différents vestiaires. Par contre, aucun objet de valeur ne doit être laissé sans surveillance.

7. RÈGLES DE SÉCURITÉ DES JEUX

7.1 Accès à l'école

Les cadets ne pourront quitter le site de compétition, à moins d'avoir une autorisation au préalable du personnel de l'unité d'appartenance.

7.2 Drogues et Alcools

La directrice des Jeux travaille en étroite collaboration avec l'officier du personnel et de sécurité des jeux et le J3 officier d'entraînement de l'unité concernée afin d'appliquer les politiques du programme des cadets soit l'OCRE 421. En cas de consommation ou possession, le cadet sera retiré des Jeux en plus d'être soumis à des procédures administratives entamées par le biais de son commandant d'unité. Ce qui prévoit la possibilité d'inclure les services policiers lors des Jeux des cadets.

7.3 Point de rassemblement en cas d'incendie

Le plan d'évacuation de l'école devra être connu et suivi en cas d'incendie.

Une fois à l'extérieur, vous devrez :



Stationnement des autobus
(Porte 2, kiosque de
l'administration)



Regroupé par unité
respective (personnel et cadets)



Officier d'escorte : Ayez en
votre possession une liste
nominale de votre unité en tout
temps !

**N'oubliez pas que la sécurité est l'affaire de tous et nous
comptons sur votre grande collaboration**

7.4 Procédure d'urgence – Blessé

Le groupe Secours-Action

Cette année, le comité a décidé de faire appel au groupe qui a servi les Jeux lors des années précédentes, le groupe Secours-Action.

Ce groupe est composé de quatre à cinq intervenants et d'un professionnel de la santé. Ceux-ci assurent la couverture en soins d'urgence 24 heures sur 24 durant les Jeux. De plus, ils peuvent offrir des soins préventifs pour nos participants.

Voici la procédure lorsqu'un cadet ou une cadette se blesse et que la situation nécessite un transport à l'hôpital :

1. L'intervenant du groupe Secours-Action sur le terrain jugera si la situation requiert un déplacement à l'hôpital soit en ambulance ou par véhicule ;
2. Dans la mesure du possible, l'officier d'escorte rejoint les parents afin que ceux-ci passent chercher leur enfant afin qu'ils l'accompagnent à l'hôpital ;
3. Un chauffeur est attiré avec un véhicule pour toute urgence ;
4. Un officier sur place, peu importe de quelle unité il provient, sera attiré en tant qu'officier d'escorte pour l'urgence et il accompagnera le blessé à l'hôpital Jeffery Hale si le transport a lieu entre 8h et 20h, et au CHUL entre 20h et 8h ;
5. L'officier d'escorte du corps de cadets ou escadron sera informé de la situation et celui-ci doit aviser son commandant.



8. COMPÉTITIONS SPORTIVES

8.1 Horaire des compétitions

Les compétitions débuteront le samedi à 10 h dans les locaux assignés.

Les horaires seront affichés dans le hall d'entrée, près de l'accueil (porte 2) lorsque les dernières modifications auront été apportées aux inscriptions. Les résultats seront disponibles au même endroit suite aux compilations.

8.2 Règles globales de participation aux différentes compétitions



Un cadet ne peut participer qu'à une seule discipline sportive.



Pour chaque discipline, il est important de respecter le nombre minimal et maximal de participants. Vous pouvez consulter le formulaire disponible dans la directive qui spécifie le nombre de participants requis pour chacune d'elles.

En cas de blessures, il y aura une possibilité d'échanger un cadet d'une autre discipline dont le nombre de participants est supérieur au nombre minimal requis. Ce dernier ne pourra toutefois revenir à son ancienne discipline au cours de la compétition.

Si le nombre de joueurs est en dessous du nombre minimal, le responsable des compétitions évaluera les possibilités de la poursuite de l'équipe dans la compétition.



Le but des Jeux étant de favoriser la participation des cadets, ainsi que le développement de l'esprit d'équipe, l'usage de protêts est considéré comme antisportif. Aucun protêt ne sera accepté.



Seuls les capitaines d'équipes auront le droit de discuter avec les arbitres.



Aucun entraîneur (adulte) ne sera autorisé. Les équipes sont gérées par les cadets uniquement.

* En tout cas, le comité organisateur peut statuer sur toute problématique relevant des règles générales.

8.3 Règles de discipline sportive - Soccer



Chaque équipe est composée d'un minimum de 6 joueurs et d'un maximum de 8 joueurs.



Les changements de joueurs se font tout au long de la partie, pendant le jeu.



Dimension du terrain : environ 50' X 90' (15 m x30 m)



La discipline du soccer se déroulera à l'extérieur. C'est de la responsabilité des CC/ESC de s'assurer que leurs cadets soient habillés chaudement pour cette activité.



Au début de la partie, le choix des camps et le coup d'envoi sera tiré au sort, à pile ou face. Tous les joueurs sont dans leur camp. Seulement les deux (2) joueurs sont tolérés à l'intérieur du cercle pour la mise-au-jeu. L'équipe qui a le pointage le moins élevé commence avec le ballon lors de la 2^e période. En cas d'égalité, c'est l'équipe qui n'a pas commencé avec le ballon lors de la première période qui commence.



Aucun hors-jeu ne sera appelé lors des matchs.



Le ou les nouveaux joueurs entrant sur le jeu doivent attendre que le joueur qui était sur le terrain sorte de celui-ci avant d'entrer afin de ne pas créer de surnombre.



Aucun contact physique ne sera toléré et aucun "tacle"



À l'exception du gardien, le joueur ne doit pas utiliser ses mains ou ses bras pour toucher au ballon. Le gardien de but ne peut pas sortir de sa zone de protection avec le ballon dans les mains. Le gardien peut effectuer un dégagement avec ses mains ou ses pieds à sa guise.

- a. Un but sera accordé peu importe la position du joueur ou du gardien qui

frappe le ballon (assis, coucher, debout, etc.).

- b. Un but ne peut être compté directement sur une remise en jeu à partir du côté du terrain, le ballon doit toucher à un joueur ou un gardien d'une des deux équipes pour que le but soit accordé.



Il y a arrêt de jeu :

- a. Lorsqu'un but marqué ;
- b. lors d'un toucher volontaire ou involontaire au ballon avec la main ;
- c. lors d'un croc-en-jambe (tacle);
- d. lorsqu'un adversaire est frappé;
- e. lorsqu'un adversaire est retenu;
- f. lorsque le ballon sort de la surface de jeu ;
- g. À la fin de la période.



Sur un coup franc indirect, un but sera accordé si le ballon touche un joueur ou un gardien, peu importe son équipe d'appartenance.



Un coup franc indirect lors d'une main. Les autres sont repris à la fin en tirs de pénalité.



Lorsque le ballon sort du terrain, l'arbitre le remet en jeu à l'équipe adverse de la dernière personne à y avoir touché et à l'endroit où le ballon est sorti. Si le ballon sort à l'extrémité du terrain il revient soit au gardien (coup de pied de but, ballon au sol) ou à l'autre équipe (corner).

PRÉCISION : La rentrée de touche doit se faire avec les pieds en tout temps.



On ne peut immobiliser le ballon (sauf le gardien) ou le prendre avec les mains (sauf le gardien). Lors d'un échappé, une retenue ou un accrochage pour faire perdre le ballon résultera en un lancer de pénalité, à moins qu'un but soit compté malgré ce geste.



Aucun accrochage et aucun contact ne seront tolérés par les officiels. Tout geste visant à intimider l'adversaire ou à briser de l'équipement sera pénalisé. Les pénalités seront comptabilisées et exécutées à la fin du match sous forme de lancers de pénalité.



Un avertissement (carton jaune) sera donné à tout joueur qui effectuera une faute mineure telles que :

- a. Obstruction physique ;
- b. retarder le jeu ; et
- c. insulte ou injure sur le jeu.
- d. croc-en-jambe (tacle);



Une expulsion de partie (carton rouge) sera appelée

- a. lorsqu'il refuse d'obéir à l'arbitre;
- b. violence physique ou verbale; et
- c. faute intentionnelle.



Deux cartons jaunes pour un même joueur donne un carton rouge, qu'il s'agisse de la même faute ou non. Le joueur ayant mérité un carton rouge sera retiré du jeu pour la durée restante de la partie



Tout arbitre devra appeler les punitions méritées sans hésitations. Si un joueur est expulsé du terrain, son équipe doit continuer à jouer à 3 joueurs + le gardien sur le terrain avec possibilité de changements avec les joueurs libres.



Les joueurs qui auront ou tenteront de porter des gestes intentionnels pouvant blesser ou briser de l'équipement seront expulsés pour le reste du tournoi.



Si un joueur se bagarre, il sera expulsé du tournoi.



Aucun protêt ne sera accepté durant les compétitions.



Aucun crampon, clous ou altération de l'équipement ne seront acceptés.



Le casque avec visière complète ou grille est obligatoire pour le gardien de but et le casque sans visière est obligatoire pour tous les autres joueurs. Vous pouvez emmener votre propre casque et il y en aura de fournis.



Il s'agit d'un tournoi à la ronde pour chacune des divisions (« pool ») pour la première partie du tournoi. Par la suite, les meilleures équipes passeront aux finales.



Une partie est d'une durée d'environ 20 minutes chronométrée. (La durée dépendra du nombre d'équipes). Aucun temps ne sera alloué pour le réchauffement. Elle sera composée de la façon suivante :

- a. une période de 7 minutes ;
- b. une pause de 4 minutes incluant un changement de côté ;
- c. une période de 7 minutes ; et
- d. 7 minutes pour changer les équipes et commencer la partie suivante.



Une victoire donne deux points ; une partie nulle, un point et une défaite, aucun point.



Le nombre de parties gagnées déterminera les positions du classement préliminaire. En cas d'égalité, ce sera le quotient des points « pour » et des points « contre » qui déterminera le gagnant.



En ronde de finales, il ne peut y avoir d'égalité. Si le cas se présente, on exécutera 5 lancers de barrage (fusillade) par 5 joueurs différents. Si l'égalité persiste, il y aura un lancer par équipe jusqu'au bris d'égalité.



Finalistes pour le quart de finale : 2 à 4 premiers de chaque division dépendamment du nombre de CC / ESC participants.



Finalistes pour la demi-finale : Les champions du quart de finale.

8.4 Règles de discipline sportive - Volley-ball



But du jeu

Faire tomber la balle dans le camp adverse. Amener l'adversaire à ne pas pouvoir la renvoyer chez soi. L'équipe qui remporte l'échange marque un point qu'elle ait ou non le service. Un point est donc marqué à chaque ballon joué.



Chaque équipe est composée d'un minimum de 7 joueurs et d'un maximum de 8 joueurs



La rotation des joueurs est obligatoire avec les joueurs en attente.



Le port des espadrilles est obligatoire.



La hauteur du filet est de 2.24 mètres.



Tous les types de service sont acceptés. Toutefois, il y aura une rotation après 5 points consécutifs au service.



Les frappes de balle :

On peut frapper la balle avec toutes les parties du corps (y compris le pied, sauf au service). 3 touches successives maximum par équipe.



La double touche ne sera pas pénalisée en réception de service. Sauf si elle implique le contact de deux parties du corps différentes.



Une faute sera appelée lors d'un contact du filet entre les antennes (lignes de jeu) par un joueur, au cours de l'action de jouer le ballon.



Tous les joueurs avant peuvent attaquer à l'intérieur de la ligne de 3 mètres. Les filles peuvent bloquer toutes les attaques.



Les joueurs arrière ne peuvent pas bloquer ou attaquer à l'intérieur de la ligne de 3 mètres.



Aucun protêt ne sera accepté durant les compétitions.



Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec le(s) pied(s) est autorisé pour autant que la partie du (des) pied(s) reste en contact avec la ligne centrale ou directement au-dessus de celle-ci



Il s'agit d'un tournoi à la ronde pour chacune des divisions (« pool ») pour la première partie du tournoi. Par la suite, les meilleures équipes passeront aux finales.



Il y aura des parties préliminaires de 25 points. La méthode de compilation des points (ping-pong) sera appliquée. Il y aura un changement de terrain après 12 points. Il est nécessaire d'avoir 2 points de différence à la fin d'une partie pour déterminer l'équipe gagnante.



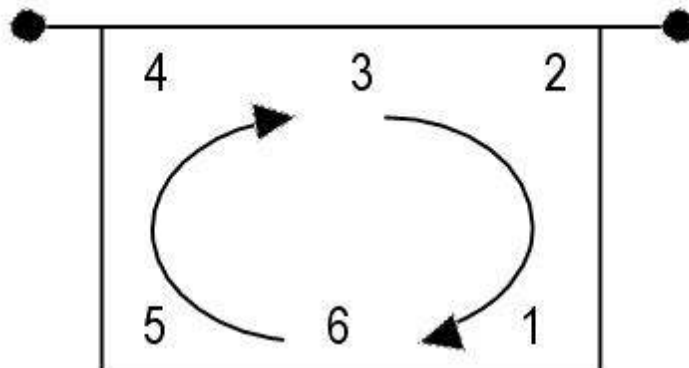
Service

- Le serveur attend le coup de sifflet de l'arbitre pour frapper la balle à une main. Il doit servir à son premier lancer de balle et ne peut pas laisser tomber le ballon.
- Il peut servir sur toute la largeur du terrain.
- Il doit être derrière la ligne, sans marcher dessus avant la frappe.
- Le serveur a 8 secondes pour servir après le coup de sifflet
- Le service peut toucher le filet.



Rotation

Les joueurs tournent au service dans le sens des aiguilles d'une montre.



La position des joueurs est déterminée par leur numéro de poste :

Les avants (joueurs 2-3-4)

Les arrières (joueurs 1-5-6)



Une victoire donne 2 points ; une partie nulle, 1 point et une défaite, aucun point.



Le nombre de parties gagnées déterminera les positions du classement préliminaire. En cas d'égalité, ce sera le quotient des points « pour » et des points « contre » qui déterminera le gagnant.



La ronde des médailles comprendra des séries 2 de 3. Chaque set sera de 25 points, et le 3^e set sera de 15 points.



Finalistes pour le quart de finale : 2 à 4 premiers de chaque division dépendamment du nombre de CC / ESC participants.



Finalistes pour la demi-finale : Les champions du quart de finale.

8.5 Règles de discipline sportive - Kin-ball



Chaque équipe est composée d'un minimum de 5 joueurs et d'un maximum de 6 joueurs.



La rotation des joueurs est obligatoire avec les joueurs en attente.



Le port des espadrilles est obligatoire.



Le jeu consiste à marquer le plus de points possibles en usant de ruse et de rapidité. Trois équipes s'affrontent en même temps.



Un point est marqué lorsque les trois membres de l'équipe sont à genoux, qu'ils touchent au ballon et que le quatrième joueur, les deux mains jointes frappe le ballon après avoir crié «**OMNI-KIN**» et la **COULEUR** des dossards et que l'équipe à laquelle il envoie le ballon n'arrive pas à en prendre le contrôle (touche au sol).



Le frappeur doit envoyer le ballon vers un endroit où l'équipe qu'il a nommée ne sera pas en mesure de reprendre possession du ballon.



S'il y a prise de contrôle, il n'y a pas de point.



Règles liées au lancement du ballon:

- a. les 4 joueurs doivent être en contact avec le ballon (le frappeur peut prendre de l'élan).
- b. 3 joueurs doivent avoir 3 points de contact au sol
 - i. Autorisé (pied-pied- main au sol)
 - ii. Autorisé (genou, pied, main)
- c. 1 des joueurs doit annoncer : « omnikin + 1 COULEUR » d'équipe avant de frapper.
- d. le ballon doit être frappé vers le haut ou horizontalement.
- e. le ballon doit parcourir au moins 1 ½ longueur de ballon (avant de toucher le sol).
- f. le ballon peut être frappé avec les bras (1 ou 2 bras). Si la frappe est faite à un bras, le joueur devra le faire de façon adéquate afin d'éviter les blessures.
- g. Une équipe ne peut appeler une équipe ayant deux points de différence ou plus avec elle, à moins que l'équipe nommée soit celle en tête.

- i. Dans le cas où l'équipe qui appelle est l'équipe seule en tête, elle doit obligatoirement appeler l'équipe qui la seconde.
- ii. Dans le cas où l'équipe qui appelle est à égalité en tête, elle doit appeler celle qui lui est égale à moins que l'autre équipe ne tire de l'arrière que par un point.
- iii. La faute d'appellation pour attaque injustifiée ne s'applique pas dans la dernière minute de jeu de la partie.

**DIFFÉRENTS EXEMPLES DE POINTAGE AVEC
POSSIBILITÉ OU NON DE FAUTE D'APPELLATION POUR
ATTAQUES INJUSTIFIÉES**

Pointage			Exemples de faute d'appellation pour attaque injustifiée
Bleu	Gris	Noir	
14	12	10	Gris appelle noir ou Noir appelle gris ou Bleu appelle noir
13	12	11	Bleu appelle noir
14	13	11	Bleu appelle noir ou Noir appelle gris ou Gris appelle noir
16	16	12	Bleu appelle noir ou Gris appelle noir
14	13	13	Aucune possibilité d'attaque injustifiée
16	12	12	Aucune possibilité d'attaque injustifiée
15	15	14	Aucune possibilité d'attaque injustifiée



Deux fois le même lanceur Par rapport aux autres joueurs de son équipe, un même joueur ne peut pas lancer deux fois consécutivement à l'intérieur de la même période. Se référer au tableau qui suit.

Fautes	Droit de lancer à nouveau	
	Oui	Non
Extérieur		X
Deux fois le même lanceur		X
Lancer trop court		X
Pente descendante		X
Échapper		X
Offensive illégale	X	
Manque un contact	X	
Reprise de jeu	X	
Défensive illégale	X	
Joueur(s) en trop sur le terrain	X	
Faute d'appellation	X	
Echappé par la cellule	X	
Faute de temps	X	
Marcher	X	
Avertissement mineur ou majeur	X	
Déplacement illégal du ballon	X	
Emprisonnement du ballon	X	
Ballon tenu ou retenu par l'encolure	X	



Règles liées à la réception du ballon :

- a. le ballon peut être réceptionné avec toutes les parties du corps.
- b. le ballon peut être transporté ou échanger tant que deux joueurs seulement le touchent.
- c. le ballon ne peut être tenu par un seul joueur (« emprisonné dans les bras »)
- d. Lors d'une mise au jeu (2 coups de sifflet), 5 secondes sont allouées au frappeur. Lors d'une réception, 10 secondes sont allouées pour réceptionner et frapper.



Règles liées au contact physique :

- a. tout contact avec le ballon est interdit si l'équipe n'est pas appelée : c'est une obstruction.
- b. si elle est volontaire, le point est donné aux deux autres équipes, si elle est involontaire le lancer est à recommencer.

- c. tout contact avec un adversaire est interdit: c'est une obstruction.
- d. si elle est volontaire, le point est donné aux deux autres équipes, si elle est involontaire le lancer est à recommencer.



Il y a faute lorsque:

- a. le frappeur n'envoie pas le ballon à au moins 1 ½ longueurs de ballon de distance avec une pente ascendante;
- b. le ballon est hors-ligne;
- c. le frappeur ne prononce pas **OMNI-KIN** et/ou la couleur de l'équipe visée ou qu'il prononce mal ces mots et
- e. il y a bousculade ou obstruction envers les joueurs qui veulent récupérer le ballon.
- f. Non-respect du temps alloué (réception & lancement ballon)

PRÉCISION : La faute de « marcher » : le ballon est porté et déplacé par plus de 2 joueurs à la fois ne sera pas en vigueur pour les jeux des cadets.



Pointage

- a. **Période** : Après chacune des périodes, un point est attribué à l'équipe en première position. S'il y a une double ou une triple égalité en première position, aucun point n'est accordé.
- b. **Partie** : Après la partie, 18 points sont répartis aux trois équipes selon le tableau suivant:

Exemple de pointage à la fin d'une partie	Équipe			Points accordés		
	Bleu	Gris	Noir	Bleu	Gris	Noir
Situation A	30	30	30	6	6	6
Situation B	32	30	28	10	6	2
Situation C	32	30	30	10	4	4
Situation D	32	32	30	7	7	4

- c. Si la partie se déroule à deux équipes, l'attribution des points sera faite de la façon suivante :
 - Une équipe se mérite dix points si elle gagne la partie seule.
 - L'équipe perdante reçoit six points si l'écart avec l'équipe gagnante est de 14 points et moins à la fin de la dernière période de la partie et deux points si un écart de 15 points sur le système de pointage en dernière période de partie met fin à la rencontre.

- En cas d'égalité, les deux équipes cumulent 7 points. La troisième équipe absente ne cumulera aucun point pour cette partie.



Les dimensions maximales du terrain sont de 70' X 70' délimitées par un mur ou une ligne.



Aucun protêt ne sera accepté durant les compétitions.



La partie est d'une durée de 15 minutes soit 2 manches de 8 minutes avec une minute de pause.



Finalistes pour la demi-finale: il y aura trois demi-finales composées de trois équipes chacune selon le classement. (les positions qui s'affrontent en demi-finale : 1-8-9, 2-6-7 et 3-4-5) Les gagnants de chacune des demi-finales participeront à la finale.

8.6 Règles de discipline sportive - Improvisation



Chaque équipe est composée de d'un minimum de 4 joueurs et de maximum 5 joueurs.



Aucun équipement de théâtre et/ou accessoire n'est accepté.



Les équipes doivent improviser sur les thèmes fournis par l'arbitre.



Les trois catégories suivantes seront autorisées :

- a. Mixte : Les équipes jouent ensemble dans tous les styles (mime, dramatique, etc.);
- b. Comparée : Les équipes jouent à tour de rôle; et
- c. Poursuite : Les équipes improvisent sur le même sujet et prennent le relais à l'endroit où l'équipe précédente a été arrêtée (statue) en reprenant la dernière phrase.



La durée est toujours comprise entre 30 secondes et 4 minutes.



Les handicaps seront expliqués avant chaque début d'improvisation par les arbitres. Voici quelques exemples de ces handicaps :

- a. Mime - improvisation sans paroles ni bruits ;
- b. Libre - aucune restriction ;
- c. Chanté - en chantant ; et
- d. Ralenti - en parlant et en bougeant lentement.



L'arbitre pourra déterminer un nombre maximum de joueurs pouvant jouer ou se trouver sur la patinoire.



Les gestes suivants pourront être pénalisés :

- a. Cabotinage : agir comme un clown en faisant en sorte d'aller chercher des votes par des actions et des blagues faciles - fesses, drogues, alcool, grimaces, etc. ;
- b. Rudesse : faire obstruction physiquement envers un joueur ou l'empêcher volontairement de parler ;
- c. Non respect des consignes : thème, handicap, nombre de joueurs;
- d. Confusion : manque d'écoute entre les joueurs qui improvisent. La pièce jouée sur la patinoire est dure à suivre et les joueurs alternent d'un sujet à l'autre pour combler des silences ou un manque d'imagination ;
- e. Décrochage : sortir de son personnage, ne plus utiliser l'accent ou les mimiques du personnage qu'on incarnait, avoir un fou rire non intentionnel.



Un cumul de trois pénalités donnera 1 point à l'équipe adverse.



Seul le capitaine peut s'entretenir avec l'arbitre. La conversation se fait à haute voix.



Les joueurs disposent de 30 secondes de consultation. Après ce délai, ils doivent observer le silence sur le banc. Les consultations discrètes sur le banc sont permises uniquement dans le mixte et seul le capitaine a le droit de parler.



Une équipe qui se présente en retard perdra le match par défaut.



Les juges voteront selon leur appréciation de l'improvisation. L'arbitre sera appelé à trancher s'il y a un vote partagé. Les juges n'auront aucun commentaire à faire sur la décision. Seul l'arbitre peut renverser un vote.



Les juges de lignes tiendront compte des critères suivants :

- a. Qualité du jeu ;
- b. Effets théâtraux (mimiques, présence, respect des autres) ;
- c. Qualité du langage ;
- d. Respect du thème et des consignes ; et
- e. Réaction du public.



Griefs :

- a. Les griefs se font à haute voix par le capitaine durant la partie ;
- b. L'approche doit être humoristique et sans agressivité ;
- c. L'arbitre a le dernier mot ;
- d. L'arbitre en chef peut annuler une décision ;
- e. Le non-respect de ces règles entraînera une pénalité.



Le non-respect de la philosophie des Jeux entraînera la disqualification de l'équipe fautive. L'équipe adverse se verra alors accorder un point.



Il s'agit d'un tournoi à la ronde pour chacune des divisions (« pool ») pour la première partie du tournoi. Par la suite, les meilleures équipes passeront aux finales.



Un match dure 20 minutes sans interruption.



Pointage :

Victoire : 3

Défaite : 0

Victoire en
Supplémentaire : 2

Défaite en
supplémentaire : 1

Victoire par
Disqualification : 1



Aucun match nul.



Le nombre de parties gagnées déterminera les positions du classement préliminaire. En cas d'égalité, ce sera les points « pour » et les points « contre » qui déterminera le gagnant.



En ronde de finales, il ne peut y avoir d'égalité. En cas d'égalité, les équipes concernées devront jouer un match éliminatoire.



Finalistes pour le quart de finale : 2 à 4 premiers de chaque division dépendamment du nombre de CC / ESC participants.



Finalistes pour la demi-finale : Les champions du quart de finale.

8.7 Règles de discipline sportive - Pentathlon

Le pentathlon est constitué de 5 épreuves : *Natation, épreuves Inutchuck , la course de raquettes, le tir et l'orientering.*

Les compétitions se dérouleront à l'extérieur et intérieur. Il est de la responsabilité des CC/ESC de s'assurer que leurs cadets soient habillés selon les différentes épreuves pour cette activité. Par ailleurs, chaque participant doit apporter le matériel suivant afin de participer à la compétition :

Matériel que <u>chaque participant</u> doit fournir
⇨ Boussole ;
⇨ Vêtements de rechange ;
⇨ Bas de laine de rechange ;
⇨ Tuque, mitaines, cache-cou (prévoir des paires supplémentaires);
⇨ Gourde d'eau ;
⇨ Maillot de bain et casque ;
⇨ Cadenas pour la piscine ;
⇨ Lunette de natation (recommandé) ;
⇨ Petit sac à dos ;
⇨ Crème solaire.
⇨ Raquettes civiles personnelle

Catégories : Il y a 4 catégories dans laquelle chaque corps de cadets ou escadron peut participer. Il est à noter qu'un corps de cadets ou escadron ne peut envoyer quatre participants :

Catégories du pentathlon				
Type	Junior masculin	Sénior masculin	Junior féminin	Sénior féminin
Tranche d'âge	12 à 14 ans	15 à 18 ans	12 à 14 ans	15 à 18 ans

Pointage : Pour déterminer le vainqueur du pentathlon, tous les points obtenus de chaque discipline seront additionnés et celui qui aura le plus de points dans chaque catégorie sera déclaré vainqueur. Pour chaque discipline, les points seront distribués ainsi :

Pointage du pentathlon				
1 ^{ere} position	2 ^e position	3 ^e position	4 ^e position	5 ^e position
20 points	18 points	16 points	14 points	12 points
6 ^e position	7 ^e position	8 ^e position	9 ^e position	10 ^e position
10 points	8 points	6 points	4 points	2 points

Épreuve 1 : Épreuves Inutchuk



Consiste à effectuer plusieurs épreuves de flexibilité et d'endurance. Ces épreuves sont quantifiables par une mesure (distance). Le classement se fera par la compilation des différentes épreuves.

- La planche
- Saut en longueur sans élan
- Rotation du tronc
 - o Position : debout et en faisant une torsion du tronc
Doit porter un morceau de bois le plus loin possible
Mesure : distance en CM
- Bench reach (<https://www.youtube.com/watch?v=mTIMjXFVv60>)

Épreuve pour départager les égalités

- **Leg westler** (<https://www.youtube.com/watch?v=ox18N6J0Ymw>)
 - o Position : Couché au sol, faire un décompte de 3 avec la jambe et par la suite, faire renverser son adversaire.
Mesure : gagnant qui reste couché au sol.

Épreuve 2 : L'orientering



Description générale de l'orientering : Sport de navigation consistant à retrouver des points précis à l'aide d'une carte. C'est en quelque sorte une course de ruse. La compétition s'effectuera à la course à pied dans l'école.



Voici un résumé des informations concernant la course d'orientering :

- C'est une course **ordonnée** ;
- Le **gagnant** est celui qui effectue le parcours le plus rapidement ;
- **Durée** : 60 minutes ;
- **Catégorie** : individuel ;
- **Type de carte utilisée** : photo aérienne et plan de l'école ;
- **Départ** : à intervalle d'une minute ; et
- **Pénalité** : aucune pénalité pour le temps.



Compilation : Les cadets doivent obligatoirement poinçonner le contrôle dans la case appropriée (contrôle 1 = case 1, contrôle 15 = case 15, etc.) pour obtenir les points reliés à ce contrôle ;



Les personnes qui ne complètent pas la course seront placées au bas du tableau et leur classement sera déterminé par le dernier contrôle correctement poinçonné. Aucun point ne sera attribué pour le classement ;



Si un cadet poinçonne un contrôle dans la mauvaise case, et qu'il ne corrige pas son erreur en poinçonnant dans une case de réserve, il sera considéré comme n'ayant pas terminé la course et son classement sera déterminé par le dernier contrôle correctement poinçonné. Aucun point ne lui sera attribué pour le classement.

Épreuve 3 : La course de raquettes



Cette épreuve consiste à parcourir un parcours en raquettes en moins de temps possible. Les distances sont différentes selon la catégorie :

- Catégorie junior : 1 tour
- Catégorie senior : 2 tours

Épreuve 4 : Le tir laser



Cette épreuve consiste à faire tomber 20 cibles BT-100 (arme laser). Ils auront 10 minutes pour faire les 20 cibles (10 tirs debout et 10 tirs couchés). Pour chacune des cibles manquées, une pénalité de 15 secondes sera ajoutée à leur temps. Cette épreuve est une évaluation en temps et en précision.

Épreuve 5 : Natation



La première épreuve consiste à effectuer des longueurs le plus rapidement possible. Les distances sont différentes selon la catégorie :

- Catégorie junior : 8 longueurs (200m)
- Catégorie senior : 10 longueurs (300m)

Le classement se fera selon le temps.

Le participant peut utiliser le style de nage de son choix.

Aucune aide (flotteur/planche) ne sera tolérée.

Le départ s'effectuera dans l'eau.

Le port de lunette de natation est recommandé.



La deuxième épreuve consiste à ramasser des items définis dans le fond de l'eau. L'arbitre demandera un item et le participant devra aller le trouver et le ramené à l'arbitre.

Si ce n'est pas le bon élément, l'item sera retourné à l'eau et le participant devra trouver le bon.

Le tout sera chronométré.

8.8 Règles de discipline sportive - Secourisme



Description générale :

- 1) Chaque équipe participera à 2 ou 3 scénarios selon le nombre d'équipes participantes. Les meilleures équipes s'affronteront dans une finale afin de déterminer l'équipe gagnante ;
- 2) Les détails de chaque mise en scènes seront présentés aux équipes dans les minutes précédant l'intervention ;
- 3) Chaque scénario a une durée maximale de 10 minutes. Des points seront alloués sur la façon d'intervenir pour chacun des secouristes mais aussi sur la qualité de l'intervention en équipe. Des pénalités seront appliquées si les techniques utilisées aggravent l'état de la victime.
- 4) Des juges seront sur place pour évaluer chaque secouriste individuellement. Il est permis de s'adresser aux juges seulement pour savoir si un mannequin en plastique (Actor) est une victime consciente qui respire.
- 5) Durant un scénario, lorsqu'un secouriste est envoyé pour appeler les secours médicaux, il ne lui est plus possible d'intervenir pendant 2 minutes.



IMPORTANT : Les participants doivent décrire à voix hautes le détail de leurs interventions afin que l'évaluateur puisse l'entendre. Attention à la cacophonie. Exemple : J'évalue le mécanisme causal.



Qui peut participer : Tous. Pas nécessaire d'avoir une qualification de secourisme d'urgence valide le jour de la compétition.



Comment se préparer : Toutes les interventions présentées aux secouristes lors de la compétition seront limitées au contenu du secourisme d'urgence, soit la prise en charge des situations d'urgence (conscient et inconscient), les urgences respiratoires et cardio-vasculaires (RCR, étouffements), l'état de choc, les troubles médicaux (diabète, épilepsie, asthme, anaphylaxie), les hémorragies graves et amputations.



Matériel requis : Vous devrez amener et utiliser la trousse de 1^{ers} soins de votre unité. Il est donc de votre responsabilité de vous assurer que celle-ci est

complète et variée. Le cas échéant, contactez votre cellule de soutien pour obtenir le matériel nécessaire.



Une tenue civile confortable et adéquate est nécessaire. Éviter les vêtements qui pourraient vous empêcher d'être à l'aise dans l'application de certaines manœuvres.

8.9 Règles de discipline - Cadets en herbe



Chaque équipe est composée d'un nombre de 4 participants.



Le lecteur est le maître du plateau de jeu. Il peut expulser un spectateur dérangeant, et ce en tout temps. Si une personne souffle une réponse à un joueur, cette personne sera automatiquement expulsée du lieu de compétition. Aucun avis ne sera donné.



Les joueurs doivent demeurer silencieux lors de la lecture des parties. Le lecteur pourra donner des pénalités de 10 points aux joueurs qui ne respectent pas ce règlement, et ce selon son bon jugement.



Pour obtenir des points à la suite d'une bonne réponse, le joueur ayant appuyé sur son bouton doit attendre d'être nommé avant de répondre. Si le joueur répond avant que le lecteur ne l'aie nommé, une réplique sera automatiquement accordée à l'équipe adverse (si applicable).



Dans le cas où un joueur presse le bouton et qu'un autre membre de son équipe réponde, la réponse ne sera pas acceptée et la question passera à l'équipe adverse.




Si un joueur interrompt le lecteur pendant la lecture de la question, celui-ci exigera une réponse immédiate. Si aucune réponse n'est fournie ou si la réponse donnée est refusée, l'équipe est pénalisée de 10 points et le lecteur terminera la question pour l'autre équipe. Si un autre joueur donne la réponse ou si le joueur répond avant que le lecteur ne l'aie nommé et qu'il y a une bonne réponse, aucun point ne sera accordé ou pénalisé à l'équipe mais il y aura droit de réplique et le lecteur terminera la question pour l'autre équipe. La même règle s'applique pour l'équipe qui a droit de réplique. Ce règlement est applicable durant tout le match.





Si un joueur donne deux réponses différentes (s'il se reprend), seule sa première réponse sera considérée. Si le joueur donne une mauvaise réponse d'abord et la bonne réponse ensuite, une réplique sera accordée automatiquement à l'équipe adverse (si applicable).





La communication verbale et gestuelle est interdite entre les joueurs d'une même équipe, sauf pour certaines séries de questions où la consultation est accordée. Ces sections seront clairement identifiées par le lecteur. S'il y a trop de communication entre les joueurs d'une même équipe, le lecteur pourra donner une pénalité de 10 points selon son jugement.


 Lorsqu'une réponse est composée du nom d'une personne, seul le nom de famille est requis, à moins d'une indication claire ou d'une demande de clarification de la part du lecteur. Si un joueur se risque à donner un prénom et que celui-ci est erroné, la réponse sera refusée et une réplique sera donnée à l'équipe adverse (si applicable).

 Si une réponse est donnée par un spectateur, la question sera annulée et ne sera pas remplacée. De plus, le spectateur sera expulsé de la compétition.

 Les participants ne peuvent exiger que le lecteur répète une question ou donne des explications. Ils ne peuvent s'adresser au lecteur que pour lui répondre..

 À la fin de la lecture d'une question par le lecteur, les joueurs auront 10 secondes pour y répondre, à moins d'avis contraire. Après ce temps, le lecteur enchaînera avec la prochaine question.

 Selon l'horaire établi, les équipes doivent s'affronter et répondre à différentes questions de connaissances générales qui touchent plusieurs catégories (Programme des cadets (tronc commun) et d'actualités). Des épreuves physiques et d'adresse sous le thème "1 minute pour gagner" sont également incluses dans les questions générales.

 Le jeu sera divisé en questions de groupe et individuelle. Voici les types de questions dans les questionnaires :

- Collectives : Ces questions mettent l'emphase sur la rapidité. La première personne à presser sur le bouton a le droit de répondre. Si la réponse est fausse ou si le cadet ne peut répondre, le droit de répondre passe à un cadet de l'autre équipe qui doit signaler ses intentions en pressant à son tour sur le bouton.

- Sans ou avec consultation : Les questions sans consultation ne permettent pas aux joueurs de communiquer entre eux. Les questions avec consultation permettent aux joueurs d'une même équipe de se consulter et de répondre grâce à l'avis et la participation de tous les joueurs de l'équipe.

- Vis-à-vis : Un vis-à-vis est composé de quatre questions. Comme le dit le titre de la série, chaque question s'adresse aux joueurs étant vis-à-vis. Ces questions sont collectives et sans consultation. La vitesse est primordiale dans cette série, car le premier des deux joueurs à tenter une réponse peut avoir 20 points s'il répond correctement. Si le joueur qui lui fait face répond correctement à la réplique, cette dernière ne lui donnera que 10 points.

- Individuelles : Ces questions sont adressées au joueur désigné à tour de rôle par l'animateur. La réplique va au vis-à-vis de l'autre équipe.

· Relais : Chaque joueur doit répondre à une question, une bonne réponse donnant à un coéquipier le privilège de répondre à la question suivante. Une mauvaise réponse met fin au relais. Donc, à la suite d'un relais, l'équipe a accumulé entre 0 et 40 points. Pas de consultation. Pas de réplique.

· Intrus : Une liste de cinq mots ou images contenant un intrus est présentée à chacune des équipes respectivement. Les joueurs ont le droit de se consulter pour trouver l'intrus. Pas de réplique.



Le match se termine avec la fin des questions.



Les points iront comme suit 5 pts au 1^{er}, 3 pts au 2^e

8.10 Trophée de l'efficacité générale

Le trophée de l'efficacité générale est remis à l'unité qui a accumulé le plus grand nombre de point sur différents aspects.

Voici la répartition du pointage pour le trophée de l'efficacité générale :

Comportement / Civisme



Avertissement d'un membre du comité lors du coucher : **-2 pts**



Ne pas avoir respecté les consignes de sécurité : **-4 pts**



Ne pas s'être présenté/retard au moment et endroit requis : **-2 pts**



Manque de respect envers un arbitre : **-4 pts**



Occasionner un bris : **-5 pts**



Non-respect de la tenue : **-2 pts**

*** Le comité organisateur se réserve le droit d'analyser toute situation problématique et d'intervenir en ce sens pouvant résulter en une perte de points supplémentaires.**










Rendement sportif (Selon positions finales/discipline)



Position 1 : **20 pts**



Position 2 : **16 pts**

-  Position 3 : **12 pts**
-  Position 4 : **10 pts**
-  Position 5 : **8 pts**
-  Position 6 : **6 pts**
-  Position 7 : **5 pts**
-  Position 8 : **4 pts**
-  Position 9 : **3 pts**
-  Position 10: **2 pts**
-  Position 11 et plus: **1 pt**

8.11 En cas d'égalité au classement

Advenant une égalité au classement suite au pointage par les médailles remportées, voici les aspects qui seront considérés :

⇒ le nombre de médailles d'or, argent et bronze.

Advenant une égalité sur ce point ;

⇒ les pénalités suite à des manquements sur les points en lien avec le volet comportemental/civisme seront également considérées.

8.12 Trophée de l'Esprit sportif

Un trophée sera offert à l'unité qui s'est distinguée par son grand esprit d'équipe.

Voici les critères d'évaluation pour le trophée d'esprit sportif :

- ⊕ Encouragement des cadets participants pendant les matchs;
- ⊕ Entraînement des membres de l'équipe pendant et après les matchs

- dynamisme,
- attitude positive
- ⊕ Respect des règlements;
- ⊕ Saine compétition entre les équipes
 - se félicitent après le match,
 - reste respectueux envers ses adversaires en tout temps.

Voici le fonctionnement et la répartition du pointage pour le trophée de l'Esprit sportif :

Le trophée de l'esprit sportif est remis à l'unité qui a accumulé la moyenne la plus élevée pour les critères mentionnés ci-haut. C'est donc la moyenne de points accumulés par rapport au nombre de parties jouées qui détermine la note finale.

Les points seront accordés par chaque arbitre pour chaque match. Voici ce qu'il doit déterminer. Est-ce que l'unité obtient :

POINTAGES	CRITÈRES
5 points	Comportement exemplaire, encouragement visible entre participants
3 points	Comportement adéquat mais peu visible entre participants
0 point	Comportement inadéquat des participants

De plus, toutes les pénalités reçues (et également considérées pour le trophée de l'Efficacité générale) seront déduites du total de points et prises en considération.

* Pour tout comportement antisportif, le comité organisateur se réserve le droit d'enlever des points sur le total des points cumulés à l'unité correspondante.

NOTE : Une unité ne peut remporter le trophée de l'efficacité générale et le trophée de l'esprit sportif.

8.13 Commandement des parades

Le cadet-commandant ou le représentant de l'unité ayant remporté le trophée de l'esprit sportif présidera la parade d'ouverture des prochains Jeux et le cadet-commandant ou le représentant de l'unité ayant remporté le trophée de l'efficacité générale présidera la fermeture de la parade l'année suivante.

8.14 Validation des grilles de compilation

Le commandant ou un représentant de chaque unité sera appelé à valider les grilles de compilation finales des résultats des compétitions avant la parade.

9. RÉUNIONS – PERSONNEL DES ACTIVITÉS SPORTIVES

Les arbitres, capitaines d'équipe et juges de ligne de chacune des disciplines devront se présenter dans le salon du personnel afin de recevoir leurs consignes.

- ⇒ Pour les arbitres : heure de rencontre - 9 h 00
- ⇒ Pour les capitaines d'équipe : heure de rencontre – 9 h 45

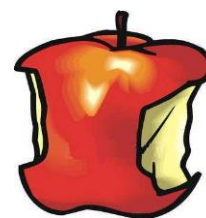
10. REPAS & COLLATION

10.1 Cantine

Une cantine payante sera à la disposition des cadets selon l'horaire suivante :

JOUR	HEURE	LIEU
Samedi	10h00 à 22 h	Radio étudiante (Rez-de-chaussée, près des casiers)
Dimanche	8h00 à 12h00	

Les profits de cette cantine sont utilisés par le comité organisateur afin de payer par exemple : La location des films, l'achat des médailles, les sauveteurs, etc.



10.2 Collation

Samedi matin à partir de 9h30, une collation sera disponible gratuitement à la cantine .

Un coupon sera remis à l'officier escorte de l'unité. Les cadets doivent remettre ce coupon à la cantine pour obtenir leur collation gratuite.

10.3 Règles et procédure des repas

Tous les repas seront pris à la cafétéria de l'école.

Nous vous demanderons de jeter les restes et les couverts dans les poubelles et de nettoyer votre cabaret. Une station de nettoyage sera aménagée à cet effet.

La propreté des lieux est la responsabilité de **tous**.

11. ACTIVITÉS DIVERSES

Il y a quatre activités offertes en soirée soit : **la danse, la baignade, la projection de films et plateau d'activités**. Tous les cadets doivent participer aux activités proposées à l'exception d'une raison médicale. L'officier responsable de la sécurité des Jeux, le capitaine Étienne F. Bélanger doit être informé.

11.1 Baignade

L'accès à la piscine est sans frais. Il est important de prévoir un cadenas pour sécuriser leurs effets personnels au vestiaire. Le casque de bain n'est pas obligatoire pour les baigneurs. La piscine est accessible entre 19h30 et 21h00.

11.2 Films

Dans l'auditorium, il y aura la projection de différents films. Les cadets peuvent s'y présenter à de 19h00. Il sera important qu'ils soient silencieux afin d'éviter de déranger les cadets qui écoutent le film.

11.3 Danse

Une danse aura lieu dans le grand gymnase à compter de 20 h 30.

11.4 Plateau d'activités

Dans la petite palestres, entre 20h30 et 21h30, des équipements sportifs vont être à la disposition des cadets pour des activités libres sous surveillance d'un membre du personnel.