

# Jeux des Cadets

Montréal Est



Règlements officiels complets

2020

# Table des matières

Kinball .....	4
Volleyball .....	6
Soccer .....	10
Ultimate frisbee .....	14
Badminton .....	17
Cadet en herbe .....	19
Echec .....	22
Jeux de société .....	25
Ping Pong .....	29

# KINBALL

## Généralités :

1. La rencontre se déroule entre trois équipes sur un terrain.
2. Une équipe sera composée de 4 à 6 joueurs.
3. Une équipe sur le terrain doit compter 4 joueurs.
4. Chaque équipe devra identifier son capitaine sur la feuille d'inscription qui devra être remise au début de la première partie et qui sera la liste officielle pour le reste du tournoi.
5. Aucune personne n'étant pas inscrite sur la liste des joueurs ne peut intervenir auprès des équipes pour les conseiller sur le jeu.

## Terrain :

6. Le terrain à l'intérieur sera délimité par les murs ou des cônes prévus à cet effet.
7. Il sera à la discrétion du chef de plateau et du coordonnateur des sports, qui tiennent compte de la disponibilité des équipements et des installations, d'arriver au meilleur compromis possible.

## Déroulement :

8. Les matchs seront d'une durée de 20 minutes sans arrêt du chronomètre. L'organisation se réserve le droit de modifier la durée des parties selon la disponibilité des plateaux et le nombre d'équipes participantes.
9. Une équipe peut demander un temps mort de 30 secondes durant une partie pour discuter avec ses coéquipiers, le chronomètre sera arrêté le cas échéant.
10. Au début de la partie, le coup d'envoi sera tiré au sort. L'équipe qui gagne le tirage effectuera le coup d'envoi, celui-ci sera effectué du point central du terrain.
11. Une fois la mise au jeu effectuée, le jeu se poursuit tant qu'une faute n'est pas commise.
12. L'équipe en possession du ballon effectuera une appellation et procédera au lancer.
  - a. En tout temps, les lancers doivent être précédés du mot « Omnikin », suivis obligatoirement de la couleur de l'équipe qui doit attraper le ballon (exemple : Omnikin noir). En outre, il ne faut pas entendre de prolongement de couleur au moment du lancer. Pour être prise en considération, l'appellation complète doit être faite avant le lancer et après qu'il y ait eu un contact au ballon. L'appellation doit être reprise si elle est faite avant qu'il y ait eu un contact;
  - b. Lors d'une mise ou remise au jeu, l'appellation complète doit être faite après les deux coups de sifflet de l'arbitre pour être prise en considération. L'appellation doit être reprise si elle est faite avant les deux coups de sifflet;
  - c. La prononciation de l'appellation doit être juste. Il faut entendre clairement chaque mot séparément.
13. La réception du lancer doit se faire avec n'importe quelle partie du corps, sans que le ballon touche le sol délimité par les limites de la surface de jeu, incluant les obstacles fixes se trouvant à l'intérieur ou à l'extérieur de la surface de jeu.
14. Si le ballon quitte la surface de jeu après qu'un joueur de l'équipe qui reçoit lui ait touché, c'est l'équipe qui reçoit qui commet la faute. Si le ballon quitte la surface de jeu suite au lancer, c'est l'équipe qui effectuait le lancer qui est fautive.

15. Les changements de joueurs sont permis lors d'une faute ou d'une blessure seulement.
16. Les lancers doivent suivre la procédure suivante :
  - a. Le même joueur ne peut pas effectuer le lancer deux fois consécutives;
  - b. Le ballon doit être frappé à deux mains et doit parcourir un minimum de 8 pieds (deux fois son diamètre) vers l'avant (trajectoire parallèle au sol) ou vers le haut;
  - a. Le joueur, qui effectue le lancer, doit dire OMNIKIN et la couleur avant de frapper le ballon;
  - b. Le joueur ne peut pas frapper le ballon vers le sol;
  - c. Les trois autres joueurs de l'équipe qui sont sur le jeu doivent avoir un contact avec le ballon pour que la quatrième personne puisse faire le lancer;
  - d. Dès que les trois contacts sont établis, le joueur a 5 secondes pour le frapper ; et
  - e. Notez que, dès qu'il y a un 3e contact (joueurs) avec le ballon, les joueurs ne peuvent pas marcher avec le ballon.
17. S'il y a un contact accidentel entre deux joueurs et que cela nuit à l'équipe qui reçoit. L'équipe qui venait de servir doit reprendre son lancer.
18. Il y a changement de possession :
  - a. Lorsqu'un lancer est effectué, si celui-ci est reçu avec succès, l'équipe appelée fait le prochain lancer et le jeu continu; et
  - b. Lorsqu'un lancer est effectué, si celui-ci n'est pas attrapé par l'équipe appelée. Un point est accordé aux deux autres équipes et l'équipe appelée procède à une remise en jeu.
19. Un arrêt de jeu sera appelé dans les situations suivantes :
  - a. S'il y a un blessé;
  - b. Si un temps d'arrêt est appelé; et
  - c. À la fin de chaque période.
20. Remise en jeu :
  - a. Le lancer est repris là où le ballon est tombé;
  - b. Si le ballon quitte la zone de jeu, il sera repris sur le côté du terrain où il est sorti par l'équipe appelée
21. Avertissements et punitions :
  - a. Le ballon ne peut pas être réceptionné ou retenu par le tissu ou l'encolure pendant le jeu;
  - b. Si un joueur manque de respect envers ses coéquipiers, ses adversaires ou les arbitres ou adopte une conduite antisportive, les conséquences suivantes s'appliqueront :
    - i. 1er avertissement : 1 point est accordé aux deux autres équipes;
    - ii. 2e avertissement : 5 points sont accordés aux deux autres équipes; et
    - iii. 3e avertissement : le joueur est expulsé de la partie.

### **Pointage :**

22. À chaque fois qu'une faute est commise, les deux autres équipes seront créditées d'un point.
23. Si un joueur bloque un joueur de l'équipe qui reçoit de façon intentionnelle, un point sera accordé aux deux équipes qui ne sont pas fautives.
24. L'équipe gagnante doit accumuler plus de points que les deux autres équipes.

25. Au classement, l'équipe gagnante accumulera 3 points, l'équipe en deuxième position 2 points et la troisième position 1 point. S'il y a égalité à la fin du temps réglementaire les points suivants seront accordés :
  - a. Si les trois équipes sont à égalité, chacune des équipes récoltera 2 points;
  - b. Si deux équipes sont à égalité en tête, celles-ci se verront accorder 2 points chacune et 1 point sera accordé à la troisième équipe; et
  - c. Si une équipe est gagnante et les deux autres sont à égalité, l'équipe gagnante aura 3 points et les deux autres équipes auront 1 point.
26. À la fin du tournoi à la ronde, les équipes en 1re, 2e et 3e positions s'affronteront en finale.
27. Pour classer les équipes en cas d'une égalité au classement :
  - a. L'équipe ayant remporté le plus de victoires seules;
  - b. L'équipe ayant cumulé le plus haut total de points au tableau de pointage lors des affrontements entre les équipes impliquées; et
  - c. L'équipe ayant comptabilisé le plus de points d'esprit sportif.
28. En cas d'égalité lors des finales, une période sans limite de temps ou la première équipe à atteindre cinq points sur le système de pointage sera déclarée gagnante. Si l'égalité persiste, il faut refaire une prolongation entre ces deux équipes ou la première des deux équipes à inscrire 5 points sur le système de pointage sera déclarée gagnante.

### **Officiels :**

29. Le nombre d'officiels peut varier en fonction de la disponibilité du personnel.
30. Les officiels ne devraient idéalement pas provenir d'une des unités en match. Le cas échéant, le chef de plateau devra donner son accord.
31. Un (1) arbitre par terrain est requis.
32. Un minimum d'un (1) juge de ligne par terrain sera requis.
33. Le chef de plateau s'assurera du bon déroulement de la partie. Il est la référence pour tout ce qui concerne les règlements et l'équipement obligatoire.

### **Équipement :**

34. Les dossards seront fournis aux joueurs pour chacune des parties.
35. Aucun équipement spécifique n'est requis pour les joueurs. Toutefois, s'ils le désirent, ceux-ci peuvent porter des genouillères.

### **Référence :**

<http://www.kin-ball.qc.ca/download/Livre-des-reglements-2016-QuebecV2.pdf>

# VOLLEYBALL

## Généralités :

1. Une équipe sera composée de 6 à 8 joueurs.
2. L'équipe sur le terrain doit compter 6 joueurs.
3. Chaque équipe devra identifier son capitaine sur la feuille d'inscription qui devra être remise au début de la première partie et qui sera la liste officielle pour le reste du tournoi.
4. Aucune personne n'étant pas inscrite sur la liste des joueurs ne peut intervenir auprès des équipes pour les conseiller sur le jeu.

## Terrain :

5. Le terrain sera séparé en deux parties égales et délimité par des cônes, poteaux et un filet prévu à cet effet.
6. Le filet devra être réglé à une hauteur de 2,35 m.
7. Il sera à la discrétion du chef de plateau et du coordonnateur des sports, qui tiennent compte de la disponibilité des équipements et des installations, d'arriver au meilleur compromis possible.

## Déroulement :

8. Avant le match, l'arbitre effectue un tirage au sort. Le gagnant du tirage au sort choisi soit :
  - a. Le droit de servir; ou
  - b. Le côté du terrain.
9. Lorsque l'équipe recevant gagne le droit au service, ses joueurs effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.
10. Tous les joueurs inscrits sur la feuille d'inscription devront obligatoirement être dans la rotation pour la durée de la partie à moins qu'un joueur soit déclaré blessé et incapable de jouer par un des responsables. L'ordre de rotation doit rester la même pour toute la partie. La rotation sera contrôlée par les juges de lignes. Une faute de rotation (avant que le ballon soit en jeu) entraînera un gain de point et de service pour l'adversaire. L'ordre devra être rectifié.
11. Le ballon est en jeu à partir du moment de la frappe de service qui a été autorisée par l'arbitre.
12. Le ballon est « dedans » quand il touche le sol du terrain de jeu, incluant les lignes de délimitation.
13. Le ballon est « dehors » quand :
  - a. La partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation;
  - b. Il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu;
  - c. Il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côtés;
  - d. Il traverse le plan vertical du filet, totalement ou en partie à l'extérieur de l'espace de passage; et
  - e. Il franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet.

14. Chaque équipe peut effectuer un maximum de trois (3) contacts successifs, le « bloc » ne compte pas dans les trois contacts autorisés. Au-delà de ces trois (3) contacts, l'équipe commet la faute des « quatre touches ».
15. Un joueur touchant au ballon plus d'une fois consécutive commettra une faute « double touche » qui fera perdre la possession du ballon à son équipe et donnera par conséquent un point à l'adversaire. Les transports et doubles contacts ne sont pas autorisés.
16. Le bloc lors d'une attaque n'est pas perçu comme un contact. Donc le joueur peut reprendre le ballon.
17. Lorsque le ballon reste momentanément dans les mains ou entre les bras d'un joueur, le ballon est considéré comme transporté (faute « ballon tenu »). Le ballon doit être frappé, il ne doit pas être tenu ni lancé. Il peut rebondir dans n'importe quelle direction.
18. Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps.
19. Le ballon peut toucher plusieurs parties du corps à la seule condition que ces contacts aient lieu simultanément. Il y a exceptions:
  - a. Au contre (bloc), des contacts consécutifs peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action; et
  - b. À la première touche de l'équipe (réception du service), le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action. Exemple : réception sur les avant-bras et rebondissement sur la poitrine.
20. Un joueur qui prend appui dans l'aire sur un partenaire ou une structure/objet extérieur afin d'atteindre le ballon, commet la faute de « touche assistée ».
21. Le service :
  - a. Le service s'effectue à l'extérieur des lignes arrière du terrain, peu importe le côté;
  - b. Le service se fera avec la main, ouverte ou fermée;
  - c. Le service doit être effectué au cours des huit (8) secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre. Le service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé;
  - d. Aucune obstruction visuelle ne sera tolérée. Un joueur ou un groupe de joueur de l'équipe au service font un écran s'il(s) agite (nt) les bras, saute (nt) ou bouge (nt) latéralement lors de l'exécution du service ou en se tenant groupés pour cacher la trajectoire du ballon;
  - e. Les permutations (Switch) sont autorisées de l'équipe recevant le service s'ils sont effectués après la mise en jeu du ballon. Par contre, permutations peuvent seulement s'effectuer sur la même ligne offensive (donc entre les joueurs à l'avant et entre les joueurs à l'arrière);
  - f. Le silence est requis pendant le service, faute de quoi un point sera attribué à l'équipe qui sert;
  - g. Il est permis de recevoir le service en touche;
  - h. Un service est refusé et l'arbitre indiquera un changement de service lorsque:
    - i. On enfreint l'ordre de service;
    - ii. Le ballon heurte un joueur ou un objet avant de pénétrer dans le camp adverse, à l'exception du filet;
    - iii. Le ballon tombe « dehors »;
    - iv. Le ballon passe au-dessus d'un écran; et
    - v. Le serveur franchit la ligne de service avant que le ballon ait quitté les mains du serveur.

- i. Contrer le service adverse constitue une faute;
  - j. Aucun joueur ne peut effectuer une frappe d'attaque sur le service adverse alors que le ballon est dans la zone avant.
22. Lorsque le ballon en jeu (autre qu'un service) touche au filet, il est considéré comme bon.
23. Lorsque le ballon entre dans le filet (sauf au service), celui-ci peut être repris
24. Si un joueur touche au filet durant que le ballon est en jeu, cela sera considéré comme une faute.
25. Le fait de toucher le camp adverse avec les pieds ou les mains constitue, s'ils ne restent pas en contact avec la ligne centrale, une faute. Il est interdit de toucher le sol du camp adverse avec toute autre partie du corps.
26. Il y aura un (1) temps mort de 30 secondes par équipe, qu'elle soit ou non en possession du ballon. La demande pour ce temps mort sera adressée à l'arbitre par le capitaine de l'équipe avant le service. Un (1) temps mort de 30 secondes par manche par équipe sera autorisé lors de la grande finale.

### **Pointage :**

27. Chaque équipe qui remportera l'échange marquera un point (« Rally Point System »). Quand l'équipe recevant gagnera l'échange, elle marquera un point et obtiendra le droit de servir.
28. Une équipe marque un point :
- a. Lorsqu'elle réussit à envoyer le ballon toucher le sol du camp adverse ;
  - b. Lorsque l'équipe adverse commet une faute; et
  - c. Lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité.
29. Pour le tournoi à la ronde et la ronde éliminatoire, les matchs seront gagnés lorsqu'une équipe marquera 25 points avec une avance d'au moins deux points ou que les 20 minutes chronométrées allouées au match se soient écoulées.
30. En cas d'égalité 24-24, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint.
31. Manche gagnée = 2 points    Manche perdue = 0 point.
32. Une victoire par forfait peut être accordée à une équipe dont l'adversaire est arrivé en retard au match ou qui se présente avec un nombre insuffisant de joueurs à cause de blessures (5 joueurs minimum).

### **Officiels :**

33. Le nombre d'officiels peut varier en fonction de la disponibilité du personnel.
34. Les officiels ne devraient idéalement pas provenir d'une des unités en match. Le cas échéant, le chef de plateau devra donner son accord le cas échéant.
35. Les officiels requis pour chaque terrain de volleyball sont au minimum un (1) arbitre et deux (2) juges de lignes.
36. L'arbitre responsable aura le contrôle complet du jeu qui se déroule.
37. Le juge de ligne aura l'autorité sur la rotation des joueurs, de vérifier l'emplacement des joueurs de l'équipe recevant lors du service et du serveur de l'équipe ayant le service.
38. Le chef de plateau s'assurera du bon déroulement de la partie. Il est la référence pour tout ce qui concerne les règlements.



## **Équipement :**

- 39. Tout joueur devra porter un chandail ou un dossard identifiant chaque équipe.
- 40. Aucun équipement spécifique n'est requis pour les joueurs.
- 41. Le port de protège-genoux est recommandé.

## **Référence :**

VOLLEYBALL CANADA. Livre des règlements, 2017-2018. Ottawa.  
[https://www.volleyball.ca/uploads/Development/Referee/Rules/Rulebook\\_Files/J1836\\_French\\_Text\\_HR.pdf](https://www.volleyball.ca/uploads/Development/Referee/Rules/Rulebook_Files/J1836_French_Text_HR.pdf)

# **SOCCER**

## **Généralités :**

1. Une équipe sera composée de 6 à 8 joueurs.
2. Chaque ligne sera composée de 4 joueurs et 1 gardien.
3. Chaque équipe devra identifier son capitaine sur la feuille d'inscription qui devra être remise au début de la première partie et qui sera la liste officielle pour le reste du tournoi.
4. Aucune personne n'étant pas inscrite sur la liste des joueurs ne peut intervenir auprès des équipes pour les conseiller sur le jeu.

## **Terrain :**

5. Le terrain sera séparé en deux parties égales et délimité par des cônes et poteaux prévus à cet effet.
6. L'endroit d'où se fait le tir de punition devra être indiqué par l'arbitre aux deux équipes avant le début du match.
7. La dimension des buts, du terrain, des corners, de la zone de réparation et le médium de marquage des limites, sont à la discrétion du chef de plateau et du coordonnateur des sports, qui tiennent compte de la disponibilité des équipements et des installations pour arriver au meilleur compromis possible.

## **Déroulement :**

1. Pour les matchs du tournoi à la ronde et de la ronde éliminatoire, les matchs seront d'une durée de 2 périodes de 7,5 minutes sans arrêt du chronomètre, avec changement d'extrémité à chaque période. L'organisation se réserve le droit de modifier la durée des parties selon la disponibilité des plateaux et le nombre d'équipes participantes.
8. Une équipe ne peut pas demander de temps mort durant une partie pour discuter avec ses coéquipiers.
9. Au début de la partie, le choix des camps et le coup d'envoi sera tiré au sort, à pile ou face. Une mise en jeu doit toujours se faire vers l'avant (la zone offensive) et non de passe en zone défensive. Dans le cas d'une passe vers la zone défensive, la possession du ballon est donnée à l'équipe adverse. Tous les joueurs sont dans leur camp.
10. Aucun hors-jeu ne sera appelé lors des matchs.
11. Les changements de joueurs sont autorisés tout au long de la partie.
12. Le ou les nouveaux joueurs entrant sur le jeu doivent changer avec des joueurs qui étaient déjà sur le terrain afin de ne pas créer de surnombre.
13. Aucun contact physique ne sera toléré.
14. 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. Lorsque le ballon touche le plafond, le jeu est repris coup franc indirect à l'endroit où le ballon a été frappé la dernière fois.
  - a. Si un joueur envoie le ballon à son propre gardien, le ballon doit d'abord toucher les pieds du gardien et non les mains;

- b. Un but sera accordé, peu importe la position du joueur ou du gardien qui frappe le ballon (assis, couché, debout, etc.);
  - c. 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.
15. Il y a arrêt de jeu :
- a. Lorsqu'un but est marqué ;
  - b. Lors d'une obstruction à un non-porteur de ballon ;
  - c. Lors d'un toucher involontaire au ballon avec la main ;
  - d. Lors d'un croc-en-jambe ;
  - e. Lorsqu'un adversaire est frappé ;
  - f. Lorsqu'un adversaire est retenu ;
  - g. Lorsque le ballon sort de la surface de jeu ;
  - h. Lorsque le gardien marque dans le but adverse, ce qui est interdit ; et
  - i. À la fin de la période.
16. Le coup franc direct est un tir en direction du but avec possibilité de compter sans intermédiaire.
17. Sur un coup franc indirect, un but sera accordé si le ballon touche un joueur ou un gardien, peu importe son équipe d'appartenance.
18. Les coups francs se jouent, ballon arrêté, de l'endroit où a été commise la faute.
19. Les fautes sanctionnées par un coup franc direct sont énumérées en 15 d, e, et f.
20. Les fautes sanctionnées par un coup franc indirect sont énumérées en 15b, c, et g.
21. Le coup de pied de coin communément appelé « corner » s'effectue lorsque le ballon sort derrière la ligne de but et a été touché par un défenseur local ou le gardien. Le ballon est placé dans le quart de cercle du coin du terrain le plus rapproché de l'endroit où s'est faite la sortie du ballon. La reprise se fait comme suit : partie à l'intérieure : avec les mains, partie à l'extérieure : avec un coup de pied.
22. Si la sortie est causée par l'équipe offensive, seul le gardien pourra faire la remise au jeu, par un coup de pied au sol.
23. La remise en touche s'effectue lorsque le ballon sort sur les lignes de côté. Les talons doivent être au sol, les pieds collés et le lancer doit se faire 2 deux mains. S'il y a un manquement, la possession du ballon est donnée à l'équipe adverse.
24. Un coup de pied de réparation (lancer de punition) est donné du point de réparation, sans possibilité d'intervention, avant et pendant le tir. Il sanctionne une faute grave commise volontairement par un défenseur dans la surface de réparation.
25. Un avertissement (carton jaune) sera donné à tout joueur qui effectuera une faute mineure tel que :
- a. Obstruction physique ;
  - b. Retarder le jeu ; et
  - c. Insulte ou injure sur le jeu.
26. Une expulsion de partie (carton rouge) sera appelée :
- a. Lorsqu'un joueur frappe un adversaire ;
  - b. Lorsqu'il refuse d'obéir à l'arbitre ;
  - c. Croc-en-jambe ;
  - d. Violence physique ou verbale ; et
  - e. Faute intentionnelle.
27. Deux cartons jaunes pour un même joueur donnent un carton rouge, qu'il s'agisse de la même faute ou non. Le joueur ayant mérité un carton rouge sera retiré du jeu immédiatement et ne pourra participer aux matchs suivants.

28. Tout arbitre devra appeler les punitions méritées sans hésitation. Si un joueur est expulsé du terrain, son équipe doit continuer à jouer à 4 joueurs sur le terrain avec possibilité de changements avec les joueurs libres.
29. Si une faute est commise juste avant la fin d'une partie et que cette faute est réparable par un coup franc direct/indirect ou un tir de pénalité, un temps supplémentaire doit être accordé pour permettre la réparation de la faute.

### **Pointage :**

30. L'équipe gagnante doit accumuler plus de points que l'équipe adverse.
31. À la fin de chaque partie, l'équipe gagnante accumulera 2 points, l'équipe perdante cumulera 0 point et en cas de partie nulle, 1 point sera octroyé à chaque équipe
32. S'il existe une égalité au classement à la fin du tournoi à la ronde, les équipes seront départagées par le nombre de buts marqués au départ, ensuite par le nombre de buts accordés. Si l'égalité persiste, le résultat du match ayant opposé ces équipes déterminera les positions finales au classement.
33. Lors des finales, une période de prolongation de 5 minutes sera jouée au complet afin de briser l'égalité. Si l'égalité persiste, les tirs de barrage détermineront le gagnant.
34. Tirs de barrage.
  - a. Chaque capitaine d'équipe choisira cinq (5) joueurs qui à tour de rôle auront un (1) tir de barrage chacun à effectuer;
  - b. L'équipe qui marquera le plus de buts lors de ces tirs gagnera la partie;
  - c. Le gardien peut faire un tir de barrage lors d'une routine de tir de barrage;
  - d. Un joueur ou un gardien ne peut pas faire plus d'un tir de barrage au cours d'une même routine de tir de barrage;
  - e. Le gardien ne peut pas être changé lors d'une routine de tir de barrage;
  - f. Si après les 5 tirs réglementaires, le pointage est toujours égal, chaque équipe devra envoyer à tour de rôle les joueurs qui n'ont pas encore effectué un tir de barrage, et ce jusqu'à ce que l'égalité soit brisée;
  - g. Si tous les joueurs ont effectué un tir de barrage et que le pointage est encore égal, ils devront continuer à envoyer un joueur à la fois tout en respectant l'ordre établi lors de la première rotation jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

### **Officiels :**

35. Le nombre d'officiels peut varier en fonction de la disponibilité du personnel.
36. Les officiels ne devraient idéalement pas provenir d'une des unités en match. Le cas échéant, le chef de plateau devra donner son accord le cas échéant.
37. Un (1) arbitre par terrain est requis.
38. Un minimum d'un (1) juge de ligne par terrain sera requis.
39. Le chef de plateau s'assurera du bon déroulement de la partie. Il est la référence pour tout ce qui concerne les règlements.

### **Équipement :**

40. Tout joueur devra porter un chandail ou un dossard identifiant chaque équipe. Le gardien aura un chandail d'une autre couleur que celui des membres de son équipe.
41. Tous les joueurs devront obligatoirement porter des protège-tibias.

42. Il est recommandé au gardien de but de porter une culotte de soccer rembourré courte ou longue ainsi que des gants de gardien de but conçu pour le soccer.

**Référence :**

Soccer Québec

<http://www.federation->

[soccer.qc.ca/index.php?option=com\\_phocadownload&view=category&id=93:lois-du-soccer-a&Itemid=469&lang=fr](http://www.federation-soccer.qc.ca/index.php?option=com_phocadownload&view=category&id=93:lois-du-soccer-a&Itemid=469&lang=fr)

# ULTIMATE FRISBEE

## Généralités :

1. Une équipe sera composée de 6 à 8 joueurs.
2. L'équipe sur le terrain doit compter 5 joueurs.
3. Chaque équipe devra identifier son capitaine sur la feuille d'inscription qui devra être remise à l'arrivée et qui sera la liste officielle pour le reste du tournoi.
4. Aucune personne n'étant pas inscrite sur la liste des joueurs ne peut intervenir auprès des équipes pour les conseiller sur le jeu.

## Terrain :

5. Le terrain sera à l'intérieur et les zones de buts seront délimitées par des cônes prévus à cet effet.
6. La dimension de la zone des buts sera d'environ trois mètres de profondeur et sera à la discrétion du chef de plateau et du coordonnateur des sports, qui tiennent compte de la disponibilité des équipements et des installations pour arriver au meilleur compromis possible.

## Déroulement :

2. Les parties seront d'une durée de 2 périodes de 10 minutes sans arrêt du chronomètre, avec changement d'extrémité à chaque période. L'organisation se réserve le droit de modifier la durée des parties selon la disponibilité des plateaux et le nombre d'équipes participantes.
7. Une équipe ne peut pas demander de temps mort durant une partie pour discuter avec ses coéquipiers.
8. Au début de la partie, le choix des camps et le coup d'envoi seront tirés au sort, à pile ou face. L'équipe qui gagne le tirage au sort a le choix entre de lancer ou recevoir le lancer d'engagement initial, ou de choisir la zone de but qu'elle défendra initialement. L'autre équipe a le choix restant. Le contraire sera fait lors de la deuxième demie.
9. Le jeu commence par le lancer du disque vers l'équipe adverse. Tous les joueurs sont dans leur propre zone jusqu'à ce que le frisbee ait été lancé. Les joueurs de l'équipe qui effectue le lancer ne peuvent toucher le disque en vol avant qu'il n'ait été touché par un joueur de l'équipe adverse. Après un point, les équipes échangent le sens de leur attaque et l'équipe qui a marqué lance le disque à l'autre équipe.
10. Les changements de joueurs sont autorisés lorsqu'il y a un point de marqué ou lors d'un arrêt de jeu pour blessure.
11. Le ou les nouveaux joueurs entrant sur le jeu doivent changer avec des joueurs qui étaient déjà sur le terrain afin de ne pas créer de surnombre.
12. Aucun contact physique ne sera toléré. Tout joueur ayant possession du disque a droit à une immunité d'un mètre. Les contacts ou les accrochages intentionnels ne sont pas autorisés.
13. Le but du jeu est de traverser le terrain en faisant des passes dans toutes les directions à ses coéquipiers sans toutefois se faire intercepter ou contrer. Le joueur en possession du disque ne doit pas marcher, mais il peut établir un pied de pivot. Le joueur en possession du disque a 10 secondes pour effectuer sa passe, le joueur ayant possession du disque peut être contré par un défenseur seulement, si le délai

- de 10 secondes n'est pas respecté, le disque est remis à l'équipe adverse, qui reprend le jeu au même endroit.
14. Un point sera accordé, peu importe la position du joueur qui attrape le disque (assis, coucher, debout, etc.) dans la zone adverse.
  15. Le disque ne doit pas toucher au sol. Tout le corps de joueur doit être dans la zone de but pour que le point soit valide.
  16. Il n'y a pas de nombre requis de passes à effectuer avant de pouvoir marquer un point.
  17. Il y a changement de possession :
    - a. Lorsqu'un point marqué ;
    - b. Lorsqu'une passe n'est pas complétée (le disque est hors limite, échappée, bloqué ou intercepté) ;
    - c. Lorsqu'une faute pour contact physique est appelée ;
    - d. Lorsque le frisbee sort de la surface de jeu ;
    - e. Lorsque le disque touche le sol ou tout objet ne faisant pas partie du terrain de jeu.
  18. Un arrêt de jeu sera appelé dans les situations suivantes :
    - a. S'il y a un blessé ;
    - b. Lorsqu'un point est marqué ;
    - c. Lors d'une obstruction au porteur du disque ;
    - d. Lorsque le disque est rabattu ;
    - e. Lorsque le disque sort de la surface de jeu ;
    - f. À la fin de chaque période.
  19. Le disque est remis en jeu là où il est tombé.
  20. Sur un lancer d'envoi, l'équipe qui reçoit part de l'endroit où le disque est tombé. Si ceux-ci l'échappent, le disque va à l'équipe adverse.
  21. Lorsque le disque est rabattu, l'équipe qui n'avait pas la possession recommence là où le disque a été rabattu.
  22. Si le disque est échappé, l'équipe adverse en prend possession.
  23. Si le disque quitte la zone de jeu, il sera repris sur le côté du terrain où il est sorti par l'équipe adverse. La remise en jeu s'effectue au moyen d'une passe à un équipier.
  24. Après un point, les équipes échangent le sens de leur attaque et l'équipe qui a marqué lance le disque à l'autre équipe.
  25. Avertissement et punitions :
    - a. Une faute sera appelée s'il y a contact physique entre deux joueurs;
    - b. Les blocages et les interférences sont interdits, une faute sera appelée s'ils se produisent;
    - c. Lorsqu'une faute affecte la possession du disque, le jeu reprend comme si la possession du disque avait été maintenue (faute commise par l'équipe en défense) ou un changement de possession est appelé (faute commise par l'équipe à l'attaque);
    - d. Si un joueur commet un manque d'esprit sportif, il pourrait être envoyé au banc pour deux minutes ce qui veut dire que son équipe jouera à cours d'un joueur.

### **Pointage :**

26. L'équipe gagnante doit accumuler plus de points que l'équipe adverse.
27. À la fin de chaque partie, l'équipe gagnante accumulera 2 points, l'équipe perdante cumulera 0 point et en cas de partie nulle, 1 point sera octroyé au classement.

28. Lors des finales, une période de prolongation de 5 minutes sera jouée jusqu'à ce qu'un point soit marqué par l'une des équipes. Si l'égalité persiste il y aura une autre prolongation de 5 minutes et ainsi de suite.
29. S'il existe une égalité au classement à la fin du tournoi à la ronde, les équipes seront départagées par le nombre de buts marqués au départ, ensuite par le nombre de buts accordés. Si l'égalité persiste, le résultat du match ayant opposé ces équipes déterminera les positions finales au classement.

### **Officiels :**

30. Le nombre d'officiels peut varier en fonction de la disponibilité du personnel.
31. Les officiels ne devraient idéalement pas provenir d'une des unités en match. Le cas échéant, le chef de plateau devra donner son accord le cas échéant.
32. Un (1) arbitre par terrain est requis.
33. Un minimum de deux (2) juges de ligne par terrain sera requis.
34. Le chef de plateau s'assurera du bon déroulement de la partie. Il est la référence pour tout ce qui concerne les règlements et l'équipement de protection obligatoire.

### **Équipement :**

35. Tout joueur devra porter un chandail ou un dossard identifiant chaque équipe.
36. Aucun équipement spécifique n'est requis pour les joueurs.
37. Le port de genouillères et des protèges coudes est recommandé.

### **Référence :**

ULTIMATE QUÉBEC. Les règles officielles du Ultimate. 2015.  
<http://fichiers.ultimatequebec.ca/ultimate-11th-edition-french.pdf>



# BADMINTON

## Généralités :

1. Une équipe sera composée de 2 joueurs.
2. Aucune personne n'étant pas inscrite sur la liste des joueurs ne peut intervenir auprès des équipes pour les conseiller sur le jeu.

## Terrain :

3. Le terrain sera séparé en deux parties égales et délimité par des cônes, poteaux et un filet prévu à cet effet.
4. Il sera à la discrétion du chef de plateau et du coordonnateur des sports, qui tiennent compte de la disponibilité des équipements et des installations, d'arriver au meilleur compromis possible.

## Déroulement :

5. Avant le match, l'arbitre effectue un tirage au sort pour décider du premier service et des côtés du terrain pour le match. Le gagnant du tirage au sort choisi soit :
  - a. Le droit de servir ; ou
  - b. Le côté du terrain.
6. L'équipe qui remporte un échange fait le service suivant. Les joueurs doivent changer de demi-terrain (gauche/droite). Lors d'un nombre impair de point, l'équipe sert dans la demi gauche et pair, ils servent à droite.
7. Le volant est « dedans » quand :
  - a. Il touche le sol du terrain de jeu, incluant les lignes de délimitation; et/ou
  - b. Il touche le filet avant d'aller dans la partie de terrain adverse.
8. Le volant est « dehors » quand :
  - a. La partie du volant qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation ; et/ou
  - b. Il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu ;

## Pointage :

9. Une équipe marque un point :
  - a. Lorsqu'elle réussit à envoyer le volant toucher le sol du camp adverse ;
  - b. Lorsqu'elle l'équipe adverse commet une faute ;
  - c. Lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité;
  - d. Lorsque le volant touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côtés ;
  - e. Lorsque le volant traverse le plan vertical du filet, totalement ou en partie à l'extérieur de l'espace de passage ; et
  - f. Lorsque le volant franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet.
10. Pour le tournoi à la ronde, les matchs seront gagnés lorsqu'une équipe marquera 21 points avec une avance d'au moins deux points ou que les 20 minutes chronométrées allouées au match se soient écoulées. En cas d'égalité 21-21, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint.

11. Après chaque partie, il sera comptabilisé au classement : Gagnant = 2 points, Défaite = 0 point.
12. En cas d'égalité à la fin du tournoi à la ronde, l'équipe qui a remporté le match entre les deux équipes présentant l'égalité accédera à la demi-finale.
13. Pour les rondes éliminatoires, des parties de 7 points avec 2 points d'écart sont nécessaires pour gagner une partie/Compétition 2 de 3 (la première équipe à gagner deux parties remporte).
14. Une victoire par forfait peut être accordée à une équipe dont l'adversaire est arrivé en retard au match ou qui se présente avec un nombre insuffisant de joueurs à cause de blessures.

### **Officiels :**

15. Le nombre d'officiels peut varier en fonction de la disponibilité du personnel.
16. Les officiels ne devraient idéalement pas provenir d'une des unités en match. Le cas échéant, le chef de plateau devra donner son accord.
17. Les officiels requis pour chaque terrain de badminton sont au minimum un (1) arbitre et un (1) juge de ligne.
18. L'arbitre responsable aura le contrôle complet du jeu qui se déroule.
19. Le juge de ligne aura l'autorité sur la rotation des joueurs, de vérifier l'emplacement des joueurs de l'équipe recevant lors du service et du serveur de l'équipe ayant le service.
20. Le chef de plateau s'assurera du bon déroulement de la partie. Il est la référence pour tout ce qui concerne les règlements.

### **Équipement :**

21. Tout joueur devra porter un chandail ou un dossard identifiant chaque équipe.
22. Raquettes et volants
23. Le port de lunettes de sécurité est fortement conseillé afin d'éviter les blessures oculaires.

### **Référence :**

BADMINTON QUÉBEC. Arbitrage au badminton — Règles et recommandations. 2016.  
[https://www.badmintonquebec.com/documents/program/reglement\\_section\\_a.pdf](https://www.badmintonquebec.com/documents/program/reglement_section_a.pdf)

# CADETS EN HERBE

## Généralités :

1. Chaque équipe est composée d'un nombre de 4 participants.
2. 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.
3. 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

## Terrain :

4. 2 tables, face à face avec des «boser».
5. Il sera à la discrétion du chef de plateau et du coordonnateur des sports, qui tiennent compte de la disponibilité des équipements et des installations, d'arriver au meilleur compromis possible.

## Déroulement :

6. 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).
7. 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.
8. 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.
9. À l'intérieur de la période de 25 minutes, il n'y a aucun arrêt du temps (chrono), bien qu'il y ait arrêt du jeu
10. 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).
11. 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.

12. 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).
13. 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.
14. 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.
15. 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.
16. 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).
17. Le match se termine avec la fin des questions.

## Pointage

18. 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.

19. Les points iront comme suit 5 pts au 1er, 3 pts au 2<sup>e</sup>.

### **Officiels :**

20. Le nombre d'officiels peut varier en fonction de la disponibilité du personnel.
21. Les officiels ne devraient idéalement pas provenir d'une des unités en match. Le cas échéant, le chef de plateau devra donner son accord le cas échéant.
22. Les officiels requis pour la discipline de l'improvisation sont un (1) arbitre et au minimum quatre (4) juges.

### **Équipement :**

23. «Boser pour répondre ».

# ÉCHEC

## Généralités :

3. Tournoi à la ronde
4. Une seule division
5. Aucune personne n'étant pas inscrite sur la liste des joueurs ne peut intervenir auprès des équipes pour les conseiller sur le jeu.

## Terrain :

6. Des tables, chaises et jeux d'échec seront mis à la disposition des compétiteurs, et ce, dans un environnement calme.
7. Il sera à la discrétion du chef de plateau et du coordonnateur des sports, qui tiennent compte de la disponibilité des équipements et des installations, d'arriver au meilleur compromis possible.

## Déroulement :

8. Chaque compétiteur affrontera un des autres joueurs durant 30 minutes. L'organisation se réserve le droit de modifier la durée des parties selon la disponibilité des plateaux et le nombre de participants.
9. Durant ce temps, ils pourront faire autant de parties qu'ils le pourront. À chaque fois qu'un joueur en mettra un autre « échec et mat », il se méritera des points. Chaque compétiteur affrontera le plus d'adversaires possible selon le temps alloué.
10. Un maximum de 10 point est possible dans un délai de 30 minutes.
11. Un tirage au sort sera effectué afin de déterminer qui aura le premier coup au début de la ronde.
12. Le jeu d'échecs se joue entre deux adversaires qui déplacent à tour de rôle des pièces sur un plateau carré appelé échiquier. Le joueur ayant les pièces blanches commence la partie. Un joueur a le trait lorsque son adversaire a exécuté son coup.
13. Aucune pièce ne peut être placée sur une case occupée par une pièce de la même couleur. Si une pièce est déposée sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est capturée et retirée de l'échiquier, le tout faisant partie du même coup. On dit qu'une pièce attaque une case si elle peut éventuellement exécuter une capture sur cette case en se déplaçant selon les particularités de chaque pièce. Une pièce attaque une case même si elle ne peut se déplacer sur cette case sans mettre son propre roi en échec.
14. On dit que le roi est « *en échec* » lorsqu'il est attaqué par une ou plusieurs pièces adverses même si ces dernières sont immobilisées parce que leur déplacement mettrait ou laisserait en échec leur propre roi. Aucune pièce ne peut être déplacée si cela exposait son propre roi à un échec ou si cela laissait ce roi en échec.
15. Fin de partie
  - a. La partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi de son adversaire. Ceci termine immédiatement la partie, si le coup qui a entraîné le mat était légal;
  - b. La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne. Ceci termine immédiatement la partie;
  - c. La partie est nulle lorsque le roi du joueur ayant le trait n'est pas en échec et que ce joueur ne peut effectuer aucun coup légal. Le roi est alors *pat*. Ceci termine immédiatement la partie si le coup qui a entraîné le pat était légal;

- d. La partie est nulle lorsque se présente sur l'échiquier une position à partir de laquelle aucun des deux joueurs ne peut mater son adversaire, quelle que soit la suite de coups légaux. On dit alors que la partie s'est terminée sur une *position stérile*. Ceci termine immédiatement la partie si le coup qui a entraîné la position morte était légal;
  - e. La partie est nulle si les deux joueurs en conviennent durant la partie. Ceci termine immédiatement la partie;
  - f. La partie peut être nulle si une position identique est sur le point de se présenter ou est apparue trois fois sur l'échiquier;
  - g. La partie peut être nulle si 50 coups consécutifs ont été exécutés par chaque joueur sans mouvement de pion ni capture.
16. Pendant la partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, de sources d'informations, de conseils, ou d'analyser sur un autre échiquier.
17. Sans la permission de l'arbitre, il est interdit d'apporter dans l'aire de jeu des téléphones cellulaires ou tout autre moyen de communication électronique non autorisé, sauf si éteint. Si un de ces dispositifs émet un son, la partie sera automatiquement perdue pour le détenteur de l'appareil responsable. L'adversaire gagnera.

### **Pointage :**

18. Après chaque partie, il sera comptabilisé au classement : Échec et mat = 2 points, Aucun échec et mat en 30 minutes pour chacun des joueurs = 1 point et défaite = 0 point.
19. Un adversaire ne se présentant pas devant son adversaire à l'heure lui fera gagner 2 points de forfait si la partie n'est pas débutée dans les cinq (5) premières minutes de la ronde. Ces points devront être inscrits comme des points de forfaits dans la feuille de pointage et ne seront pas considérés en cas d'égalité.
20. En cas d'égalité à la fin du tournoi à la ronde, le joueur ayant réussi le plus de fois un « échec et mat » se méritera la position de tête. Si l'égalité persiste, les deux compétiteurs se partageront la même position.

### **Officiels :**

21. Les officiels ne devraient idéalement pas provenir d'une des unités en match. Le cas échéant, le chef de plateau devra donner son accord le cas échéant.
22. L'arbitre peut :
- a. Émettre un avertissement formel;
  - b. Diminuer le temps de réflexion affiché au chronomètre d'un joueur ou augmenter le temps de l'adversaire;
  - c. Annuler la partie et statuer qu'une nouvelle partie se joue à sa place ;
  - d. Déclarer la partie perdue par l'un des joueurs et gagnée par son adversaire;
  - e. Déclarer la partie perdue par les deux joueurs;
  - f. Expulser un joueur de la compétition;
  - g. Avertir un spectateur ou l'expulser de la salle de jeu s'il nuit au déroulement de la compétition ou intervient dans une partie .

**Référence :**

FÉDÉRATION QUÉBÉCOISE DES ÉCHECS. Règles officielles des échecs, 2012.  
<http://www.fqechecs.qc.ca/sites/default/files/documents/directeurfqe/20120619/reglesenligne.pdf>



# JEUX DE SOCIÉTÉ

## Généralités:

1. La rencontre se déroule entre 4 joueurs par jeu de société provenant de différents corps de cadets.
2. Système de tournoi au hasard
3. Aucune personne ne peut intervenir auprès des équipes pour les conseiller sur le jeu.

## Jeux suggérés:

1. 10 jeux ont été choisis, voir l'annexe A pour les jeux et règlements de ceux-ci

## Terrain:

5. Une table par plateau de jeu ainsi que 4 chaises par plateau sont requis, le plus possible dans un environnement calme, idéalement dans une salle de classe.
6. Il sera à la discrétion du chef de plateau, qui tient compte de la disponibilité des équipements et des installations, d'arriver au meilleur compromis possible.

## Déroulement:

7. Avant de commencer la partie, un tirage au sort est effectué pour choisir le jeu.
8. Les règlements de chaque jeu devront être respectés, une partie ne peut pas excéder 60 minutes, après ce temps le gagnant sera déclaré par l'arbitre et selon les règlements du jeu. Une partie d'essai de 15 minutes peut être fait, si l'arbitre le juge utile, ce temps est inclus dans le 60 minutes maximum par partie.
9. Pendant la partie, il est interdit aux joueurs de faire usage de notes, de sources d'informations ou de conseils.
10. Sans la permission de l'arbitre, il est interdit d'apporter dans l'aire de jeu des téléphones cellulaires ou tout autre moyen de communication électronique non autorisé, sauf si éteint. Si un de ces dispositifs émet un son, la partie sera automatiquement perdue pour le détenteur de l'appareil responsable et l'adversaire gagnera.
11. Chacun des joueurs jouera un minimum de six parties dans la journée.

## Pointage:


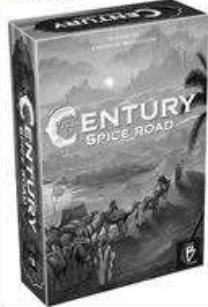

12. Pour chaque partie gagnée le joueur se verra attribué 1 point. Lorsque toutes les parties auront été jouées, les 4 joueurs ayant accumulé le plus points joueront à un jeu en finale, ce qui déterminera les 3 premières places.
13. S'il y a égalité, les 2 joueurs s'affronteront à un autre jeu (de 2 joueurs) afin de déterminer un gagnant.




## Officiels:



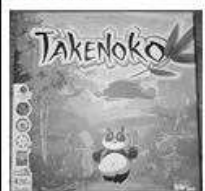
14. Les officiels ne devraient idéalement pas provenir d'une des unités en match. Le cas échéant, le chef de plateau devra donner son accord.


15. L'arbitre peut:

- a. Émettre un avertissement formel;
- b. Annuler la partie et statuer qu'une nouvelle partie se joue;
- c. Déclarer la partie perdue par l'un des joueurs et gagnée par son adversaire;
- d. Expulser un joueur de la compétition;
- e. Avertir un spectateur ou l'expulser de la salle de jeu s'il nuit au déroulement de la compétition ou intervient dans une partie.

Jeux	Nombre de joueurs	Temps de jeu	But du jeu	Comment gagner
Fantasy I et II 	2 à 4	25 minutes	Vous disposez de cartes figurant un habitant de la forêt. À chaque tour, vous en posez une devant vous et appliquez illico son pouvoir magique. Au gré des pouvoirs, les cartes posées seront volées, échangées, perdues, regagnées...	Le joueur dont le peuple vaut le plus de points remporte la victoire.
Jeux	Nombre de joueurs	Temps de jeu	But du jeu	Comment gagner
Century 	2 à 5	30 à 45 minutes	Jeu de gestion de ressources où les participants incarnent des marchands d'épices cherchant à faire fructifier leur commerce.	La partie se termine lorsqu'un joueur acquiert sa 5e carte Points: celui qui a le plus de points l'emporte.
Jeux	Nombre de joueurs	Temps de jeu	But du jeu	Comment gagner
Saboteur 	2 à 12	30 minutes	Chacun joue soit le rôle d'un nain chercheur d'or, soit le rôle d'un nain saboteur qui entrave la prospection. Mais personne ne connaît le rôle des autres joueurs! Les deux groupes s'affrontent donc sans savoir qui est qui.	La partie se termine après trois manches. Les joueurs comptent alors les pépites d'or en leur possession. Le joueur qui en a le plus remporte la partie. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de pépites, ils gagnent ensemble.

Jeux	Nombre de joueurs	Temps de jeu	But du jeu	Comment gagner
	2 à 7	45 minutes	Chaque joueur reçoit un plateau de jeu et on place des tuiles sur les cercles Fabrique. Chaque joueur à son tour collecte les tuiles d'une même couleur sur la fabrique de son choix ou au centre de la table puis les dépose sur une des lignes de son plateau. Lorsqu'il n'y a plus de tuiles sur la table, on passe à la phase décoration du palais, puis on compte les points positifs et négatifs.	La partie prend fin après une phase Décoration d'un mur du palais, lorsqu'au moins un joueur a complété au moins une ligne de 5 tuiles consécutives sur son mur.
Jeux	Nombre de joueurs	Temps de jeu	But du jeu	Comment gagner
	2	30 minutes	Il y a tellement de pièces de tissus et de morceau de cuir qu'on va en faire une magnifique couverture en patchwork! Cela va prendre du temps et beaucoup de travail, et va nécessiter beaucoup de boutons. Le joueur qui choisit les meilleures pièces de tissu et qui les combine pour en faire la plus belle couverture en patchwork gagne la partie.	Le joueur ayant le meilleur score l'emporte. En cas d'égalité, le joueur qui est arrivé le premier sur la dernière case du plateau chrono l'emporte.
Jeux	Nombre de joueurs	Temps de jeu	But du jeu	Comment gagner
	2 à 4	40 à 60 minutes	Dans La Forêt de Grimm, vous incarnez un neveu ou nièce d'un des célèbres Trois Petits Cochons, ayant pour mission de construire le plus rapidement possible un lot de 3 maisons de Paille, Bois ou Brique. Les joueurs doivent garder leur stratégie de récolte secrète, pour collecter un maximum de ressources en une fois.	Le premier joueur à avoir construit ses trois Maisons (dans n'importe quel combinaison de Paille, Bois et/ou Brique) remporte la partie !

Jeux	Nombre de joueurs	Temps de jeu	But du jeu	Comment gagner
	2 à 10	30 minutes	Etes-vous prêts pour <b>Timeline Challenge</b> ? Votre voyage à travers le temps commence dès maintenant! Sortez vainqueur des différentes épreuves, relever des défis et soyez le premier à rejoindre la case d'arrivée.	La partie se termine dès qu'un joueur atteint la case d'arrivée. Ce joueur est déclaré vainqueur. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci peuvent se serrer la main ou décider de se départager avec un défi « Mort Subite ».
Jeux	Nombre de joueurs	Temps de jeu	But du jeu	Comment gagner
	2 à 6	40 minutes	Incarnes un monstre gigantesque et devenez le King of New York ! affrontez d'autres immenses créatures et détruisez tous sur votre passage. Pour gagner attaquez vos ennemis, écrasez des immeubles, achetez de nouvelles capacités, devenez une star et faites attention à l'armée : les humains n'ont pas dit leur dernier mot ...	La partie s'arrête lorsqu'un monstre a remporté 20 Points de Victoire ou qu'il est le dernier survivant.
Jeux	Nombre de joueurs	Temps de jeu	But du jeu	Comment gagner
	2 à 4	45 minutes	Les joueurs vont cultiver des parcelles de terrain, les ingérer et y faire pousser l'une des trois variétés de bambou (vert, jaune et rose) par l'intermédiaire du jardinier. Ils devront composer avec l'animal sacré et son gout immodéré pour les tiges croquantes et les tendres feuilles ...	Le joueur qui fera pousser le plus de bambous en gérant au mieux ses parcelles et en satisfaisant l'appétit délicat du panda remportera la partie.

Jeux	Nombre de joueurs	Temps de jeu	But du jeu	Comment gagner
<p>Catan</p> 	2 à 6	75 minutes	<p>Une terre nouvelle! Vous êtes les premiers colons de l'île de Catan. Établissez rapidement vos routes et explorez les terres riches en ressources. Développez le commerce et transformez vos colonies en villes. Mais vous n'êtes pas seul. Vos adversaires <u>compétitionnent</u> également pour les meilleures terres, l'exclusivité sur certaines ressources et ainsi développer le royaume le plus puissant. Bâissez votre stratégie tout en mettant les chances de votre côté.</p>	<p>La partie prend fin lorsqu'un joueur atteint 10 points de victoire au plus durant son tour de jeu. Ce joueur remporte la partie.</p>

# PING PONG

## Généralités :

1. Une équipe sera composée de 2 joueurs.
2. Aucune personne n'étant pas inscrite sur la liste des joueurs ne peut intervenir auprès des équipes pour les conseiller sur le jeu.

## Terrain :

3. Le terrain sera séparé en deux parties égales et délimité par la superficie de la table de ping pong et un filet prévu à cet effet.
4. Il sera à la discrétion du chef de plateau et du coordonnateur des sports, qui tiennent compte de la disponibilité des équipements et des installations, d'arriver au meilleur compromis possible.

## Déroulement :

5. Avant le match, l'arbitre effectue un tirage au sort pour décider du premier service et des côtés du terrain pour le match. Le gagnant du tirage au sort choisi soit :
  - a. Le droit de servir ; ou
  - b. Le côté du terrain.
6. L'équipe qui remporte un échange fait le service suivant. Les joueurs doivent changer de demi-terrain (gauche/droite). Lors d'un nombre impair de point, l'équipe sert dans la demi-gauche et lors d'un nombre pair, ils servent à droite.
7. La balle est « dedans » quand :
  - a. Elle touche la table, incluant les lignes de délimitation; et/ou
  - b. Elle touche le filet avant d'aller dans la partie de terrain adverse.
8. La balle est « dehors » quand :
  - a. Elle tombe au sol ; et/ou
  - b. Elle touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu ;

## Pointage :

9. Une équipe marque un point :
  - a. Lorsqu'elle réussit à envoyer la balle toucher la table du côté du camp adverse ;
  - b. Lorsque l'équipe adverse commet une faute ;
  - c. Lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité;
  - d. Lorsque la balle traverse le plan vertical du filet, totalement ou en partie à l'extérieur de l'espace de passage ; et
  - e. Lorsque la balle franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet ou fonce dans le filet, sans traverser de l'autre côté.
10. Pour le tournoi à la ronde, les matchs seront gagnés lorsqu'une équipe marquera 21 points avec une avance d'au moins deux points ou que les 20 minutes

chronométrées allouées au match se soient écoulées. En cas d'égalité 21-21, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint.

11. Après chaque partie, il sera comptabilisé au classement : Gagnant = 2 points, Défaite = 0 point.

12. En cas d'égalité à la fin du tournoi à la ronde, l'équipe qui a remporté le match entre les deux équipes présentant l'égalité accédera à la demi-finale.

13. Pour les rondes éliminatoires, des parties de 7 points avec 2 points d'écart sont nécessaires pour gagner une partie/Compétition 2 de 3 (la première équipe à gagner deux parties remporte).

14. Une victoire par forfait peut être accordée à une équipe dont l'adversaire est arrivé en retard au match ou qui se présente avec un nombre insuffisant de joueurs à cause de blessures.

### **Officiels :**

15. Le nombre d'officiels peut varier en fonction de la disponibilité du personnel.

16. Les officiels ne devraient idéalement pas provenir d'une des unités en match. Le cas échéant, le chef de plateau devra donner son accord.

17. Les officiels requis pour chaque terrain de badminton sont au minimum un (1) arbitre et un

(1) juge de ligne.

18. L'arbitre responsable aura le contrôle complet du jeu qui se déroule.

19. Le juge de ligne aura l'autorité sur la rotation des joueurs, de vérifier l'emplacement des joueurs de l'équipe recevant lors du service et du serveur de l'équipe ayant le service.

20. Le chef de plateau s'assurera du bon déroulement de la partie. Il est la référence pour tout ce qui concerne les règlements.

### **Équipement :**

21. Tout joueur devra porter un chandail ou un dossard identifiant chaque équipe.

22. Raquettes et balles

### **Référence :**

BADMINTON QUÉBEC. Arbitrage au badminton — Règles et recommandations. 2016. [https://www.badmintonquebec.com/documents/program/reglement\\_section\\_a.pdf](https://www.badmintonquebec.com/documents/program/reglement_section_a.pdf)