

---

# Cahier des compétitions

## Jeux de Génie 2016

---

**ÉTS**

Le génie pour l'industrie

## Révisions

| Révision          | Date       | Changements                           |
|-------------------|------------|---------------------------------------|
| Version initiale  | 2015-11-01 |                                       |
| Version révisée   | 2015-12-15 | Compétitions académiques et sportives |
| Version révisée 2 | 2015-12-28 | Compétition de la Majeure             |

## Table des matières

|  |    |
|--|----|
| Révisions.....   | 2  |
| Compétitions académiques .....                           | 3  |
| Génie chimique .....                                     | 4  |
| Génie civil.....   | 5  |
| Génie électrique .....                                   | 6  |
| Génie industriel.....                                    | 7  |
| Génie informatique .....                                 | 8  |
| Génie mécanique.....                                     | 9  |
| Génie-Conseil .....                                      | 10 |
| Compétition majeure.....                                 | 11 |
| Jeu Surprise (Soirée de connaissances générales).....    | 12 |
| Génie en herbe .....                                     | 13 |
| Débats oratoires .....                                   | 14 |
| Génie improvissimo .....                                 | 15 |
| Compétitions sportives.....                              | 16 |
| Annexe A : Règlements du Génie en herbe .....            | 22 |
| Annexe B : Règles et éléments des débats oratoires ..... | 24 |
| Annexe C : Règlements du Génie Improvissimo .....        | 32 |

## Compétitions académiques

---

### *Lundi 4 janvier 2016 (Avant-Midi)*

Cette année, 7 compétitions académiques testeront les habiletés techniques ainsi que les connaissances théoriques des participants dans différentes disciplines. Les participants devront démontrer leur aptitude à évaluer les différentes options, à se débrouiller et à résoudre des problématiques, capacités qui sont toutes essentielles au métier d'ingénieur.

Les 6 compétitions académiques suivantes sont divisées en deux parties, une théorique et l'autre pratique. Lorsqu'arrivés aux locaux d'examen, les 6 ou 7 participants inscrits à chacune des compétitions disposeront de 20 minutes pour diviser leur équipe en deux soit une équipe qui réalisera la compétition théorique et l'autre la compétition pratique. Un maximum de 4 participants par partie est admis.

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

La compétition de génie-conseil comporte un seul questionnaire/défi. Un maximum de 4 participants est admis pour cette compétition.

Les locaux et les heures auxquels les participants doivent se présenter seront inscrits dans le cahier du participant remis à l'arrivée des délégations, le dimanche 3 janvier 2016.



## Génie chimique

*Nombre de participants maximum : 7*

### *Partie théorique*

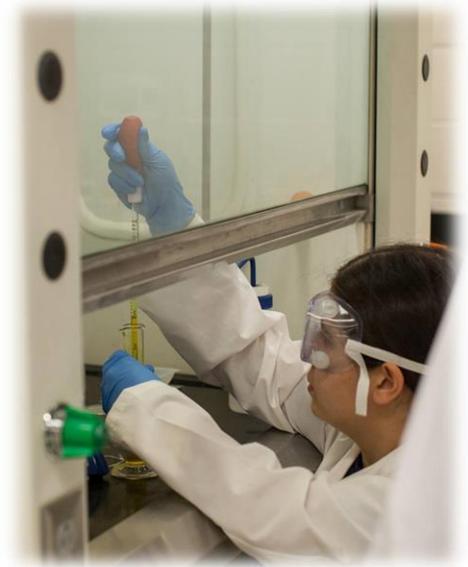
L'examen théorique de cette compétition est conçu pour tester les connaissances acquises à travers la formation en génie chimique. Toute documentation papier sera permise durant l'examen. Les appareils électroniques sont interdits.

#### Matériel nécessaire

- Papier, crayon, efface;
- Calculatrice non programmable
- Notes de cours et manuels de référence

#### Matériel fourni

- Cahier d'examen
- Cahier de réponse



### *Partie pratique*

La partie pratique de cette compétition mettra à l'épreuve l'ingéniosité des participants et leur capacité à travailler efficacement sur un problème concret du génie chimique.

#### Matériel nécessaire :

- Papier, crayon, gomme à effacer;
- Documentation écrite;
- Lunettes de sécurité
- Sarrau de laboratoire

#### Matériel fourni

- Équipement de laboratoire nécessaire;
- Cahier de charge
- Autre matériel dévoilé lors de la compétition

## Génie civil



Nombre de participants maximum : 7



### Partie théorique

La partie théorique de cette compétition se déroulera en classe et portera sur les 4 ans de matières apprises dans le cadre du baccalauréat en génie de la construction. Toute documentation est permise durant l'examen. Les appareils électroniques sont interdits.

#### Matériel nécessaire

- Papier, crayon, gomme à effacer;
- Calculatrice non programmable;
- Notes de cours et manuels de référence.

#### Matériel fourni

- Cahier d'examen;
- Cahier de réponse.

### Partie pratique

La partie pratique de cette compétition évaluera la capacité des participants à s'adapter et à innover en répondant à un mandat clair et précis qui leur sera présenté la journée même.

#### Matériel nécessaire :

- Lunettes de sécurité (obligatoire)
- Calculatrice non programmable
- Papier et crayons
- Règle
- Ruban à mesurer
- Exacto
- Paire de ciseaux standards
- Ciseaux à métal
- Scie manuelle
- Serres

#### Matériel fourni

- Cahier des charges
- Autre matériel dévoilé lors de la compétition





## Génie électrique

Nombre de participants maximum : 7



### 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. Les appareils électroniques sont interdits.

*Les échanges entre les salles de compétitions pratique et théorique seront permis tant que le maximum de participants par partie est respecté.*

#### Matériel nécessaire

- Papier, crayon, gomme à effacer;
- Calculatrice non programmable;
- Notes de cours et manuels de référence.

#### Matériel fourni

- Cahier d'examen;
- Cahier de réponse.

### Partie pratique

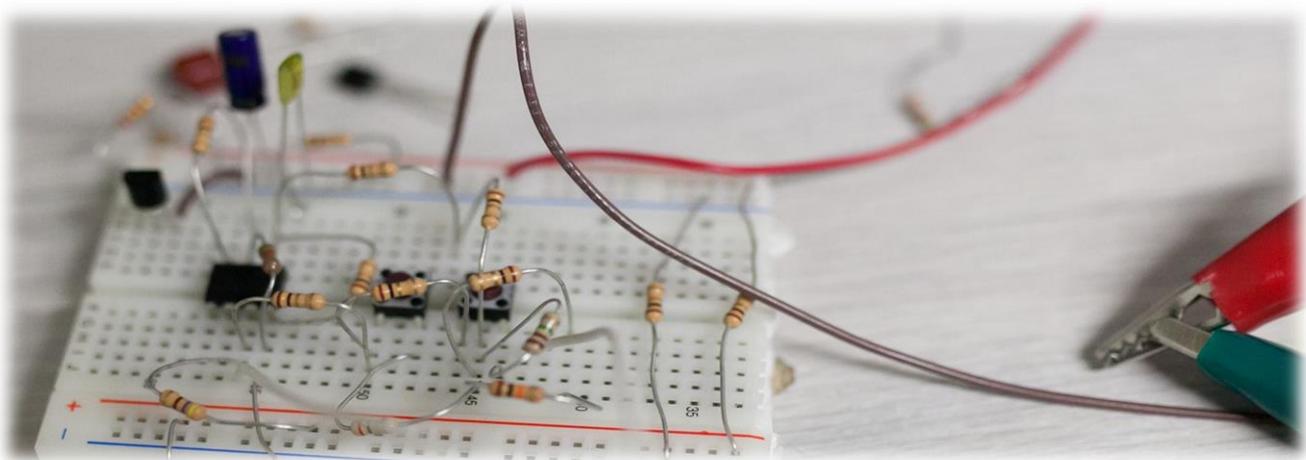
La partie pratique de cette compétition mettra à l'épreuve l'ingéniosité des participants et leur capacité à travailler efficacement sur un problème concret du génie électrique. **Chaque équipe aura droit à 2 participants seulement pour cette partie de la compétition de génie électrique.**

#### Matériel nécessaire :

- Papier, crayon, gomme à effacer;
- Documentation écrite;
- Calculatrice (programmable ou non);
- Pincés;
- Dénudeuses;
- Tournevis;
- Multimètre;
- Breadboard.

#### Matériel fourni

- Outils de mesure (Oscilloscope);
- Cahier des charges
- Autre matériel dévoilé lors de la compétition.





## Génie industriel

Nombre de participants maximum : 7

### *Partie théorique*

L'examen théorique de la compétition de génie industriel est conçu pour tester les connaissances acquises au cours des 4 années du baccalauréat. Toute documentation papier sera permise durant l'examen. Les appareils électroniques sont interdits.

#### Matériel nécessaire

- Papier, crayon, gomme à effacer;
- Calculatrice non programmable;
- Notes de cours et manuels de référence.

#### Matériel fourni

- Cahier d'examen;
- Cahier de réponse.

### *Partie pratique*

La partie pratique permettra, aux participants, de mettre à l'épreuve leurs connaissances théoriques et de les appliquer dans une mise en situation concrète et réelle. L'épreuve est suivie d'une présentation orale devant jury et partenaires.

#### Matériel nécessaire :

- Papier, crayon, gomme à effacer;
- Calculatrice non programmable;
- Notes de cours et manuels de référence;
- Clé USB.

#### Matériel fourni

- Ordinateur;
  - Accès internet;
  - Microsoft Office 2010;
- Cahier des charges.
- Autre matériel dévoilé lors de la compétition



## Génie informatique

Nombre de participants maximum : 7



La compétition de génie informatique se déroulera sur une période de 5 heures. Les participants à la compétition majeure devront quitter après 4h de compétition. Les participants à la partie théorique pourront changer à la partie pratique, mais l'inverse est interdit.

### Partie théorique

L'épreuve théorique demandera à chaque équipe de répondre à un questionnaire testant les connaissances du génie logiciel et des technologies de l'information. Les appareils électroniques et les notes de cours sont interdits.

#### Matériel nécessaire

- Papier, crayon, gomme à effacer;
- Calculatrice non programmable;

#### Matériel fourni

- Cahier d'examen;
- Cahier de réponse.

### Partie pratique

L'épreuve pratique demandera aux participants de développer un système mettant en œuvre divers algorithmes et concepts de l'ingénierie logicielle. Le système sera mis à l'épreuve face à une suite de tests fournie.

#### Matériel nécessaire :

- Papier, crayon, gomme à effacer;

#### Matériel fourni

- 1 Ordinateur par équipe ;
  - Xubuntu 14.04;
  - C, C++, C#, Go, Haskell, Java, Node.js, PHP, Python, Ruby et Rust;
  - Accès internet;
- Cahier des charges.
- Autre matériel dévoilé lors de la compétition



## Génie mécanique

Nombre de participants maximum : 7



### Partie théorique

L'épreuve de l'examen théorique de cette compétition a pour but de tester les connaissances acquises au cours de la formation en génie mécanique. Toute documentation papier sera permise durant l'examen. Les appareils électroniques sont interdits (cellulaire). *Les échanges entre les salles de compétitions pratique et théorique seront permis tant que le maximum de participants par partie est respecté.*

#### Matériel nécessaire

- Papier, crayon, gomme à effacer;
- Calculatrice non programmable;
- Notes de cours et manuels de référence.

#### Matériel fourni

- Cahier d'examen;
- Cahier de réponse

### Partie pratique

La partie pratique de cette compétition mettra à l'épreuve l'ingéniosité des participants dans la conception d'un mandat bien défini. **Un nombre maximal de 3 participants par équipe sera permis.**

#### Matériel nécessaire :

- Lunettes de sécurité (obligatoire)
- Papier, crayon, gomme à effacer;
- Calculatrice non programmable;
- Règle;
- Ruban à mesurer;
- Ensemble de tournevis;
- Exacto;
- Paire de ciseaux standards;
- Ciseaux à métal;
- Perceuse et Forets (mèches);
- Scie manuelle;
- Pince tout usage;
- Serres ;
- Tout autre outil jugé nécessaire.

#### Matériel fourni

- Cahier de charge
- Autre matériel dévoilé lors de la compétition

**Génie-Conseil***Nombre de participants maximum : 4***SNC • LAVALIN**

Cette compétition vise à évaluer les talents d'ingénieurs-conseils des participants. Ces derniers devront user de leurs capacités d'identification des besoins et de résolution de problèmes. Les participants devront produire un rapport, puis présenter leurs résultats aux juges. Toute documentation sera permise durant la compétition. Les appareils électroniques sont interdits (cellulaire).

Matériel nécessaire

- Papier, crayon, gomme à effacer;
- Calculatrice non programmable;
- Clé USB<sup>1</sup>;
- Notes de cours et manuels de référence.

Matériel fourni

- Cahier de charge;
- Ordinateur;
  - Accès internet;
  - Logiciel de traitement de texte.

---

Une clé USB sera permise pour la compétition

<sup>1</sup> Les clés USB devront être remises pour vérification lors de l'accueil des participants, le 3 janvier 2016; Aucune autre clé USB ne sera admise dans la salle où aura lieu la compétition;

Les clés USB serviront à avoir un modèle de présentation orale et à remettre le produit de la compétition à l'évaluateur.





## Compétition majeure

Lundi 4 janvier 2016 (Après-midi)

Nombre de participants maximum :4



Cette compétition rassemblera les résultats des parties pratiques des disciplines suivantes :

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

Cette compétition testera l'esprit de synthèse, de gestion et de coordination des participants pour former un seul produit final fonctionnel et de qualité.

### Matériel nécessaire :

- Papier, crayons, gomme à effacer;
- 2 lampes de travail min ;
- 1 câble USB vers Mini-USB de 5' min ;
- 1 clé USB
- le matériel fourni par les délégations et le comité organisateur lors des compétitions académiques de l'avant-midi.

### Matériel fourni :

- Dévoilé lors de la compétition.



## Jeudi Surprise (Soirée de connaissances générales)

### *Lundi 4 janvier 2016 (Soirée)*

Le Jeudi surprise ou soirée de connaissances générales est une compétition comportant plusieurs petits clins d'œil à la thématique de l'année ayant pour but de tester l'éventail de connaissances, le savoir-faire et la culture des participants à l'extérieur du cadre académique.

Tous les membres de la délégation auront la chance de participer à cette compétition de diverses façons afin de mettre à profit leurs talents cachés et de partager leurs connaissances complémentaires à celles en ingénierie. Cette année, la compétition consistera en plusieurs épreuves multidisciplinaires qui ramèneront les participants à l'époque de leur enfance dans une atmosphère conviviale et détendue.

Les détails de la compétition ainsi que le choix d'épreuve pour chaque délégué seront connus sur place!



# Génie en herbe

**Lundi 4 janvier 2016 (Après-Midi)**

**Nombre de participants maximum : 4**

## Généralités

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



## 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).

## Déroulement de la compétition

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.

## Débats oratoires

*Lundi, 4 janvier 2016 (Après-Midi) et mercredi, 6 janvier 2016 (Avant-midi)*

*Nombre de participants maximum : 2*



**SNC • LAVALIN**

### *Contexte*

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 et 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. (Vous trouverez les règlements en annexe)

### *Composition de l'équipe*

Les participants doivent se présenter en équipes de deux. Chaque participant doit faire partie de la délégation des Jeux de Génie de la même Université.

### *Équipements permis pour les débatteurs*

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. Notez qu'il est interdit d'utiliser du matériel qui n'est pas à la disposition de tous les débatteurs, sous peine de disqualification.



## Génie improvissimo

**Lundi 4 janvier 2016 (après-midi) et mardi 5 janvier 2016 (soirée)**

**Nombre de participants maximum : 4**

### *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. 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 (en Annexe).



### *Fonctionnement du tournoi*

Les onze délégations participantes seront séparées dans trois pools. Les éliminatoires auront lieu en après-midi le 4 janvier, chacune des équipes participera à trois matches minimum. Les huit meilleures équipes au classement se rendront en quart de finale. Les matchs du tournoi suivront les règlements de ce document et auront lieu en soirée le 5 janvier. Le tournoi est divisé en quart, demi, finale bronze et une finale. Les matchs de finale bronze et de finale ont une durée de 40 minutes au lieu de 20 minutes. Le podium sera annoncé durant le banquet de clôture.

## Compétitions sportives

*Mardi 5 janvier 2016 (Toute la journée)*

### Généralités

- Cette année encore, 5 sports s'offrent à vous. La journée des sports se déroulera au Centre récréatif Gadbois. Les sports permettront aux participants de compétitionner amicalement au travers de différents défis sportifs pratiqués dans les espaces suivants :
  - Gymnase simple;
  - Patinoire;
  - Piscine;
  - Gymnase double.

### Santé, sécurité et hygiène

À l'intérieur des espaces sportifs (énuméré ci-haut), il est interdit de :

- Manger;
- Fumer;
- Porter des bijoux ;
- Consommer de l'alcool,
- Avoir les cheveux longs détachés.



### Comportement

Les participants doivent :

- Se présenter dans un état physique et psychologique convenable;
- Laisser le matériel non essentiel à l'extérieur des espaces sportifs;
- Laisser les allées (corridor) dégagées en tout temps en cas d'évacuation;
- Respecter les consignes de sécurité expliquées par les bénévoles;
- Respecter les décisions des arbitres qui sont finales et sans appel.

### Matches de qualification

Les équipes qui vont s'affronter seront déterminées dans le cahier du participant remis à l'arrivée le 3 janvier 2016. Chaque équipe jouera 3 matchs durant les qualifications. Si une équipe venait à faire plus de 3 matchs, seuls ses 3 premiers matchs seraient comptabilisés. Seules les 8 meilleures équipes seront retenues pour les éliminatoires.



## Ballon Chasseur Édition JDG

*Nombre de participants maximum : 6 à 8*

Au primaire, une des manières les plus efficaces de séparer les forts des faibles était sans nul doute une bonne partie de ballon chasseur. J'imagine que pour certains d'entre vous, vous avez détesté ce jeu, tandis que pour d'autres, vous l'avez adoré. Donc, il va sans dire que vous devrez subir à nouveau ce rite de passage dans la cour des grands. Toutefois, avec quelques petites modifications.

### *Équipement*

Équipement de sport (souliers de sport obligatoires)

### *But*

L'objectif du jeu est d'éliminer les six ou huit joueurs de l'équipe adverse.

### *Début*

- Les joueurs de chaque équipe sont de leurs côtés respectifs du terrain.
- Ballons déposés au centre du terrain.

### *Comment ça marche*

- L'arbitre donne le coup d'envoi.
- Si un joueur se fait toucher par le ballon, il va sur le côté du terrain
- Si un joueur attrape le ballon, l'un des joueurs de son équipe qui est hors-jeu peut revenir sur le terrain.
- La partie prend fin si tous les membres d'une équipe sont éliminés OU si 5 minutes se sont écoulées. Dans ce cas, l'équipe avec le plus de joueurs sur le terrain gagne la partie.
- Vous pouvez utiliser vos partenaires comme boucliers.
- Vous devez être visible en tout temps! (Vous saurez pourquoi)
- Le tir ami est en vigueur.

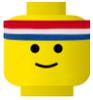
### *Règles importantes*

- Ne pas abîmer volontairement les ballons.
- Ne pas bousculer les autres joueurs.
- Ne pas contester les décisions de l'arbitre.
- Ayez du plaisir et soyez respectueux.

### *Sanctions*

Si l'une des règles n'est pas respectée, l'arbitre se réserve le droit d'appliquer une sanction pouvant aller jusqu'à la disqualification de l'équipe fautive pour l'épreuve en cours.





## JDG mode bataille

*Nombre de participants maximum : 6 à 8*

Pour poursuivre avec la tradition, nous avons décidé de laisser un sport-surprise dans notre cahier des compétitions. Voici un petit indice pour vous préparer au JDG mode bataille :

Dans notre jeunesse beaucoup de choses pouvaient briser des amitiés. Par exemple, lorsqu'un ami déménage, les rendez-vous à 3h au rack à vélo, mentir à des amis, voir même les jeux vidéo...

### *Équipement*

Équipement de sport (souliers de sport obligatoires)



## Curling extrême

*Nombre de participants maximum : 8 à 10*

Aux Jeux olympiques, le Canada se démarque particulièrement en curling. Il était donc logique d'intégrer ce sport aux Jeux de Génie, mais les participants auront affaire à une version améliorée du curling traditionnel. La précision et la concentration seront un atout pour les participants de cette compétition.

### *Équipement*

Équipement de sport (pantalon long fortement conseillé, souliers de sport ou bottes obligatoires)

### *But*

L'équipe qui marque 20 points remporte la partie.

### *Début*

- Les joueurs de chaque équipe sont de leurs côtés respectifs du terrain.
- Tous les membres de chaque équipe sont à l'extrémité de la patinoire
- Un tirage au sort déterminera l'équipe qui débutera la partie.

### *Comment ça marche*

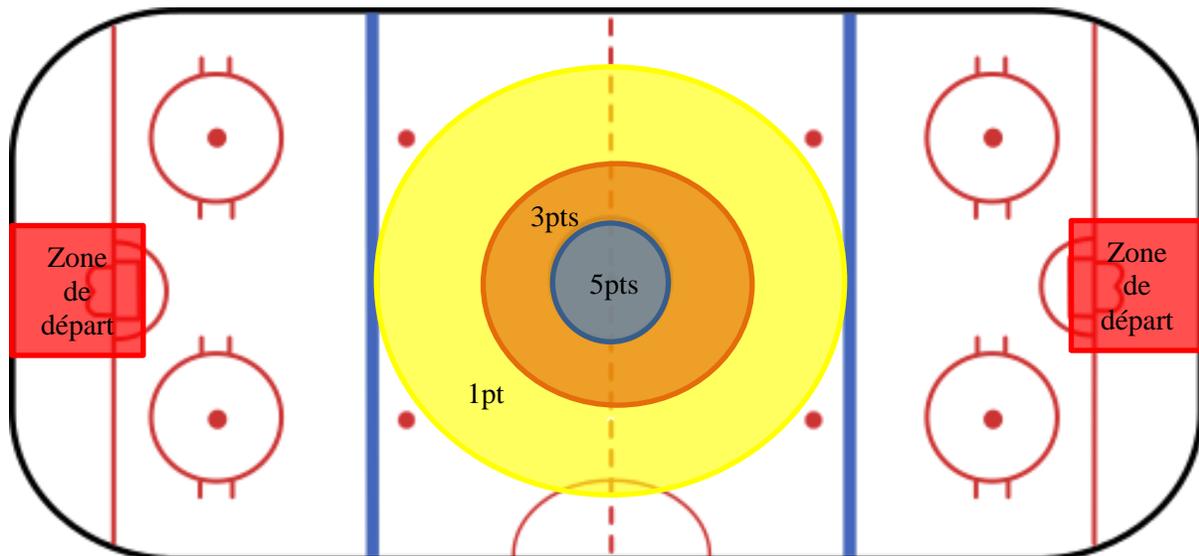
- L'équipe est composée d'un lanceur, de 2 balayeurs et de 5 pierres (personne assis sur une soucoupe)
- Le lanceur se place en position de départ avec la première pierre et les balayeurs se tiennent derrière eux.
- L'arbitre donne le coup d'envoi et le lanceur pousse la pierre vers la cible au centre de la patinoire.
- Une fois la pierre lancée, les balayeurs contrôlent sa vitesse en balayant devant celle-ci.
- Les équipes font un lancer chacun leur tour.
- Une fois que toutes les pierres sont lancées sur la patinoire, l'arbitre comptabilise les points.

### Règles importantes

- Les pierres n'ont pas le droit de sortir leurs membres de la soucoupe.
- Une pierre lancée par le lanceur peut entrer en contact avec une pierre sur le jeu.
- Seul le lanceur peut pousser la pierre.
- Les balayeurs peuvent seulement balayer la patinoire, leur balai ne doit jamais toucher la pierre.
- Ne pas endommager volontairement les soucoupes.

### Sanctions

- Si l'une des règles n'est pas respectée, l'arbitre se réserve le droit d'appliquer une sanction pouvant aller jusqu'à la disqualification de l'équipe fautive pour l'épreuve en cours.





## Le jeu des nombres (édition piscine)

*Nombre de participants maximum : 6 à 8*

Que le 26<sup>e</sup> Jeux de Génie commencent et que les dieux vous soient favorables!

### *But*

Faire un maximum de point en 5 minutes.

### *Équipement*

Maillot et casque de bain obligatoire.

### *Début*

- Tous les joueurs ont un numéro attribué de 1 à N, N étant le nombre de participants dans l'équipe.
- Tous les joueurs d'une équipe sont alignés sur un côté de la piscine.
- L'équipe adverse de même, mais dans l'ordre inverse.

### *Comment ça marche*

- L'arbitre lance un ballon au centre tout en disant un nombre de 1 à N.
- Les joueurs correspondant au nombre dit par l'arbitre doivent aller chercher le ballon.
- Le joueur qui rapporte le ballon de son côté de la piscine gagne un point pour son équipe.
- L'arbitre peut dire plus d'un nombre pour aller chercher le ballon (Ex 1 + 3). Alors les joueurs portant le nombre 1 et 3 doivent aller chercher le ballon.
- Dans les cas où il y a plus de 2 joueurs dans l'eau, si une équipe ramène un joueur de l'équipe adverse dans de son côté de la piscine, alors l'équipe gagne le nombre de ce joueur en points.
- Si l'arbitre lance le ballon en disant « Nombre », alors tout le monde saute à l'eau pour récupérer le ballon ou d'autres joueurs.
- Après chaque manche, les joueurs retournent de leurs côtés de la piscine et le ballon est rendu à l'arbitre.

### *Règles importantes*

- Vous devez en tout temps respecter les règlements de la piscine.
- Interdiction de lancer de l'eau au visage d'un adversaire.
- Ne pas pousser l'arbitre dans l'eau, sauf s'il est consentant.
- Ne pas contester la décision de l'arbitre.
- Interdiction de noyer un adversaire.
- Ayez du plaisir et soyez respectueux.

### *Sanctions*

- Si l'une des règles n'est pas respectée, l'arbitre se réserve le droit d'appliquer une sanction pouvant aller jusqu'à la disqualification de l'équipe fautive pour l'épreuve en cours.
- Si quelqu'un tente de noyer un individu, cette personne est exclue et son équipe disqualifiée.



## Ballon diamant

*Nombre de participants maximum : 6 à 8*

Aaaah le ballon diamant, un de nos jeux préférés dans les gymnases ou dans la cour de récréation. Ça rappelle le bon vieux temps, pas vrai? Des policiers et des voleurs qui se chamaillent pour un diamant.

### *Équipement*

Équipement de sport (comprenant soulier de course obligatoires)

### *But*

L'équipe qui attaque doit réussir à s'échapper avec le ballon en le transportant jusque de l'autre côté de leur ligne de fond.

### *Début*

- Les « policiers » sont derrière leur ligne de fond.
- Les « voleurs » sont derrière leur ligne de fond.
- L'arbitre donne le signal pour le début de la partie.

### *Comment ça marche*

- Les « voleurs » s'avancent pour aller chercher le ballon (le diamant) et si un joueur touche au ballon, il doit partir avec ce dernier et l'amener sans se faire toucher par un « policier » de l'autre côté de sa ligne de but.
- Si le « voleur » se fait toucher, il est éliminé et va sur le côté.
- Si le « policier » quitte sa ligne et met les deux pieds dans le jeu, il doit toucher un voleur, sinon il est éliminé.
- Si tous les « voleurs » sont éliminés, ou se font toucher lorsqu'ils ont le ballon en main, ou si le ballon touche le sol, la partie est gagnée par les « policiers ». Alors, on inverse les rôles et l'on recommence une nouvelle partie.
- Si les « voleurs » réussissent à se sauver avec le ballon et traversent leur ligne de but (sans se faire toucher), ils gagnent la partie. On inverse alors les rôles et une nouvelle partie commence.
- Les « voleurs » et les « policiers » éliminés vont s'asseoir sur le côté du terrain.

### *Règles importantes*

- Ne pas bousculer un adversaire.
- Ne pas abîmer le cône ou le ballon.
- Ne pas retenir un autre joueur.
- Ne pas contester la décision de l'arbitre.
- Ayez du plaisir et soyez respectueux

### *Sanctions*

- Si l'une des règles n'est pas respectée, l'arbitre se réserve le droit d'appliquer une sanction pouvant aller jusqu'à la disqualification de l'équipe fautive pour l'épreuve en cours.

## Annexe A : Règlements du Génie en herbe

- 1. Équipes de moins de 3 joueurs :** Si une équipe présente moins de 3 joueurs (2 ou 1), elle perd le match par forfait.
- 2. Retard :** Une pause de *10 minutes* est allouée entre chaque match pour les déplacements et les changements d'équipes entre chaque match des préliminaires, quart de finales et demi-finales. Après ce délai, le forfait est confirmé. Pour les séries Vis-à-vis : la question impliquant le joueur absent s'adresse uniquement à son adversaire.
- 3. Aucune substitution ou ajout de joueur :** Aucune substitution de joueurs 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. Identification des joueurs :** Chaque joueur doit inscrire lisiblement son prénom et la première lettre de son nom de famille (ex. : Annie S.) sur le support fourni pour s'identifier.
- 5. Pénalité pour réponse hâtive erronée :** Pour toutes les questions (sauf si mentionné), un joueur qui se risque à dire une réponse 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.
- 6. Savoir jouer :** le bon déroulement du match et le « savoir joué » 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).
- 7. Droit de consultation :** Lors des questions avec droit de consultation, dès qu'un joueur appuie sur son déclencheur, toute consultation devient interdite.
- 8. 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.
- 9. 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.
- 10. Langue de jeu :** Les questions sont toutes posées en français et les réponses peuvent être données en français ou en anglais.
- 11. Énumérations :** Lorsque plusieurs éléments sont exigés dans la réponse, les points seront accordés seulement si tous les éléments ont été donnés correctement.
- 12. Matériel autorisé :** Pour toutes les questions, les joueurs ont le droit d'utiliser du papier et un crayon, qui seront mis à leur disposition.
- 13. Entraîneurs et public :** Un entraîneur ou toute personne du public ne peut entrer en communication avec les joueurs durant un match. Dans le cas où il y aurait une réponse soufflée par le public, la question sera annulée et remplacée.
- 14. 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.
- 15. 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.
- 16. Officialisation des résultats :** Après un match, les capitaines des 2 équipes signent la feuille de pointage pour sceller l'issue de la rencontre.

### *Définition des types de questions*

- 1. Mise au jeu :** Permet de mettre dans l'ambiance, présenter les joueurs, et tester les déclencheurs. Le lecteur invite chaque joueur à se présenter puis leur pose une question individuelle, à tour de rôle. Aucune consultation ni droit de réplique. 5 points par bonne réponse. La pénalité de 10 points ne s'applique pas.
- 2. Vis-à-vis :** 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.



**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 fautive 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. Cantonade :** La première question (« question discipline ») est posée en collective. L'équipe qui obtient la bonne réponse obtient le droit de répondre, après consultation, aux 4 questions suivantes dont le thème est donné par la question discipline. En cas de mauvaise réponse, un droit de réplique sans consultation est accordé à l'équipe adverse. Si la question discipline est ratée par les deux équipes, les 4 questions restantes deviennent collectives. La pénalité de 10 points s'applique en tout temps.

**5. Identification :** On cherche à identifier un personnage, un lieu, etc. en fournissant 3 indices, en ordre décroissant de difficulté. Si un joueur donne la réponse après le premier indice, il obtient 40 points. La bonne réponse vaut 20 points après le deuxième indice et 10 points après le dernier indice. Le droit de réplique est possible à chaque indice, mais une équipe ne peut donner qu'une réponse par indice. La pénalité de 10 points s'applique.

**6. Questions Éclair :** courtes questions collectives posées rapidement en sprint. Une bonne réponse vaut 10 points. La pénalité de 10 points s'applique.

### *Classement*

Pour les rondes préliminaires, les équipes sont divisées aléatoirement en 2 groupes : A et B. À l'issue des préliminaires, les 4 équipes gagnantes de chaque groupe passent au quart de finale :

**Groupe A :** A1, A2, A3, A4.

**Groupe B :** B1, B2, B3, B4.

Où A1 et B1 sont les équipes au 1er rang de leur groupe respectif et A4 et B4 sont celles au 4e rang. Les 4 équipes de chaque groupe qui passent au quart de finale sont déterminées selon la moyenne des écarts de points. Une plus grande moyenne indique un meilleur score.

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

Match 1 : victoire par 140 points (+ 140)

Match 2 : victoire par 100 points (+ 100)

Match 3 : défaite par 30 points (- 30)

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

## Annexe B : Règles et éléments des débats oratoires

### Postes décisionnels

#### Président d'assemblée

Le président d'assemblée est l'expert chargé des procédures de débat et de l'interprétation des règles. Il agit en tant que juge impartial et s'assure que les juges ont une bonne compréhension des règles du débat. C'est notamment la personne responsable du respect du décorum et des règles du débat oratoire. Il accorde les droits de parole (en introduisant le débatteur) 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. 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 procédure 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, les talents 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 débat, mais il est préférable que les juges possèdent des connaissances ou une expérience préalable en débat, 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.*

Voici les signaux que le chronométrateur devra indiquer durant les débats :

|  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Lorsque 30 secondes se seront écoulées, le chronométrateur lèvera une main ouverte pour signifier le début des questions potentielles;</li> </ul>   |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Lorsqu'une minute se sera écoulée, le chronométrateur lèvera un index pour signifier qu'il reste une minute au débat;</li> </ul>  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Lorsque 1 min 30 s se sera écoulée, le chronométrateur lèvera un poing pour signifier la fin des questions potentielles;</li> </ul>   |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Lorsqu'il ne restera que 10 secondes au débat, le chronométrateur mettra ses bras en angle de 90 degrés et baissera graduellement le bras vertical pendant les 10 secondes, de manière à l'amener à l'horizontale à la manière d'une aiguille dans un cadran. Si un débatteur cogne sur la table durant ces 10 secondes (aussi appelées « période de grâce »), le chronométrateur baissera les bras, attendra la fin des 10 secondes et recommencera un décompte de 10 secondes supplémentaires – sans possibilité d'expansion cette fois.</li> </ul> |  |

#### Décorum

Une équipe représentera la proposition et l'autre l'opposition; ces positions seront définies avant de révéler la proposition de telle sorte que le sujet de celle-ci n'influencera pas la prise de position des équipes.

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.

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.

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 une idée préalablement exprimée, ou s'y opposent directement.

Les partis doivent poser au minimum une question à chaque orateur du parti adverse au cours d'un débat. Les questions ne peuvent pas être posées dans les premiers ou les dernières trente (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. Si une équipe en venait à ne poser aucune question, l'équipe adverse aurait le droit de soulever un point de procédure **avant de procéder à leur conclusion**.

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 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.

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, telle 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.

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.

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.

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**. Voici la liste des points de procédure admis :

**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 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, 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'invalider 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.

**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.

**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 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.

**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 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.

**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 un point sur lequel l'étudiant en ingénierie moyen devrait pouvoir défendre son opinion sans aucune préparation. Les résolutions ne comprendront pas de truismes (vérités d'évidences) et éviteront l'utilisation des mots de nature absolue telle « 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, elles auront deux minutes pour préparer le débat. Il est intéressant de noter que la nature des propositions peut être très sérieuse comme très loufoque.

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



## ***Temps alloué aux débatteurs***

Voici la séquence et le temps de chaque allocution :

1. **Premier orateur** de la proposition : 2 minutes
2. **Premier orateur** de l'opposition : 2 minutes
3. *Deuxième orateur* de la proposition : 2 minutes
4. *Deuxième orateur* de l'opposition : 2 minutes
5. Conclusion par le **premier orateur** de l'opposition : 1 minute
6. Conclusion par le **premier orateur** de la proposition : 1 minute

## ***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 le décorum pour la définition). La proposition doit aussi éviter des débats sur des sujets faisant appel à des connaissances spécifiques inconnues par l'ingénieur moyen.

### **Avantages**

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

### **Inconvénients**

La proposition a le fardeau de la preuve; cela signifie qu'elle doit démontrer aux juges **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.

### **Inconvénients**

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

## ***Rôle des orateurs***

### **Premier 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.

### **Premier 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.

Second 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 apporter de nouveaux arguments et aussi 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 il devra s'en tenir à cette même langue durant tout son discours. Il est important de noter qu'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.

### *Horaire et déroulement des débats*

#### *Déroulement type d'un débat*

|   |                   |
|---|-------------------|
| <b>Préparation</b>                            |                   |
| Attribution des positions                     | < 30 secondes     |
| Divulgateion du sujet                         | < 30 secondes     |
| Caucus de préparation de l'argumentaire       | 2 minutes         |
| <b>Argumentation</b>                          |                   |
| 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         |
| <b>Conclusion</b>                             |                   |
| Premier orateur de l'opposition               | 1 minute          |
| Premier orateur de la proposition             | 1 minute          |
| Prise de décision individuelle de chaque juge | 2 minutes         |
| <b>Total</b>                                  | <b>15 minutes</b> |

### *Préliminaires*

1. Les débats préliminaires auront lieu le lundi 4 janvier 2016 en après-midi;
2. Une rencontre de présentation aura lieu :
  - a. Une brève présentation du directeur, des juges et des présidents sera faite aux participants;
  - b. Le cahier de règlements sera revu avec les participants;
  - c. Cette rencontre aura une durée d'au maximum 20 minutes.
3. Un tirage au sort sera effectué pour choisir les équipes qui vont s'affronter – chaque équipe jouera au moins deux parties durant les préliminaires. Si une équipe venait à faire plus de deux débats (dans le cas d'un nombre impair d'équipe par exemple), seuls ses deux premiers débats seraient comptabilisés. Toutefois, il est important de noter qu'en fonction du nombre d'inscriptions aux jeux de génie, si **toutes** les équipes peuvent faire 3 débats en préliminaires, alors **les 3 débats seront comptabilisés**.



4. Au début de la compétition, un tirage au sort est effectué pour déterminer la position qu'auront à défendre les équipes. Lors de la deuxième ronde, les équipes vont défendre la position contraire à celle de la ronde 1. Par exemple : l'équipe 1 défendait la position POUR lors de la ronde 1, il va alors défendre la position CONTRE lors de la ronde 2. Le but de cette mesure est de permettre que toutes les équipes puissent avoir l'opportunité de débattre au moins une fois dans chacune des positions. Si le temps le permet, une ronde 3 sera effectuée et cette fois-ci l'attribution de la position des équipes se fera de façon aléatoire.

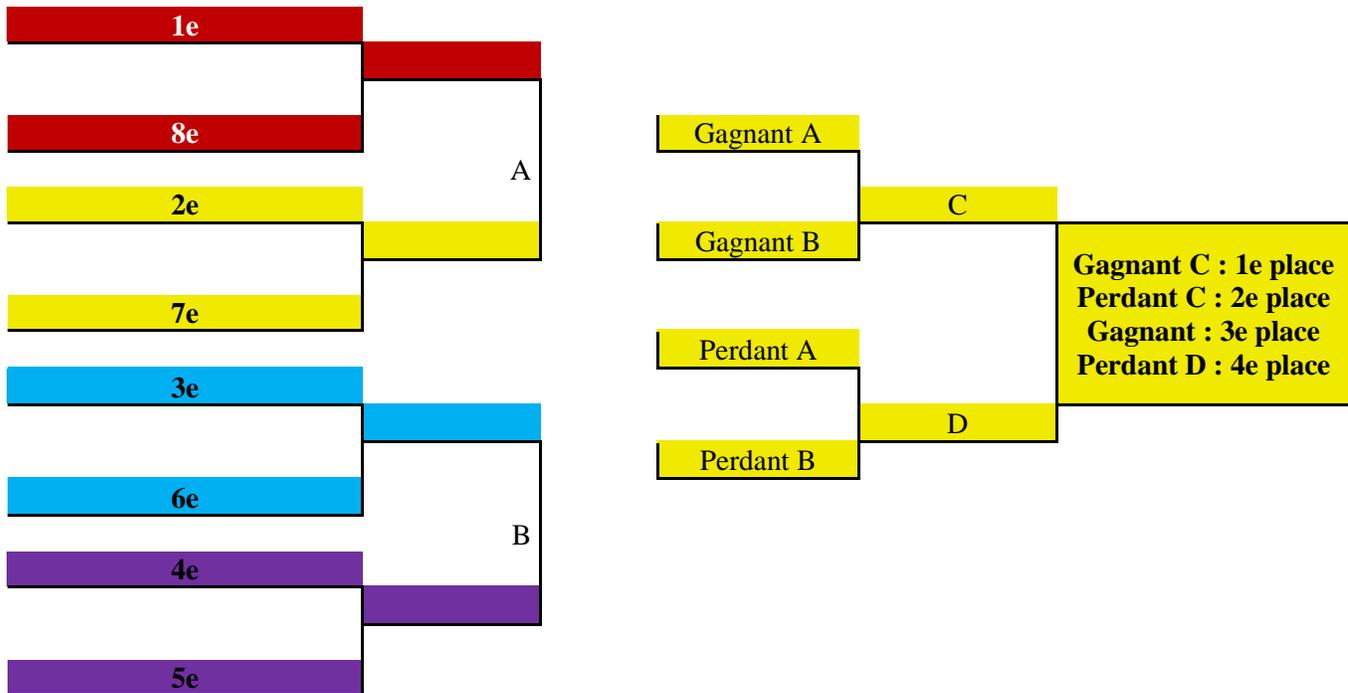
| Équipes   | Position ronde 1 | Position ronde 2 | Position ronde 3 |
|-----------|------------------|------------------|------------------|
| Équipe 1  | Pour             | Contre           | Aléatoire        |
| Équipe 2  | Contre           | Pour             | Aléatoire        |
| Équipe 3  | Pour             | Contre           | Aléatoire        |
| Équipe 4  | Contre           | Pour             | Aléatoire        |
| Équipe 5  | Pour             | Contre           | Aléatoire        |
| Équipe 6  | Contre           | Pour             | Aléatoire        |
| Équipe 7  | Pour             | Contre           | Aléatoire        |
| Équipe 8  | Contre           | Pour             | Aléatoire        |
| Équipe 9  | Pour             | Contre           | Aléatoire        |
| Équipe 10 | Contre           | Pour             | Aléatoire        |
| Équipe 11 | Pour             | Contre           | Aléatoire        |
| Équipe 12 | Contre           | Pour             | Aléatoire        |

5. Bien que les préliminaires n'aient pour but que de classer les équipes pour les éliminatoires, seules les 8 premières seront retenues.
6. 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;

## Éliminatoires

1. Les débats éliminatoires auront lieu le mercredi 6 janvier 2016 en avant-midi;

a. Un classement est effectué suite aux performances des équipes aux préliminaires. Les équipes s'affronteront selon l'ordre suivant :



b. 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. Il est important de noter que 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 complétées. Pour des contraintes de temps, cette rétroaction ne sera pas effectuée durant les débats éliminatoires.

## Grille de pointage

| Barème - Débats Oratoires          |                             |                                    |                              |
|------------------------------------|-----------------------------|------------------------------------|------------------------------|
| Proposition :                      |                             | Opposition :                       |                              |
| Qu'il soit résolu que ...          |                             |                                    |                              |
| Arguments proposition              | Contre-arguments opposition | Arguments opposition               | Contre-arguments proposition |
| →                                  | →                           | →                                  | →                            |
| →                                  | →                           | →                                  | →                            |
| →                                  | →                           | →                                  | →                            |
| <b>Évaluation proposition</b>      |                             | <b>Évaluation opposition</b>       |                              |
| Argumentaire                       | 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (X6) | Argumentaire                       | 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (X6)  |
| Diversité et nombre des idées      |                             | Diversité et nombre des idées      |                              |
| Force des arguments                |                             | Force des arguments                |                              |
| Structure de l'argumentaire        |                             | Structure de l'argumentaire        |                              |
| Originalité                        |                             | Originalité                        |                              |
| Cohésion de l'équipe               | 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (X1) | Cohésion de l'équipe               | 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (X1)  |
| Vocabulaire et élocution           | 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (X3) | Vocabulaire et élocution           | 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (X3)  |
| <b>Total</b>                       |                             | <b>Total</b>                       |                              |
| <b>Pénalités</b>                   |                             | <b>Pénalités</b>                   |                              |
| Points de procédure accepté contre | 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (X5) | Points de procédure accepté contre | 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (X5)  |
| <b>Note finale proposition</b>     | Évaluation =                | <b>Note finale opposition</b>      | Évaluation =                 |
|                                    | Pénalités -                 |                                    | Pénalités -                  |
| <b>Grand total</b>                 | =                           | <b>Grand total</b>                 | =                            |

## Annexe C : Règlements du Génie Improvissimo

### *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 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).

### *Durée de la partie*

Chaque partie a une durée de 30 minutes. Un arrêt de 5 minutes est prévu entre chaque match. Les matchs de finales, quant à eux, auront une durée de 45 minutes.

### *Chronométrage*

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

### *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 thème.

### *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 comptent 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.

### *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.

### *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 respect des autres équipes.

### *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.

Voici une liste des pénalités pouvant être appliquées au cours de la compétition :

### **Pénalités mineures**

- 1. Accessoire illégal :** Lorsqu'un joueur utilise un accessoire autre que sa tenue vestimentaire obligatoire pour le tournoi d'improvisation (ex : montre, lunette, etc.)
- 2. 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.
- 3. Cliché :** Lorsqu'un joueur utilise une idée reproduite à plusieurs reprises au cours du même tournoi ou utilise un référent (pièce de théâtre, film, roman, publicité, etc.) sans le modifier.
- 4. Confusion :** Lorsqu'il y a des erreurs de noms, de date, 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 alors impossible à suivre et ce qui est clairement installé n'est manifestement pas respecté.
- 5. Décrochage :** Lorsqu'un joueur ne maintient pas le personnage qu'il joue à ce moment. (ex.: fous rires, personnage ou accent non soutenus.)
- 6. 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.
- 7. Nombre illégal de joueurs :** Lorsqu'un nombre imposé de joueurs (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.
- 8. 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.



**9. 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.

**10. Retard de jeu :** Lorsqu'une équipe tarde à débiter 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.

**11. 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.

**12. Procédure illégale :** Lorsqu'un caucus se prolonge en dehors du temps permis, qu'il y a des communications entre le banc et les joueurs en jeu 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 aucune autre pénalité ne s'applique.

### **Pénalités majeures**

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

**14. 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.

**15. Puntition 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.

**16. Expulsion :** Tout joueur ayant récolté deux (2) pénalités personnelles pendant la même partie sera 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.

### *Catégories*

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

**1. Libre :** Les joueurs sont libres, ils peuvent utiliser n'importe quelles catégories ou styles ou ne pas en utiliser.

**2. À la manière de... :** les joueurs doivent s'inspirer du sujet choisi (film d'horreur, soap américain, conte pour enfants, etc.) pour faire une improvisation à sa manière. Les noms des personnages et des lieux peuvent ne pas être vrais.



- 3. Avec accessoire :** Les joueurs doivent utiliser l'accessoire fourni par l'arbitre. Souvent, l'utilisation de l'objet pour remplacer divers éléments est 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.
- 4. Chantée :** Les discussions doivent se faire en chantant. La chanson n'a pas besoin d'exister réellement.
- 5. 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.
- 6. 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.
- 7. 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.
- 8. 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 le joueur B prend la place du joueur A au premier changement, alors le joueur A prendra la place du joueur B au second changement.
- 9. 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.
- 10. 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. L'improvisation est reprise et on doit retrouver le plus d'éléments possibles de la première représentation dans les suivantes.
- 11. Rimée :** Les discussions devront rimer.
- 12. 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.
- 13. Vidéoway :** Il y aura 3 improvisations en simultané : l'arbitre choisira laquelle le public suivra en utilisant alternativement les termes V1, V2 et V3 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.
- 14. Zapping :** Improvisation sans thème ou 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).

### *Fonctionnement du tournoi*

Joutes éliminatoires :

Les onze délégations participantes seront séparées dans trois pools. Les éliminatoires se feront le 5 janvier en soirée. Les matchs éliminatoires suivent les mêmes règlements que les matchs du tournoi. Cependant, le vote sera fait par un panel de trois juges. Les huit meilleures équipes au classement se rendront en quart de finale.



***Classement :***

Chaque équipe joue trois (3) matchs en phase préliminaire. Une victoire vaut deux (2) points, une défaite en prolongation un (1) point et une défaite en temps réglementaire ou par forfait, zéro (0) point. Les huit (8) équipes ayant le meilleur pointage au classement accèdent au quart de finale. En cas d'égalité au pointage, le nombre de victoires tranche. Puis le différentiel. Puis le nombre de pénalités. Puis le résultat de la partie ayant opposé les deux équipes à égalité (s'il y a lieu).

***Match du tournoi :***

Les matchs du tournoi suivront les règlements de ce document. Le tournoi est divisé en quart de finale, demi-finale, finale bronze et une grande 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.

