



JDCG13

Cahier des compétitions – Jeux de Génie 2013



**POLYTECHNIQUE
MONTREAL**

LE GÉNIE
EN PREMIÈRE CLASSE

**LES JEUX
DONT VOUS ÊTES LE HÉROS**





Révisions

Révision	Date	Changements
1.0	2012-11-09	Version initiale
2.0	2012-12-11	Jeu des héros, Informatique, débats et Majeure
2.1	2012-12-21	Aquaditch et débats
2.2	2012-12-27	Génie civil, électrique et industriel

Table des matières

Les Compétitions	3
Compétition de la machine	4
Compétitions académiques	5
Génie civil	6
Génie chimique.....	7
Génie électrique	8
Génie industriel	9
Génie informatique	10
Génie mécanique	11
Génie-conseil.....	12
La majeure.....	13
Compétitions culturelles	146
Connaissances générales	14
Débats oratoires	15
Génie en herbe	24
Génie improvissimo	28
Compétitions sportives	35
Sport 1 : aquaditch	37
Sport 2 : le jeu incroyable	39
Sport 3 : wall-eye ball	41
Sport 4 : le jeu des héros.....	42
Sport 5 : king-ball	45
Barèmes d'évaluation	48



Les Compétitions

Les Jeux de Génie, présentés par Hatch, sont le plus grand rassemblement de futurs ingénieurs au Québec! Organisée par des étudiants de Polytechnique Montréal, la 23e édition se tiendra à Montréal du 3 au 7 janvier 2013. Tout au long de cet événement, les 5 volets des compétitions permettront de révéler talents, connaissances et compétences au niveau académique, sportif, culturel, social et celui de la conception de la machine. Environ 450 étudiants et futurs diplômés provenant de 12 universités du Québec aspireront à la victoire et vivront une expérience inoubliable.

Compétition de la machine

La compétition de la machine est la seule compétition où les concurrents travaillent à sa réalisation au cours de l'automne précédant les Jeux. La présentation du fruit de ce travail se déroulera lors de la dernière journée des Jeux de Génie, au Centre des Sciences de Montréal. Ce volet compte pour 20 % du pointage final des délégations.

Compétitions académiques

Le volet académique est celui qui possède le plus grand poids dans le barème final. En effet, 42 % des points y sont disputés à travers différentes compétitions théoriques et pratiques dans différents domaines de l'ingénierie. S'ajoute à cela des compétitions qui intègrent les connaissances de plusieurs génies pour offrir des compétitions de haut niveau.

Compétitions culturelles

Pour ajouter un peu de divertissement à toutes ces compétitions, des compétitions culturelles sont au rendez-vous. Ces compétitions sont conçues dans le but de permettre aux délégations de montrer leurs connaissances dans divers domaines. Ce volet compte pour 20 % du pointage total des Jeux de Génie.

Compétitions sportives

La journée des compétitions sportives est une occasion pour les délégués de se démarquer dans un domaine autre que celui de l'ingénierie. En effet, cinq sports permettent aux délégations de démontrer leur endurance physique et leur esprit d'équipe. Chaque compétition sportive vaut 2 % au pointage final, pour un total de 10 %.

Compétitions sociales

En plus de toutes les compétitions, les délégations sont amenées à se démarquer sur le volet social. L'originalité du thème et de la présentation de la délégation, l'esprit d'équipe et l'animation des dégrises sont tous des aspects pris en compte dans le choix de la délégation remportant le prix de participation. Ce volet compte pour 8 % du pointage total des Jeux de Génie.



COMPÉTITION DE LA MACHINE

Dimanche 6 janvier PM

4 participants maximum sur scène



ArcelorMittal

Mise en contexte

La compétition de la machine est, sans contredit, le défi le plus important à surmonter lors des Jeux de Génie. Il s'agit en fait de la seule compétition sur laquelle les concurrents travaillent à sa réalisation au cours de l'automne précédant les Jeux. À la manière d'un cahier des charges, les contraintes pour la machine à concevoir sont révélées quatre mois avant la compétition. Les participants impliqués travaillent donc d'arrache-pied pour concevoir et construire un robot autonome qui saura respecter les critères du projet. Arrivés aux jeux, les membres de l'équipe de la machine bénéficient de certaines périodes de temps additionnelles pour effectuer les manipulations finales. Cette machine doit être en mesure de faire un parcours prédéterminé, en un temps donné, tout en remplissant des fonctions précises telles que déplacer des objets, contourner des obstacles, transformer de l'énergie et ainsi de suite. Les participants doivent également présenter leur réalisation aux membres du jury qui évaluent autant le concept que le rendement lors de l'exécution.

Règlements

Tous les règlements de la compétition de la machine se trouvent dans le « cahier machine », disponible sur le site internet des Jeux de Génie. Ce cahier inclut également le cahier de charge de la compétition.

Lieu de la compétition

Cette année, la compétition de la machine sera présentée au Centre des Sciences de Montréal, le 6 janvier 2013, en après-midi. Toute personne intéressée est invitée à venir assister à la compétition!



COMPÉTITIONS ACADÉMIQUES

Samedi 5 janvier AM (et PM pour la majeure)

Toute la délégation

Mise en contexte

Les 8 compétitions académiques mettent au défi les participants dans différentes disciplines où l'ingénieur doit constamment se tenir à jour, réfléchir, utiliser son sens de l'organisation et se débrouiller dans le but de poursuivre sa carrière avec succès.

Compétitions par génie

Les 6 compétitions académiques suivantes sont divisées en deux parties, une théorique et l'autre pratique. À l'arrivée aux locaux d'examen, les 7 participants (au maximum) inscrits à chacune des compétitions disposeront de 20 minutes pour lire les 2 parties (théorique et pratique) et déterminer quels participants iront faire quelle partie de la compétition. Un maximum de 4 participants par partie est admis et aucune transition entre les deux parties ne sera permise une fois les participants choisis.

- Génie civil;
- Génie chimique;
- Génie électrique;
- Génie informatique;
- Génie industriel;
- Génie mécanique.

Compétition de génie-conseil

La compétition de génie-conseil ne comporte qu'un défi pratique où les participants doivent utiliser leurs connaissances pour résoudre un problème à l'image du génie-conseil. (4 participants maximum)

Compétition de la majeure

La compétition majeure est une compétition multidisciplinaire se déroulant sur une journée entière où les participants doivent résoudre plusieurs défis propres à chacun des six domaines de génie représentés dans les compétitions par génie. (un maximum de 6 participants) Cette compétition se déroulera sur 8 heures. Les participants auront leur dîner servi sur place et environ une heure de présentation est incluse à la fin de ces 8 heures.



Compétitions académiques
GÉNIE CIVIL

Samedi 5 janvier AM
7 participants maximum



Partie théorique : 4 participants maximum

L'examen théorique de cette compétition est conçu pour tester les connaissances acquises sur tous les différents volets du génie civil. Toute documentation papier sera permise durant l'examen.

Matériel nécessaire, à fournir par les délégations :

- Calculatrice non programmable;
- Papier et crayons;
- Notes de cours et manuels de référence;

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Aucun

Partie pratique : 3 participants

La partie pratique mettra à l'épreuve la capacité de s'adapter et d'innover lorsque les délégations feront face à un mandat clair et précis. Technique fabrication et présentation.

Matériel nécessaire, à fournir par les délégations :

- Aucun

Matériel fourni par le partenaire financier :

- Tout le matériel qui sera nécessaire



Compétitions académiques
GÉNIE CHIMIQUE

Samedi 5 janvier AM

7 participants maximum

Partie théorique : 4 participants maximum

L'examen théorique de cette compétition est conçu pour tester les connaissances acquises à travers la formation en génie chimique. Toute documentation papier sera permise durant l'examen.

Matériel nécessaire, à fournir par les délégations :

- Calculatrice non programmable;
- Papier, crayons et règle;
- Notes de cours et manuels de référence.

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Aucun

Partie pratique : 4 participants maximum

La partie pratique permettra de mettre à l'épreuve les connaissances théoriques du participant et de les appliquer dans une mise en situation concrète

Matériel nécessaire, à fournir par les délégations :

- Matériel de sécurité pour chaque participant (Sarrau, Lunette de sécurité, Chaussures fermées et pantalon long)

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Laboratoire avec matériel nécessaire



Compétitions académiques
GÉNIE ÉLECTRIQUE

Samedi 5 janvier AM
7 participants maximum



Partie théorique : 4 participants maximum

L'examen théorique de cette compétition est conçu pour tester les connaissances acquises à travers la formation en génie électrique. Toute documentation papier sera permise durant l'examen.

Matériel nécessaire, à fournir par les délégations :

- Calculatrice non programmable;
- Papier et crayons;
- Notes de cours et manuels de référence.

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Aucun

Partie pratique : 4 participants maximum

La partie pratique mettra à l'épreuve l'ingéniosité des participants dans l'intégration des connaissances théoriques dans une conception concrète. Prenez note que la partie pratique peut comporter soit une partie montage, une partie programmation ou les deux.

Matériel nécessaire, à fournir par les délégations :

- Coffre à outils dans lequel on doit retrouver au minimum :
 - X-acto
 - Pince à dénuder
 - Fer à souder
 - Étain
 - Pince « cutter »
- Calculatrice non programmable
- Crayons, effaces, stylos, papier brouillon

Matériel fourni par le comité organisateur :

- 1 poste informatique muni des logiciels nécessaires
- Matériel en vente au magasin
- Formulaire de réponses
- Dreadboard ou carte électronique si nécessaire
- Au besoin, les fiches techniques nécessaires à la partie pratique



Compétitions académiques
GÉNIE INDUSTRIEL

Samedi 5 janvier AM

7 participants maximum

L'ORÉAL
CANADA

Partie théorique : 4 participants maximum

L'examen théorique de cette compétition est conçu pour tester les connaissances acquises à travers la formation en génie industriel. Toute documentation papier sera permise durant l'examen.

Matériel nécessaire, à fournir par les délégations :

- Calculatrice non programmable;
- Papier et crayons;
- Notes de cours et manuels de référence.

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Ordinateur sans accès avec Internet avec le logiciel Microsoft Excel (complément *Solver* d'Excel installé)

Partie pratique : 4 participants maximum

La partie pratique consiste en une étude de cas réel. Les candidats auront 15 minutes pour prendre connaissance du problème et préparer les questions pour l'entreprise (5 maximum) qu'ils devront mettre par écrit. Par la suite, chaque équipe aura 5 minutes avec l'entreprises pour poser ses questions. Toutes les présentations devront être remises en même temps. À la fin de la compétition, chaque équipe devra présenter sa solution à un panel de juges.

Matériel nécessaire, à fournir par les délégations :

- Crayons et effaces
- Calculatrice non programmable
- Clé USB* ;
- Modèle de présentation orale (ex : PowerPoint) aux couleurs des délégations.

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Ordinateur avec accès à Internet

* Une seule clé USB par équipe est permise. Elle ne doit contenir que le modèle de présentation orale. La clé USB sera inspectée par le comité organisateur à cet effet. Elle devra être remise à l'arrivée de la délégation aux Jeux de Génie au responsable de la compétition. Elle vous sera remise le matin de la compétition.



Compétitions académiques
GÉNIE INFORMATIQUE

Samedi 5 janvier AM

7 participants maximum



A BELDEN BRAND

Partie théorique : 4 participants maximum

L'examen théorique de cette compétition est conçu pour tester les connaissances acquises à travers la formation en génie informatique. Aucune documentation ne sera permise durant l'examen.

Matériel nécessaire, à fournir par les délégations :

- Calculatrice non programmable;
- Papier et crayons;

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Aucun

Partie pratique : 4 participants maximum

La partie pratique mettra à l'épreuve la capacité des participants à produire du code et de la documentation de qualité qui doit répondre à des spécifications précises.

Matériel nécessaire, à fournir par les délégations :

- Livres de C# et de WPF permis

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Un ordinateur sans accès à Internet avec :
 - Visual Studio 2010 Ultimate
 - C#4.0
 - Documentation MSDN de C#4.0 et WPF hors-ligne



Compétitions académiques
GÉNIE MÉCANIQUE

Samedi 5 janvier AM
7 participants maximum



Partie théorique: 4 participants maximum

L'examen théorique de cette compétition est conçu pour tester les connaissances acquises à travers la formation en génie mécanique. Toute documentation papier sera permise durant l'examen.

Matériel nécessaire, à fournir par les délégations :

- Calculatrice non programmable;
- Papier, crayons et règle;
- Notes de cours et manuels de référence.

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Aucun

Partie pratique: 3 participants maximum

La partie pratique de cette compétition mettra à l'épreuve l'ingéniosité des participants dans l'innovation et la conception d'un mandat bien défini.

Matériel nécessaire, à fournir par les délégations :

- Papier, crayons;
- Coffre à outils comprenant :
 - Exacto
 - Ciseau
 - Équerre
 - Serres
 - Marteau
 - Papier sablé
 - Pincés tout usage
 - Rubans à mesurer
 - Lime à métal
 - Tournevis
- Lunettes de sécurité (au minimum une paire par équipe)

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Tout élément à usage unique (Duct tape, colle, vis, etc.)
- Trousse de premiers soins



Compétitions académiques GÉNIE-CONSEIL

Samedi 5 janvier AM

4 participants maximum



À LA PUISSANCE
TETRA TECH

Mise en situation

Les ingénieurs-conseils jouent un rôle clé pour le développement du Québec dans différentes sphères d'activité. Cette compétition permettra aux futurs ingénieurs de faire valoir leurs talents d'imagination, de résolution de problèmes, d'identification des besoins, de connaissances techniques ainsi que leur talent d'orateurs.

Matériel nécessaire, à fournir par les délégations :

- Calculatrice non programmable;
- Papier et crayons;
- Notes de cours et manuels de référence ;
- Clé USB* ;
- Modèle de présentation orale (ex : PowerPoint) aux couleurs des délégations.

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Ordinateurs avec les logiciels suivants :
 - Microsoft Word;
 - Microsoft Excel;
 - Microsoft PowerPoint;
 - Internet Explorer.

* Une seule clé USB par équipe est permise. Elle ne doit contenir que le modèle de présentation orale. La clé USB sera inspectée par le comité organisateur à cet effet. Elle devra être remise à l'arrivée de la délégation aux Jeux de Génie au responsable de la compétition. Elle vous sera remise le matin de la compétition.



Compétitions académiques

LA MAJEURE

Samedi 5 janvier AM et PM

*6 participants maximum
(idéalement un par génie représenté)*

BOMBARDIER
l'évolution de la mobilité

Mise en situation

La compétition majeure se déroulera pendant la période des compétitions académiques et pendant la période de génie en herbe la journée du samedi. Les participants auront donc 6 heures pour résoudre un défi multidisciplinaire du mieux de leurs compétences. Cette compétition rassemble des défis des six génies représentés dans les compétitions académiques, soit :

- Génie mécanique;
- Génie électrique;
- Génie civil;
- Génie informatique;
- Génie industriel;
- Génie chimique

La compétition est de type pratique et toutes les connaissances et compétences théoriques devront être appliquées directement au processus de conception.

Matériel nécessaire, à fournir par les délégations :

- Lunette de sécurité (1 par personne)

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Tables de travail avec tout le matériel non demandé aux délégations.



Compétitions culturelles CONNAISSANCES GÉNÉRALES

Vendredi 4 janvier - Soir

Toute la délégation

Mise en situation

La compétition de connaissances générales permet aux délégations de montrer leur savoir-faire dans des domaines divers. Les délégations entières seront séparées par catégories. Chacun de celles-ci auront un questionnaire de connaissances générales classique dont les questions porteront sur le thème. Aussi, la majorité des catégories auront également un volet plus pratique où un défi relatif au thème devra être relevé!

Les thèmes

Le nombre de thèmes ainsi que le nombre de personnes pour chacun de ceux-ci seront communiqués aux chefs de délégations au début des Jeux de Génie. Les délégations auront quelques heures pour séparer leurs délégués dans les différentes catégories. Préparez-vous à tout!

Matériel nécessaire

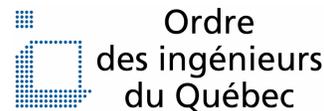
Les délégations devront avoir avec eux des crayons pour répondre aux questionnaires écrits. Tout le reste du matériel nécessaire sera fourni par l'organisation!



Compétitions culturelles DÉBATS ORATOIRES

Samedi 5 PM et Dimanche 6 janvier AM

2 participants



Généralités

Les débats oratoires existent sous diverses formes, certaines étant strictes et pointilleuses, d'autres plus souples et adaptées à un public plus néophyte. Comme cette compétition prend place dans le monde du génie et non pas dans celui du droit ou de la communication pure, un certain assouplissement est apporté à la réglementation et au déroulement de cette forme de débat.

Les débats consistent ici en l'application de techniques d'analyse, de vulgarisation et d'argumentation dans un contexte compréhensible par tout individu issu du milieu du génie. Comme le but est d'évaluer les aptitudes à raisonner rapidement et à faire preuve d'un sens de la répartie hors pair, les participants n'auront qu'un très court délai de préparation entre la prise de connaissance du sujet et le débat proprement dit.

Les participants seront donc évalués sur la pertinence de leur argumentaire, la clarté de leurs idées, leur sens de la répartie, la présentation soignée et professionnelle, l'ingéniosité, l'originalité et la structure de leur argumentaire. Ils seront divisés en deux équipes, une étant la proposition, l'autre étant l'opposition. Le présent document couvrira donc la logistique de la compétition, le contenu - tel le décorum, les points de procédures, le déroulement et l'évaluation - et la place des débats au sein des Jeux de génie.

Nombre de débatteurs

Les participants doivent se présenter en équipes de 2. Chaque participant doit faire partie de la même délégation des Jeux de génie.

Matériel permis

De l'équipement de soutien tel que montres/chronomètres ou calepins et crayons sont permis à la discrétion du président d'assemblée et des juges. Il est interdit d'utiliser du matériel qui n'est pas à la disposition de tous les débatteurs, sous peine de disqualification.

Langue

Les résolutions seront présentées dans les deux langues officielles; chaque participant pourra choisir de s'exprimer en français ou en anglais, mais devra s'en tenir à cette même langue durant tout son discours. Il est de la responsabilité des participants de comprendre les deux langues. Le comité d'organisation s'assurera que les juges et le président d'assemblée soient en mesure de comprendre les deux langues. Par ailleurs, chaque équipe aura le droit de demander une traduction au président lorsqu'une question lui sera posée et seulement à ce moment; le temps nécessaire à la traduction ne sera pas pris en compte par le chronométreur.



L'équipe de l'organisation

Directeur de compétition

Le directeur de compétition est responsable de toute l'organisation de la compétition de débats oratoires. Le directeur nomme les présidents d'assemblée, les juges et les chronométreurs, il rédige les propositions de débats et met en place l'horaire du déroulement de la compétition. Toutes les décisions finales quant à la compétition en soi lui reviennent, mais il ne peut en aucun cas jouer de rôle décisif quant à l'issue des débats. De plus, il est impératif que le directeur possède une expérience crédible de débats oratoires

Président d'assemblée

Le président d'assemblée est l'expert chargé des procédures de débat et de l'interprétation des règles. Il agit en tant que juge impartial et s'assure que les juges ont une bonne compréhension des règles du débat. C'est notamment la personne responsable du respect du décorum et des règles du débat oratoire. Il accorde les droits de parole (en introduisant les débatteurs) et fait respecter les contraintes de temps. De façon plus importante, le président d'assemblée juge les « points de procédures » mis de l'avant par les débatteurs. Ses décisions à ce sujet sont finales et sans appel. Il est important de noter qu'un président n'amènera pas un point de procédure par sa propre initiative; en d'autres termes, les points de procédures passés sous silence par les débatteurs ne seront pas retenus dans l'évaluation du débat par les juges.

Juges

Un nombre impair de juges est requis pour évaluer l'argumentation, le talent de communication et l'esprit d'équipe des compétiteurs. Il n'est pas nécessaire que les juges possèdent des connaissances techniques en rapport avec les sujets de débats, mais il est préférable que les juges possèdent des connaissances ou une expérience préalable en débats, puisque ceux-ci départageront les gagnants des perdants; la crédibilité de la compétition repose donc sur leur jugement

Chronométreur

Le chronométreur est responsable de s'assurer que les compétiteurs respectent le temps de parole qui leur est alloué. Il avisera les compétiteurs du temps qu'il leur reste au moyen de signes de la main et il avisera le président du temps restant. Il est important de noter qu'en aucun cas, le chronométreur n'interviendra dans le débat; il incombe au président de faire respecter le temps indiqué par le chronométreur.

Signaux du chronométreur durant les débats:

- Lorsque 30 secondes se seront écoulées, le chronométreur lèvera une main ouverte pour signifier le début des questions potentielles;
- Lorsque 1 minute se sera écoulée, le chronométreur lèvera un index pour signifier qu'il reste une minute au débat;



- Lorsqu'il ne restera que 30 secondes, le chronométreur lèvera un poing pour signifier la fin des questions potentielles;
- Lorsqu'il ne restera que 10 secondes au débat, le chronométreur mettra ses bras en angle de 90 degrés et baissera graduellement le bras vertical pendant les 10 secondes, de manière à l'amener à l'horizontale à la manière d'une aiguille dans un cadran. Si un débatteur cogne sur la table durant ces 10 secondes (aussi appelées « période de grâce »), le chronométreur baissera les bras, attendra la fin des 10 secondes et recommencera un décompte de 10 secondes supplémentaires, sans possibilité d'expansion cette fois.



Règlements et éléments du débat

Décorum

- 1) Une équipe représentera la proposition et l'autre l'opposition; ces positions seront tirées au hasard avant de révéler la proposition de telle sorte que le sujet de celle-ci n'influencera pas la prise de position des équipes.
- 2) Les membres d'une équipe désirant communiquer entre eux doivent préférablement le faire par écrit; ils peuvent, à l'occasion, s'échanger quelques chuchotements si ceux-ci ne sont pas destinés à troubler l'orateur actuel. Cependant, il est à noter que de brèves interjections utilisées avec parcimonie sont autorisées; celles-ci devraient être destinées à mettre de la vie au débat et non pas à manquer de respect envers l'adversaire.
- 3) Les membres de l'assemblée se doivent courtoisie et respect. Il n'est pas discourtois pour un orateur de décrire la confusion, l'erreur, le manque de sérieux, les paroles inadéquates ou le jugement fautif de l'équipe adverse ou de ses membres, tant que cette description ne fait pas appel à des grossièretés, à des jurons, à des qualificatifs injurieux ou gratuits, à des expressions de nature discriminatoire (selon les termes définis par la Charte canadienne des droits et libertés) ou visant à attaquer la personne dans son intégrité ou son apparence.
- 4) Les partis ne peuvent aborder une nouvelle facette argumentaire lors de leur conclusion; ouvrir un nouvel argument auquel le parti adverse n'aura jamais l'occasion de répondre est un sérieux manquement à l'esprit d'un débat. Les partis sont, par contre, libres d'apporter de nouveaux exemples, illustrations et synthèses aux arguments déjà apportés par l'une ou l'autre des équipes. Elles sont aussi libres d'apporter de nouvelles idées si celles-ci amplifient ou s'opposent directement à une idée préalablement exprimée.
- 5) Les partis devraient poser au minimum une question à chaque parti adverse au cours d'un débat. Les questions ne peuvent pas être posées dans les premiers ou les dernières 30 secondes d'un droit de parole et elles ne doivent pas prendre plus de 15 secondes, sans quoi le président coupera l'orateur et le débat poursuivra sans tenir compte de la question.



- 6) Pour manifester sa volonté de poser une question, l'orateur n'ayant pas la parole doit se lever. Ensuite, il doit attendre que l'orateur termine son point et qu'il lui accorde le droit de poser sa question à l'aide d'un geste de la main. Si l'orateur qui a le droit de parole ne veut pas prendre la question, il doit le signifier avec un signe de la main ou une réponse verbale à cet effet. Il est à noter qu'à la troisième tentative de question, l'orateur ayant le droit de parole est obligé de prendre une question s'il ne l'a pas déjà fait; le président veillera au respect de cette règle. Par ailleurs, le temps que prend l'orateur n'ayant pas le droit de parole pour poser la question n'est pas pris en compte par le chronométrateur, mais le temps que prend l'orateur ayant le droit de parole à répondre est pris en compte par le chronométrateur.
- 7) Les membres de la proposition et de l'opposition ne peuvent applaudir en salle. Ils peuvent cependant manifester leurs contentement, support ou joie à l'expression d'idées en battant leur bureau d'une main, telle que se veut la coutume en chambre parlementaire, ou en exprimant des interjections. Les spectateurs sont quant à eux invités à applaudir de façon silencieuse en levant les mains et en les faisant trembler.
- 8) Les contacts physiques entre membres des partis adverses seront limités à des poignées de main ou tout autre geste de support coutumier avant et après les débats.
- 9) Une équipe tentant de façon claire et sans équivoque de distraire l'orateur adverse sera l'objet de sanctions sévères à la grille d'évaluation.

Points de procédures

Pour signifier une erreur de procédure, un membre du parti adverse doit se lever, dire « point de procédure », attendre le droit de parole de la part du président, puis signifier clairement la nature de l'erreur au président d'assemblée. L'acceptation ou le rejet du point de procédure n'incombe qu'au président et sa décision est sans appel. Veuillez noter que le temps est arrêté lors d'un point de procédure et qu'il reprendra lorsque le président redonnera le droit de parole à un orateur.

Voici la liste des points de procédure admis :

- 1) **Cas de truisme** : Ce point de procédure est sans aucun doute celui qui peut renverser un débat. Un cas de truisme est lorsque la proposition est redéfinie de telle sorte qu'un débat ne peut avoir lieu puisqu'elle énonce un fait ou une tautologie. Pour soulever ce point de procédure, l'équipe qui veut l'apporter doit attendre la fin du discours de l'orateur ayant commis le truisme et ensuite le signaler au président. S'il est accepté, le cas de truisme donnera le pouvoir à l'équipe adverse de redéfinir la proposition et donnera ainsi l'opportunité d'invalidier totalement le discours déjà prononcé; s'il est refusé, le débat se poursuivra avec la redéfinition apportée.
- 2) **Connaissance spécifique (dans la redéfinition)** : Si un aspect de la redéfinition fait appel à une connaissance qu'un étudiant moyen en génie ne possède pas, il y a un cas de connaissance spécifique. Pour



soulever ce point de procédure, l'équipe qui veut l'apporter doit attendre la fin du discours de l'orateur ayant commis la connaissance spécifique et ensuite le signaler au président. S'il est accepté, il donnera le pouvoir à l'équipe adverse de redéfinir les termes de la connaissance spécifique et donnera ainsi l'opportunité d'invalidier cette portion de la redéfinition; s'il est refusé, le débat se poursuivra avec la redéfinition apportée.

- 3) **Connaissance spécifique (dans l'argumentaire)** : Si un aspect d'un argument fait appel à une connaissance qu'un étudiant moyen en génie ne possède pas, il y a un cas de connaissance spécifique. Pour soulever ce point de procédure, l'équipe qui veut l'apporter le signale immédiatement au président qui arrêtera le débat. Si le point est accepté, le président demandera à l'orateur fautif de retirer ou de modifier l'argument concerné et il demandera aux juges de ne pas en tenir compte; si le point est refusé, le débat se poursuivra en tenant compte de l'argument apporté.
- 4) **Débatteur s'adressant directement à un débatteur adverse** : Comme tous les débatteurs sont tenus de toujours s'adresser directement au président, si un de ceux-ci s'adresse directement à un autre débatteur, il y a manquement au décorum. Le débatteur voulant apporter ce point le fera immédiatement et le président corrigera la situation le cas échéant.
- 5) **Citation inexacte** : Si un débatteur est cité incorrectement par un autre, il peut le signifier immédiatement au président. Si le point est accepté, le président demandera à l'orateur fautif de retirer ou de modifier la citation concernée et il demandera aux juges de ne pas en tenir compte; si le point est refusé, le débat se poursuivra en tenant compte de la citation apportée tel quel.
- 6) **Nouvel argument dans l'ouverture** : Étant donné que l'esprit du débat implique un échange entre les deux équipes, il est formellement interdit d'apporter un nouvel argument sur un concept non traité pendant le débat lors de la conclusion. Pour soulever ce point de procédure, l'équipe qui veut l'apporter le signale immédiatement au président qui arrêtera le débat. Si le point est accepté, le président demandera à l'orateur fautif de retirer ou de modifier l'argument concerné et il demandera aux juges de ne pas en tenir compte; si le point est refusé, le débat se poursuivra en tenant compte de l'argument apporté.
- 7) **Introduction de parties d'un plan par le deuxième orateur** : La responsabilité d'installer un plan d'argumentaire revient au premier orateur. Ainsi, si un deuxième orateur aborde un sujet d'argumentaire qui n'a pas au préalable été apporté par le premier orateur, il y a faute. Pour soulever ce point de procédure, l'équipe qui veut l'apporter le signale immédiatement au président qui arrêtera le débat. Si le point est accepté, le président demandera à l'orateur fautif de retirer l'argument concerné et il demandera aux juges de ne pas en tenir compte; si le point est refusé, le débat se poursuivra en tenant compte de l'argument apporté.



- 8) **Comportement non professionnel ou offensant** : Si un orateur démontre un comportement non professionnel en étant vulgaire, déplacé ou en manquant tout simplement de classe, il y a manquement clair au décorum du débat oratoire. Dans cette situation, le président demandera à l'orateur fautif de corriger la situation, ce dernier pouvant amener son équipe à être disqualifiée s'il refuse d'obtempérer.

Résolutions

Le comité organisateur décidera de la nature des résolutions. Elles toucheront des points sur lesquels l'étudiant en ingénierie moyen devrait pouvoir défendre ses opinions sans aucune préparation. Les résolutions ne comprendront pas de truismes (vérités d'évidences) et éviteront l'utilisation des mots de nature absolue tels « tout », « tout le monde » et « toujours ». (Ex. : « Qu'il soit résolu que tous les ingénieurs trouvent les mathématiques très faciles. » n'est pas une bonne résolution puisqu'il existe toujours des exceptions.) Une fois que les 2 équipes ont pris connaissance de la résolution, elles auront 2 minutes pour préparer le débat. La nature des propositions peut être très sérieuse comme très loufoque.

Toutes les résolutions et leur traduction seront validées préalablement par le directeur des débats oratoires et les présidents d'assemblée avant la compétition.

Rôles des équipes

La proposition

La proposition doit réduire la résolution pour que le débat soit concentré sur un seul sujet majeur. Il ne faut pas convertir les résolutions en truismes (voir section sur les points de procédures pour la définition). La proposition doit aussi éviter des débats sur des sujets faisant appel à des connaissances spécifiques inconnues par l'ingénieur moyen.

Avantages

- La proposition peut redéfinir la proposition comme bon lui semble (sans changer drastiquement le sens des termes; Ex. : une table ne peut pas devenir un éléphant) et ainsi nuire à la préparation de l'opposition.
- La proposition ouvre et ferme le débat, ce qui lui donne les premiers et derniers mots

Inconvénients

- La proposition a le fardeau de la preuve ; cela signifie qu'elle doit démontrer aux juges les mérites de la proposition par balance des probabilités et ne peut se rabattre sur le *status quo*.

L'opposition

L'opposition doit contredire la proposition par tout moyen.



Avantages

- L'opposition n'a pas besoin de démontrer le mérite de sa propre proposition, elle peut se contenter de détruire les arguments de la proposition. Le *status quo* joue en sa faveur. Elle peut également faire une accumulation de cas d'exception pour démontrer la faiblesses de la proposition.
- L'opposition dispose du temps de discours du premier orateur de la proposition pour peaufiner son argumentaire avant d'entrer en scène.

Inconvénients

- La redéfinition apportée par l'équipe de la proposition peut invalider sérieusement la préparation de l'opposition.

Rôle des orateurs

- **1er orateur – Proposition** : Le premier orateur de la proposition ouvre le débat. Il expose le sujet, son interprétation, puis prend position à l'aide d'arguments. Il est aussi celui qui clôt le débat.
- **1er orateur – Opposition** : Le premier orateur de l'opposition précise la position de son équipe quant au sujet proposé. Il peut rejeter les arguments de la proposition et doit introduire les siens
- **2e orateur – Proposition et opposition** : Le rôle du second orateur de la proposition et de l'opposition est de clarifier, de structurer et de renforcer la position de leur équipe. Chacun doit terminer le plan argumentaire de son équipe et réfuter les arguments du parti adverse.

Déroulement des débats

Préparation

Tirage au sort des positions	< 30 secondes
Divulgation du sujet	< 30 secondes
Caucus de préparation de l'argumentaire	2 minutes

Argumentation

Premier orateur de la proposition	2 minutes
Premier orateur de l'opposition	2 minutes
Second orateur de la proposition	2 minutes
Second orateur de l'opposition	2 minutes

Conclusion

Premier orateur de l'opposition	1 minute
Premier orateur de la proposition	1 minute
Prise de décision individuelle de chaque juge	2 minutes

TOTAL 15 minutes



Matches de qualifications : Samedi 5 janvier PM

Rencontre de présentation, maximum 20 minutes :

- Présentation du directeur, des juges, des présidents et des chronométreurs;
- Revue du cahier de règlements.

Un tirage au sort sera effectué pour choisir les équipes qui vont s'affronter, chaque équipe jouera 2 parties durant les préliminaires. **Suite aux préliminaires, les juges débateront pour sélectionner les 8 équipes finalistes.**

Le classement utilisera, dans l'ordre de priorité, les critères suivants pour établir la hiérarchie des équipes :

- Le nombre de victoires;
- Le nombre de juges en faveur;
- Le nombre de points de procédure retenus contre;
- **Moyenne des évaluations.**

Matches éliminatoires : Dimanche 6 janvier AM

Un classement sera effectué suite aux performances des équipes aux matchs de qualifications. Les équipes s'affronteront selon l'ordre suivant :

Arbre à élimination pour 8 équipes



L'ordre des 4 premières positions sera connu au banquet. Toute équipe déclinant sa participation offrira la chance à toutes les équipes sous elle au classement de gagner une place.



Évaluation et jugement

Jugement

Le débat est jugé en fonction de l'équipe qui convainc le mieux les juges. Chaque juge décidera individuellement le gagnant du débat et le président d'assemblée rassemblera les décisions et annoncera le gagnant. Les jugements sont pour ou contre la proposition (pas de match nul) et sans appel. De plus, le président et le directeur n'ont aucun pouvoir sur le jugement rendu par les juges.

Rétroaction

Après la fin de chaque débat préliminaire et après l'annonce du gagnant, les juges peuvent choisir de donner des commentaires aux compétiteurs par écrit sur la feuille d'évaluation dont ils disposeront. Ces formulaires seront remis aux équipes aussitôt complétés et photocopiés. Pour des contraintes de temps, cette rétroaction ne sera pas effectuée durant les débats éliminatoires.

Barème d'évaluation

Barème - Débats Oratoires			
Proposition :		Opposition :	
Qu'il soit résolu que ...			
Arguments proposition	Contre-arguments opposition	Arguments opposition	Contre-arguments proposition
→	→	→	→
→	→	→	→
→	→	→	→
Évaluation proposition		Évaluation opposition	
Argumentaire	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (X6) <input type="text"/>	Argumentaire	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (X6) <input type="text"/>
Diversité et nombre des idées		Diversité et nombre des idées	
Force des arguments		Force des arguments	
Structure de l'argumentaire		Structure de l'argumentaire	
Originalité		Originalité	
Cohésion de l'équipe	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (X1) <input type="text"/>	Cohésion de l'équipe	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (X1) <input type="text"/>
Vocabulaire et élocution	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (X3) <input type="text"/>	Vocabulaire et élocution	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (X3) <input type="text"/>
Total	<input type="text"/>	Total	<input type="text"/>
Nombre de points de procédure contre		Nombre de points de procédure contre	
<input type="text"/>		<input type="text"/>	



Compétitions culturelles

GÉNIE EN HERBE

Samedi 5 janvier PM

4 participants

Généralités

Le génie en herbe est un jeu-questionnaire de culture générale faisant appel à la vivacité d'esprit créé par Radio-Canada dans les années 70. Cette compétition se déroulera sur une demi-journée. Chaque match est d'une durée maximale de 15 minutes et est composé de plusieurs séries de questions. Une pause de 10 minutes est allouée entre chaque match, pour les déplacements et les changements d'équipes.

Joueurs

Chaque délégation doit fournir une équipe de 4 membres. Un des membres agit comme capitaine de l'équipe.

Déroulement de la compétition

La compétition est divisée en 5 sections, soit :

- Les préliminaires (toutes les équipes);
- Le quart de finale (8 équipes);
- La demi-finale (4 équipes);
- La finale bronze (2 équipes — 3e et 4e place);
- La finale (2 équipes — 1ère et 2e place).

Les préliminaires

Un tirage au sort sera effectué pour choisir les équipes qui s'affronteront lors des préliminaires. Chaque équipe jouera 4 parties durant cette étape. Les préliminaires permettent d'établir les 8 meilleures équipes qui passeront au quart de finale. De celles-ci, les 4 meilleures passeront à la demi-finale. Les 2 équipes perdantes de la demi-finale s'affronteront en finale de bronze tandis que les deux équipes gagnantes s'affronteront en finale.

Classement

Le classement pour les éliminatoires est déterminé selon la fiche et la moyenne des écarts de points. Une plus grande moyenne indique un meilleur score.

Par exemple : Voici le décompte des points de l'équipe X :

- Match 1 : victoire par 140 points (+ 140)
- Match 2 : victoire par 100 points (+ 100)
- Match 3 : défaite par 30 points (- 30)

Le total des écarts de points des victoires moins le total des écarts de points des défaites est de 210 points. La moyenne des écarts de points est donc de 80 points, soit $210/3$.

Les équipes s'affronteront selon le schéma suivant :

Arbre à élimination pour 8 équipes



L'ordre des 4 premières positions sera connu au banquet. Toute équipe déclinant sa participation offrira la chance à toutes les équipes sous elle au classement de gagner une place.

Règlements

- 1) **Équipes de moins de 3 joueurs** : Si une équipe présente moins de 3 joueurs (2 ou 1), elle perd le match par forfait.
- 2) **Retard** : Une pause de 10 minutes est allouée entre chaque match pour les déplacements et les changements d'équipes entre chaque match des préliminaires, quart de finale et demie finale. Après ce délai, l'équipe absente perd le match par forfait. Pour les séries vis-à-vis et chassé-croisé : la question impliquant le joueur absent s'adresse uniquement à son adversaire.
- 3) **Aucune substitution ou ajout de joueur** : Aucune substitution de joueur n'est autorisée après le début du match et aucun joueur ne peut rejoindre une équipe de 3 joueurs après que le match soit commencé.
- 4) **Pénalité pour réponse hâtive erronée** : Pour toutes les questions (sauf si mentionné), un joueur qui se risque à répondre avant la fin de l'énoncé de la question et qui donne une mauvaise réponse se mérite une pénalité de 10 points imposée à son équipe.
- 5) **Savoir-jouer** : Le bon déroulement du match et le « savoir-jouer » exigent que les joueurs attendent d'être nommés avant de répondre. Toutefois, une réponse d'un joueur qui n'a pas attendu d'être nommé par le lecteur ne sera pas refusée. À l'inverse, un joueur a le droit d'attendre d'être nommé par le lecteur avant de répondre. Si le joueur ayant répondu n'est pas le même que celui ayant le droit de parole, la réponse est refusée et une réplique est permise (si applicable).
- 6) **Droit de consultation** : Lors des questions avec droit de consultation, dès qu'un joueur appuie sur son déclencheur, toute consultation devient interdite.



- 7) **Réponse d'un joueur** : Si un joueur donne deux réponses, seule la première sera considérée, même si elle est incomplète. Également, si un joueur entoure la bonne réponse d'éléments erronés, la réponse sera refusée.
- 8) **Noms de personnes** : Lorsqu'on cherche une personne, le nom de famille seulement est accepté comme réponse, sauf avis contraire. Si un joueur se risque à donner un prénom et que celui-ci est erroné, la réponse est refusée.
- 9) **Langue de jeu** : Les questions sont toutes posées en français et les réponses peuvent être données en français ou en anglais.
- 10) **Énumérations** : Lorsque plusieurs éléments sont exigés dans la réponse, les points seront accordés seulement si tous les éléments ont été donnés correctement.
- 11) **Matériel autorisé** : Pour toutes les questions, les joueurs ont le droit d'utiliser du papier et un crayon, qui seront mis à leur disposition.
- 12) **Entraîneurs et public** : Un entraîneur ou toute personne du public ne peut entrer en communication avec les joueurs durant un match. Dans le cas où il y aurait une réponse soufflée par le public, la question sera annulée et remplacée.
- 13) **Bris d'égalité et prolongation** : À la fin d'un match, si le résultat est égal entre les deux équipes, 5 questions de type « éclair » seront posées. Si l'égalité persiste, d'autres questions de ce type seront posées jusqu'à ce qu'une équipe obtienne une bonne réponse. Celle-ci remportera alors le match.
- 14) **Fin de match** : Un match est d'une durée maximale de 15 minutes. Le chronomètre débute à l'heure indiquée à l'horaire. Après 15 minutes, le match se termine et les points sont comptabilisés tels qu'ils sont.
- 15) **Officialisation des résultats** : Après un match, les capitaines des 2 équipes signent la feuille de pointage pour sceller l'issue de la rencontre.

Format de match

Le format de match pourrait être légèrement modifié.

Séries	Types de questions	Sujets	Questions	Points/ Questions	Total
1	Mise au jeu	Variétés	8	5	20
2	Vis-à-vis	Mobile	4	20 ou 10	80
3	Collectives	Mobile	5	10	50
4	Collectives	Mobile	5	10	50
5	Collectives	Mobile	5	10	50
6	Collectives	Identification	2	40, 20 ou 10	80
7	Chassé-croisé	Mobile	4	20 ou 10	80
8	Éclair	Mobile	5	10	50



9	Eclair	Mobile	5	10	50
10	Éclair	Mobile	5	10	50
11	Éclair	Mobile	5	10	50
12	Éclair	Variétés	10	10	100
				TOTAL	710

Types de questions

- 1) **Mise au jeu** : Permet de mettre dans l'ambiance, présenter les joueurs, et tester les déclencheurs. Le lecteur pose une question individuelle à chaque joueur, à tour de rôle. Avant de répondre, le joueur doit appuyer sur le déclencheur. Aucune consultation ni droit de réplique. 5 points par bonne réponse. La pénalité de 10 points ne s'applique pas.
- 2) **Vis-à-Vis et Chassé-croisé** : Questions de rapidité posées à deux vis-à-vis (joueur #1 vs joueur #1). Le premier joueur à obtenir le droit de répondre obtient 20 points s'il donne la bonne réponse. S'il rate, la réplique est accordée au joueur adverse pour 10 points. La pénalité de 10 points s'applique. En Chassé-croisé, le joueur #1 affronte le joueur #4 et ainsi de suite.
- 3) **Questions collectives** : Questions posées aux deux équipes à la fois, sans consultation. Le premier joueur qui appuie sur son déclencheur a le droit de parole. Si la réponse est fausse ou que le joueur ne peut répondre, un droit de réplique est accordé à l'équipe adverse, sans consultation. Une bonne réponse vaut 10 points. La pénalité de 10 points s'applique.
- 4) **Identification** : On cherche à identifier un personnage, une chose, un lieu, un événement, etc. en fournissant 3 indices, en ordre décroissant de difficulté. Si un joueur donne la réponse après le premier indice, il obtient 40 points. La bonne réponse vaut 20 points après le deuxième indice et 10 points après le dernier indice. Le droit de réplique est possible à chaque indice, mais une équipe ne peut donner qu'une réponse par indice. La pénalité de 10 points s'applique.
- 5) **Questions Éclair** : Courtes questions collectives posées rapidement en sprint. Une bonne réponse vaut 10 points. La pénalité de 10 points s'applique.

Exemples de sujets mobiles

- Géographie
- Histoire
- Littérature
- Politique
- Actualités / Monde
- Mathématiques
- Sciences
- Musique
- Arts et spectacles
- Sports
- Jeux vidéo
- Informatique



Compétitions culturelles
GÉNIE IMPROVISSIMO

Samedi 5 janvier PM et Soir

4 participants



Généralités

Le match d'improvisation a été inventé au Québec par le duo Gravel/Leduc à la fin des années 1970. Il réunit deux équipes s'affrontant à l'aide du théâtre improvisé dans un concept inspiré du match de hockey de la ligue nationale.

- **Durée d'un match :** Chaque match aura une durée de 15 minutes et comportera 3 improvisations. Ceci est valable pour les matches de qualifications et du tournoi à simple élimination, sauf les demi-finales et les finales or et bronze. Les demi-finales et les finales seront d'une durée de 30 minutes et comporteront 7 improvisations. Le temps inclut l'introduction des joueurs, des officiels et une période, sans pause.
- **Composition des équipes :** Chaque équipe sera composée de 4 joueurs et doit avoir un minimum d'un joueur de chaque sexe. Une équipe présentant un alignement incomplet recevra automatiquement une pénalité majeure de nombre illégal de joueurs en début de match, mais ne sera pas pénalisée lorsqu'elle ne pourra pas remplir les conditions de la carte d'improvisation.
- **Entraîneur :** Une équipe peut avoir un entraîneur (non-joueur) présent sur le banc. Celui-ci doit être un membre de la délégation (ou un parrain), mais ne peut pas être un joueur qui a été expulsé.
- **Joueur substitut :** Un joueur substitut est soumis aux mêmes règles que les autres joueurs. Il ne peut pas remplacer un joueur expulsé, ni être échangé au courant d'un match.

Nature des improvisations

Comparée

Chaque équipe, à tour de rôle, doit improviser sur le même thème. L'équipe gagnante du lancer de rondelle (« pile ou face ») a le choix de commencer son improvisation ou de laisser l'autre équipe commencer la sienne. Aucune communication ne sera permise sur le banc des joueurs pendant l'improvisation de l'autre équipe. En cas d'infraction, une pénalité de procédure illégale sera décernée à l'équipe fautive.

Mixte

Un ou des joueurs des deux équipes doivent improviser ensemble sur le même thème. Une brève consultation de deux joueurs adverses est permise en retrait sur la patinoire, sans toutefois déranger l'improvisation en cours. La mixte commence avec un joueur de chaque équipe, si plus d'un joueur d'une



équipe est présent au début de l'improvisation, il y a pénalité. Dans une mixte, si le contexte s'y prête, le DJ peut joindre une trame sonore à l'improvisation. Les joueurs demeurent maîtres de l'improvisation et peuvent ou non s'en inspirer pour la suite de l'histoire.

Déroulement de chaque improvisation

Annonce de la carte d'improvisation

L'arbitre lit à haute voix la carte d'improvisation : la nature, le thème, le nombre de joueurs, la catégorie et la durée de l'improvisation.

Concertation

Les joueurs et l'entraîneur ont 30 secondes pour se concerter et prendre place sur la patinoire. L'arbitre signale le début de l'improvisation avec un coup de sifflet.

Tirage au sort

Dans le cas d'une comparée, c'est après la concertation qu'à lieu le lancer de la rondelle. L'équipe qui gagne le tirage au sort choisira si elle entre en premier sur la patinoire, ou si elle laisse l'autre équipe commencer son improvisation

Distribution des points

Points obtenus par votes

Après chaque improvisation, l'arbitre demandera au public et aux deux juges de voter pour la meilleure improvisation. Le vote du public compte pour une voie (déterminée par la majorité des votes de celui-ci) et le vote des juges compte pour chacun une voie. L'équipe ayant accumulé le plus de voies remporte le point. NOTE : Si moins de 10 spectateurs sont présents à un match, le vote du public sera remplacé par celui de l'arbitre.

L'arbitre détient le pouvoir de demander ou non le comptage par ses juges de ligne. Aucune demande de recomptage ne sera permise. L'arbitre n'aura pas le droit d'infirmier la décision du public et des juges. S'il y a égalité, un point est décerné à chacune des équipes.

Points obtenus par points de pénalité

L'accumulation de 3 points de pénalité par une équipe donne automatiquement un point à l'équipe adverse. Les pénalités sont énumérées et expliquées dans une prochaine section de ce document.

Décorum

L'arbitre

L'arbitre est le maître absolu du jeu. Le contenu des cartes d'improvisation est entièrement à sa discrétion. Il signale les pénalités et peut, s'il le juge nécessaire, interrompre toute improvisation en cours. Ses décisions



sont finales et sans appel. Il doit cependant se conformer aux règlements, il ne peut pas inventer de nouvelles règles, pénalités ou catégories.

Le capitaine

Le capitaine d'une équipe peut demander des explications à l'arbitre concernant ses décisions à la suite de l'annonce des pénalités. Il a droit à une question, une réplique, et se doit d'être bref, concis et poli. En cas d'abus, l'arbitre peut imposer une pénalité et/ou refuser de répondre au capitaine. Il en va de même pour un capitaine qui chercherait à s'attirer la faveur du public au moyen des demandes d'explication.

L'espace de jeu

L'espace de jeu est limité par les bandes qui forment l'arène de jeu : la patinoire. Pour faire partie de l'improvisation en cours, le joueur doit physiquement entrer sur la patinoire. Un joueur ayant fait une intervention et qui désire se retirer du jeu se doit de rester à l'intérieur des bandes et d'adopter une position neutre. Pour une courte intervention hors champ, le joueur peut demeurer sur le banc.

Position neutre d'un joueur

Pour adopter une position neutre, le joueur abandonne son personnage, se retire de la vue du public en position accroupie sur le long de la bande. Le joueur peut revenir dans l'improvisation en cours avec un personnage qu'il a déjà joué lors de celle-ci ou avec un nouveau personnage. Il ne peut en aucun cas communiquer avec les joueurs sur le banc.

Communication sur le banc

En mixte, les joueurs et l'entraîneur peuvent communiquer entre eux, sans toutefois déranger le jeu en cours. En comparée, l'équipe qui n'est pas en jeu ne peut pas se concerter et une pénalité de procédure illégale sera décernée si une communication verbale ou non verbale est employée.

Tenue vestimentaire

Chaque joueur devra porter un pantalon uniformément noir, un chandail n'attirant pas l'attention et des chaussures. Le chandail peut représenter l'université ou le thème de l'équipe, et doit être le même, ou du moins de la même couleur, pour toute l'équipe. Il est fortement conseillé de ne pas porter de bijoux/montre et de ne pas mâcher de gomme.

Pénalités

L'arbitre prendra note des pénalités qui ont lieu au courant d'une improvisation et les mentionnera à la fin de celle-ci.

Pénalités mineures

Une pénalité mineure est décernée lorsqu'un joueur ne respecte pas les règles du jeu d'une manière non intentionnelle, non répétitive et qui ne nuit pas gravement au déroulement de l'improvisation. La pénalité mineure compte pour un point de pénalité. Une pénalité mineure peut être majorée et l'arbitre est le seul juge de la nécessité de la majorer.



Improvisimo (suite)

- **Accessoire illégal** : Lorsqu'un joueur utilise un accessoire autre que sa tenue vestimentaire obligatoire pour le tournoi d'improvisation (Ex : montre, lunette, etc.)
- **Cabotinage** : Lorsqu'un joueur ou une équipe tente de s'attirer la faveur du public par le biais d'une blague faite au détriment de l'improvisation en cours, de l'utilisation gratuite d'éléments sexuels, de très mauvais goûts ou violents.
- **Cliché** : Lorsqu'un joueur utilise une idée reproduite à plusieurs reprises au cours du même tournoi ou utilise une référence (pièce de théâtre, film, roman, publicité, etc.) sans le modifier.
- **Confusion** : Lorsqu'il y a des erreurs de noms, de dates, de lieux ou d'autres éléments qui perturbent le déroulement normal de l'histoire et que personne ne joue la même improvisation. L'histoire devient donc impossible à suivre et ce qui est clairement installé n'est manifestement pas respecté.
- **Décrochage** : Lorsqu'un joueur ne maintient pas le personnage qu'il joue à ce moment.(Ex. : fous rires, personnages ou accents non soutenus.)
- **Manque d'écoute** : Lorsqu'un joueur ne tient pas compte de ce qui a été dit, fait ou installé dans l'improvisation, de façon consciente ou non.
- **Nombre illégal de joueurs** : Lorsqu'un nombre imposé de joueur(s) n'est pas respecté (en trop ou en moins) et qu'un joueur embarque sur la patinoire sans intervenir dans les dernières secondes pour répondre aux exigences de la carte d'improvisation. Il est important de différencier l'appellation « 2 joueurs par équipe » de « maximum de 2 joueurs par équipe ». Le premier signifie que 2 joueurs doivent impérativement embarquer sur la patinoire au courant de l'improvisation. Le second signifie qu'un maximum de 2 joueurs est permis, mais l'improvisation peut se dérouler avec 1 seul joueur en toute légalité.
- **Non-respect de la carte** : Lorsque des éléments de la carte d'improvisation ne sont pas respectés, cette pénalité peut être annoncée comme « non-respect du thème » ou « non-respect de la catégorie ».
- **Procédure illégale** : Lorsqu'un caucus se prolonge en dehors du temps permit, qu'il y a des communications entre le banc et les joueurs en jeu, entre le banc et les joueurs en position neutre, sur le banc par l'équipe qui ne joue pas une improvisation comparée, lorsqu'un joueur saute sur la patinoire et qu'il en ressort, ou lorsque toute autre infraction est jugée illégale par l'arbitre, mais qu'aucune autre pénalité ne s'applique.
- **Refus de personnage/de situation** : Lorsqu'un joueur refuse manifestement la proposition de jeu qui lui est faite par l'autre joueur ou par l'histoire.

Improvisimo (suite)



Avec accessoire : Les joueurs doivent utiliser l'accessoire fourni par l'arbitre. Souvent, l'utilisation de l'objet pour remplacer divers éléments très efficace. La nature de l'objet peut changer à tout moment durant l'improvisation. La seule chose que l'objet ne peut pas être, c'est ce qu'il est réellement.

- **Chantée** : Les discussions doivent se faire en chantant. La chanson n'a pas besoin d'exister réellement.
- **Exagération** : L'improvisation se déroule en 4 temps : le premier joueur effectue une improvisation très sobre et normale, puis un à la suite de l'autre, les 3 autres joueurs exagèrent graduellement l'improvisation. L'improvisation est de la même durée pour tous les joueurs.
- **Doublage américain** : Comme si l'improvisation jouée était dans une autre langue, des joueurs se positionnent derrière la bande pour doubler les voix des joueurs sur la patinoire, ceux-ci n'utilisent donc pas leur voix.
- **Narration** : Un ou plusieurs joueurs assurent le suivi de l'improvisation par une trame narrative, les narrateurs racontent donc directement au public les grandes lignes de l'histoire jouée sur la patinoire.
- **Poursuite** : En comparée, une équipe commence une improvisation et au coup de sifflet, l'autre équipe continue cette même improvisation. Les joueurs qui sont sur la patinoire doivent figer au coup de sifflet et seront remplacés par les joueurs de l'autre équipe. Si leur joueur B prend la place du joueur A au premier changement, alors le joueur A prendra la place du joueur B au second changement.
- **Quickchange (reprise)** : Pendant l'improvisation, lorsque l'arbitre siffle, le dernier joueur à avoir parlé ou fait une action doit reprendre sa dernière réplique ou action et en changer le sens. L'arbitre indique la fin de l'improvisation par trois coups de sifflet consécutifs ou un très long coup de sifflet.
- **Régression** : Improvisation se déroulant en 4 temps : la première improvisation dure 2 minutes. Par la suite elle est reprise en 1 minute, puis 30 secondes, puis 10 secondes (la durée des improvisations peut varier). L'improvisation est reprise et on doit retrouver le plus d'éléments possible de la première représentation dans les suivantes.
- **Rimée** : Les discussions devront rimer.
- **Taxi** : Improvisation comparée/mixte. L'équipe gagnante du tirage au sort choisit si elle sera dans le rôle de chauffeur ou des trois passagers pour commencer. L'improvisation débute par 30 secondes où le chauffeur du taxi installe son personnage. Par la suite, chaque passager doit être à bord du taxi pendant 1 minute. L'arbitre signale la fin du temps à chaque passager par un geste de la main. L'improvisation est reprise en inversant les rôles de chauffeur/passager des équipes. Le nombre de passagers et la durée de leur passage peuvent varier.
- **Vidéoclip** : L'improvisation se déroule sur une musique imposée par l'animateur et se déroule avec ou sans paroles. Les mouvements des

Improvisissimo (suite)

joueurs doivent se faire sur le rythme de la musique.



Vidéoway : Il y aura 3 improvisations en simultan  : l'arbitre choisira laquelle le public suivra en utilisant alternativement les termes F1, F2 et F3 assign s aux 3 duos. Les joueurs ne sont pas oblig s de toujours poursuivre la m me situation entre leurs apparitions. Chaque duo aura une ligne directrice   suivre pour ses interventions.

- **Zapping** : Improvisation sans th me o    chaque coup de sifflet, les joueurs doivent recommencer une autre improvisation en s'inspirant de leurs positions au moment du coup de sifflet (et non du mouvement entam  juste avant celui-ci).

Tournoi

Matches de qualifications

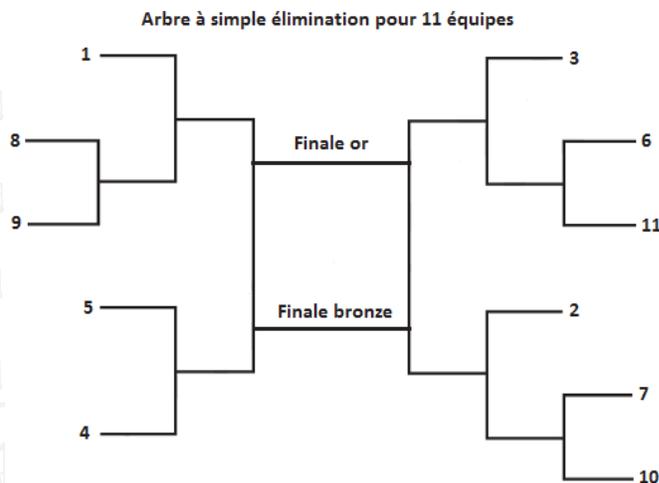
Un tirage au sort sera effectu  pour choisir les  quipes qui vont s'affronter lors des pr liminaires. Chaque  quipe jouera 4 parties durant les pr liminaires. Les pr liminaires ont pour but de seulement classer les  quipes et, cette ann e, les 11  quipes auront leur chance durant les  liminatoires.

Le classement utilisera, dans l'ordre de priorit , les crit res suivants pour  tablir la hi rarchie des  quipes :

- Le nombre d'improvisations remport es;
- L' quipe victorieuse, si les deux  quipes se sont affront es lors des matches pr liminaires;
- Le nombre de points de p nalit ;
- Un tirage au sort

 tant donn  que le r sultat des matches ne contribue pas au classement, un match se terminant    galit  restera tel quel.

Matches  liminatoires



En cas d' galit  lors d'un match  liminatoire, celui-ci sera r solu par une fusillade : sans consultation, les joueurs commencent l'improvisation un   un   l'annonce du th me.

Les matches  liminatoires seront du type simple  limination et se d rouleront selon le tableau ci-contre. L'ordre des 4 premi res positions sera connu au banquet. Toute  quipe d clinant sa participation offrira la chance   toutes les  quipes sous elle au classement de gagner une place.



COMPÉTITIONS SPORTIVES

Vendredi 4 janvier AM et PM

Toute la délégation



Généralités

Cinq plateaux sportifs, situés au Centre d'éducation physique et sportifs de l'Université de Montréal, permettront de s'amuser et de compétitionner amicalement lors de la journée des sports.

Santé, sécurité et hygiène

À l'intérieur des plateaux sportifs, il est interdit de :

- manger;
- fumer;
- porter des bijoux;
- porter des bottes ou des souliers d'extérieur;
- avoir les cheveux longs non attachés.

Comportement

Les participants doivent :

- se présenter dans un état physique et psychologique convenable;
- laisser le matériel non essentiel à l'extérieur des plateaux sportifs;
- laisser les allées (corridors) dégagées en tout temps en cas d'évacuation;
- respecter les consignes de sécurité données par les bénévoles;
- respecter les décisions des arbitres, qui sont finales et sans appel.

Fonctionnement du tournoi (sauf pour le King-Ball)

Les tournois fonctionnent selon le principe de préliminaire et d'élimination simple. Toutes les équipes joueront un minimum de 3 matchs. Il y aura tout d'abord une pige au hasard pour déterminer les adversaires des 2 premières parties. Ensuite, un classement sera fait en fonction de la fiche et du différentiel de points. Ce classement définira la position de chaque équipe dans l'arbre du tournoi. Finalement, le tournoi suivra son cours jusqu'à ce que les 3 places sur le podium soient remplies.

Le classement pour les matchs éliminatoires utilisera, dans l'ordre de priorité, les critères suivants pour établir la hiérarchie des équipes :

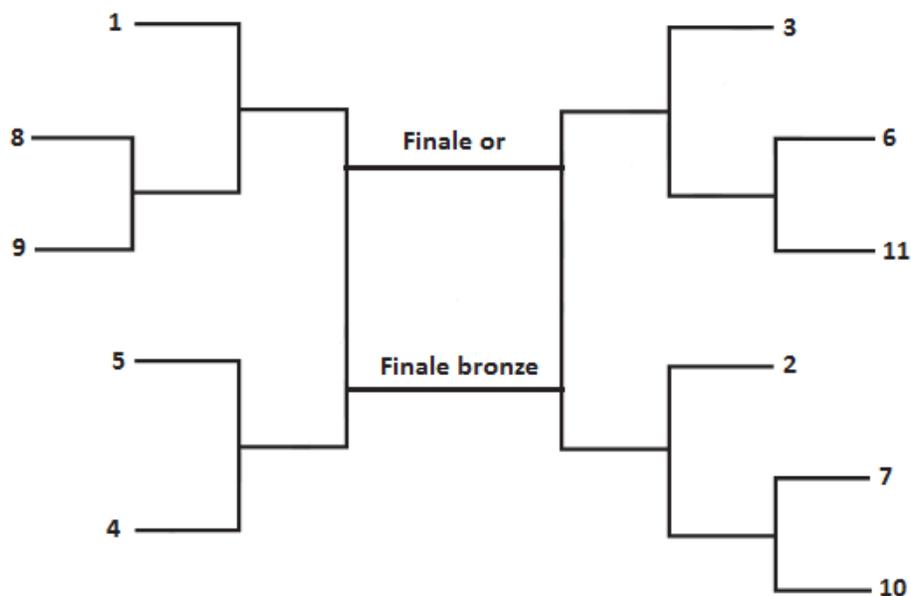
- Le nombre de victoires;
 - Partie gagnée : 2 points
 - Partie nulle : 1 point
 - Partie perdue : 0 point
- Le pointage total accumulé;

- L'équipe victorieuse, si les deux équipes se sont affrontées lors des matchs préliminaires;
- Le nombre de points de pénalité (s'il y a lieu);
- Un tirage au sort;

Matchs éliminatoires

Les équipes s'affronteront selon l'ordre suivant pour tous les sports excepté pour le King-Ball :

Arbre à simple élimination pour 11 équipes



Le pointage pendant les matchs sera calculé de la même façon qu'aux matchs de qualification, mais si la partie est nulle après 15 minutes de jeu, les deux équipes devront s'affronter dans une dernière épreuve ou en prolongation, selon le sport.



Compétitions sportives SPORT 1 : AQUADITCH

Vendredi 4 janvier AM et PM

6 joueurs par équipe sur le jeu - Piscine

Équipement requis (fourni par le comité organisateur)

- 6 hula hoop d'or
- 1 ballon (Souafle)
- 12 nouilles flottantes

Mise en contexte

Ce sport est fortement inspiré du Quidditch de la célèbre saga de J.K. Rowling et il est mixé avec du waterpolo. Pour simuler l'effet de voler sur des balais, le jeu aura lieu dans la partie profonde de la piscine et les joueurs seront sur des nouilles flottantes. Toutes les positions du Quidditch seront conservées à l'exception de l'attrapeur. Il y a aussi une différence majeure pour les batteurs puisqu'ils n'auront pas de battes pour frapper les bénévoles personnifiant les cognards. Il devront seulement leur toucher la tête. Le gardien aura droit à une nouille dans ses mains pour l'aider à garder ses buts. Comme au Quidditch, les buts seront des anneaux montés sur des bâtons.

Équipe

Les équipes doivent avoir 6 joueurs en tout temps en jeu. Une équipe ayant moins de 5 joueurs dans son alignement sera disqualifiée. Le match prévu pourra toutefois être joué pour le plaisir. L'alignement en jeu d'une équipe doit comporter :

- 1) 3 poursuivieurs : se passent le Souafle pour tenter de marquer des buts dans l'un des trois hula hoop d'or. Il leur est interdit de pénétrer dans la zone du gardien.
- 2) 2 batteurs : armés de leurs mains, ils doivent rediriger les cognards (personnifiés par deux personnes) sur les joueurs adverses pour éviter qu'ils n'attaquent leurs coéquipiers. Ce sont des joueurs qui doivent avoir une grande rapidité sur une nouille. Il leur est interdit d'interagir avec le Souafle ou physiquement avec les autres joueurs.
- 3) 1 gardien : protège les trois hula hoop d'or pour empêcher les poursuivieurs adverses de marquer des buts. Il est armé d'une nouille pour défendre ses buts. **Il lui est interdit de sortir de sa zone. Dans le cas où il n'y aurait pas assez de buts de marqués au cours d'une partie, la nouille en main du gardien lui serait enlevé pour les éliminatoires.**

Règlements

- Chaque joueur doit naviguer dans l'eau sur une « nouille flottante » à titre de balai. Un joueur tombé de sa nouille (autrement que par un cognard) **doit agir comme s'il se l'était fait enlever par un cognard, c'est-à-dire nager jusqu'au bord de la piscine sans perturber le jeu et se remettre en selle.**



Sport 1 : Aquaditch (suite)

- La nouille doit toujours être montée par le joueur, c'est-à-dire un bout de la nouille au niveau de l'abdomen et l'autre dans le dos. Ceci doit être le cas surtout lorsque le joueur nage. Un joueur nageant avec la nouille de travers retenue par les jambes sera averti, il devra alors faire comme s'il s'était fait enlever la nouille par un cognard.
- Les deux équipes débutent le match dans leur zone de but respective et la possession initiale du ballon sera tirée au sort.
- Pour marquer un point, un des poursuiveurs doit lancer le Souafle dans un des anneaux.
- Des hula hoop d'or sont disposés à chacune des extrémités en tant que buts.
- La dernière équipe à entrer en contact avec un Souafle qui quitte la surface de jeu en perd la possession.
- Les déplacements en possession du Souafle sont autorisés, mais les joueurs n'ont pas le droit de se déplacer en le tenant. Ils doivent "pousser" le Souafle en nageant.
- 2 périodes de 6 minutes seront jouées. À la mi-temps, la première équipe à avoir traversé tous ses joueurs par la voie de l'eau gagne la possession du ballon. Lors de la course, les joueurs doivent rester sur leur nouille et aucune interaction entre les joueurs n'est autorisée.
- L'équipe ayant marqué le plus de points gagne la partie.
- Il est interdit de prendre le Souafle à 2 mains et il est interdit de le faire caler sous l'eau
- Le poursuiveur ayant le Souafle peut se le faire enlever par un poursuiveur adverse de n'importe quelle façon, sauf par derrière (sous peine d'expulsion) et sans jamais faire caler le joueur ayant le Souafle.
- Quand il y a faute, le Souafle est repris à l'endroit de la faute par l'autre équipe et une passe doit être faite.

Le cognard

Lorsqu'un cognard atteint un joueur autre qu'un batteur, qui aura une nouille identifiée, il lui retire sa nouille. Le joueur en question n'a pas le droit de retenir sa nouille ou de se protéger du cognard. Une fois la nouille enlevée, le joueur doit nager avec sa nouille en main jusqu'à une des lignes de côté pour pouvoir revenir en jeu. Il est donc strictement interdit qu'un joueur tombé de sa nouille interagisse avec le jeu en cours.

- Les cognards vont toujours aller en ligne droite et à une vitesse modérée.
- Ils ne pourront attaquer que les joueurs qui seront droit devant eux.
- Ils seront impartiaux et auront l'autorité d'un arbitre.
- Pour dévier un cognard, le batteur doit lui toucher la tête et le rediriger dans la direction désirée. Une fois la tête touchée, un cognard arrête tout mouvement en cours.
- Aucune brutalité envers les cognards ne sera tolérée sous peine d'avertissement. Un 2e avertissement entraînera une expulsion du joueur.

(après un but ou en début de match) ne compte pas comme passe.

- Un ballon dévié compte comme une passe
- Chaque fois qu'un joueur échappe le ballon ou commet une faute, l'équipe adverse prend possession du ballon.

Fautes de base

- Tout contact physique est interdit ainsi que les interceptions.
- Une zone interdite de 3 mètres de rayon se situe en avant de chaque *incroyable*. Les joueurs ne peuvent y pénétrer lorsqu'ils sont en possession du ballon. Ils peuvent toutefois sauter dans la zone et se débarrasser du ballon avant de retoucher le sol pour éviter la faute. Empiéter sur la ligne de la zone interdite est considéré comme fautif.
- Si un joueur se fait toucher par le ballon à une partie inférieure au genou (jambe ou pied), que ce soit volontaire ou non, ce joueur est fautif et le ballon va à l'autre équipe à l'endroit d'infraction.
- Lors d'un lancer sur *l'incroyable*, si le ballon frappe le cadre ou les œillets d'attache du filet, le joueur ayant lancé le ballon est fautif. Autrement dit, si le ballon fait un faux bon à *l'incroyable*, c'est une faute.
- Il est interdit de lancer volontairement dans les jambes ou directement sur un joueur adverse afin de simuler une interception.
- Après une faute, un joueur de l'équipe qui prend possession du ballon doit prendre le ballon à 2 mains et toucher le sol à l'endroit d'infraction avec le ballon pour repartir le jeu. Les autres joueurs sont autorisés à continuer de bouger.





Vendredi 4 janvier AM et PM

4 joueurs par équipe sur le jeu – Terrain de squash

Équipement requis (fourni par le comité organisateur)

- 1 ballon
- 1 filet de Volleyball

Mise en contexte

Ce jeu s'inspire du Wallyball, qui est un type de volleyball qui se joue sur un terrain de squash avec le droit d'utiliser les murs. Toutefois, comme les héros ne font rien comme les autres, vous aurez à utiliser seulement vos pieds pour maîtriser le ballon.

Règlements

- Ce sport est basé sur le volleyball, mais avec la contrainte que l'on ne peut utiliser les mains.
- Lors d'un service, un pied du serveur doit toucher le mur arrière. À l'envoi du service, le ballon ne peut pas toucher plus d'un mur de côté, le mur du fond ou le plafond. De plus, un service ne peut pas être bloqué.
- Un point est marqué à chaque échange.
- Le système de service du ping-pong sera utilisé : Le service passera d'une équipe à l'autre à chaque 5 services. Un pile-ou-face déterminera l'équipe débutant avec le service.
- Lors de l'échange, le ballon ne peut pas toucher le plafond lorsqu'il traverse le filet (envoyé à l'équipe adverse) et lors d'un service. En d'autres cas, le plafond est toléré.
- Il ne peut pas non plus toucher le mur du fond, mais le mur du fond est toléré lorsque le ballon reste du même côté du filet.
- Après le service, le ballon peut toucher un nombre infini de murs de côté.
- Il est interdit pour les joueurs de toucher physiquement au filet.
- Si le ballon touche au filet et passe, c'est accepté, même sur un service.
- En tout temps, lorsque le jeu est actif, il est interdit de toucher le ballon avec ses mains. Dans ce jeu, les mains vont jusqu'à l'épaule inclusivement. Toute autre partie du corps est autorisée.
- Chaque équipe peut toucher le ballon jusqu'à 5 fois (en plus d'un éventuel contre) avant que le ballon ne retransverse le filet, et les contacts consécutifs doivent être faits par des joueurs différents.
- Un point est marqué lorsque le ballon touche le sol ou lorsqu'une faute est commise.
- La partie se déroulera en 2 périodes de 6 minutes. À la mi-temps, les équipes changent de moitié de terrain.



Vendredi 4 janvier AM et PM

8 joueurs par équipe sur le jeu – Extérieur

Équipement requis (fourni par le comité organisateur)

- 50 bâtons
- 20 ceintures de 2 flags

Description du jeu

Ce jeu permet aux aspirants héros de simuler un camp ennemi où ils devront subtiliser des points de vie pour affaiblir l'adversaire. Pour ce faire, le jeune héros devra traverser la zone ennemi sans se faire **enlever un de ses 2 flags**, **subtiliser un des bâton symbolisant la force de l'adversaire** et revenir sain et sauf dans son propre camp. La partie se déroule en une période de 12 minutes.

Format du terrain

Le terrain extérieur est un rectangle **de 45 mètres par 30 mètres délimité par des cônes**. Celui-ci comporte 3 différents types de zone.

Zone du camp de base

Il y a un camp de base par équipe. C'est dans les camps de base que ce trouve les foulards de chaque équipe. Une fois qu'un adversaire a réussi à pénétrer (au moins un pied) dans le camp de base il ne peut plus **mourir**. Tant qu'il est dans cette zone, il est en sécurité. Il est interdit de rentrer dans le camp de base que défend sa propre équipe.

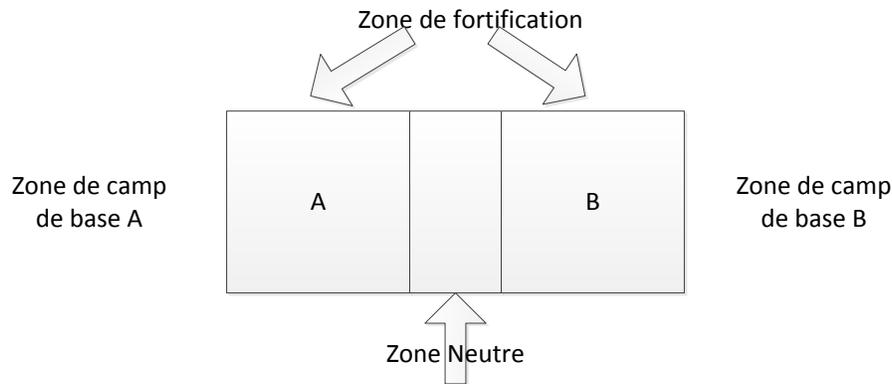
Zone des fortifications

Chaque équipe possède sa propre zone de fortification. Cette zone est la zone à traverser pour atteindre le camp de base. Tout adversaire à l'intérieur de cette zone peut se faire **arracher ses flags**. Un joueur qui se trouve dans sa propre zone de fortification peut **arracher les flags** n'importe quel joueur adverse. Aucun joueur en défensive ne peut mourir.

Zone neutre

La zone neutre est une zone en milieu de terrain d'une largeur de 5 mètres. Tout joueur ayant au moins un pied dans cette zone ne peut plus **éliminer** d'aucun joueur de l'équipe de l'adverse. Par contre, un joueur dans cette zone est à risque de se faire **enlever un flag** par n'importe quel joueur de l'équipe adverse qui a au moins un pied dans sa zone de fortification défensive.

Ainsi, un joueur de l'équipe B peut se faire **arracher son flag** dans la zone de fortification A, mais est en sécurité dans la zone du camp de base de l'équipe A.



Équipe gagnante

Chaque équipe commence avec chacun 25 bâtons dans sa zone de camp de base. L'équipe gagnante est déterminée par le nombre de bâtons à la fin de la partie. L'équipe avec le plus grand nombre est déclarée victorieuse. En cas d'égalité après les 12 minutes de jeu, la prochaine équipe à faire un point est victorieuse.

Règlements

- Le bâton est dit « gagné » dès qu'un joueur d'une équipe met au moins un pied dans sa zone de fortification sans avoir eu perdu de flag.
- Toute personne est dite « morte » lorsqu'elle se fait enlevé au moins un flag par un joueur adverse dans la zone de fortifications adverses ou dans la zone neutre par un joueur ayant au moins un pied dans sa zone de fortification. Un joueur dont un des flags aurait tomber tout seul peut se faire tuer en se faisant toucher.
- Une personne « morte » doit rester figée sur place à l'endroit où son flag s'est fait retiré. Elle doit rester au même endroit jusqu'à temps qu'elle soit délivrée.
- Aucune personne « morte » ne doit être en possession d'un bâton. Si un joueur se fait arraché un flag alors qu'il transporte un bâton, il doit immédiatement le remettre à un joueur de l'équipe adverse. Le bâton est ensuite remis avec les autres dans la zone de camp de base.
- Une personne qui s'est fait enlever un flag dans la zone neutre reste figée dans l'endroit le plus près d'où il est mort, mais dans la zone de fortification adverse.
- Une personne est délivrée si elle se refait enlever un flag par un joueur vivant de son équipe.



Sport 4 : Le jeu des héros (suite)

- Toute personne délivrée doit absolument retourner dans la zone de fortification de son équipe pour redevenir vivante.
- Seul une personne vivante peut rentrer dans la zone de camp de base de l'équipe adverse. Ainsi, une personne « morte » doit absolument retourner dans sa propre zone de fortification avant de pouvoir pénétrer dans la zone de camp de base.
- Une personne délivrée et non-vivante ne doit en aucun cas couper la trajectoire de n'importe quel joueur vivant sous peine de faire perdre 5 bâtons à son équipe.
- Un joueur doit rester à plus d'un bras de distance d'une personne « morte » de l'équipe adverse.
- Toute personne sortant des limites du terrain est instantanément déclarée « morte », **sauf dans le cas d'un joueur fraîchement délivré qui est en route pour retourner à son camp de base.**
- **Les changements s'effectuent quand bon vous semble par la ligne de fond de votre zone respective.**



Compétitions sportives SPORT 5 : KING-BALL

Vendredi 4 janvier AM et PM

4 joueurs par équipe sur le jeu

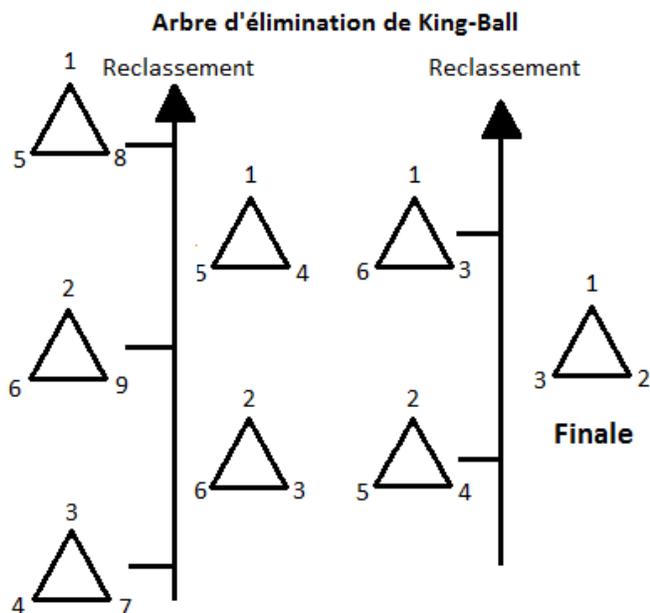
Équipement requis (fourni par le comité organisateur)

- 1 ballon - diamètre de 1,85 m
- Le port de genouillère est fortement conseillé, mais pas fourni

Déroulement du tournoi

Ce jeu est aussi connu sous le nom de Kinball ou encore d'Omnikin. Le déroulement du tournoi de King-Ball est différent que les autres sports puisque chaque partie implique trois équipes. Pour la ronde des qualifications, il y aura une pige au hasard pour déterminer les affrontements. Chaque équipe y jouera trois parties. Ensuite, grâce aux points accumulés et aux points dû au classement de chaque partie, il y aura un reclassement. Seulement les neuf meilleures équipes passeront à la première ronde d'élimination. Après les parties, les trois équipes perdantes (avec le moins de points au pointage) seront directement éliminées alors que les six autres équipes passeront à la seconde ronde d'élimination. Cette section du tournoi comportera 4 parties, soit 2 par équipe. Le classement après cette seconde ronde sera déterminée grâce aux points accumulés lors des parties de cette ronde et aux points gagnés à cause du classement final de chacune des parties de ce tour. Les trois premières équipes seront retenues pour la finale. Ces 3 finalistes joueront le match ultime qui identifiera les 3 positions sur le podium. Dans le cas d'égalité, les points accumulés depuis le début de la journée seront considérés. Les classements prendront en compte les points accumulés au cours des matchs de la ronde considérée. De plus, après un match, l'équipe ayant gagné reçoit 2 points supplémentaires, l'équipe ayant terminé 2^e en reçoit 1 et la 3^e équipe aucun. Ces points s'ajoutent aux points marqués dans la partie.

Le schéma du tournoi se trouve ci-contre.





Règlements

- Chaque partie se déroule en 1 période de 18 minutes.
- Lorsqu'une équipe commet une faute, les 2 autres équipes non fautives se méritent 1 point chacune et c'est ainsi que les points sont marqués.
- À la fin de la partie, des points supplémentaires sont attribués :
 - Si c'est une triple nulle, chaque équipe a 2 points
 - S'il y a 2 gagnants (2 points) et un perdant (1 point)
 - S'il y a un gagnant (3 points) et 2 perdants (2 points)
 - S'il y a un gagnant (3 points), un 2^e (2 points) et un 3^e (1 point)
- Pour les premiers matchs, un brassage de dé déterminera quelle équipe parmi les 3 débutera avec le ballon en sa possession. Pour les matchs suivants, c'est l'équipe ayant accumulé le moins de points qui débute avec le ballon. L'équipe chanceuse doit débiter au centre du terrain.

Lancer le ballon

- Lorsqu'une équipe a le ballon en sa possession, 3 joueurs doivent obligatoirement avoir un contact avec le ballon et un genou au sol. Le 4^e joueur est debout. Il doit crier «Jeux de Génie!» et la couleur de l'équipe qu'il attaque **avant** de frapper le ballon avec n'importe quelle partie du corps en haut des hanches pour le lancer à l'équipe attaquée.
- Voici des exemples d'appellations acceptées :
 - Jeux de Génie-noir Jeux de Génie-noir (lancer)
 - Gris-Jeux de Génie-gris (lancer)
 - Jeux de Génie-noir « mot » (lancer)
 - Bleu-Jeux de Génie-noir (lancer)
 - Jeux de Génie-gris-gris (lancer)
 - Jeux de-Jeux de Génie-bleu (lancer)
 - Jeux de-noir Jeux de Génie-gris (lancer)
- Voici des exemples d'appellations refusées :
 - Jeux de Génie-bleu Jeux de Génie-gris (lancer)
 - Jeux de Génie- Jeux de Génie-noir (lancer)
 - Jeux de Génie-gris-bleu (lancer)
 - Jeux de Génie « Nom d'un joueur » bleu (lancer)
 - Jeux de Génie- noir-Jeux de Génie (lancer)
- Si la trajectoire du ballon est modifiée par une partie du corps (dos, tête ou autre) d'un joueur de la cellule offensive après que le lancer ait été effectué, il y a faute.
- Lors d'un lancer, le ballon doit absolument suivre une pente ascendante ou nulle. S'il suit une pente descendante et qu'un joueur de l'équipe qui doit recevoir y touche, le lancer est considéré comme accepté.



Sport 5 : King-Ball (suite)

- Le ballon ne doit pas être dirigé directement sur un joueur, en haut des épaules, de façon puissante. La décision revient à l'arbitre de sévir.
- Aucun joueur adverse ne peut être dans une zone de 2 mètres autour du ballon quand une équipe se prépare à lancer.

Réception du ballon

- Il est interdit d'utiliser les murs ou le sol pour attraper le ballon.
- Il est interdit de retenir le ballon par le tissu ou l'encolure seulement.
- On peut contrôler le ballon avec n'importe quelle partie du corps, sans l'emprisonner entre les bras ni le tenir par l'encolure.
- Il est possible de se déplacer avec le ballon tant que 3 joueurs différents n'ont pas entré en contact avec le ballon. Le déplacement est permis pour 10 secondes après le premier contact. Le lancer doit être fait dans ce même 10 secondes.
- Les murs sont considérés comme hors-jeu. Si le ballon touche le mur avant le sol, l'équipe à avoir fait le lancer est fautive. Toutefois, si le ballon frappe un obstacle du gymnase qui n'est ni un mur, ni le sol (exemple : plafond et panier de basketball), et que le ballon reste en jeu, lancer reste accepté. Un joueur peut prendre son impulsion sur le mur pour
- Lorsqu'une faute est commise lors du lancer ou de la réception, les équipes non fautives marquent chacune un point. L'équipe totalisant le plus de points à la fin de la partie est déclarée gagnante.
- Une obstruction volontaire est une faute. Une obstruction faite par l'arbitre occasionne une reprise du jeu.
- Les changements de joueurs sont permis lors d'une faute ou d'une blessure seulement.



Barèmes d'évaluation

Catégorie	Compétitions/Critères	%
Compétitions académiques	Génie Chimique	5%
	Génie Civil	5%
	Génie Conseil	5%
	Génie Électrique	5%
	Génie Industriel	5%
	Génie Informatique	5%
	Génie mécanique	5%
	La Majeure	7%
	Sommaire Académiques	42%
Compétitions sportives	Pour chacun des 5 sports	2%
	Sommaire Sports	10%
Compétitions culturelles	Débats oratoires	5%
	Improvisation	5%
	Génie en herbe	5%
	Connaissances générales	5%
	Sommaire Culturelles	20%
Compétition de la machine	Voir cahier Machine pour le barème	20%
	Sommaire Machine	20%
Participation	Participation générale	2%
	Animation de la dégrise	1%
	Nuits de l'exploit	1%
	Thème (Présentation, Originalité, Costume)	1%
	Compétition des parrains	1%
	Esprit d'équipe	2%
	Sommaire Participation	8%
SOMMAIRE GLOBAL		100%