



Cahier des compétitions

Jeux de Génie 2014



UNIVERSITÉ
LAVAL

Révisions

Révision	Date	Changements
1.0	6 novembre 2013	Version initiale

Table des matières

Révisions	1
Les Jeux de Génie et ses compétitions	2
Compétition de la machine	4
Compétitions académiques	5
Compétition de génie mécanique	6
Compétition de génie électrique	7
Compétition de génie civil	8
Compétition de génie informatique	9
Compétition de génie industriel	10
Compétition de génie chimique	11
Compétition de génie conseil	12
Compétition majeure	13
Compétition de connaissances générales	14
Compétition de génie en herbe	15
Compétition de débats oratoires	19
Compétition d'improvisation	29
Compétitions sportives	37
Sport 1 - Snow-Ball	39
Sport 2 - Ballon-chinois en équipe	40
Sport 3 - Water-YOLO sur chambre à air	42
Sport 4 - RACOUILLIPAPA	44
Sport 5 - SURPRISE!	47

Les Jeux de Génie et ses compétitions

Les jeux de génie sont le plus grand rassemblement de futurs ingénieurs au Québec! Organisé par des étudiants et anciens étudiants de l'Université Laval, la 24e édition se déroulera du trois au sept janvier 2014. Tout au long de l'évènement, les 450 délégués seront appelés à vivre une expérience inoubliable et à se dépasser dans différentes sphères de talents au travers des cinq volets de compétitions.

Compétition de la machine

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 où 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. Ce volet compte pour 20 % du pointage final des délégations.

Compétitions académiques

Le volet académique est, au Jeux de génie, les compétitions aillant le plus grand poids dans le pointage final. En effet, 42 % des points y sont disputé à travers différentes compétitions théoriques et pratiques dans différents domaines de l'ingénierie. Encore une fois cette année, les compétitions s'annoncent de haut niveau.

Compétitions culturelles

Comptant pour 20% du pointage final, les compétitions culturelles permettent chaque année aux délégations de montrer leur talent dans des domaines aussi divers que les débats, l'impro et le génie en herbe.

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 encouragées à se démarquer sur un volet social. L'originalité du thème de la délégation, la présentation du spectacle d'ouverture, 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

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 où 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 inclus également le cahier de charge de la compétition.

Lieu de la compétition

Cette année, la compétition de la machine sera présentée à l'*Impérial de Québec*, le 6 janvier 2013, en après-midi. Nous invitons tous ceux qui sont intéressés à venir nous voir lors de la compétition !



ArcelorMittal

Compétitions académiques

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 deux volets (théorique et pratique) et déterminer quels participants iront faire quel volet de la compétition. Quelques unes des compétitions permettront aux participants, tout au long de l'épreuve, de passer d'un volet à l'autre d'une même compétition. Ils auront un maximum de 2h30 pour compléter les deux volets.

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

Compétition Génie Conseil

La compétition de génie conseil ne comporte qu'un défi pratique. Les participants sont invités utiliser au maximum leurs connaissances en ingénierie pour résoudre un problème à l'image du génie conseil. (4 participants maximum)

Compétition majeure

La compétition de la majeure est une compétition multidisciplinaire qui fera suite cette année à aux volets pratiques de compétitions de génie mécanique, électrique, civil, informatique et chimique. Les participants (5 maximum) devront démontrer leur polyvalence et leur ingéniosité pour réunir les cinq projets conçu dans les compétitions pratiques. La compétition se déroulera sur quatre heures. La dernière demi-heure sera consacrée à des présentation.

Compétition de génie mécanique

7 participants maximum

Partie théorique

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 et crayons;

Notes de cours et manuels de référence.

Matériel fourni par le comité organisateur

Aucun

Partie pratique

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

Crayons, effaces, stylos ;

Coffre à outil comprenant :

Exacto	Marteau	Lime à métal
Ciseau	Papier sablé	Tournevis
Équerre	Pincés tout usage	Tous autres outils que vous jugez utiles
Serres	Rubans à mesurer	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 premier soin



Compétition de génie électrique

7 participants maximum

Partie théorique

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

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

Crayons, effaces, stylos, papier brouillon ;

Coffre à outil comprenant :

Exacto

Pincés «cutter»

Pincés à dénuder

Calculatrice non-programmable

Fer à souder

Clé USB pour transfert de fichiers

De l'étain

Boite à outil classique pour les labs d'électronique

Matériel fourni par le comité organisateur:

Tout autre matériel dont vous aurez besoin.



Compétition de génie civil

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

4 participants maximum

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

Matériel nécessaire, à fournir par les délégations

Crayons, effaces, stylos ;

Équipement de sécurité nécessaire sur un chantier.

Matériel fourni par le comité organisateur:

Tout autre matériel dont vous aurez besoin.



Compétition de génie informatique

7 participants maximum

Partie théorique

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

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 fourni par le comité organisateur:

Un ordinateur sans accès à Internet avec les logiciels nécessaires.



Compétition de génie industriel

7 participants maximum

Partie théorique

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.

Partie pratique

La partie pratique consiste en une étude de cas réel à la fin duquel, chaque équipe devra présenter sa solution à un panel de juges.

Matériel nécessaire, à fournir par les délégations

Calculatrice non-programmable;

Crayons et effaces;

Matériel fourni par le comité organisateur:

Un ordinateur avec accès à Internet.

Compétition de génie chimique

7 participants maximum

Partie théorique

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 règles;

Notes de cours et manuels de référence;

Matériel fourni par le comité organisateur

Aucun

Partie pratique

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 nécessaire dans un laboratoire.

Matériel fourni par le comité organisateur:

Tout autre matériel dont vous aurez besoin.

Compétition de génie conseil

4 participants maximum

Mise en situation

Les ingénieurs-conseils jouent un rôle clé pour le développement du Québec dans différentes sphères d'activités. 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 leurs talents d'orateurs

Matériel nécessaire, à fournir par les délégations

Calculatrice non-programmable;

Papier, crayons et règles;

Notes de cours et manuels de référence;

Clé USB*;

Modèle de présentation orale (i.e. PowerPoint) aux couleurs de leur délégation

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 remis à l'arrivée de la délégation aux Jeux de génie au responsable de la compétition. Elle vous sera remise le matin de la compétition.



Compétition majeure

5 participants maximum (idéalement distribués parmi les génies représentés)

Mise en situation

La compétition majeure se déroulera après la période des compétitions académiques, pendant la période de génie en herbe la journée du samedi. Les participants auront 4 heures pour résoudre un défi multidisciplinaire du mieux de leurs compétences. Cette compétition rassemble des défis des cinq génies représentés dans les compétitions académiques, soit :

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

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

Matériel nécessaire, à fournir par les délégations

Lunettes de sécurité (1 par personne)

Coffre à outil comprenant :

Panoplie de tournevis	Pinces
Ruban à mesurer et/ou vernier	Exacto
Niveau	Crayon sharpie

Matériel fourni par le comité organisateur

Table de travail avec tout le matériel nécessaire non demandé aux délégations.

Compétition de connaissances générales

Mise en situation

La compétition de connaissances générales permet aux délégations de montrer leur savoir-faire dans des domaines divers. Cette année la compétition rassemblera les délégations autour d'un projet rassembleur où ils auront la chance de mettre en valeur différentes connaissances et compétences.

Matériel nécessaire

Tout le matériel nécessaire sera fourni par l'organisation!

Compétition de génie en herbe

Mise en situation

La compétition de Génies en Herbe est un évènement alliant connaissances générales, culture et rapidité. L'activité tire ses racines de l'émission présentée à Radio-Canada à la fin du XXe siècle, où les écoles secondaires s'affrontaient pour espérer devenir champions. De nos jours, l'activité perdure à tous les niveaux scolaires, du primaire à l'université. Il existe plusieurs ligues civiles où des gens de tout âge continuent de répondre à des questions de plus en plus spécifiques sur des sujets variés..

Composition de l'équipe

4 joueurs par équipe, dont un fera office de capitaine. Celui-ci sera en charge d'être présent à la réunion des capitaines avant le début du tournoi et sera aussi la personne qui pourra contester la validité d'une réponse (voir plus loin)

Matériel

Les joueurs doivent avoir un carton avec leur prénom devant eux lors des parties, afin que les lecteurs puissent les nommer facilement lorsqu'ils appuient sur le déclancheur. De plus, un crayon et un papier sont permis pendant toutes les catégories.

Règlements

- 1. Nombre minimal de joueurs* : Il faut un minimum de trois joueurs pour que la partie débute.
- 2. Retard* : Si une équipe n'est pas prête à jouer 5 minutes après l'arrivée des questionnaires sur le plateau de jeu, cette équipe perdra le match par forfait.
- 3. Substitution en cours de jeu* : Aucun joueur ne peut s'ajouter au match après son début.
- 4. Interaction avec la foule* : Aucune communication n'est permise entre la foule et les joueurs pendant la partie. Si une réponse provenant de la foule est entendue par le lecteur ou le juge, la question sera annulée.
- 5. Savoir-jouer* : Un joueur doit attendre d'être nommé par le lecteur avant de répondre à la question. S'il répond avant d'être nommé, un seul avertissement par match sera donné (valide pour les deux équipes). Par la suite, la réponse sera refusée et un droit de réplique (si applicable) sera accordé.

6. *“Moins-dix”*: Si un joueur appuie sur le déclancheur avant que le lecteur ait terminé de lire la question et que la réponse donnée est incorrecte, une pénalité de 10 points s’applique. Le lecteur doit arrêter la lecture au moment où le son se fait entendre.

7. *Consultation* : Pour les questions où la consultation est permise, celle-ci doit arrêter à l’instant où un joueur appuie sur le déclancheur. Une réponse sera refusée si un joueur dont ce n’est pas le tour de répondre souffle la réponse à un coéquipier.

8. *Langue de jeu* : Deux séries de question (déterminées au hasard à chaque partie) seront posées en anglais. Le reste des questions seront posées en français. Les réponses dans les deux langues seront acceptées à toutes les questions.

9. *Réponses acceptées* : Seulement la première réponse énoncée sera considérée. Si un joueur se risque à donner un prénom et que celui-ci est erroné, la réponse sera refusée. Il est possible que certaines questions demandent nom et prénom, dans ce cas-ci, le lecteur demandera au joueur de préciser.

10. *Contestations* : En cas de contestation sur le déroulement d’un match, le juge de plateau aura le dernier mot. Les contestations de ce type incluent une réplique manquée, le mauvais joueur qui répond à une question, une réponse soufflée, etc. Le capitaine sera responsable de transmettre les doléances au juge en cours de partie, et ce, de façon respectueuse. Le verdict sera rendu immédiatement par celui-ci.

À la fin de la partie, en cas de contestation sur la validité d’une réponse, le capitaine pourra transmettre les contestations au responsable de la compétition. Pour ce faire, les capitaines des deux équipes doivent se présenter afin de confirmer le déroulement des faits et être mis au courant du résultat. Toute contestation ne portant pas sur la validité du questionnaire sera rejeté à cette étape.

S’il n’y a pas de contestation, les deux capitaines doivent signer la feuille de pointage à la fin de la rencontre.

Déroulement des parties

Les questionnaires comportent les catégories suivantes:

Catégorie	Types de questions	Nombre de questions	Points possibles
Jeux de Génie	Mise au jeu	1	5
Association	Consultation par écrit	1	50
Langues	Vis-à-vis	4	80
Sports et Loisirs	Collectives	5	50
Société	Collectives	5	50
Géographie	Collectives	5	50
Arts Visuels	Collectives	5	50
XXe & XXIe siècle	Rachat	8	80
Identification	Consultation	1	40
Écrans	Collectives	5	50
Histoire	Collectives	5	50
Littérature et musique	Collectives	5	50
Sciences et Technologies	Collectives	5	50
Éclairs	Collectives	15	150
Ingénierie	Individuelles par écrit	1	50

Voici une courte explication des différents modes de jeu :

1. *Mise au jeu* : Courte question de faible difficulté, souvent humoristique, afin de lancer la partie du bon pied.

2. *Collectives* : Questions posées à tous; un droit de réplique est accordé à l'autre équipe si une réponse erronée est donnée.

3. *Association* : Associer les éléments de la colonne de gauche à ceux de la colonne de droite. Un inconnu qu'il faudra identifier sera présent. Un bonus de 10 points est accordé pour une association parfaite. Les deux équipes répondent à la même question par écrit.

4. *Vis-à-vis* : Une question est posée à chaque paire de joueur (joueur 1 des deux équipes, etc.). Une bonne réponse vaut 20 points, mais uniquement 10 points si celle-ci est sur la réplique.

5. *Rachat* : Une question est posée à chaque joueur de chaque équipe. Une bonne réponse vaut 20 points. En cas de mauvaise réponse, un rachat est offert aux trois autres membres de l'équipe pour 10 points. L'adversaire n'a pas l'opportunité de répondre.

6. *Identification* : Trois indices seront donnés pointant vers une personne, un lieu ou un objet. Chaque équipe peut tenter une réponse entre chaque indice. Les points varient de 40 à 30 à 15 selon le nombre d'indice donnés. La consultation est permise pour cette catégorie.

7. *Individuelles par écrit* : Une question écrite est posée à tout le monde à la fin de la partie. Chaque joueur doit répondre individuellement sur un morceau de papier où son nom et son équipe est écrit. Chaque bonne réponse vaut 10 points, et un bonus de 10 points est accordé à une équipe si tous les joueurs ont la bonne réponse. La question portera sur un des domaines du génie présent aux Jeux de Génie.

Déroulement de la compétition

La compétition comportera une phase de groupe qui permettra d'établir un classement initial des équipes. Par la suite, une pyramide éliminatoire suivra afin de déterminer les positions exactes.

En cas d'égalité dans un match éliminatoire, des questions supplémentaires seront posées jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé. Dans la phase de groupe, le résultat égal est conservé.

En cas de fiches identiques entre les équipes à la fin de la phase de groupe, le résultat du match entre les équipes concernées sera utilisé. S'il est toujours impossible de déterminer l'ordre (dans le cas d'une égalité pour ce match ou bien d'une égalité à trois équipes), le différentiel moyen (Points pour - Points contre / parties jouées) sera utilisé afin de déterminer les positions. Des questions supplémentaires seront le dernier recours en cas d'égalité qui perdure toujours à ce stade-ci.

Compétition de débats oratoires

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 – comme le décorum, les points de procédures, le déroulement et l'évaluation du débat – des débats 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.

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 paroles (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

Chronométrateur

Le chronométrateur 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 chronométrateur n'interviendra dans le débat; il incombe au président de faire respecter le temps indiqué par le chronométrateur.

Signaux que le chronométrateur devra indiquer durant les débats :

Lorsque 30 secondes se seront écoulées, le chronométrateur lèvera une main ouverte pour signifier le début des questions potentielles;



Lorsque 1 minute se sera écoulée, le chronométrateur lèvera un index pour signifier qu'il reste une minute au débat;



Lorsqu'il ne restera que 30 secondes, le chronométrateur 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'horizontal à la manière d'une aiguille dans un cadran . Si un débateur 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 derniers 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 leur contentement, support ou joie à l'expression d'idées en battant leur bureau d'une main, tel que se veut la coutume en chambre parlementaire, ou en exprimant des interjections . Les spectateurs du débat 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 :

a. 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'invalider totalement le discours déjà prononcé; s'il est refusé, le débat se poursuivra avec la redéfinition apportée.

b. 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'invalider cette portion de la redéfinition; s'il est refusé, le débat se poursuivra avec la redéfinition apportée .

c. 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.

d. 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.

e. 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.

f. 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 .

g. 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 .

h. 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 tel «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

Inconvénient

- La proposition a le fardeau de la preuve; cela signifie qu'elle doit démontrer aux juges hors de tout doute raisonnable que la proposition doit être résolue.

L'opposition

L'opposition doit contredire la proposition et apporter un doute raisonnable dans l'esprit des juges .

Avantages

- L'opposition n'a besoin que du doute raisonnable pour l'emporter. En d'autres termes, si elle réussit à démontrer ne serait-ce qu'un seul cas d'exception, la proposition est battue.
- L'opposition dispose du temps de discours du premier orateur de la proposition pour peaufiner son argumentaire avant d'entrer en scène.

Inconvénient

- 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.

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 chronométrateur

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

Rencontre de présentation, maximum 20 minutes:

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

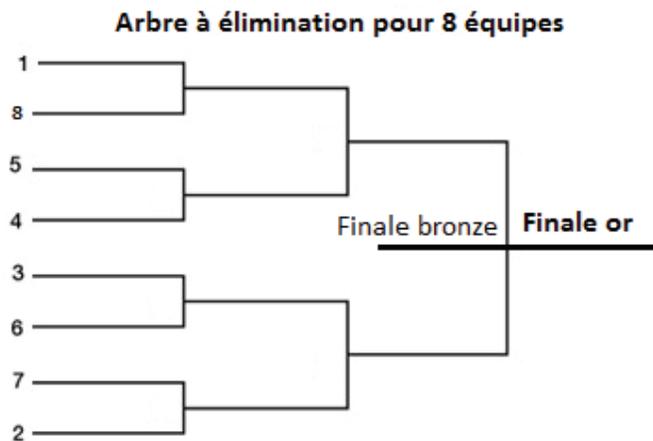
Un tirage au sort sera effectué pour choisir les équipes qui vont s'affronter, chaque équipe jouera 2 parties durant les préliminaires. Bien que les préliminaires n'aient pour but que de classer les équipes pour les éliminatoires, cette année, les 11 équipes auront leur chance dans les éliminatoires.

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;
- Tirage au sort.

Matches éliminatoires

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



L'ordre des 4 premières positions sera connu au banquet

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.

Compétition d'improvisation

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

Annnonce 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 de renverser 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.

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».

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.

Retard de jeu: Lorsqu'une équipe tarde à commencer une improvisation au coup de sifflet signalant la fin du caucus, qu'un joueur empêche la situation d'avancer, que le déroulement de la partie est ralenti par une intervention inopportune ou qu'un capitaine étire ses demandes d'explications.

Rudesse: Lorsqu'un joueur refuse de coopérer avec les autres sans raison valable et sans faire avancer l'improvisation, qu'il impose un personnage ou ses idées à un autre joueur de façon à le perturber ou lorsqu'un joueur est un peu trop rude physiquement.

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.

Pénalités majeures

Une pénalité majeure coûte 2 points de pénalité à l'équipe. Elle est utilisée lorsque l'arbitre croit que le joueur commet une faute de façon intentionnelle ou préméditée. Toute pénalité mineure peut être majorée si nécessaire. Une pénalité qui a déjà été imposée lors d'une improvisation et qui est répétée par la suite peut aussi être majorée.

Mauvaise conduite: Lorsqu'un joueur nuit de façon majeure au spectacle, ou qu'il adopte un comportement antisportif.

Obstruction: Lorsqu'un joueur refuse, détruit ou nuit à l'improvisation de façon intentionnelle, qu'il empêche le bon déroulement de l'histoire, ou qu'il empêche consciemment un joueur d'une autre équipe

de parler ou de prendre place sur la patinoire.

Punition de match: Lorsqu'il y a violence (verbale ou physique) ou qu'un joueur insiste pour déranger le déroulement normal d'un match, il y a expulsion du joueur, mais aucun point de pénalité n'est accordé.

Expulsion: Un joueur accumulant personnellement 2 points de pénalités est expulsé du match après le vote. Celui-ci doit remettre son chandail et se retirer au vestiaire ou rester discret dans la salle, sans voter pour les improvisations subséquentes. Ce joueur ne peut en aucun cas entrer en contact avec les membres de son équipe toujours en jeu. En cas de mauvais comportement, il peut continuer à accumuler des points de pénalité au détriment de son équipe. Un joueur expulsé ne peut pas être remplacé par un joueur substitut. S'il l'équipe ne peut satisfaire la carte d'improvisation par la faute d'expulsions, l'équipe recevra une pénalité pour nombre illégal de joueurs.

Catégories

Voici la liste des catégories susceptibles d'être utilisées pendant le tournoi d'improvisation des Jeux de génie.

Libre: Les joueurs sont libres, ils peuvent utiliser n'importe quelle catégorie ou style ou ne pas en utiliser.
À la manière de...: Les joueurs doivent s'inspirer du sujet choisi (film d'horreur, soap américain, conte pour enfant, film de science-fiction, film d'action, etc.) pour faire une improvisation à sa manière. Les noms des personnages et des lieux peuvent ne pas être les vrais.

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 joueurs doivent se faire sur le rythme de la musique.

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

Zapping: Improvisation sans thème où à 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

entamé juste avant celui-ci).

Tournoi

Matches de qualifications

Un tirage au sort sera effectué pour choisir les équipes qui vont s'affronter lors des préliminaires. Chaque équipe jouera 2 parties durant les préliminaires. Bien que les préliminaires n'aient pour but que de classer les équipes pour les éliminatoires, cette année, les 11 équipes auront leur chance dans les éliminatoires.

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

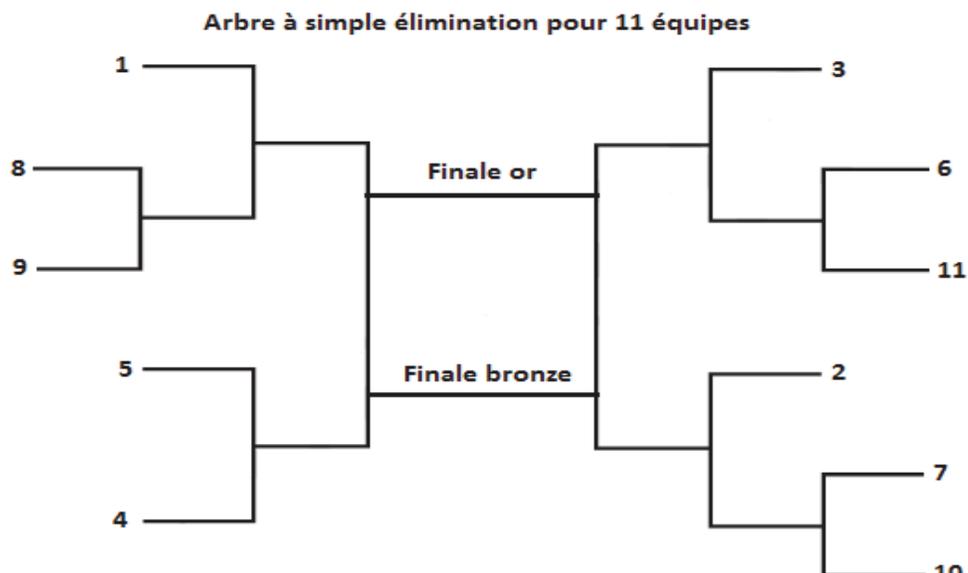
- Le nombre d'improvisations remportées;
- L'équipe victorieuse, si les deux équipes se sont affrontées lors des matchs préliminaires;
- Le nombre de points de pénalité;
- Un tirage au sort.

Étant donné que le pointage des matchs ne contribue pas au classement, un match se terminant à égalité restera tel quel.

Matches éliminatoires

En cas d'égalité lors d'un match éliminatoire, celui-ci sera résolu par une fusillade: sans consultation, les joueurs commencent l'improvisation un à un à l'annonce du thème.

Les matchs éliminatoires seront du type simple élimination et se dérouleront selon le tableau ci-dessous:



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.

Compétitions sportives

Généralités

Cinq plateaux sportifs, situés au PEPS de l'Université Laval, 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;
- 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.
- Les décisions de l'arbitre sont sans-appel et il a toujours raison.

Fonctionnement du tournoi

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 de tournoi. Finalement, le tournoi suivra son cours jusqu'à ce que les 3 places sur le podium soient pleines.

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

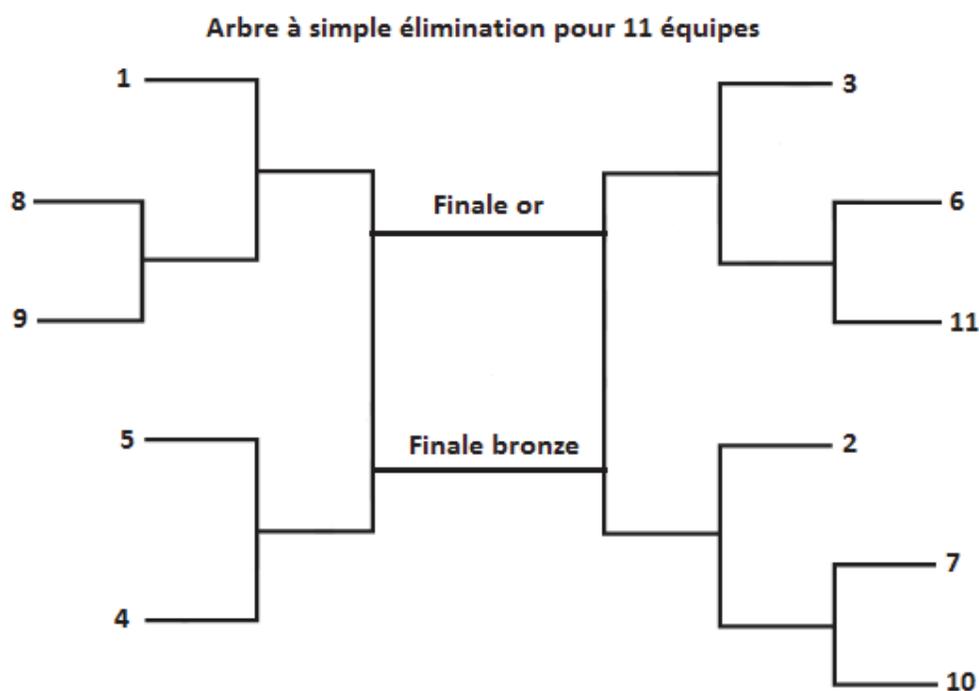
Le pointage total accumulé;

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:



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.

Sport 1 - Snow-Ball

Sport extérieur
10 joueurs par équipe

Description

Il s'agit d'une partie de balle donnée traditionnelle à 10 joueurs, dans la neige.

Règlements

Les règlements du baseball s'appliquent pour les « coup sûr », « point marqué », « retrait en défensive » et autres règlements de base.

Règlements spécifiques :

- Le lanceur est fourni par l'équipe au bâton.
- Maximum de 2 lancers par frappeur homme et de 3 lancers pour les filles. Si aucune frappe n'a été réalisée avec ces 2 lancers, c'est un retrait au bâton.
- Lorsqu'une fille se présente au bâton, les joueurs en défensive doivent se trouver à moins de 3 mètres de l'arc de cercle défini par les trois buts. Ils peuvent aussi se trouver au fond du terrain, en touchant la clôture.
- Chaque joueur frappe une fois par manche. [Pour que le dernier joueur marque un point, il doit donc faire un circuit].
- Les joueurs sur les buts doivent être en contact avec le but jusqu'au moment de la frappe.
- Il est interdit de voler les buts.
- Il y a un maximum de 2 coups de circuit extérieurs par manche.

Format du tournoi :

Matches de 3 manches. Il s'agit d'un tournoi à double élimination.

Sport 2 - Ballon-chinois en équipe

Sport en gymnase
3 équipes en même temps
6 joueurs par équipe sur le jeu

Description

La surface de jeu est le gymnase en entier. Le traditionnel jeu de ballon-chinois se jouera en équipe, avec quatre ballons.

Règlements

Les règles habituelles s'appliquent :

- L'espace de jeu est accessible pour tous. Il n'y a donc aucune restriction de mouvement pour les joueurs.
- Pour « tué » un adversaire, il faut le toucher en lui lançant un ballon dessus. S'il touche le sol après l'avoir touché, l'adversaire est « mort » et doit s'asseoir sur le sol.
- Si l'adversaire attrape le ballon, il n'est pas « mort ». Le jeu continue.
- Si un joueur « mort » lance un ballon sur un adversaire « vivant » et le touche, le lanceur redevient « vivant ».
- Si un joueur « mort » fait une passe à un joueur « mort » qui touche un joueur vivant, les deux joueurs « morts » redeviennent « vivants ». Cette séquence peut être aussi longue que voulue, en autant que le ballon ne touche pas au sol.
- Un joueur en possession du ballon ne peut bouger. Il peut cependant dribbler sans se déplacer.
- Un joueur « mort » doit toujours avoir une fesse qui touche au sol et ne pas bouger de son endroit initial.
- Ces règles s'appliquent indépendamment de l'équipe du joueur. Ainsi, il est possible qu'un joueur « tue » un joueur de sa propre équipe. Cependant, un joueur ne peut pas redevenir « vivant » en « tuant » un joueur de son équipe.
- Si un joueur garde trop longtemps la possession d'un ballon, l'arbitre peut décider de lui donner 3 secondes pour effectuer un jeu. Après ces 3 secondes, le ballon est remis en jeu aléatoirement pas l'arbitre.
- Une manche est gagnée lorsqu'il ne reste que des joueurs d'une même équipe « en vie ».
- Si après 5 minutes, aucune équipe n'a gagné, l'équipe avec le plus de joueurs « vivants » est déclarée gagnante. Si deux équipes ont autant de joueurs « en vie », c'est une égalité pour la manche.

Format du tournoi :

Un match se déroule en 5 manches de 5 minutes. Si après 5 manches, il y a une égalité, d'autres manches de 3 minutes sont jouées jusqu'à ce qu'une équipe aie plus de victoires que les deux autres. Les premiers matchs seront des matchs de « pool », suivis de matchs éliminatoires.

Sport 3 - Water-YOLO sur chambre à air

Sport en piscine
6 joueurs par équipe

Description

Chaque joueur est installé sur une chambre à air. Il y a un but de water-polo à chaque extrémité de la piscine. Un lancer dans le but vaut un point. L'équipe avec le plus de points est déclarée gagnante.

Règles de jeu :

- Chaque joueur doit en tout temps être sur sa chambre à air.
- S'il tombe, le jeu continue mais il ne peut intervenir dans le jeu jusqu'à ce qu'il retourne sur sa chambre à air.
- S'il tombe avec le ballon, l'équipe adverse récupère la possession du ballon.
- Pour arrêter la progression d'un joueur, il faut le toucher avec ses DEUX mains. À ce moment, il ne peut plus avancer et a 5 secondes pour se débarrasser du ballon en lançant au panier ou en effectuant une passe.
- S'il y a faute, l'équipe fautive perd possession du ballon. Si la faute est commise en défensive, l'équipe en offensive obtient un lancer franc.
- Lors d'un lancer franc, les joueurs en défensive ne peuvent s'approcher à plus de 2 mètres du joueur qui relance le jeu. Il est accepté de lancer directement au but lors d'un lancer franc.
- Chaque mise en jeu, après un but ou au début d'une manche, est un lancer franc effectué au centre de la piscine.

Fautes :

Il y a faute lorsqu'un joueur entre en contact avec la chambre à air de l'adversaire ou l'adversaire directement. Les contacts involontaires sont tolérés. Il y a aussi faute si un joueur utilise la chambre à air d'un adversaire pour se pousser plus loin.

Les jeux violents ou dangereux pourront mener à l'expulsion du joueur pour le match.

Format du tournoi :

Les matchs se jouent en 2 périodes de 10 minutes.

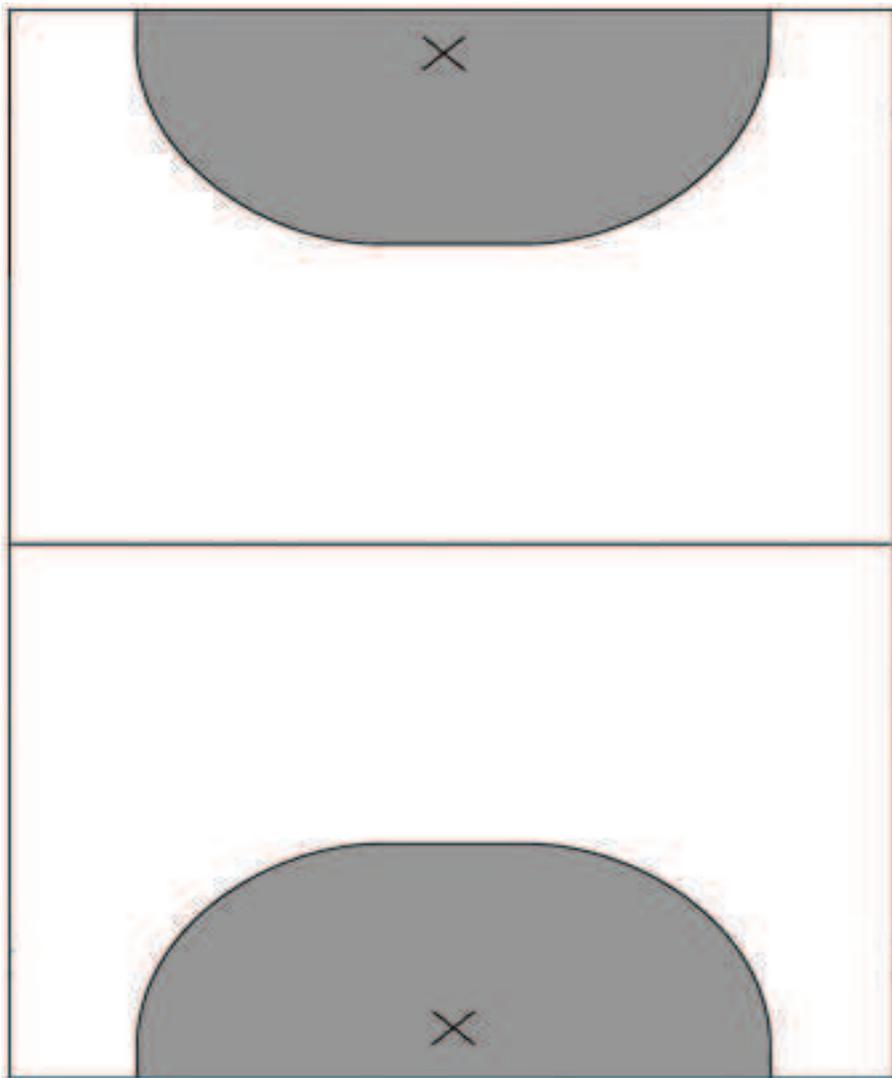
Les premiers matchs seront des matchs de « pool », suivis de matchs éliminatoires. En cas d'égalité en matchs éliminatoires, il y aura fusillade.

Sport 4 - RACOUILLIPAPA

Sport en gymnase - Terrain de handball
5 joueurs par équipe

Description

Le but du jeu est de faire tomber le « Pongipaps » adverse. Ce Pongipaps est un objet en équilibre sur un support. Si le support tombe avec le « Pongipaps », c'est un seul point de marqué. Si le « Pongipaps » tombe seul, deux points sont marqués. Le « Pongipaps » est situé à l'endroit identifié par un X sur la figure suivante:



Des cerceaux verts et des cerceaux bleus sont installés sur le sol, dans la zone en blanc, sur la figure.

Règlements

Joueurs en offensive :

- Un joueur en possession du ballon ne peut avoir ses deux pieds sur le sol en dehors des cerceaux.
- Il ne peut pas dribbler avec le ballon.
- Il ne peut effectuer des passes que lorsqu'il a un pied à l'intérieur d'un cerceau.
- Il ne peut tirer sur le « Pongipaps » que lorsqu'il a un pied dans un cerceau vert.
- Après avoir mis son pied dans un cerceau, il peut faire un pas à l'extérieur des cerceaux. Son prochain pas, cependant, devra être à l'intérieur d'un cerceau.
- Un joueur qui n'a pas possession du ballon peut marcher en toute liberté dans l'espace de jeu. Autant les joueurs en défensive qu'en offensive ne peuvent pas aller dans la zone grise de la Figure 1.
- Si un joueur en offensive est immobilisé par un joueur en défensive, il y a changement de possession.
- Si un joueur en offensive effectue un mouvement interdit (i.e. lancer le ballon sans être dans un cerceau vert, faire une passe sans être dans un cerceau ou mettre ses deux pieds de façon consécutive à l'extérieur des cerceaux), il y a changement de possession.

Joueurs en défensive :

- En défensive, il est permis de se déplacer librement sur la surface de jeu, à l'exception de la zone grise de la Figure 1
- Il est permis d'intercepter les passes et de bloquer les lancers.
- Lorsque le joueur en offensive est dans un cerceau vert, il est possible d'arrêter le joueur. Pour l'arrêter, il faut l'immobiliser avec ses bras. Les contacts dangereux seront cependant punis sévèrement.
- Si un joueur intercepte une passe, il doit avoir un de ses deux pieds dans un cerceau.
- Il est interdit pour un joueur en défensive de nuire aux déplacements des joueurs en offensive, à l'exception du jeu qui se déroule dans un cerceau vert.

Points généraux

- Si le ballon sort de la zone de jeu, la dernière équipe à y avoir touché devient en défensive. C'est donc l'autre équipe qui relance le jeu. Cette relance se fait à partir de la position où le ballon a été mis hors-jeu.
- Lors de la relance, il est interdit de lancer directement sur le « Pongipaps ».

N.B. Lorsqu'un joueur saute, c'est le dernier pied qui a touché le sol qui influence ce qu'il peut faire, selon ces possibilités :

Cerceau vert : Lancer, faire une passe, retomber au sol.

Cerceau bleu : Faire une passe, retomber au sol.

Hors cerceau : Retomber à l'intérieur d'un cerceau.

Format du tournoi

Ce sera des matchs de 2 X 10 minutes.

Les premiers matchs seront des matchs de « pool », suivis de matchs éliminatoires. En cas d'égalité en matchs éliminatoires, il y aura fusillade.

Sport 5 - SURPRISE!

Sport en gymnase
6 joueurs par équipe sur le jeu

Format du tournoi

Les premiers matchs seront des matchs de « pool », suivis de matchs éliminatoires. En cas d'égalité en matchs éliminatoires, il y aura fusillade.

Règlements généraux:

Le port des lunettes est interdit pour la pratique de ce sport.