# Cahier des délégations

3 au 7 janvier 2009 - Polytechnique de Montréal

JDG09

VERS L'INGÉNIERIE ET PLUS LOIN ENCORE!

# Révisions

| Version | Date | Commentaires |
|---|---|---|
| 1.0 | 15 septembre 2008 | Version initiale |
| 1.1 | 16 septembre 2008 | Corrections mineures et clarifications |

# Table des matières


Mot du comité organisateur ..... 4

Historique ..... 5

Thème ..... 6

Parrains et marraines ..... 7

Inscription des délégations et des participants ..... 8

Tirage ..... 11

Dates importantes ..... 12

Pénalités ..... 13

Hébergement ..... 14

Horaire ..... 16

Chef de délégation ..... 18

Oeuvre de charité ..... 19

Jeux unifiés ..... 20

Compétitions ..... 21

Esprit d'équipe ..... 27

Participation ..... 28

Événements ..... 30

Barême ..... 32

Règlements ..... 33

Comité organisateur ..... 34

# Mot de l'organisation

Chers JDGiens et JDGiennes,

Le voici le voilà, le fameux « Cahier de délégation ». Son arrivée annonce le début d'une nouvelle aventure vers la 19e édition des Jeux de génie du Québec, qui aura lieu à l'École Polytechnique de Montréal, du 3 au 7 janvier 2009.

C'est pourquoi il nous fait plaisir de vous accueillir sur notre montagne pour célébrer avec nous l'année de l'astronomie, et aussi pour célébrer le Génie québécois.

Nous travaillons toujours pour vous, pour tenter d'organiser un événement mémorable, autant pour les participants que pour l'organisation et ses partenaires.

Nous avons retravaillé certaines anciennes formules et mis au point les nouvelles qui, nous l'esperons, feront de cet événement, une compétition intéressante et agréable pour tous. Nous vous invitons donc à prendre connaissance des spécifications concernant les différentes activités afin de profiter au maximum de l'événement.

Mais ne vous inquiétez pas, ces changements n'affectent en aucun point l'esprit de fraternité qui se veut l'essence des Jeux de génie.

Dans les pages qui suivent, vous trouverez les informations nécessaires à la préparation de votre délégation pour les diverses compétitions. Vous trouverez également tous les renseignements concernant les frais d'inscription, les dates d'inscriptions en ligne et de remise de chèques, l'hébergement et le tirage.

Bonne préparation à tous et à bientôt.
Le comité organisateur des Jeux de génie du Québec 2009

# Historique

C'est en 1990 qu'un groupe d'étudiants en ingénierie de l'Université Laval ont créé les Jeux de génie, une compétition interuniversitaire dans le but de permettre aux étudiants des facultés et écoles de génie des quatre coins de la province de se côtoyer dans un esprit de franche camaraderie.

Pendant cinq jours, les participants sont invités à mettre à profit leurs connaissances générales et scientifiques, leurs compétences techniques, leurs habiletés physiques et leur créativité afin d'accumuler des points pour leur délégation et ainsi aspirer aux plus grands honneurs. La participation aux activités sociales est aussi fortement encouragée afin de permettre aux futurs ingénieurs de fraterniser avec leurs confrères des autres délégations.

Organisés sous l'égide de la Confédération pour le rayonnement étudiant en ingénierie du Québec (CRÉIQ), le regroupement des associations étudiantes de génie, les Jeux de génie en seront à leur 19e édition cette année, à l'École Polytechnique de Montréal. Depuis sa création, la notoriété de l'événement n'a cessé de croître au sein de la communauté étudiante de génie du Québec. Avec 400 participants regroupés au sein des douze délégations, il s'agit du plus grand événement rassemblant des étudiants de génie québécois.

# Thème

Les ingénieurs du XXIe siècle devront travailler sur des projets d'une envergure encore jamais connue, mais aussi faire appel à l'infiniment petit afin de résoudre des problèmes de plus en plus complexes. Faire avancer la recherche, ouvrir de nouveaux champs de connaissance et raffiner sans cesse la technologie existante, avec en trame de fond l'un des plus puissants moteurs de l'innovation : le besoin pour l'Homme de repousser les limites physiques du monde connu.

Année mondiale de l'astronomie, 2009 marquera le 400e anniversaire de la réalisation de la première lunette astronomique par Galilée. Ce sera aussi le 40e anniversaire des premiers pas de l'Homme sur la Lune. Dans les prochaines années, on assistera également à un nouvel essor de l'exploration spatiale avec, à en croire certains, une nouvelle course à la Lune. Encore une fois, le potentiel des ingénieurs sera mis à contribution afin de permettre au genre humain d'atteindre de nouveaux sommets.

JDG09
VERS L'INGÉNIERIE ET PLUS LOIN ENCORE!

Les yeux tournés vers le ciel, ils ne pourront pas non plus négliger l'avenir de notre planète; pollution, changements climatiques, épuisement des ressources naturelles, autant de défis qui mettront en péril notre qualité de vie. En tant que futurs ingénieurs, conscients des problématiques du monde dans lequel nous vivons, nous nous devrons d'apporter des solutions novatrices là où les défis du développement durable rejoindront ceux de l'exploration spatiale : faire toujours plus avec moins.

C'est dans cette optique que le comité organisateur de la 19e édition des Jeux de génie du Québec souhaite aborder le thème de l'exploration spatiale et vous invite à tourner votre regard « vers l'ingénierie… et plus loin encore! ».

# Parrains et marraines

Comme à l'habitude, chaque délégation pourra être accompagnée de deux parrains ou marraines. Ces parrains et marraines seront choisis par chacune des délégations. Une fois votre sélection de parrain/marraine effectuée vous devrez communiquer les noms à **communications@jeuxdegenie.qc.ca**. Prenez note que cette année encore, il y aura une compétition réservée aux parrains et marraines, il est donc de mise de faire une sélection réfléchie de vos candidats.

Afin de nous aider à bâtir une liste de candidats intérressés, nous vous invitons à nous envoyer (communications@jeuxdegenie.qc.ca) les noms de personnes intéressées à être parrain ou marraine dans votre entourage. Le comité organisateur tentera d'ajouter à cette liste des candidats de Polytechnique ayant fait les Jeux par le passé. Vous pouvez donc commuinquer avec le comité organisateur si vos recherches en matière de parrains se voient infructueuses.  De plus, nous espérons, sans vous y contraindre, que les parrains ou marraines proviendront d'une université autre que celle qu'ils parrainent.

Prévoyez donc, lors de la préparation de vos costumes de délégation, deux costumes supplémentaires pour vos parrains et/ou marraines. Ils feront partie de votre équipe tout au long des Jeux.

# Inscriptions

Afin de simplifier la gestion des inscriptions et des grilles de calul pour les participants, le comité organisateur de cette année propose une tarification en fonction du nombre de délégués seulement.  Le frais par délégation est donc laissé de côté.

## *Frais des parrains*

Sachant que le choix des parrains/marraines revient à la délégation, leur inscription vous sera donc imputée. Le montant pour ces personnes a été fixé à cent dollars (100$) par parrain ou marraine.

## *Frais par participant*

Pour une compétition de cette envergure, le coût de revient par participant atteint quatre cent soixante-dix dollars (470$) correspondant à un coût direct de deux cents dollars (200$) (hébergement, nourriture, etc.).

Cependant, le montant requis par personnes inscrites dans une délégation a été fixé à cent soixante dollars (160$).

## *Péréquation*

Selon la politique de péréquation de la CRÉIQ pour les « petites » associations étudiantes, l'organisation se doit d'accorder une réduction de cinquante dollars (50$), pour chacun de ses participants. Les universités faisant partie de cette catégorie apparaissent dans le tableau qui suit. Cette réduction du prix par participant pour ces universités résulte du désir de la CRÉIQ de voir augmenter la participation des petites associations étudiantes aux Jeux de génie.

Les universités admissibles à la péréquation sont :

Université du Québec à Trois-Rivières
Université du Québec à Chicoutimi
Université du Québec en Abitibi-Témiscaminque
Université du Québec à Rimouski
Université du Québec à Montréal
Université du Québec en Outaouais

## *Fusion des délégations*

À la rencontre des chefs, il sera possible de fusionner deux délégations ou plus. La délégation qui inscrira le plus grand nombre de participants se verra facturer l'ensemble des coûts. Il appartient alors à la délégation de répartir les coûts avec le ou les partenaires.

# Inscriptions

## *Inscriptions « en ligne »*

L'inscription des participants se fera via le site web des Jeux (http://www.jeuxdegenie.qc.ca). Pour chacun de vos délégués, vous devrez donner les informations suivantes :

- les compétitions auxquelles il ou elle participe
- leurs allergies
- les cochambreurs à l'hôtel
- envoyer une photo numérique
- leur curriculum vitae à jour pour les partenaires

Tous ces éléments d'inscriptions sont OBLIGATOIRES afin que nous puissions procéder à l'acceptation de la candidature d'un participant.

La date limite pour compléter les inscriptions sera le 15 novembre 2009. Après cette date, si vous désirez faire des changements, il vous en coûtera 75$ par modification.

## *Documents à fournir*

- La photo demandée est de format passeport en version électronique (222 pixels de large X 290 pixels de haut).

- Pour tous les membres de la délégation, nous vous demandons une preuve d'inscription à un programme de génie pour la session d'automne 2008. Cette preuve prendra la forme d'une liste de tous les noms matricules/code permanents provenant du registraire et atestant que tous les participants sont inscrits au Baccalauréat.

- Le CV est aussi obligatoire, assurez vous de le demander dans vos inscriptions auprès de vos délégués, nous en avons besoin pour compléter votre inscription.

# Tirage

Cette année encore, les particpants aux Jeux de Génie du Québec se doivent de vendre 40 billets à 2$ chacun. Pour recevoir leur livret, les participants doivent payer 80$ à leur chef de délégation. C'est par la vente de leurs billets qu'ils seront remboursés.

Le chef de délégation devra remettre tous les talons de billets au comité organisateur dès son arrivée à l'hôtel, le samedi 3 janvier 2009. Bien entendu, les renseignements concernant les prix, les procédures et les règlements du tirage vous seront fournis dès que possible.

De plus, l'achat des billets de tirage des participants devra être complété pour le 29 novembre 2009. L'argent des billets de tirage doit nous parvenir indépendamment des autres frais à l'ordre des Jeux de Génie du Québec 2009, car le tirage doit avoir une comptabilité séparée.

# Dates importantes

Le comité organisateur ayant des dates butoirs pour effectuer certains pré-paiements, trois dates importantes sont à retenir pour le paiement des différents frais mentionnées ci haut.

Il est a noté que les retards seront sujets à des pénalités présentées plus loin dans ce document.

| Date | Description |
|---|---|
| 7-8 novembre 2008 | Rencontre des chefs<br>Date limite pour fusionner des délégations |
| 15 novembre 2008 | 100% des frais des participants<br>Inscription des participants sur le web (renseignements complets)<br>Envoi de la preuve d'étude en génie des participants |
| 29 novembre 2008 | Paiement : 100% des frais des parrains/marraines<br>Paiement : Totalité de l'argent des billets de tirage |
| 3 janvier 2008 | Remise de la machine (voir Cahier de la machine) |

- En cas d'incapacité de payer les frais à la date prévue, une entente devra être préalablement conclue avec le comité organisateur afin qu'il n'y ait pas de pénalités appliquées.

- Les documents à fournir et les montants d'argent à payer doivent être postés ou transmis par courriel avant les dates indiquées, le sceau de la poste en faisant foi.

- Les chèques doivent être émis à l'ordre des Jeux de génie du Québec.

# Pénalités

Cette section est essentielle pour assurer le meilleur déroulement possible des différentes étapes abordées plus haut.

## *Retard*

Advenant le retard de l'un ou l'autre des paiements, une pénalité de deux cents (200$) par semaine de retard sera applicable sur le solde à payer. Tout paiement reçu après le 1er décembre 2009 sera quand à lui majoré à cinq cents (500$) par semaine de retard.

## *Absence de paiement*

Lors de l'arrivée à l'hôtel, l'ensemble des frais devra avoir été acquitté. Si ce n'est pas le cas, ils devront être acquittés sur place par chèque encaissable la journée même, faute de quoi la participation de la délégation aux Jeux sera refusée.

# Hébergement

Tous les participants des Jeux de génie 2009 seront logés au Holiday Inn Midtown de Montréal. Certains étages seront réservés aux participants. Les chambres seront en occupation quadruple et seront regroupées par délégation. La liste des participants regroupés par chambre doit nous être fournie pour le 15 novembre 2008, en même temps que le paiement des frais d'inscription des participants.

Vous devez nommer une personne responsable par chambre. Cette personne doit posséder une carte de crédit. À l'arrivée, le responsable de chaque chambre devra faire un dépôt de 100$ duquel y seront soustrait tous les frais supplémentaires (interurbains, service vidéo…) ainsi que les dommages causé à la chambre (vol, bris…).

Tout autre bris à l'intérieur de l'hôtel devra être assumé par la ou les délégations responsables. Dans la mesure où aucun responsable ne peut-être identifié, tous les participants devront assumer une partie des bris via leur dépôt de sécurité. Il est également interdit d'accéder aux étages autres que celles réservées pour les Jeux de Génie. Toutes personnes fautives pourront être expulsées sans avertissement.

Holiday Inn Midtown Montréal
420 rue Sherbrooke Ouest
Montréal, Québec
H3A 1B4
Tél : (514) 842-6111

Afin d'assurer à nos clients un agréable séjour à Montréal, le respect de quelques règles élémentaires qui suivent serait très apprécié. La liste détaillée vous sera remise lors de la rencontre des chefs.

Si vous êtes responsable de dommages dans votre chambre ou dans un endroit de l'hôtel, le montant des dégâts sera facturé à votre carte de crédit pendant ou après votre départ, les articles et montants sont listés comme suit :

| | | | |
|---|---|---|---|
| Fenêtre brisée | 500.00 $ | Pot à café | 20.00 $ |
| Brûlure sur tapis | 500.00 $ | Poubelle anti-feu | 15.00 $ |
| Grand miroir | 200.00 $ | Cadre | 80.00 $ |
| Miroir ovale | 75.00 $ | Fer à repasser | 55.00 $ |
| Lampe sur pied | 95.00 $ | Planche à repasser | 35.00 $ |
| Lampe de bureau | 85.00 $ | Rideau de douche | 50.00 $ |
| Téléphone | 90.00 $ | Télécommande | 45.00 $ |
| Couvre-lit | 150.00 $ | Pied de lit | 15.00 $ |
| Couverture | 85.00 $ | Roulette de lit | 10.00 $ |
| Tâches dans le corridor | 200.00 $ | Support à serviettes | 20.00 $ |
| Tâches sur les murs | 75.00 $ | Étagère à serviettes | 20.00 $ |
| Support à bagages | 50.00 $ | Tiroir (réparation) | 40.00 $ |
| Réveil | 40.00 $ | Porte d'armoire (réparation) | 55.00 $ |
| Sèche-cheveux | 45.00 $ | Porte | 100.00 $ |
| Cafetière complète | 50.00 $ | | |

Le non-respect des règles entraînera l'expulsion immédiate des occupants de la chambre et seront chargés pour la location de la chambre comme s'ils y étaient restés, ainsi que pour les dommages occasionnés.

# Horaire

| | Samedi 3 janvier | Dimanche 4 janvier | Lundi 5 janvier | Mardi 6 janvier | Mercredi 7 janvier |
|---|---|---|---|---|---|
| ***Déjeuner*** | | | | | |
| ***AM*** | Arrivée | Compétitions académiques | Compétitions sportives | Débats oratoires | Départ |
| ***Dîner*** | | | | | |
| ***PM*** | Jeux unifiés | Génies en herbes | Compétitions sportives | Concours de la machine | |
| ***Souper*** | | | | Banquet | |
| ***Soirée*** | Soirée d'ouverture | Génie Impro-vissimo | Party thématique | Soirée de cloture | |

*** Cet horaire n'est qu'à titre indicatif et peut être changé sans préavis. L'horaire officiel sera remis à l'arrivée. ***

Les préliminaires d'improvisation et de débats oratoires auront lieu **pendant** la compétition de génies en herbes.

## *Pour faciliter la logistique, nous demandons que :*

• Le responsable de chambre remette les formulaires de responsabilité dûment rempli à l'avance par ses co-chambreurs à la réception..

• Le responsable de chambre autorise un gel de 100$ sur sa carte de crédit à la réception de l'hôtel. Il recevra alors les clés des chambres (qui se trouvent à être la carte du participant) de ses co-chambreurs.

• Les occupants munis de leur carte de chambre collectent leurs "sacs du participant" et se dirigent vers la salle de réception qui leur sera indiquée. Pour ce faire il devront présenter leur carte de chambre.

• Les délégations pourront, pendant ce temps, monter à leurs étages respectifs en attendant leurs responsables de chambre.

## *Vous recevrez à votre arrivée :*

• Un repas
• Votre carte du participant (essentielle pour toutes les activités, les repas et les compétitions. Des frais seront exigés si on doit la remplacer)
• Votre sac du participant

## *À remettre dès votre arrivée :*

• Les billets de tirage

# Chef de délégation

Le comité organisateur des Jeux de Génie du Québec 2009 s'attend des chefs la même chose que par les années passées. Ainsi :

• Tout au long des Jeux, le chef de délégation a la responsabilité de sa délégation puisqu'il est avant tout le lien entre le comité organisateur et les participants. À tout moment, il doit être en mesure d'informer le comité organisateur de l'endroit où se trouve chacun de ses membres.

• Il doit veiller à ce que les règlements soient respectés.

• Il devra voter pour la délégation (autre que la sienne) qui selon lui, mérite les points pour le volet «esprit d'équipe».

• Il devra assister à toutes les réunions auxquelles il sera convoqué et faire part des informations recueillies aux membres de sa délégation.

• Il devra aussi participer aux discussions sur la liste de diffusion des chefs de délégation avant les Jeux.

• Il devra s'assurer de remplir les formulaires d'inscription pour sa délégation ainsi que ses participants avant la date limite.

# Oeuvre de charité

Cette année encore, les participants à la compétition des Jeux de Génie auront la chance de venir en aide aux plus nécessiteux. Les donations ont prises de nombreuses formes à travers les différentes éditions des dernières années. En 2006 à Laval, les futurs ingénieurs ont agi en tant que serveur à la “Soupe Populaire” alors qu’en 2008 ils ont fourni des denrées non-périssable pour “Le Gardemanger”. Cettre pratique a été instaurée afin que les ingénieurs d’aujoud’hui prennent connaissance des problèmes existants dans la société dans laquelle ils évoluent.

Cette année encore, le comité organisateur a décidé de supporter les causes sociales. Afin de simplifier la logistique des dons, ce dernier sera prélevé de façon automatique sur le coût de l’inscription de chaque participant. Cette déduction sera chiffré au montant de cinq dollars (5$). Étant donné la quantité de participants, nous espérons pouvoir faire un don d’une valeur supérieure à 2 000 $ à un organisme communautaire.

Pour ce qui est de la cause parrainée, elle vous sera annoncée lors du banquet de clôture, le 6 janvier prochain.

# Jeux unifiés

Le but ultime des Jeux de génie est de se rencontrer entre futurs ingénieurs et d'élargir notre cercle de connaissances dans le domaine du génie. Pour cela nous ne commencerons pas les compétitions dès l'arrivée, mais débuterons avec la traditionnelle activité d'échange soit les Jeux unifiés.

Cette activité  qui se veut une surprise, vous sera expliquée plus longuement lors de la rencontre des chefs.

Les équipes seront constituées de participants provenant de toutes les universités et connues au début de la compétition.

**Pour profiter pleinement de l'activité,**
**n'oubliez pas d'arriver à l'heure !**

# Compétitions académiques

Les concours académiques ont pour but d'évaluer les participants dans leurs capacités à faire preuve de rapidité, d'audace et d'initiative. Chaque épreuve académique se déroule sur une période de quatre heures. Les équipes doivent répondre à un questionnaire théorique et réaliser une épreuve pratique qui prend la forme d'un montage, d'une expérience de laboratoire ou d'une mise en situation. Le comité organisateur a déterminé ses compétitions académiques afin de refleter au mieux l'éventail des programmes offerts dans les facultés de génie québécoises.

Les compétitions académiques sont les suivantes :

- Génie mécanique
- Génie électrique
- Génie chimique
- Génie informatique
- Génie civil

À ceci s'ajoute une compétion de Génie conseil et une compétition de Connaissances Générales.

La composition en quantité de participants vous sera donné à la rencontre des chefs.  Nous vous suggérons de consulter le barême pour connaître la pondération de chaque compétitions.

# Compétitions sportives

Comme le dit le dicton, un esprit sain dans un corps sain ! Dans cet optique, les participants devront faire face à une journée où leur habilitée, leur puissance et leur endurance physique seront mise à rude épreuve.

Les détails et les règlements des sports seront dévoilés dans le CAHIER DES RÈGLEMENTS lors de la rencontre des chefs.

# Concours de la machine

Toutes les informations concernant le concours de la Machine se retrouvent dans le Cahier de la Machine. Ce Cahier est disponible sur le site web de la Machine des Jeux de génie 2009

**http://machine.jeuxdegenie.qc.ca**

# Débats oratoires

Les débats oratoires permettent aux participants de mettre en pratique leur sens critique et de démontrer leur capacité à s'exprimer sur des sujets d'actualité les concernant.

Semblable au débat parlementaire, avec un gouvernement et une opposition, les débats oratoires mettent l'accent sur la spontanéité des participants à défendre avec assurance un sujet divulgué quelques minutes avant le début de l'argumentation.

En équipe de deux, ils doivent exprimer un point de vue structuré dans un discours impromptu. L'évaluation est basée sur la pertinence des arguments, la clarté, l'esprit d'analyse, la présentation, l'ingéniosité et l'originalité.

# Génies en herbe

La compétition de Génies en herbe a pour but de tester les connaissances générales des participants. Les questions sont variées et portent sur des sujets qui peuvent avoir été vu en classe comme sur des sujets totalement étrangers aux matières académiques traditionnelles.

Certaines questions sont volontairement très difficiles afin d'élargir les connaissances des participants, alors que d'autres sont plus faciles dans le but de tester la vivacité et la rapidité d'esprit de ces derniers. Chaque délégation aura à former une équipe de cinq personnes.

# Génie-Improvissimo

Humour et situations cocasses seront à l'honneur une fois encore cette année. De plus, vous aurez doublement la chance de démontrer votre originalité et votre spontanéité. En premier lieu, une ronde préliminaire sera organisée afin de vous familliariser avec le style de la compétition ainsi que pour exercer votre sens de la répartie et votre esprit d'équipe. Suivra par la suite, la soirée d'improvisation devant public. Chaque délégation devra présenter une équipe de 4 joueurs, incluant le capitaine.

Chaque équipe devra avoir au moins un représentant de chaque sexe. L'équipe devra aussi porter un chandail numéroté aux couleurs de leur université.

Des rondes préliminaires seront également disputées avant les rondes éliminatoires afin de classer les équipes participantes.

Place au spectacle !

# Esprit d'équipe

L'esprit d'équipe est souvent considéreé par les anciens comme l'un des prix les plus prestigieux de toute la compétition. Le gagnant est désigné par des juges qui seront présents tout au long des Jeux et par les chefs des autres délégations.

### *Points évalués par les juges*

- Cohésion au sein de la délégation
- Comportement et ponctualité des membres de votre délégation
- Visibilité et longévité de votre délégation tout au long des Jeux
- Leadership qu'a apporté votre délégation aux Jeux

### *Points évalués par les chefs*

Chaque délégation aura deux votes mais ne pourra voter pour sa propre délégation. La délégation ayant récoltée le plus de votes se verra attribuer le maximum des points remis par les chefs et les autres délégations recevront un pourcentage relatif par rapport à leur nombre de votes et celui de la délégation en ayant le plus.

Soyez donc présents, visibles, bruyants tout en adoptant un comportement civilisé et en affichant fièrement vos couleurs.

# Participation

## *Cérémonie d'ouverture*

La cérémonie de dévoilement des drapeaux reprendra la même forme que l'année dernière.  Terminé les exposés qui perdure sur scène, place aux prestations brèves et concises.

Ainsi, avant l'arrivée aux Jeux chaque délégation devra préparer un discours ou un sketch pour présenter à la fois le thème, le costume et le drapeau. La cérémonie prendra la forme d'une levée de drapeaux et tour à tour, les délégations devront se présenter. Les détails de la procédure pour la soirée d'ouverture vous seront communiqués lors de la rencontre des chefs.

Le présentation sera limité à 5 minutes et permettra au chef et à un maximum de quatre autres membres de la délégations de monter sur l'estrade. Le barême d'évaluation vous sera communiqué à la rencontre des chefs.

Le drapeau doit :
- Mesurer 4' de hauteur par 2' en largeur
- Être muni d'un dispositif permettant de le fixer sur un crochet (baguette de bois dans le haut et une corde de 2.5 pieds de longueur comme pour fixer un tableau).

Tout drapeau ne respectant pas ces critères se verra attribué la note de 0.

## *Compétition des parrains*

La compétition des parrains fera son tour cette année encore.  Comme quoi les jeux de génie se gagnent en équipe.  les délégations qui n'auront pas réussi à trouver un ou des parrains pourra dépêcher un membre de la délégation pour le remplacer.

## *Nuits de l'exploit*

Cette année nous reviendrons avec la bonne vieille méthode du tirage au sort pour la sélection des participants pour cette épreuve. Les participants qui auront à réaliser la nuit de l'exploit seront connus à un certain moment lors de la dégrise, avec 15 minutes pour se rendre au point de rencontre indiqué, après quoi il sera trop tard.

Il est à noter que si vous êtes convié à une nuit de l'exploit, il est impossible de l'être une seconde fois. Les chefs et 4 autres participants privilégiés peuvent bénéficiés d'une immunité pour la nuit de l'exploit si la raison est jugée comme étant valable.

## *Dégrises*

L'endroit mythique ! Ouverte jusqu'aux petites heures du matin, c'est le lieu privilégié pour montrer à tous que vous êtes un surhomme (ou une surfemme!). La tradition veut qu'à chaque soir un groupe de délégations s'unissent pour vous offrir la meilleure fin de soirée de votre vie. De cette façon, ces dernières se voit la chance de cumuler des points de participation. Le comité organisateur est ouvert à toutes idées d'animation, tant qu'elles se souscrivent aux règlements de l'hôtel.

Nous vous invitons à discuter et réserver de vos thèmes et alliances sur la liste de diffusion des chefs à laquelle vous êtes inscrit.

# Évènements

## *Party d'ouverture*

C'est avec enthousiasme que le comité organisateur vous annonce que la soirée d'ouverture se déroulera le 3 janvier 2009 au bar **Le Belmont sur le Boulevard**.

C'est durant cette soirée que les délégations pourront faire la présentation de leur thèmes et costumes avant de finalement procéder à la levée des drapeaux.

## *Party Thématique*

C'est avec le plus grand des plaisirs que nous vous convions à une soirée spéciale dont seuls les Polytechniciens ont le secret.

La destination et le concept de la soirée ne vous sera révélé qu'au souper précédent la soirée.  Le seul conseil que nous puissions vous donner, c'est de vous préparer pour l'aventure!

## *Banquet*

Après quatre jours de compétitions sans répits, place au traditionnel banquet de clôture des Jeux de Génie du Québec. Ce moment est l'occasion d'honorer les gagnants de chaque compétition, mais également, de remercier nos partenaires. Sans eux, la tenue d'un évènement de l'envergure des Jeux de Génie serait impossible. Bien entendu, nous profiterons de l'occasion d'être tous rassemblés pour effectuer le tirage.

Veuillez noter qu'une tenue de soirée est de mise pour le banquet.

# Barême

| Compétitions académiques | 42 % |
|---|---|
| Génie civil | 5 % |
| Génie chimique | 5 % |
| Génie électrique | 5 % |
| Génie informatique | 5 % |
| Génie mécanique | 5 % |
| Génie conseil | 5 % |
| Connaissances générales | 5 % |
| Pluriforce | 7 % |

| Compétitions sportives | 10 % |
|---|---|
| Sport 1 | 2 % |
| Sport 2 | 2 % |
| Sport 3 | 2 % |
| Sport 4 | 2 % |
| Sport 5 | 2 % |

| | |
|---|---|
| Concours de la machine | 20 % |
| Débats oratoires | 6 % |
| Génies en herbes | 6 % |
| Génies-Improvissimo | 6 % |

| Participation | 10 % |
|---|---|
| Esprit d'équipe | 4 % |
| Animation de la dégrise | 2 % |
| Exploit | 1 % |
| Costume | 1 % |
| Drapeau | 1 % |
| Compétition des parrains | 1 % |

# Règlements

- Notez bien que la consommation d'alcool lors des activités sur les sites de compétition est totalement interdite.

- Veuillez prendre note que l'École Polytechnique de Montréal est un lieu sans fumée. Les lois gouvernementales seront mises en application et des amendes pourront être distribuées.

- Il est interdit d'apposer des autocollants sur tous les sites de compétition ainsi qu'à l'hôtel.

- Il est interdit d'apporter de la bière "en bouteille" pour la durée des Jeux de Génie. L'achat de bières en canettes est donc OBLIGATOIRE. Toute bouteille de verre sera saisie et les fautifs pourrons faire l'objet d'une expulsion de l'hôtel.

# Comité organisateur

Le comité organisateur des Jeux de Génie du Québec 2009 vous remercie sincèrement pour l'attention particulière que vous avez portée à ce document. Nous espérons fortement vous compter parmi nous pour cette édition 2009. Pour toute question ou commentaire, n'hésitez pas à communiquer avec l'organisation des Jeux de Génie 2009. Il nous fera plaisir de vous répondre !

Pour toutes questions ou commentaires contactez l'exécutif des Jeux de Génie 2009 à l'adresse suivante :

info@jeuxdegenie.qc.ca


***Guillaume Raymond - Président***
president@jeuxdegenie.qc.ca

***Nicolas Yale - VP Financement***
financement@jeuxdegenie.qc.ca

***Pierre-Luc Pomerleau - VP Communications***
communications@jeuxdegenie.qc.ca

***Christine Lafrenière - VP Compétitions***
competitions.academique@jeuxdegenie.qc.ca

***Jésraël Deschênes - VP Compétitions***
competitions@jeuxdegenie.qc.ca

***François Desjardins - VP Logistique***
logistique@jeuxdegenie.qc.ca


## Pour nous joindre


Jeux de Génie du Québec 2009,
Association des Étudiants de Polytechnique de Montréal
Case postale 6079, succ. Centre-ville,
Montréal, Qc, H3C 3A7
Tél. : 514-340-4747 ext. : 2202 Fax. : 514-340-4986
www.jeuxdegenie.qc.ca