



# Cahier des compétitions

Jeux de Génie 2015

Version 1.0

Révision: 2 Novembre 2014

# LES COMPÉTITIONS AUX JEUX DE GENIE DU QUEBEC

Au cœur du grand évènement annuel des jeux de génie du Québec se trouvent ses compétitions. Divisées en 5 volets, elles sauront sans aucun doute faire mettre en pratique le savoir et les compétences des étudiants d'ici, tant au niveau technique que complémentaire au domaine de l'ingénierie.

La Machine



Page 2

Pages 3 à 12



Compétitions  
académiques

Compétitions  
culturelles



Pages 13 à 17

Pages 18 à 23



Compétitions  
sportives

Compétitions  
sociales



Page 24



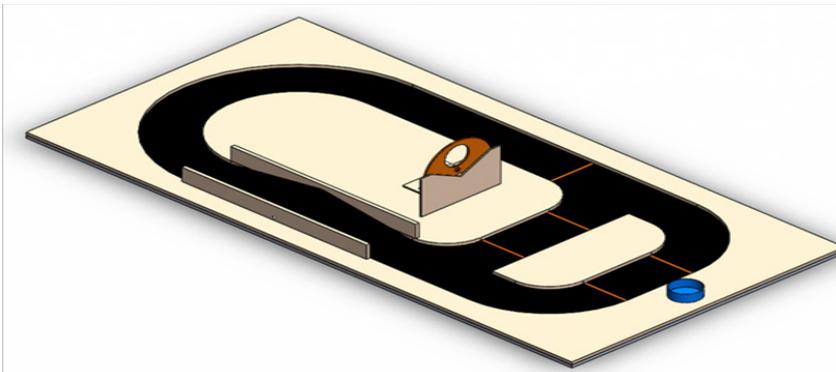


# LA COMPÉTITION DE LA MACHINE



## ArcelorMittal

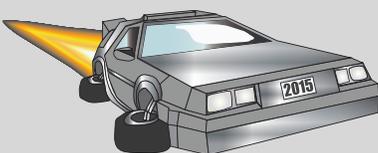
Outre ses nombreux surnoms, la seule vraie machine que l'on peut appeler LA MACHINE est la machine des jeux. Il s'agit en fait d'un projet de conception pluridisciplinaire s'étalant sur 4 mois avant les jeux dans le but de remplir un cahier des charges. La dernière journée des jeux, les « team machines » présenteront devant public et jury, le fruit de leur acharnement ainsi que les solutions toujours plus innovatrices qu'ils ont apportés au défi placé devant eux. L'ampleur de la tâche explique très bien sa pondération de 20% du pointage final des délégations à elle seule.



Le défi de cette édition sera de concevoir un char de course autonome capable de faire un maximum de tours de pistes dans le temps alloué. De plus, ce bolide doit recueillir, transporter et lancer des projectiles dans une cible en rotation. Finalement, l'énergie de recharge que la machine utilisera pour s'exécuter devra venir de la force de l'homme, c'est-à-dire d'un cycliste, dont le vélo est attaché sur un support. Pour plus de détails et les règlements détaillés liés à cette compétition, référez-vous au cahier des charges le plus à jour disponible à l'adresse suivante:

<http://jeuxdegenie.qc.ca/machine/>

Cette année la compétition sera présentée au centre d'Arts d'Orford, l'après-midi du 6 Janvier 2015 et mettra au défi un nombre record d'équipes machines.



2



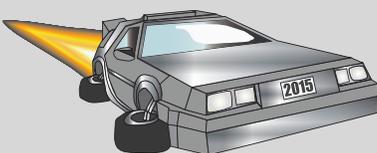
# LES COMPÉTITIONS ACADEMIQUES

Vous avez peut-être déjà entendu dire que les ingénieurs ne se servent pas de tout ce qu'ils ont appris à l'école. Dans ce volet des compétitions, c'est tout le contraire! Avec une valeur cumulative de 40% du pointage final des délégations, cette section vise à évaluer les participants là où ils sont le plus fort, soit leur domaine respectif. À cette fin, des examens de nature théorique et pratique pour chaque domaine du génie ont été élaborés pour survoler les notions vues lors d'un baccalauréat en ingénierie. La rumeur dit que même si c'est le 4 Janvier 2015 que ça se déroule, c'est l'air climatisé qui devra fonctionner pour refroidir nos meilleurs cerveaux!



## LES COMPÉTITIONS PAR CONCENTRATION

Les compétitions par concentration de génie sont celles où chaque participant peut se démarquer dans le domaine dans lequel il étudie. Les règlements pour ces compétitions sont détaillés plus bas. Chacune d'entre elle comporte un examen théorique format papier et un examen pratique où une application de votre concentration vous attend.





# LES COMPÉTITIONS ACADEMIQUES

## LA MAJEURE

La majeure est une épreuve de consolidation et d'intégration d'un projet de conception en ingénierie se déroulant l'après-midi de la journée des académiques. Cette année, la majeure pourrait comprendre l'intégration des examens pratique de génie électrique et mécanique ainsi qu'une partie liée au génie civil. Comme à chaque année, une vraie course contre la montre attend les heureux élus de cette compétition pour réussir à compléter leur mandat.

## LES COMPÉTITIONS PAR DOMAINE DU GÉNIE

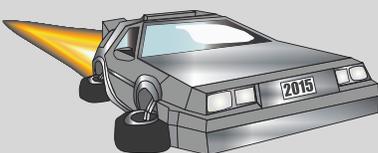
En plus d'avoir une compétition pour les différentes concentrations, les jeux vont jusqu'au bout en donnant la chance aux participants de démontrer leurs prouesses dans deux domaines distincts de l'ingénierie, soit le génie conseil et la gestion de projets. La débrouillardise et les expériences professionnelles seront sans doute de la partie dans ses deux compétitions appliquées. Les détails et règlements sont détaillés plus loin dans ce cahier.



**GESTION DE PROJETS**



**GÉNIE CONSEIL**



# LA COMPÉTITION DE GENIE CIVIL

7 participants maximum

## Épreuve théorique

3 participants maximum

L'examen théorique de cette compétition est conçu pour tester les connaissances acquises à travers la formation en génie civil. Toute documentation est permise lors de cette épreuve.

### MATÉRIEL NECESSAIRE

- ▣ Papier & Crayons & Effaces
- ▣ Règle
- ▣ Calculatrice non-programmable
- ▣ Toute documentation (Manuels, notes...)
- ▣ Appareils électroniques interdits

### MATÉRIEL FOURNI

- ▣ Cahier de réponses
- ▣ Cahier d'examen



## Épreuve pratique

4 participants maximum

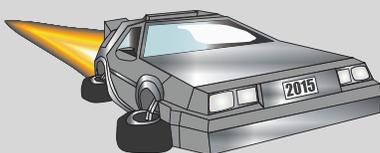
La partie pratique de cette compétition mettra à l'épreuve l'ingéniosité des participants dans l'innovation et la conception d'un mandat bien défini se rapportant au génie civil ou au génie de la construction.

### MATÉRIEL NECESSAIRE

- ▣ Papier & Crayons & Effaces
- ▣ Règle
- ▣ Manuels de référence
- ▣ Notes de cours
- ▣ Appareils électroniques interdits

### MATÉRIEL FOURNI

- ▣ Outils nécessaires
- ▣ Matériaux nécessaires
- ▣ Équipement de protection individuel



# LA COMPÉTITION DE GENIE ELECTRIQUE

7 participants maximum

## Épreuve 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 NECESSAIRE

- ▣▣▣▣ Papier & Crayons & Effaces
- ▣▣▣▣ Manuels de référence
- ▣▣▣▣ Notes de cours
- ▣▣▣▣ Calculatrice non-programmable
- ▣▣▣▣ Appareils électroniques interdits

### MATÉRIEL FOURNI

- ▣▣▣▣ Cahier d'examen
- ▣▣▣▣ Cahier de réponses

## Épreuve pratique

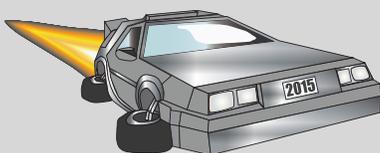
La partie pratique de cette compétition mettra à l'épreuve l'ingéniosité des participants dans l'innovation et la conception d'un mandat bien défini.

### MATÉRIEL NECESSAIRE

- ▣▣▣▣ Papier & Crayons & Effaces
- ▣▣▣▣ Manuels de référence
- ▣▣▣▣ Notes de cours
- ▣▣▣▣ Coffre à outils (Exacto, Pincés, Fer à souder, tournevis, fusil a colle chaude, breadboard)

### MATÉRIEL FOURNI

- ▣▣▣▣ Tout élément à usage unique requis
- ▣▣▣▣ Cahier de charges



# LA COMPÉTITION DE GENIE MECANIQUE

7 participants maximum

## Épreuve 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 NECESSAIRE

- ▣▣▣▣ Papier & Crayons & Effaces
- ▣▣▣▣ Manuels de référence
- ▣▣▣▣ Notes de cours
- ▣▣▣▣ Calculatrice non-programmable
- ▣▣▣▣ Appareils électroniques interdits

### MATÉRIEL FOURNI

- ▣▣▣▣ Cahier d'examen
- ▣▣▣▣ Cahier de réponses

## Épreuve 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 NECESSAIRE

- ▣▣▣▣ Papier & Crayons & Effaces
- ▣▣▣▣ Manuels de référence
- ▣▣▣▣ Notes de cours
- Lunettes de sécurité

- ▣▣▣▣ Coffre à outil (Ruban à mesurer, exacto, marteau, pinces, papier sablé, serres, equerre, fusil à colle chaude, outil rotatif (dremel), perceuse à batterie)

### MATÉRIEL FOURNI

- ▣▣▣▣ Tout élément à usage unique requis
- ▣▣▣▣ Cahier de charges



# LA COMPÉTITION DE GENIE INFORMATIQUE

7 participants maximum

## Épreuve théorique

L'examen théorique de cette compétition est conçu pour tester les connaissances acquises à travers la formation en génie Informatique.

### MATÉRIEL NECESSAIRE

- ▣▣▣▣ Papier & Crayons & Effaces
- ▣▣▣▣ Aucune documentation permise
- ▣▣▣▣ Calculatrice non-programmable
- ▣▣▣▣ Appareils électroniques interdits

### MATÉRIEL FOURNI

- ▣▣▣▣ Cahier d'examen
- ▣▣▣▣ Cahier de réponses



## Épreuve pratique

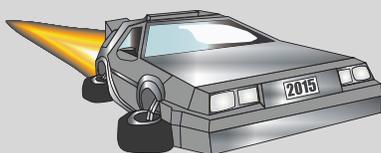
La partie pratique de cette compétition mettra à l'épreuve l'ingéniosité des participants dans l'innovation et la conception d'un mandat bien défini.

### MATÉRIEL NECESSAIRE

- ▣▣▣▣ Papier & Crayons & Effaces
- ▣▣▣▣ Aucune documentation permise
- ▣▣▣▣ Clée USB vide

### MATÉRIEL FOURNI

- ▣▣▣▣ Ordinateur avec logiciels requis
- ▣▣▣▣ Cahier de charges



# LA COMPÉTITION DE GENIE CHIMIQUE

7 participants maximum

## Épreuve 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 NECESSAIRE

- ▣▣▣▣ Papier & Crayons & Effaces
- ▣▣▣▣ Calculatrice non-programmable
- ▣▣▣▣ Manuels de référence
- ▣▣▣▣ Notes de cours
- ▣▣▣▣ Appareils électroniques interdits

### MATÉRIEL FOURNI

- ▣▣▣▣ Cahier d'examen
- ▣▣▣▣ Cahier de réponses

## Épreuve 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 NECESSAIRE

- ▣▣▣▣ Papier & Crayons & Effaces
- ▣▣▣▣ Sarrau de laboratoire
- ▣▣▣▣ Lunettes de sécurité

### MATÉRIEL FOURNI

- ▣▣▣▣ Équipement de laboratoire nécessaire
- ▣▣▣▣ Tout consommable nécessaire
- ▣▣▣▣ Cahier des charges



# COMPETITION MAJEURE

4 participants maximum

Cette compétition est conçue pour tester la capacité d'intégration de prototypes des participants de différents domaines. En effet, dans le domaine du génie, il n'est pas rare pour les ingénieurs de différentes concentrations de devoir se coordonner afin d'élaborer un produit commun. Toute documentation papier sera permise durant l'épreuve.

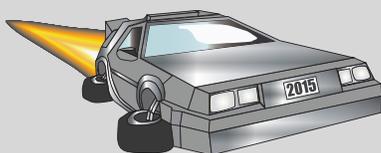
## MATÉRIEL NECESSAIRE

- ▣▣▣▣ Papier & Crayons & Effaces
- ▣▣▣▣ Manuels de référence
- ▣▣▣▣ Notes de cours
- ▣▣▣▣ Coffre à outils utilisés lors des pratiques
- ▣▣▣▣ Appareils électroniques interdits

## MATÉRIEL FOURNI

- ▣▣▣▣ Cahier des charges
- ▣▣▣▣ Matériaux nécessaires

Cette année la compétition pluridisciplinaire demandera des compétences en génie électrique, génie mécanique et en génie civil. Encore plus précisément, cette compétition pourrait faire appel aux prototypes créés le matin même lors des parties pratiques des domaines mentionnés ci-haut. Il est donc primordial que la délégation choisisse judicieusement qui participera aux pratiques et à la majeure.



10

# COMPETITION DE GESTION DE PROJET

5 participants maximum

L'épreuve de cette compétition est conçue pour tester les connaissances acquises dans le domaine de la gestion de projets en ingénierie. Cette compétence a été ajoutée par les organisateurs afin d'explorer un domaine connexe primordial dans la formation en ingénierie. Toute documentation papier sera permise durant l'examen.

## MATÉRIEL NECESSAIRE

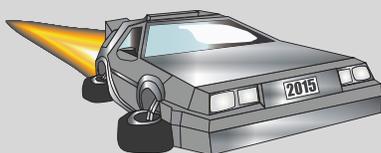
- ▣▣▣▣ Papier & Crayons & Effaces
- ▣▣▣▣ Manuels de référence
- ▣▣▣▣ Notes de cours
- ▣▣▣▣ Clé USB vide

## MATÉRIEL FOURNI

- ▣▣▣▣ Cahier d'examen
- ▣▣▣▣ Cahier de réponses
- ▣▣▣▣ Ordinateur (suite Office et internet)



L'examen pourra être formé de questions autant de nature théorique que de résolution de problématiques organisationnelles basées sur des scénarios développés par nos penseurs. Nous vous suggérons fortement de vous familiariser avec les examens de type «in-basket».



# COMPETITION DE GENIE CONSEIL

4 participants maximum

Cette compétition est conçue pour tester les capacités d'ingénieurs conseils des participants. Toute documentation papier sera permise durant l'examen.

## MATÉRIEL NECESSAIRE

- ▣ Papier & Crayons & Effaces
- ▣ Manuels de référence
- ▣ Notes de cours
- ▣ Clé USB vide

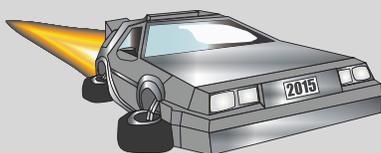
## MATÉRIEL FOURNI

- ▣ Cahier d'examen
- ▣ Cahier de réponses
- ▣ Ordinateur (suite Office et internet)

L'épreuve comprendra une problématique à laquelle vous poserez des solutions de manière écrite dans un rapport ainsi que de manière orale lors d'une présentation devant nos juges et partenaires.



# BBA



12

# COMPETITION CULTURELLES

Ces compétitions variées viennent exploiter les talents cachés chez les participants des jeux. À chaque année les participants se surpassent par leur rapidité en génie en herbe, leur ardeur en débats oratoires, leur savoir en connaissances générales et leur vivacité en improvisation. Cette année ce volet sera aussi associé à notre soirée commémorative pour souligner les 25 années de jeux de génie du Québec. Ces épreuves totalisent 20% du score final des délégations et sont donc à ne pas négliger.

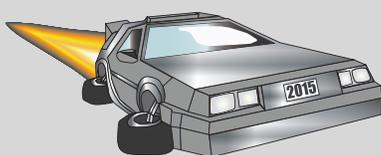
## **DEBATS ORATOIRES**

2 participants maximum

Les débats aux jeux de génie consistent en l'application de techniques d'analyse, de vulgarisation et d'argumentation dans un contexte compréhensible partout individuellement 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 équipes de deux par délégation s'affronteront dans des épreuves face à face devant jury et incarneront la proposition et l'opposition.



Par souci de concision, les règlements détaillés de cette épreuve se retrouvent en annexe du document.



# SOIREE 25IEME ANNIVERSAIRE

Cette année, nous avons la chance d'organiser et de vivre la 25ième édition des jeux de génie. Pour souligner cet exploit, l'épreuve de connaissances de cette année se fera sous la forme d'une série de jeux questionnaires sur la scène du Granada.

Les délégations devront au préalable former des équipes avec le nombre de participants indiqué ici-bas. Veuillez noter que seul les délégations de 22 délégués et moins pourront réutiliser les mêmes participants, et ce dans un maximum de deux jeux. Nous vous suggérons fortement de vous familiariser avec les jeux télévisés suivants pour préparer vos équipes à cette soirée puisque nous allons nous en inspirer à plusieurs niveaux :

5 joueurs par délégation



5 joueurs par délégation



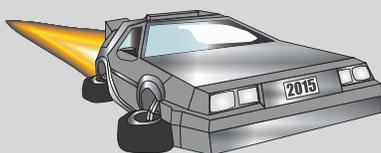
Tous les parrains



4 joueurs par délégation



\*\* 2 joueurs par délégation vont aussi être demandés pour répondre à un questionnaire de connaissances générales au préalable \*\*



# IMPROVISATION

4 participants +1 Entraîneur maximum

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. Le jeu consiste en l'affrontement de deux équipes composées de 4 joueurs-improvisateurs (minimum une fille par équipe) et d'un entraîneur. Un arbitre et ses deux juges de lignes voient à ce que le jeu se déroule selon les règlements.



## Fonctionnement du tournoi

Les onze délégations participantes seront séparées dans quatre pools. Les éliminatoires se feront durant la journée des académiques. Les deux meilleures équipes de chaque pool se rendront en quart de finale. Les matchs du tournoi suivront les règlements de ce document. Le tournoi est divisé en quart, demi, finale bronze et une finale. Les matchs de finale bronze et de finale ont une durée de 45 minutes au lieu de 30 minutes. Le podium sera annoncé durant le banquet de clôture.

Par souci de concision, les règlements détaillés de cette épreuve se retrouvent en annexe du document.



# GENIE EN HERBE

4 participants maximum



## Mise en situation

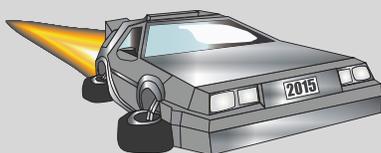
Le génie en herbe est un jeu questionnaire de culture générale faisant appel à la vivacité d'esprit créé par Radio-Canada dans les années 70.

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.

Par souci de concision, les règlements détaillés de cette épreuve se retrouvent en annexe du document.



# GENIE EN HERBE

## 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 places);
- ▣▣▣▣ La finale (2 équipes — 1ère et 2e places).

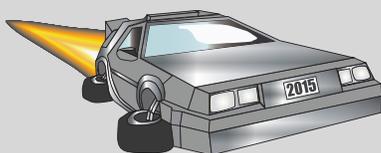
## Les préliminaires

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 de tous les matchs de classement de l'équipe.

Les 8 équipes s'affronteront selon le schéma ci-contre dans un tournoi simple élimination avec une finale de consolation:



# 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 montrer leurs talents d'athlètes et leur camaraderie. Chacun de ces sports « maison » a un poids de 2% au pointage final pour un total de 10%. Vous remarquerez que l'on ne parle pas ici de sport ordinaires, mais bien de sports modifiés ou inventés afin d'évaluer l'adaptabilité des athlètes, une compétence recherchée en ingénierie.

## **SPORT #1 : LE GENIE-FOOT**

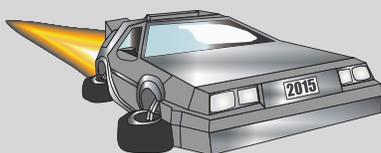
11 participants maximum, 9 minimum

Pour poursuivre avec la tradition, nous avons décidé de laisser un sport surprise dans notre cahier des compétitions.

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- ▣ Souliers de sport obligatoires
- ▣ Attirail sportif

De grandeur nature, ce sport mettra à l'épreuve la coordination entre les membres des délégations et devrait pouvoir offrir un spectacle intéressant aux spectateurs, il se déroulera sur un plateau sportif en gymnase. Les bris d'égalité se font en enlevant les gardiens jusqu'à ce qu'un but soit compté.



# SPORT #2 : LE TRIBAL

8 participants maximum, 6 minimum

Ce jeu est un mélange de trois sports bien connus, soit le soccer, le basketball et le handball. Les buts de soccer intérieur (en gymnase) seront positionnés sous le panier de basketball. Le but du jeu sera de compter dans le but, soit avec les pieds ou les mains ainsi que dans le panier.

## Pointage

▣▣▣ But avec les mains : 1 point pour l'équipe qui marque.

▣▣▣ But avec les pieds : 2 points pour l'équipe qui marque.

▣▣▣ But dans le panier : 3 points pour l'équipe qui marque.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

▣▣▣ Souliers de sport obligatoires

▣▣▣ Attirail sportif

## Règlements

▣▣▣ La surface de jeu utilisée sera celle de basketball.

▣▣▣ 5 joueurs plus un gardien de but sont requis sur le terrain.

▣▣▣ Le ballon utilisé sera un ballon mousse ferme qui rebondi quand même bien.

▣▣▣ Les changements s'effectueront à la volée, c'est-à-dire qu'ils peuvent s'effectuer à n'importe quel moment pendant le jeu. Toutefois, l'équipe qui effectue un changement ne peut en prendre avantage.

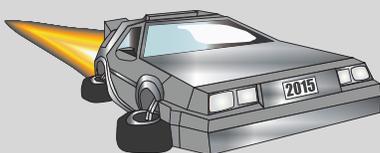
▣▣▣ Si l'équipe prend avantage d'un changement, le ballon sera remis à l'équipe adverse.

▣▣▣ Lors de la mise au jeu, il est nécessaire d'effectuer une passe avant de pouvoir lancer au but.

▣▣▣ Une mise au jeu sera effectuée après chaque but et lors du début des périodes.

▣▣▣ Il est interdit de prendre le ballon dans ses mains lorsqu'il est sur le plancher. Pour avoir le ballon dans les mains, il faut le recevoir via les airs ou le bloquer dans les airs.

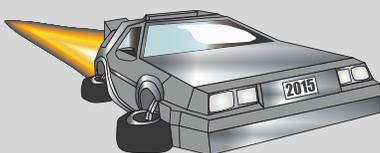
▣▣▣ Si une équipe prend le ballon dans ses mains lorsqu'il est sur le sol, le ballon sera remis à l'autre équipe.



# SPORT #2 : LE TRIBAL

## Suite des règlements

- ▣▣▣▣ Lorsqu'un joueur a le ballon dans les mains, il doit, soit dribbler, soit effectuer une passe. Il ne peut se déplacer avec le ballon dans les mains (basketball/handball).
- ▣▣▣▣ Lorsqu'un joueur a le ballon au pied, il joue au soccer.
- ▣▣▣▣ Un joueur ayant le ballon dans les mains peut faire une passe à un joueur via le sol. Cependant ce dernier devra maintenant jouer au soccer (ballon par terre) et vice versa.
- ▣▣▣▣ Le gardien de but a le droit de prendre le ballon dans ses mains lorsqu'il se retrouve au sol.
- ▣▣▣▣ Il est interdit de pénétrer dans l'enceinte du gardien de but.
- ▣▣▣▣ Si jamais une faute corporelle était commise, le ballon ira à l'équipe adverse.
- ▣▣▣▣ Si le ballon sort de l'enceinte du jeu, le ballon ira à l'autre équipe.
- ▣▣▣▣ Si le ballon sort via les lignes de côtés, l'équipe a le choix de remettre le ballon en jeu avec les pieds ou les mains.
- ▣▣▣▣ Si le ballon sort via les lignes de fond:
  - ▣▣▣▣ L'équipe à l'offensive est fautive : le ballon va au gardien et il a le choix de le remettre avec les mains ou les pieds.
  - ▣▣▣▣ L'équipe à la défensive est fautive : le ballon sera remis à partir du coin du terrain de la façon qu'il veut (mains/pieds).



# SPORT #3 : ULTIMATE OVNI

8 participants maximum, 5 minimum

Ce sport est en fait une partie de Ultimate frisbee intérieure ou l'on a modifié le projectile afin d'exploiter l'adaptabilité de nos concurrents. Ce même projectile demeurera non-identifié jusqu'à la journée des sports des jeux de génie 2015.



## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- ▣▣▣ Souliers de sports obligatoires
- ▣▣▣ Attirail sportif

## Règlements

### Préparation des équipes

- ▣▣▣ Chaque équipe doit se placer dans sa zone respective désignée par le maître de jeu. L'équipe en défense lance l'objet en direction de l'équipe offensive.
- ▣▣▣ Il ne peut y avoir que 5 participants par équipe sur le terrain.

### La joute

- ▣▣▣ Au moment même où l'Objet Volant Non Identifié quitte la main du lanceur défensif, les deux équipes sont en droit de se déplacer à leur guise.
- ▣▣▣ Le participant en possession de l'objet Volant ne peut pivoter que sur un pied pour faire une passe à un coéquipier.
- ▣▣▣ Le participant doit absolument effectuer une passe dans les 12 secondes après la prise de possession, à l'équipe en défense de s'assurer que le compte est respecté.
- ▣▣▣ Lorsqu'une passe est incomplète (touche le sol ou est intercepté par l'autre équipe), la défense prend alors possession de l'Ovni et devient l'attaque.
- ▣▣▣ Les changements se font uniquement lors d'une marque ou d'une blessure.
- ▣▣▣ Tout contact est interdit. Un contact entraîne toujours une faute.
- ▣▣▣ Lorsqu'un joueur fait une faute, il y a changement de possession en défaveur de l'équipe du participant fautif.
- ▣▣▣ Si nécessaire, une compétition de lancer de l'ovni peut servir de bris d'égalité.



# SPORT#4 : POW BALL

9 participants maximum, 6 minimum

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

▄▄▄▄ Habillement pour sport extérieurs nordiques

## Decription

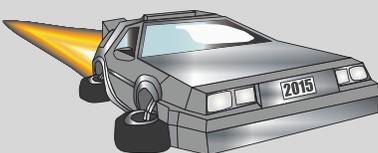
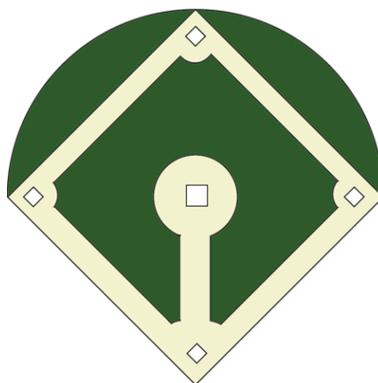
Ce sport consistera en une partie de balle se jouant avec les pieds et un ballon de soccer, comunément appelé base-ballon ou ballon-botté. Les parties se dérouleront sur un terrain extérieur avec une quantité de neige que seule mère nature contrôlera.

Alors que l'équipe en position d'attaque fournira son propre lanceur pour rouler le ballon vers le marbre comme au quilles, l'équipe en défensive devra fournir un joueur par but, un joueur au marbre ainsi que deux joueurs au champ.

## Règlements

Les règlements généraux sont ceux de la balle molle, avec les spécificités suivantes:

- ▄▄▄▄ Un TOTAL de 3 fautes (fausses balles ou prises) entrainera le retrait du joueur
- ▄▄▄▄ Après 3 retraits ou 5 points, la défensive passe à l'attaque
- ▄▄▄▄ Les parties ont une durée de 3 manches
- ▄▄▄▄ Il est interdit de voler des buts
- ▄▄▄▄ Le contact avec le but doit être maintenu jusqu'au botté
- ▄▄▄▄ L'arbitre peut ajuster les règlements pour contrer les imprévus sans préavis



# SPORT#5 : SCEAU

8 participants maximum, 5 minimum

## But

Le jeu est de remplir le seau de l'équipe adverse tout en protégeant celui de son équipe. À la fin de la partie, les deux seaux sont comparés et l'arbitre déclare l'équipe gagnante (celle qui aura le moins d'eau dans son seau). Le seau flotte grâce à un tube de piscine.

## Description

La partie se déroule en 2 périodes de 7 minutes, permettant de changer de position à la mi-temps. L'équipe est séparée en 2 : Les Fous (2) et Les Fontaines (3).

Les 2 'Fous' sont munis de planche de piscine et doivent protéger le seau en bloquant les jets d'eau et/ou en déplaçant la cible. Aucun joueur n'a le droit de toucher au pneu de flottaison! Les Fous doivent trouver un autre moyen pour déplacer le tube et le seau (ex : faire des vagues).

Les 3 autres joueurs sont des 'Fontaines'. Ils sont équipés d'une nouille de piscine (nommée : le boyau) et ont comme but de remplir le seau de l'autre équipe. Le seul moyen de remplir le seau est d'utiliser son boyau pour en expulser l'eau en soufflant.



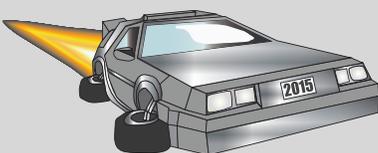
## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- ▣▣▣▣ Costume de bain
- ▣▣▣▣ Casque de bain



## Règlements

- ▣▣▣▣ Aucun contact n'est permis.
- ▣▣▣▣ Les joueurs ne peuvent pas changer de position (échanger son boyau contre une planche) sauf lors de la mi-temps.
- ▣▣▣▣ Personne ne peut toucher au pneu de flottaison ni au seau.
- ▣▣▣▣ L'arbitre doit ajouter de l'eau dans les seaux à la fin de chaque période pour représenter les fautes des équipes.
- ▣▣▣▣ Tous les joueurs doivent rester dans la piscine.



23

# LES COMPÉTITIONS SOCIALES

Tous les participants

En plus de toutes les compétitions, ce dernier volet vise à maintenir ce que l'on appelle « l'esprit des jeux ». Les délégations se démarquant par l'originalité de leur thème, leur présentation de délégation, leur esprit d'équipe, leur participation aux activités et bien plus encore se mériteront un score exceptionnel sur les 10% alloués à cette section.

## MOT DE LA FIN

Le comité organisateur, les directeurs et les bénévoles souhaitent aux participants des compétitions du présent cahier une saine et agréable expérience. Nous espérons que les compétitions sont à la hauteur de vos attentes mais surtout de vos nombreuses compétences.

Pour tous commentaires, questions ou inquiétudes sur le présent cahier, veuillez-vous adresser à votre Chef de délégation qui assurera le suivi des éléments pertinents sur le forum du site internet des jeux de génie du Québec.

En vous rappelant que le tout a été rendu possible grâce à la générosité de nos partenaires !

Au plaisir de vous rencontrer à votre meilleur,

Jonathan D'Amours  
Vice-Président aux compétitions  
Comité organisateur des 25<sup>ièmes</sup> jeux de génie du Québec



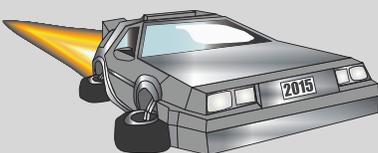
# ANNEXE 1 : REGLEMENTS DEBATS

## 1. Débats oratoires

L'épreuve des débats oratoires consiste à présenter un point de vue bien raisonné en convaincant sur des sujets divers et sans préparation exhaustive. L'objectif de cette compétition est d'évaluer l'aptitude des concurrents à transmettre des idées et à argumenter. Il n'est pas question ici d'évaluer les connaissances des concurrents sur les procédures parlementaires ou leur compréhension des règles formelles de débat. Pour ce faire, les règles normalement utilisées dans les concours de débat formels sont modifiées et assouplies pour permettre à tous les étudiants de participer. Le débat aura lieu selon un format de débat parlementaire présenté ici.

### 1.1 Composition de l'équipe

Les participants doivent se présenter en équipes de deux. Chaque membre de l'équipe doit faire partie de la même délégation aux Jeux de génie.



# ANNEXE 1 : REGLEMENTS DEBATS

## Juges

Un nombre impair de juges seront présents pour évaluer l'argumentation, les talents de communication et l'esprit d'équipe des compétiteurs. Les juges de cette catégorie devraient provenir de domaines variés. Les juges possèdent pas nécessairement les connaissances techniques en rapport avec les sujets de débat, mais ils posséderont des connaissances ou une expérience préalable en débat.

## Directeur de compétition

Le directeur de compétition est responsable de toute l'organisation de la compétition de débats oratoires. Le directeur doit travailler en collaboration avec le président d'assemblée pour trouver les sujets de débats, organiser l'horaire et nommer les juges. Toutes les décisions finales reviennent toutefois au directeur de compétition.

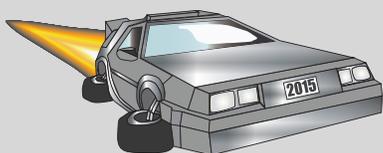
## Président d'assemblée

Le président d'assemblée est l'expert chargé des procédures de débats 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 de débat.

Le président d'assemblée s'assure que les règles du débat soient respectées. Il ou elle accorde les droits de paroles (en introduisant le débateur) 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. Ces décisions à ce sujet sont finales et sans appel.

## Chronométreuse

Le chronométréur est responsable de s'assurer que les compétiteurs respectent le temps de parole qui leur est alloué. Il ou elle avisera les compétiteurs du temps qu'il leur reste au moyen de signes de la main.



# ANNEXE 1 : REGLEMENTS DEBATS

- ☞ : 30 secondes se sont écoulées depuis le début du temps de parole
- ☞ B : 1 minute s'est écoulée depuis le début du temps de parole
- ☞ C : Il reste 30 secondes au temps de parole
- ☞ D : Décompte visuel des 15 dernières secondes du temps de parole

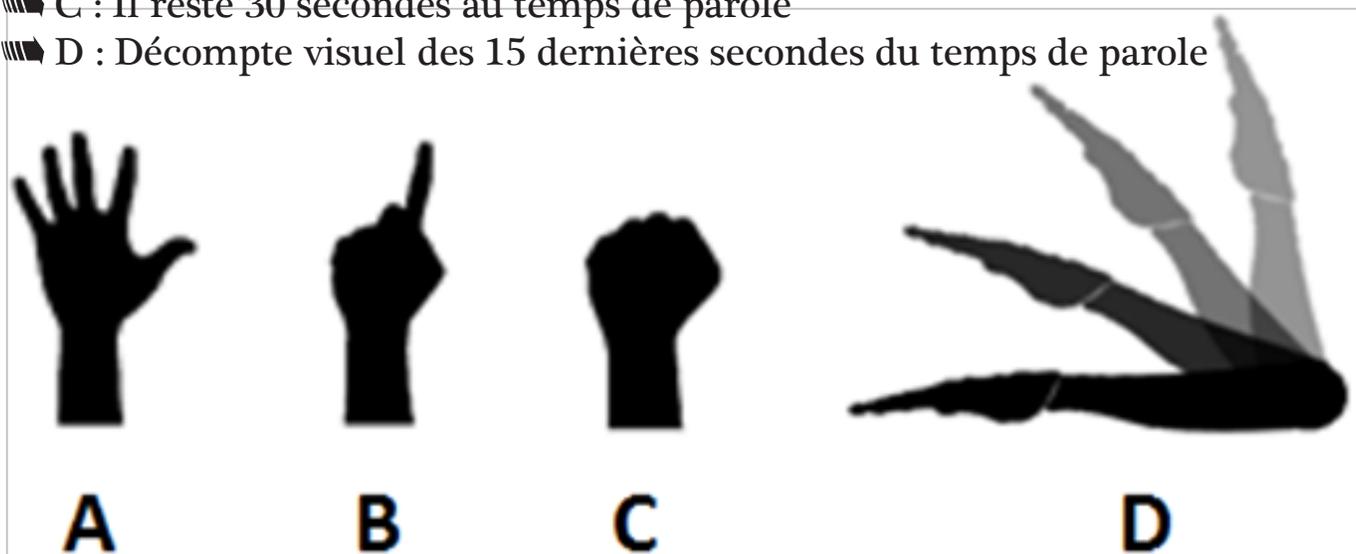
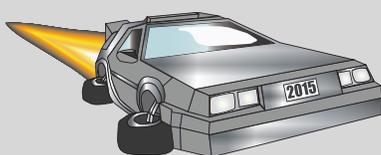


Figure 1 : signaux de la chronométreuse

Si une question est posée durant les 30 premières ou dernières secondes d'un temps de parole, le chronométreur doit en aviser le président d'assemblée pour que la question soit déclinée. Si un membre de l'équipe frappe la table durant le décompte des 15 dernières secondes réglementaires, le chronométreur accordera 15 secondes de grâce supplémentaires.



# ANNEXE 1 : REGLEMENTS DEBATS

## Ressources externes permises

Des ressources externes telles que des montres ou chronomètres et des calepins et crayons sont permises 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.

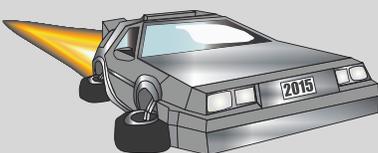
## 1.3 Règles et éléments du débat

### 1.3.1 Équipes

Le débat se fait entre deux équipes de deux membres. La Proposition présentera un argumentaire initial qu'elle défendra. L'Opposition essaiera de montrer pourquoi ces idées sont indésirables. Avant de révéler la résolution, on jette une pièce de monnaie. L'équipe gagnante choisit le parti qu'elle veut représenter. On s'attend à ce que les équipes se comportent de manière respectable à tout moment. Un langage inapproprié ou de l'agressivité envers l'autre équipe, les officiels ou l'auditoire ne seront aucunement tolérés. On s'attend aussi à ce que les équipes s'adressent directement tout leur discours vers l'auditoire.

### 1.3.1 Résolutions

Le comité organisateur décide des résolutions. Elles toucheront un point sur lequel l'étudiant en ingénierie moyen devrait pouvoir défendre son opinion, et cela sans aucune préparation. Les résolutions ne comprendront pas de truismes (vérités évidentes) 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 deux équipes ont pris connaissance de la résolution, on leur donne deux minutes pour préparer le débat.



# ANNEXE 1 : REGLEMENTS DEBATS

## 1.3.3 Temps alloués aux débatteurs

L'ordre de parole et les temps alloués sont les suivants

Proposition	Opposition
Période de préparation (2 min)	Période de préparation (2 min)
Premier orateur (2 min)	
	Premier orateur (2 min)
Second orateur ( 2 min)	
	Second orateur (2 min)
	Conclusion du premier orateur (1 min)
Conclusion du premier orateur (1 min)	

## 1.3.4 Rôle de 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, autrement dit, redéfinir la résolution de façon à lui attribuer un sens autre que celui accordé par la résolution. La proposition doit aussi éviter des débats sur des sujets faisant appels à des connaissances spécifiques inconnues par l'ingénieur moyen. La proposition peut suivre une ou deux stratégies distinctes dans le débat.

### Le cas de principe

Dans un cas de principe, la proposition présente un principe ou une affirmation. Le principe est un énoncé général qui est discutable et basé sur des faits, une expérience ou une moralité. Voici deux exemples de propositions: "Les ingénieurs doivent recevoir une formation générale solide" ou "Les Canadiens profitent du système des soins de santé gratuits". L'affirmation est l'application d'un principe à une situation particulière par rapport à la résolution. L'affirmation doit parler d'un sujet important et peut être une confirmation de la résolution. Des exemples d'affirmations pour les principes énoncés ci-dessus peuvent être : "Les étudiants en ingénierie devraient suivre davantage d'études complémentaires " ou "On devrait décourager les gens d'aller chez le médecin sauf si nécessaire"



# ANNEXE 1 : REGLEMENTS DEBATS

## Le cas de plan

Dans le cas de plan, la proposition identifie toujours une affirmation. Une fois que cela est fait, un plan est présenté pour élaborer l'affirmation et pour modifier le statut quo. Il faut identifier le besoin de changement et la façon dont le plan facilitera ce changement. Voici des exemples de plans pour les affirmations mentionnées ci-dessus : "On devrait obliger les étudiants à suivre un programme d'études générales pendant deux ans avant de pouvoir s'inscrire dans un programme d'ingénierie" ou "Il faudrait que les gens soient facturés chaque fois qu'ils rendent visite au médecin". Le cas de plan est le plus efficace lorsque le principe et l'affirmation sont presque indiscutables. Par exemple, si la résolution est : "La gestion des déchets devrait être plus stricte", l'affirmation est presque indiscutable. Cependant, en ajoutant : "Ainsi, nous proposons que tout foyer qui produit plus d'une certaine quantité de déchets devrait payer une forte amende", la proposition deviendrait beaucoup plus forte. Dans un cas de plan, il est important que le plan ne devienne pas trop spécifique puisque le temps de préparation est limité et que les connaissances techniques nécessaires au développement du plan n'existent pas vraiment.

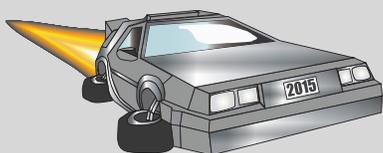
### 1.3.5 Le premier orateur

Le premier orateur pour la proposition doit expliquer la résolution, énoncer clairement le principe et l'affirmation et ensuite clarifier des définitions. Si un cas de plan est présenté, tout le plan doit être passé en revue dans le discours du premier orateur. Enfin, le premier orateur doit initier l'argumentation pour l'affirmation ou le plan.

#### Le cas de principe

### 1.3.6 Le deuxième orateur

Le deuxième orateur de la proposition continue l'argumentation du premier orateur et réaffirme des concepts attaqués par l'opposition. De nouvelles parties d'un plan ne pourront pas être présentées et des termes de la résolution ne pourront pas être définis; toutefois, de nouveaux arguments pourront être présentés de même que de nouvelles preuves.



# ANNEXE 1 : REGLEMENTS DEBATS

## 1.3.7 Rôle de l'opposition

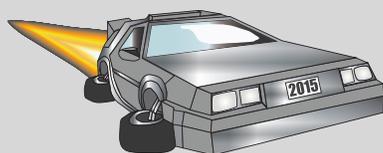
C'est le devoir de l'opposition de convaincre les juges que les opinions de la proposition sont erronées. Si le cas présenté par la proposition est un truisme ou exige des connaissances spécifiques pour être débattu, l'opposition peut alors porter plainte auprès des juges avec un "Point de procédure"(section 1.3.11) à la fin du premier discours de la proposition. Si la question est acceptée, l'opposition doit donc redéfinir la résolution de manière discutable. Si la proposition présente un cas de principe, il ne reste plus à l'opposition qu'à attaquer le principe. Si la proposition présente un cas de plan, l'opposition peut attaquer le principe, l'affirmation ou les arguments du plan. L'opposition peut aussi montrer comment le plan ne marchera pas ou identifier les effets indésirables qu'il engendrerait. Finalement, l'opposition peut proposer un autre plan qui serait plus efficace que le plan original. C'est le premier orateur de l'opposition qui devra introduire les autres plans.

## 1.3.8 Conclusions

Dans les réfutations, il faut résumer les éléments les plus importants de façon concise et convaincante. On ne doit pas présenter de nouveaux arguments ou faits à moins qu'ils ne soient en réfutation directe avec ce qui a déjà été discuté.

## 1.3.9 Questions

Les questions constituent une façon secondaire de réfuter des arguments. Elles peuvent signaler des déficiences dans des idées dès qu'elles apparaissent. L'orateur qui a la parole a l'autorité d'accepter ou de refuser des questions. L'adversaire qui désire poser une question signale son désir simplement en se levant. Si l'orateur ne veut pas accepter la question, il peut faire un signe de la main ou seulement dire "non merci". Si cela se produit, le demandeur doit s'asseoir. Si l'orateur du moment présent est d'accord pour répondre à la question, l'adversaire doit poser la question en moins de dix secondes. Les deux membres de l'équipe peuvent participer à la réponse à la question. Le temps est arrêté pendant que la question est posée. Le temps utilisé pour répondre à la question est décompté du temps de parole de l'orateur principal. Chaque orateur doit accepter une question au cours de son discours si l'adversaire tente honnêtement de poser une question. Trois tentatives pour poser une question constituent une tentative honnête.



# ANNEXE 1 : REGLEMENTS DEBATS

On ne permettra pas de poser de questions pendant les premières trente secondes ou les trente dernières secondes d'un discours ou pendant les conclusions.

Ainsi, le signe A de la chronométreuse indique l'ouverture de la période de questions et le signe C en indique la fin (figure 1).

## 1.3.10 Cahut

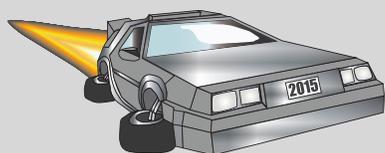
Souvent un orateur se contredira ou fera une supposition absurde. Le chahut de ses adversaires à ce moment signalera l'erreur et ajoutera au débat. Le chahut est acceptable si il est bref, bien dirigé et de préférence plein d'esprit. Si un excès de chahut dérange l'auditoire, le président peut intervenir.

## 1.3.11 Points de procédure

Si l'une des équipes pense que l'une des règles a été enfreinte, elle doit aussitôt en avertir le président en se levant et dire : "Point de procédure". Le président répondra alors : "Définissez votre point". L'équipe procédera alors en expliquant comment les règles de débat n'ont pas été suivies. Enfin, le président décidera du point en disant : "Point accepté" ou "Point rejeté". S'il paraît évident que le président s'est trompé, l'équipe ne devra pas argumenter avec lui, mais dépendre des juges pour rectifier l'erreur du président. Le temps nécessaire pour invoquer une question et la régler ne fait pas partie du temps alloué à l'équipe dans le débat présent. Voici une liste de quelques infractions qui nécessiteraient un point de procédure :

- ▣▣▣▣ comportement non professionnel ou offensant;
- ▣▣▣▣ présentation d'un cas de truisme\*;
- ▣▣▣▣ présentation d'un cas de connaissance spécifique\*;
- ▣▣▣▣ citations inexactes;
- ▣▣▣▣ parler à l'adversaire plutôt qu'à l'auditoire;
- ▣▣▣▣ présenter de nouveaux arguments dans la conclusion;
- ▣▣▣▣ introduction de parties d'un plan par le deuxième orateur.

(\* Si la proposition a présenté un cas de truisme ou de connaissance spécifique, l'opposition doit attendre jusqu'à la fin du discours du premier orateur pour le signaler) En plus, si les officiels n'ont pas suivi les règles du débat (ordre incorrect pour parler, trop de temps alloué pour parler, etc.), cela peut leur être poliment indiqué avec un point de procédure.



# ANNEXE 1 : REGLEMENTS DEBATS

Une explication plus détaillée des points de procédure sera faite lors de la Réunion de préparation et est disponible dans l'Annexe 1.1.

## 1.3.12 Langues

Les résolutions seront présentées en anglais et en français. Bien que le Comité Organisateur mette tout de l'avant pour que la traduction des mots et le sens des résolutions soit identiques, le sens retenu par les Juges sera tel que redéfini par la Proposition. Chaque participant peut choisir de s'exprimer en français ou en anglais, mais devra s'en tenir à la langue dans laquelle il débute son discours. Il est de la responsabilité des participants de comprendre les deux langues, puisqu'aucune traduction simultanée n'est offerte. Le comité d'organisation s'assurera que les juges et le président d'assemblée soient en mesure de comprendre les deux langues.

## 1.4 Procédure / Horaire

### 1.4.1 Réunion de préparation

Ces règles doivent être rendues accessibles aux compétiteurs et aux juges au moins 24 heures avant la tenue de la compétition. Une réunion de préparation aura lieu avant le début de la compétition et inclura le président d'assemblée, le directeur de la compétition, les juges et les participants. Le président d'assemblée mènera cette réunion et passera en revue les règles tout en ajoutant certains conseils et en réglant les attentes pour les débats. Le but de cette réunion n'est pas de dévoiler les sujets potentiels mais de s'assurer que les règles et procédures sont bien comprises par les juges et les participants. Il n'y a pas d'horaire défini pour cette réunion et le président d'assemblée pourra choisir de refuser certaines questions et de mettre un terme à la réunion au moment qu'il jugera opportun.

### 1.4.2 Ordre de compétition

L'horaire des débats sera tiré au hasard et présenté dans le cahier du participant. Cet horaire demeurera visible et sera mis à jours systématiquement durant toute la compétition. L'horaire devrait également illustrer le parcours des équipes selon qu'elle remporte ou perde un débat.



# ANNEXE 1 : REGLEMENTS DEBATS

## 1.4.3 Double élimination

Le tableau des débats est de type double élimination. Par conséquent, toutes les équipes (à l'exception de l'équipe finaliste) demeurent dans la compétition tant qu'elles n'ont pas encaissé deux défaites.

## 1.4.4 Horaire de la compétition

Les débats auront lieu lors de deux périodes distinctes. La réunion de préparation et la ronde de qualifications des débats auront lieu le dimanche 4 janvier en après-midi. La ronde finale des débats oratoires aura lieu le mardi matin 6 janvier à l'hôtel Cheribourg. La réunion de préparation devrait durer environ 20 minutes et chaque débat dure en moyenne 20 minutes en incluant tous les délais de préparation.

## 1.5 Évaluation et jugement

### 1.5.1 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.

### 1.5.2 Retour sur les performances

Après la fin du débat et l'annonce du gagnant, les juges peuvent choisir de donner des commentaires aux compétiteurs par écrit. Le directeur de la compétition fournira des formulaires qui permettront aux juges de structurer leurs commentaires.

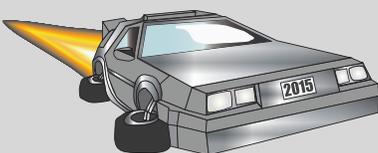
### 1.5.3 Pointage global pour les JDG

Les débats oratoires font partie des compétitions académiques et comptent pour 5% du pointage final d'une délégation.

ANNEXE 1.1: Détail des Points de Procédure

Comportement non professionnel ou offensant

Si un orateur démontre un comportement non professionnel en étant vulgaire,



# ANNEXE 1 : REGLEMENTS DEBATS

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.

## Cas de truisme

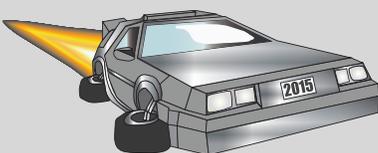
Ce point de procédure est sans aucun doute celui qui peut renverser un débat. Un cas de truisme est lorsque la proposition est redéfinie de telle sorte qu'un débat ne peut avoir lieu puisqu'elle énonce un fait ou une tautologie. Pour soulever ce point de procédure, l'équipe qui veut l'apporter doit attendre 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 à nouveau et donnera ainsi l'opportunité d'invalidier totalement le discours déjà prononcé; s'il est refusé, le débat se poursuivra avec la redéfinition apportée.

## Connaissance spécifique dans le 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, le cas de connaissance spécifique donnera le pouvoir à l'équipe adverse de redéfinir les termes de 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.

## 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 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.



# ANNEXE 1 : REGLEMENTS DEBATS

## Citation inexacte

Si un débateur 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 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.

## Débateur s'adressant directement à un débateur adverse

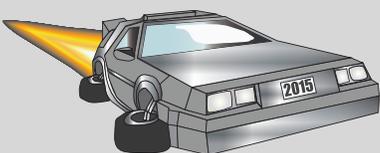
Comme tous les débatteurs sont tenus de toujours s'adresser directement au président ou aux spectateurs, si un de ceux-ci s'adresse directement à un autre débateur, il y a manquement au décorum. Le débateur voulant apporter ce point le fera immédiatement et le président corrigera la situation le cas échéant.

## Nouvel argument dans la conclusion

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 d'Assemblée demandera à l'orateur fautif de retirer ou 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.

## 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.



# ANNEXE 2: REGLEMENTS IMPROVISATION

## 2.1 Composition des équipes

Le jeu consiste en l'affrontement de deux équipes composées de 4 joueurs-improvisateurs (minimum une fille par équipe) et d'un entraîneur. Un arbitre et ses deux juges de lignes voient à ce que le jeu se déroule selon les règlements.

### Aire de jeu

Pendant toute la durée de l'improvisation, le joueur ne peut quitter l'aire de jeu (la patinoire).

## 2.2 Durée de la partie

Chaque partie a une durée de 30 minutes. Un arrêt de 5 minutes est prévu entre chaque match.

## 2.3 Chronométrage

À l'intérieur de la période de 30 minutes, il n'y a aucun arrêt du temps (chrono), bien qu'il y ait arrêt du jeu

## 2.4 Nature des improvisations

Les improvisations sont de deux ordres:

### Comparée:

Chaque équipe, à tour de rôle, doit improviser sur le même thème. L'équipe désignée au hasard, par la couleur de la rondelle, a le choix de commencer ou non. Aucune communication ne sera permise sur le banc pendant l'improvisation de l'autre équipe.

### Mixte:

Un ou des joueurs des deux équipes doivent improviser ensemble sur le même



# ANNEXE 2: REGLEMENTS IMPROVISATION

## 2.5 Déroulement de chaque improvisation

### a) annonce du thème:

L'arbitre tire au hasard une carte et lit à haute voix:

1. Nature de l'improvisation (comparée ou mixte)
2. Titre de l'improvisation
3. Nombre de joueurs
4. Catégorie de l'improvisation.
5. Durée de l'improvisation

### b) concertation

Les joueurs et l'entraîneur ont vingt (20) secondes pour se concerter et prendre place sur la patinoire. L'arbitre signale le début de l'improvisation par un coup de sifflet. Dans le cas d'une improvisation comparée, la rondelle est lancée après la concertation de vingt secondes.

### c) marque d'un point

L'improvisation terminée, chaque spectateur est appelé à choisir l'équipe gagnante de l'improvisation en montrant la couleur de son panneau de vote correspondant à l'équipe de son choix.

De plus, les deux juges de lignes votent anonymement sur l'équipe de leur choix. Le vote des spectateurs, le vote du juge de ligne 1 et du juge de ligne 2 compte respectivement pour 1 point dans la pondération de l'équipe gagnante. Une équipe est considérée gagnante lorsqu'elle obtient une note minimale de deux votes sur trois.

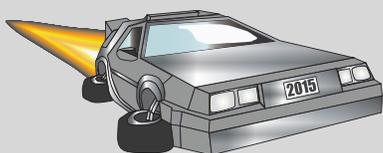
Advenant un verdict nul (égalité dans le compte des votes), aucun point n'est inscrit.

## 2.6 Égalité

Advenant une égalité à la fin du match, une improvisation de type fusillade sera tenue. S'il y a égalité dans le compte des votes, une autre improvisation suivra.

## 2.7 Pénalités

L'arbitre est le maître absolu du jeu. En tout temps, il peut imposer une pénalité à un joueur ou à une équipe pour toute infraction nuisant à la qualité du jeu ou au



# ANNEXE 2: REGLEMENTS IMPROVISATION

## Points de pénalité

L'équipe pénalisée se voit accorder un ou deux points de pénalité selon la nature de l'offense (mineure ou majeure). Une pénalité majeure est une infraction qui détruit sciemment le jeu, tandis qu'une infraction mineure peut être un oubli, une maladresse, un retard, etc.

L'accumulation de trois points de pénalité (total accumulé chronologiquement par les joueurs ou leur équipe) donne automatiquement un point à l'équipe adverse.

## Expulsion

Tout joueur ayant récolté deux (2) pénalités pendant la même partie est expulsé du jeu pour la fin de cette joute et il doit se retirer dans le vestiaire. Son expulsion efface les points de pénalité résultant de ses deux fautes, s'ils n'ont pas déjà été totalisés.

## Demande d'explication

Seul le capitaine de chaque équipe a le droit de demander des explications à l'arbitre. Advenant l'expulsion du capitaine, celui-ci sera remplacé par l'assistant-capitaine.

## 2.8 Fonctionnement du tournoi

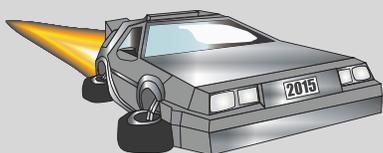
### Joutes éliminatoires :

Les onze délégations participantes seront séparées dans quatre pools. Les éliminatoires se feront durant la journée des académiques. Les matchs éliminatoires suivent les mêmes règlements que les matchs du tournoi. Cependant, le vote sera fait par un panel de trois juges. Les deux meilleures équipes de chaque pool se rendront en quart de finale.

### Match du tournoi:

Les matchs du tournoi suivront les règlements de ce document. Le tournoi est divisé en quart, demi, finale bronze et une finale. Les matchs de finale bronze et de finale ont une durée de 45 minutes au lieu de 30 minutes.

Le podium sera annoncé durant le banquet de clôture.



# ANNEXE 3: REGLMENTS GENIE EN HERBE

## 1. ÉQUIPES DE MOINS DE 3 JOUEURS

Si une équipe présente moins de 3 joueurs, 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 finales et demi-finales. 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.



# ANNEXE 3: REGLMENTS GENIE EN HERBE

## 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. ÉNUMÉRATIONS

Lorsque plusieurs éléments sont exigés dans la réponse, les points seront accordés seulement si tous les éléments ont été donnés correctement.

## 10. MATÉRIEL AUTORISÉ

Pour toutes les questions, les joueurs ont le droit d'utiliser du papier et un crayon, qui seront mis à leur disposition.

## 11. ENTRAINEURS 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.

## 12. BRIS D'ÉGALITÉ ET PROLONGATION

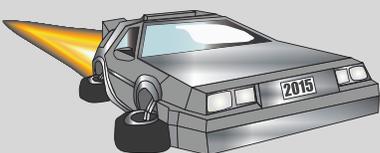
À la fin d'un match, si le résultat est égal entre les deux équipes, 5 questions de type «éclair» seront posées. Si l'égalité persiste, d'autres questions de ce type seront posées jusqu'à ce qu'une équipe obtienne une bonne réponse. Celle-ci remportera alors le match.

## 13. 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.

## 14. OFFICIALISATION DES RÉSULTATS

Après un match, les capitaines des 2 équipes signent la feuille de pointage pour sceller l'issue de la rencontre.



# ANNEXE 3: REGLMENTS GENIE EN HERBE

## 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 30 points après le deuxième indice, 20 points après le 3ième 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.

