

2017

Jeux De Génie

CAHIER DES COMPÉTITIONS - JEUX DE GENIE 2017

DERNIÈRE RÉVISION : 08/12/2016



POLYTECHNIQUE
MONTRÉAL

LE GÉNIE
EN PREMIÈRE CLASSE

LES JEUX VIDÉO

PRENDS LE CONTRÔLE 



TABLE DES MATIÈRES

LES COMPÉTITIONS	2
COMPÉTITION DE LA MACHINE	4
COMPÉTITIONS ACADÉMIQUES	5
GÉNIE CIVIL	7
GÉNIE CHIMIQUE	8
GÉNIE ÉLECTRIQUE	9
GÉNIE INDUSTRIEL	10
GÉNIE INFORMATIQUE	11
GÉNIE MÉCANIQUE	12
GÉNIE-CONSEIL	13
LA MAJEURE	14
COMPÉTITIONS CULTURELLES	15
SOIRÉE CULTURELLE	16
DÉBATS ORATOIRES	17
GÉNIE EN HERBE	30
GÉNIE IMPROVISSIMO	36
COMPÉTITIONS SPORTIVES	43
SPORT 1 : LE POHÉBALL	45
SPORT 2 : LE SUPERSMASH KIN	47
SPORT 3 : LE TCHOUKBALL	52
SPORT 4 : CALL OF DUTY - INFINITE CONNECTION	55
SPORT 5 : LE SPORT PISCINE	56
BARÈME D'ÉVALUATION	58
COMITÉ ORGANISATEUR	59

LES COMPÉTITIONS

Bienvenue à toi, cher participant, dans cette belle aventure que sont les Jeux de Génie du Québec! Comme tu le sais probablement, les Jeux de Génie représentent le plus grand rassemblement d'étudiants en génie au Québec. Ils regroupent environ 450 étudiants venus de partout à travers le Québec et représentant chacun leur université lors de 5 volets de compétitions. Ces compétitions visent à emmener les futurs ingénieurs à se dépasser autant au niveau académique, sportif, culturel et social. Ainsi, une dizaine d'universités québécoises aspireront à la grande victoire au travers de ces 5 journées remplies de magie!

LA MACHINE

La Machine est une compétition de robotique dont la préparation se fait durant tout le semestre d'automne précédant les Jeux de Génie. Le concept et l'objectif de la compétition changent chaque année dans le but de fournir des défis différents d'année en année. La compétition entre les Machines soigneusement conçus et fabriqués par les différentes universités aura lieu la dernière journée des Jeux à la salle Jacques-Maurice du Collège Jean-de-Brébeuf! Cette compétition est la seule qui est accessible au public. Ce volet vaut pour 20% du pointage final.

COMPÉTITIONS ACADÉMIQUES

Les compétitions académiques sont les compétitions qui viennent tester les capacités mêmes de l'ingénieur de formation par le biais d'examens théoriques et pratiques en équipe et ce, pour chacune des branches du génie. S'ajoute à cela la compétition de la Majeure et celle de génie conseil, qui intègrent tous les domaines du génie. Ce volet vaut 42% du pointage final et correspond donc à la compétition qui pèse le plus sur le résultat global.

COMPÉTITIONS CULTURELLES

Les compétitions culturelles permettent aux étudiants en génie de se démarquer dans un domaine complémentaire au génie et donnent l'opportunité aux étudiants de développer des capacités fortement utiles dans le domaine professionnel. Elles consistent en une compétition de génie en herbe, une de débat oratoire et une d'improvisation théâtrale. Ce volet compte pour 18% du pointage final.



Jeux De Génie

?

LES COMPÉTITIONS

COMPÉTITIONS SPORTIVES

Les compétitions sportives permettent aux étudiants en génie de tester leur endurance physique et leur esprit d'équipe. Elles prennent la forme d'un tournoi d'une journée entière, rassemblant cinq différents sports dans lesquels s'affrontent les délégations. Ce volet vaut pour 10% du pointage final.

PARTICIPATION & ESPRIT D'ÉQUIPE

Le dernier volet de cet évènement, mais non le moindre, est le volet participatif. Les jeux de génie favorisent et promeuvent fortement l'esprit d'équipe, le fair-play et le respect entre délégations et considèrent important d'encourager la créativité et l'originalité. C'est pourquoi nous accordons 10% du pointage final au volet participation et esprit d'équipe. Ce volet inclut donc l'attitude générale des délégations, la présentation de chacun de thème, la participation et l'animation.



JeuxDeGénie

2017

3

COMPÉTITION DE LA MACHINE



VENDREDI 6 JANVIER PM

3 participants maximum sur scène

MISE EN CONTEXTE

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

RÈGLEMENTS

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

LIEU DE LA COMPÉTITION

Cette année, la compétition de la machine sera présentée à la salle Jacques-Maurice du Collège Jean-de-Brébeuf, le 6 janvier 2017, en après-midi. Toute personne intéressée est invitée à venir assister à la compétition!

COMPÉTITIONS ACADMÉMIQUES



MERCREDI 4 JANVIER AM (AM & PM POUR LA MAJEURE)

Toute la délégation

COMPÉTITIONS PAR SPÉCIALITÉ

Les compétitions académiques comportent un volet théorique et un volet pratique. Chaque délégation répartit ses délégués dans 6 disciplines du génie et doivent collaborer pour, simultanément, répondre en équipe à un examen théorique à livres ouverts de 3 à 4 heures et un examen pratique. Les compétitions académiques sollicitent alors à la fois les connaissances théoriques de l'étudiant en génie, mais aussi les compétences plus techniques du futur ingénieur! À l'arrivée aux locaux d'examen, les 7 participants (maximum) par délégations auront 20 minutes pour prendre connaissance des examens théorique et pratique et pour répartir leur effectif dans chaque branche (théorique ou pratique) selon les compétences de chaque délégué. Toutefois, une fois la répartition faite, aucune transition d'une branche à l'autre ne sera tolérée. Par exemple, un délégué en examen théorique ne pourra plus changer en pratique après les 20 minutes règlementaires et vice-versa.

Les 6 compétitions par spécialité concerneront les disciplines suivantes :

- Génie Civil
- Génie Chimique
- Génie Électrique
- Génie Industriel
- Génie Informatique et Logiciel
- Génie Mécanique

COMPÉTITION DE GÉNIE CONSEIL

La compétition de génie conseil donne aux participants l'occasion de vivre l'expérience du consulting en ingénierie et ne comporte qu'un seul défi pratique. Chaque délégation mandate 4 participants (maximum), idéalement dans des branches différentes du génie, afin de résoudre un problème complexe d'ingénierie qui inclura les aspects technique, social et financier.

JeuxDeGénie

2017

5



COMPÉTITION DE LA MAJEURE

Cette compétition vise à tester les connaissances acquises dans différents génies, soit le génie mécanique, le génie civil, le génie industriel, le génie électrique et le génie informatique/logiciel.

Lors de cette épreuve, la capacité à optimiser, l'esprit d'ingéniosité le travail en équipe et l'habileté de présentation seront évalués.





GÉNIE CIVIL - 4 JANVIER AM

7 participants au maximum

PARTIE THÉORIQUE

L'objectif de cette compétition est de tester les connaissances théoriques normalement acquises au cours des 4 années du Baccalauréat en génie civil. C'est un examen à livres ouverts et donc, toute documentation papier est permise.

Matériel à fournir par les délégations :

- Papier brouillon, crayons et gommes à effacer.
- Calculatrice non programmable.
- Notes de cours et manuels de cours.

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Aucun.

PARTIE PRATIQUE

L'objectif de cette compétition est de tester les compétences techniques et pratiques de l'étudiant régulier au Baccalauréat en génie civil. Les délégations se verront donner une situation problème, un contexte et un mandat précis et devront fabriquer/trouver une solution et la présenter à un jury.

Matériel à fournir par les délégations :

- Ciseaux
- Fusil à colle chaude et bâtonnets de colle chaude
- Lunettes, gants et bottes de sécurité *par personne*
- Gallon à mesurer

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Tout ce qui sera nécessaire pour la compétition



GÉNIE CHIMIQUE - 4 JANVIER AM

7 participants au maximum

PARTIE THÉORIQUE

L'objectif de cette compétition est de tester les connaissances théoriques normalement acquises au cours des 4 années du Baccalauréat en génie chimique. C'est un examen à livres ouverts et donc, toute documentation papier est permise.

Matériel à fournir par les délégations :

- Papier brouillon, crayons et gommes à effacer.
- Calculatrice non programmable.
- Notes de cours et manuels de cours.

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Aucun.

PARTIE PRATIQUE

L'objectif de cette compétition est de tester les compétences techniques et pratiques de l'étudiant régulier au Baccalauréat en génie chimique. Les délégations se verront donner une situation problème, un contexte et un mandat précis et devront fabriquer/trouver une solution et la présenter à un jury.

Matériel à fournir par les délégations :

- Lunettes de sécurité (une paire par personne).
- Sarrau de la laboratoire (un par personne).
- Manuels scolaires/Notes de cours/Calculatrice/Crayons

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Tout ce qui sera nécessaire pour la compétition



GÉNIE ÉLECTRIQUE - 4 JANVIER AM

7 participants au maximum

PARTIE THÉORIQUE

L'objectif de cette compétition est de tester les connaissances théoriques normalement acquises au cours des 4 années du Baccalauréat en génie électrique. C'est un examen à livres ouverts et donc, toute documentation papier est permise.

Matériel à fournir par les délégations :

- Papier brouillon, crayons et gommes à effacer.
- Calculatrice non programmable.
- Notes de cours et manuels de cours.

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Aucun.

PARTIE PRATIQUE

L'objectif de cette compétition est de tester les compétences techniques et pratiques de l'étudiant régulier au Baccalauréat en génie électrique. Les délégations se verront donner une situation problème, un contexte et un mandat précis et devront fabriquer/trouver une solution et la présenter à un jury.

Matériel à fournir par les délégations :

- Platine d'expérimentation (« Breadboard »)
- Lecteur MP3 (genre IPod, iPhone, etc.) avec votre chanson préférée dessus.

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Tout ce qui sera nécessaire pour la compétition



GÉNIE INDUSTRIEL - 4 JANVIER AM

7 participants au maximum

PARTIE THÉORIQUE

L'objectif de cette compétition est de tester les connaissances théoriques normalement acquises au cours des 4 années du Baccalauréat en génie industriel. C'est un examen à livres ouverts et donc, toute documentation papier est permise.

Matériel à fournir par les délégations :

- Papier brouillon, crayons et gommes à effacer.
- Calculatrice non programmable.
- Notes de cours et manuels de cours.

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Aucun

PARTIE PRATIQUE

L'objectif de cette compétition est de tester les compétences techniques et pratiques de l'étudiant régulier au Baccalauréat en génie industriel. Les délégations se verront donner une situation problème, un contexte et un mandat précis et devront fabriquer/trouver une solution et la présenter à un jury.

Matériel à fournir par les délégations :

- Clé USB*.
- Modèle de présentation orale (Ex : PowerPoint) aux couleurs de votre délégation.

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Ordinateur AVEC accès à Internet avec les logiciels suivants :

Microsoft Excel (complément Solver Excel installé), Powerpoint, Word, Visio, Access, Rockwell Arena et AutoCAD.

* Une seule clé USB par équipe. Elle ne devra contenir que le modèle de présentation orale. La clé devra être remise à votre arrivée à la compétition au responsable présent pour inspection de la clé.

2017

JeuxDeGénie

10



GÉNIE INFORMATIQUE ET LOGICIEL - 4 JANVIER AM

7 participants au maximum

PARTIE THÉORIQUE

L'objectif de cette compétition est de tester les connaissances théoriques normalement acquises au cours des 4 années du Baccalauréat en génie informatique et logiciel.

Matériel à fournir par les délégations :

- Papier brouillon, crayons et gommes à effacer.
- Calculatrice non programmable.

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Aucun

PARTIE PRATIQUE

L'objectif de cette compétition est de tester les compétences techniques et pratiques de l'étudiant régulier au Baccalauréat en génie Informatique et Logiciel. Les délégations se verront donner une situation problème, un contexte et un mandat précis et devront fabriquer/trouver une solution.

Matériel à fournir par les délégations :

- Papier/crayon

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Ordinateur AVEC accès à Internet sur environnement Windows et/ou Linux.
- Possibilité de développer en C/C++, C#, Java et Python.



GÉNIE MÉCANIQUE - 4 JANVIER AM

7 participants au maximum

PARTIE THÉORIQUE

L'objectif de cette compétition est de tester les connaissances théoriques normalement acquises au cours des 4 années du Baccalauréat en génie mécanique. C'est un examen à livres ouverts et donc, toute documentation papier est permise.

Matériel à fournir par les délégations :

- Papier brouillon, crayons et gommes à effacer.
- Calculatrice non programmable.
- Notes de cours et manuels de cours.

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Aucun

PARTIE PRATIQUE

L'objectif de cette compétition est de tester les compétences techniques et pratiques de l'étudiant régulier au Baccalauréat en génie mécanique. Les délégations se verront donner une situation problème, un contexte et un mandat précis et devront fabriquer/trouver une solution et la présenter à un jury.

Matériel à fournir par les délégations :

- Calculatrice non-programmable/papier brouillon/crayons
- Règle - équerre-rapporteur d'angle
- Pistolet à colle chaude/bâtons de colle chaude
- Ciseaux - cutter - pince
- Exacto
- Petit étaux ou serre
- Petit marteau
- Dremel ou petite perceuse
- Lunettes de sécurités

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Tout ce qui sera nécessaire pour la compétition.



GÉNIE CONSEIL - 4 JANVIER AM

4 participants au maximum

MISE EN SITUATION

Le génie conseil est une branche clé du génie et ce, à l'échelle mondiale. Cette compétition mettra à l'épreuve la créativité, la capacité à résoudre des problèmes, la facilité à identifier les besoins, ainsi que les talents d'orateurs des futurs ingénieurs. Cette compétition regroupant la plupart des domaines du génie, il est fortement recommandé d'envoyer des représentants de différentes disciplines.

Matériel à fournir par les délégations :

- Papier brouillon, crayons et gommes à effacer.
- Calculatrice non programmable.
- Notes de cours et manuels de cours.
- Clé USB*
- Modèle de présentation orale (Ex : PowerPoint) aux couleurs de votre délégation.

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Ordinateur avec internet et accès aux logiciels suivants :
 - Microsoft Word
 - Microsoft Excel
 - Microsoft PowerPoint

** Une seule clé USB par équipe. Elle ne devra contenir que le modèle de présentation orale. La clé devra être remise à votre arrivée à la compétition au responsable présent pour inspection de la clé.*



LA MAJEURE - 4 JANVIER 11H-17H

6 participants au maximum

(Idéalement un par génie énuméré a la p.6)

MISE EN SITUATION

La compétition de la Majeure débutera vers 11h et se poursuivra en après-midi, jusqu'à 17h. Les participants auront donc un total de 6 heures pour résoudre un problème multidisciplinaire, faire la conception et les calculs de la solution, puis fabriquer la solution afin de la présenter par la suite à un jury. Cette compétition mettra en jeu les connaissances théoriques et pratiques des six disciplines représentées aux compétitions académiques.

Matériel à fournir par les délégations :

- Papier brouillon, crayons et gommes à effacer
- Calculatrice non programmable
- Fer à souder avec fils d'étain
- Fusil à colle chaude
- Laptop avec les logiciels suivant: Powerpoint, l'IDE de Arduino (<https://www.arduino.cc/en/Main/Software>) et tout autre logiciel jugé nécessaire à la programmation d'un prototype électronique robotisé et assez simpliste somme toute
- Tous les outils jugés nécessaires à la conception d'un prototype électronique et mécanique (pince à dénuder, tournevis, exacto, cutter, etc)
- Lunettes de sécurité (une paire par personne)

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Tables de travail avec tout le matériel nécessaire à la compétition.

Formation des équipes :

Le comité organisateur recommande la formation d'une équipe constituée de minimalement un membre de chacun des génies énumérée ci-haut. Les équipes devront être formées de 6 personnes au maximum.

2017

JeuxDeGénie

14

COMPÉTITIONS CULTURELLES



MISE EN CONTEXTE

Les compétitions culturelles permettent aux étudiants en génie de se démarquer dans un domaine complémentaire au génie et donnent l'opportunité aux étudiants de développer des capacités fortement utiles dans le domaine professionnel.

Les compétitions culturelles incluent :

- Soirée culturelle (**Toute la délégation**)
- Débats Oratoires (**2 participants/délégation**)
- Génie en herbe (**4 participants/délégation**)
- Improvisation théâtrale (**4 participants/délégation**)

Chaque délégation devra choisir ses participants à l'avance et aucun changement de participants ne sera permis suite à leur inscription, sauf situation exceptionnelle.



JeuxDeGénie

2017

15



SOIRÉE CULTURELLE (CONNAISSANCES GÉNÉRALES) - 4 JANVIER EN SOIRÉE

Toute la délégation

MISE EN SITUATION

Musique épique au fond de ta tête

Cher futur ingénieur, es-tu prêt à te surpasser? Es-tu prêt à te découvrir des talents inestimés dans des domaines auxquels tu n'aurais jamais pensé? Il te faudra affronter des défis hors du commun! Des défis que seul un être polyvalent et courageux sera en mesure d'affronter. Auras-tu ce qu'il faut pour résoudre des énigmes que James Bond lui-même n'a jamais réussi à résoudre? Seras-tu digne de partager la table du grand Gordon Ramsay? Tes pouces sont-ils suffisamment entraînés? Futur ingénieur, nous comptons sur toi et nous t'attendons le mercredi 4 janvier pour t'entendre crier : « C.O., je connais la chanson » !

Ce message s'autodétruit.



DÉBATS ORATOIRES – 4 JANVIER PM & 6 JANVIER AM

2 participants par délégation

GÉNÉRALITÉS

Les débats oratoires existent sous diverses formes. Certains formats sont stricts et pointilleux, d'autres plus libres et accessibles et au grand public. Dans un contexte d'ingénierie où la plupart des débats auront lieu de manière informelle et ouverte, un certain assouplissement est apporté à la structure de la compétition 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 et issus d'une réflexion et d'une critique très rapide. Puisque le but est d'évaluer les aptitudes à raisonner rapidement et à faire preuve d'un sens de la répartie hors pair, les participants ne disposent que d'un très court délai de préparation entre la prise de connaissance du sujet et le débat proprement dit.

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

NOMBRE DE DÉBATTEURS

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

MATÉRIEL PERMIS

Du matériel de soutien tel que papiers, crayons et chronomètres sont permis à la discrétion du président d'assemblée et des juges. Il est interdit d'utiliser du matériel qui n'est pas à la disposition de tous les débatteurs, sous peine de pénalité pouvant aller jusqu'à la disqualification.



LANGUE

Les résolutions seront présentées dans les deux langues officielles du Canada : le français et l'anglais. Chaque participant pourra choisir de s'exprimer dans la langue de son choix, mais devra s'en tenir à cette même langue durant tout son discours. Il est de la responsabilité des participants de comprendre les deux langues. Le comité organisateur 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, mais seulement à ce moment-là. Le temps nécessaire à la traduction ne sera pas pris en compte par le chronométrateur.

L'ORGANISATION

DIRECTEUR DE COMPÉTITION

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

PRÉSIDENT D'ASSEMBLÉE

Le président d'assemblée est l'expert chargé de l'interprétation et de l'application des procédures de débat. Il se doit d'être un arbitre impartial et s'assure que les juges ont une bonne compréhension des règles du débat. Le président d'assemblée est la personne responsable du respect du décorum et des règles du débat oratoire. Il accorde les droits de parole et fait respecter les contraintes de temps. De plus, il est responsable de rendre les décisions relatives aux points de procédure demandés par les débatteurs. Il est important de noter qu'un président n'amène jamais un point de procédure par sa propre initiative. Par conséquent, les points de procédures non relevés par les débatteurs ne seront pas retenus dans l'évaluation du débat par les juges. Toute décision prise par le président d'assemblée est finale et sans appel.





JUGES

Un nombre impair de juges est requis pour évaluer l'argumentation, le talent de communication et l'esprit d'équipe des compétiteurs. Il est requis pour les juges de posséder des connaissances générales du niveau de l'étudiant moyen en génie, mais il ne lui est pas nécessaire de posséder des connaissances techniques en rapport avec les sujets de débats. Il est toutefois préférable que ceux-ci aient une certaine expérience préalable en débats, puisqu'il sera de leur responsabilité de départager les gagnants des perdants. La crédibilité de la compétition repose donc sur la qualité de leur jugement.

CHRONOMÉTREUR

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

Signaux du chronométrateur durant les débats :

- Lorsque 30 secondes se seront écoulées, le chronométrateur lèvera une main ouverte pour signifier le début de la période de questions ;
- Lorsque 1 minute se sera écoulée (et donc qu'il ne restera qu'une minute au discours), le chronométrateur lèvera son index pour signifier le temps restant ;
- Lorsqu'il ne restera que 30 secondes au discours, le chronométrateur lèvera son poing fermé pour signifier la fin de la période de questions ;
- Lorsqu'il ne restera que 15 secondes au discours, le chronométrateur amènera ses bras en angle de 90 degrés et abaissera graduellement son bras vertical à la manière d'une aiguille d'un cadran. Lorsque ses bras deviennent confondus, le temps de parole est terminé. Si un débatteur cogne sur la table durant ces 15 secondes, une « période de grâce » de 15 secondes supplémentaires est allouée au débatteur. Le chronométrateur reprendra donc la même procédure lors des 15 dernières secondes de cette période.

2017

JeuxDeGénie

19



RÈGLEMENTS ET ÉLÉMENTS DU DÉBAT

ÉLÉMENTS DU DÉBAT

- Une équipe représentera la proposition, l'autre représentera l'opposition. Ces positions sont tirées au hasard avant de révéler la motion, de telle sorte que le sujet n'influence pas la prise de position des équipes.
- Un plan d'argumentaire doit être énoncé par le premier orateur de chaque équipe lors de son discours d'ouverture. Tous les éléments présents dans le plan d'argumentaire doivent être amenés. Il n'est pas possible d'ajouter des arguments non présents dans le plan initial.
- Tous les arguments d'une équipe doivent être amenés lors de ses deux premiers discours. 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 du débat. Les partis sont, par contre, libres d'apporter de nouveaux exemples et illustrations ou de réfuter et reconstruire les arguments amenés. Il est par contre possible d'apporter un nouvel élément si et seulement si celui-ci amplifie ou s'oppose directement à une idée préalablement exprimée.
- Chaque équipe devrait poser au minimum une question à l'équipe adverse au cours d'un débat. Les questions ne peuvent pas être posées dans les 30 premières et 30 dernières secondes d'un discours et elles ne doivent pas prendre plus de 15 secondes, sans quoi le président coupera l'orateur et le débat se poursuivra sans tenir compte de la question.

DÉCORUM

- En tout temps, les orateurs doivent s'adresser au président d'assemblée.
- Les participants au débat doivent courtoisie et respect aux juges et au président d'assemblée de même qu'à leurs adversaires. Il n'est pas courtois pour un orateur de décrire la confusion, l'erreur, le manque de sérieux, les paroles inadéquates ou le jugement fautif de l'équipe adverse, tant que ces remarques ne font pas appel à des grossièretés, à des jurons, à des qualificatifs injurieux ou gratuits, à des expressions de nature discriminatoire ou visant à attaquer la personne dans son intégrité ou son apparence.
- Les membres d'une équipe désirant communiquer entre eux doivent préférablement le faire par écrit. Ils peuvent cependant, à l'occasion, s'échanger quelques chuchotements si ceux-ci ne sont pas destinés à troubler l'oratoire actuel. Cependant, il est à noter que de brèves interjections utilisées avec parcimonie sont autorisées ; celles-ci devraient être destinées à donner de la vie au débat, sans manquer de respect envers l'adversaire.

2017

JeuxDeGénie

20



- Les participants peuvent et doivent poser des questions aux orateurs adverses. Pour manifester leur volonté de poser une question, le participant doit se lever et attendre que l'orateur 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 est obligé d'accepter la question. Le président veillera au respect de cette règle. Par ailleurs, le temps que prend la question à être posée n'est pas pris en compte par le chronométrateur. Par contre, le temps pris par l'orateur à répondre à la question est pris en compte par le chronométrateur.
- Les participants ne peuvent applaudir durant un débat. 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 sont quant à eux invités à applaudir de façon silencieuse en levant les mains et en les faisant trembler.
- Les contacts physiques entre débatteurs d'équipes adverses seront limités à des poignées de main ou tout autre geste de support coutumier avant et après le débat.
- Une équipe tentant de façon claire et sans équivoque de distraire l'orateur adverse sera l'objet de sanctions sévères à la grille d'évaluation.

POINTS DE PROCÉDURE

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

Voici la liste des points de procédure admis :

- **Cas de truisme** : Ce point de procédure est sans aucun doute celui qui peut renverser un débat. Un cas de truisme survient lorsque la proposition est redéfinie de telle sorte qu'un débat ne peut avoir lieu puisqu'elle énonce un fait ou une tautologie. Pour soulever ce point de procédure, l'équipe qui veut l'apporter doit attendre la fin du discours de l'orateur ayant commis le truisme et ensuite le signaler au président. S'il est accepté, le cas de truisme donnera le pouvoir à l'équipe adverse de redéfinir la proposition et donnera ainsi l'opportunité d'invalider totalement le discours déjà prononcé. S'il est refusé, le débat se poursuivra avec la redéfinition apportée.



- **Connaissance spécifique (dans la redéfinition)** : Afin d'assurer une qualité du débat et de donner une chance à tous les débatteurs, le débat doit porter sur un sujet accessible à l'étudiant moyen en génie. Par conséquent, si un aspect de la redéfinition fait appel à une connaissance qu'un étudiant moyen en génie ne possède pas, il y a un cas de connaissance spécifique. Pour soulever ce point de procédure, l'équipe qui veut l'apporter doit attendre la fin du discours de l'orateur ayant commis la connaissance spécifique et ensuite le signaler au président. S'il est accepté, il donnera le pouvoir à l'équipe adverse de redéfinir les termes de la connaissance spécifique et donnera ainsi l'opportunité d'invalider cette portion de la redéfinition. S'il est refusé, le débat se poursuivra avec la redéfinition apportée.
- **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 doit le signaler immédiatement au président, qui arrêtera le débat. Si le point est accepté, le président demandera à l'orateur fautif de retirer ou de modifier l'argument concerné et il demandera aux juges de ne pas en tenir compte. S'il 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 s'adresser directement au président en tout temps, si un orateur 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 orateur, il peut le signifier immédiatement au président. Si le point est accepté, le président demandera à l'orateur fautif de retirer ou de modifier la citation concernée et il demandera aux juges de ne pas tenir compte de la citation initiale. S'il est refusé, le débat se poursuivra en tenant compte de la citation apportée telle quelle.
- **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 dans le discours de conclusion. Pour soulever ce point de procédure, l'équipe adverse doit le signaler immédiatement au président d'assemblée, qui arrêtera le débat. Si le point est accepté, le président demandera à l'orateur fautif de retirer son argument et il demandera aux juges de ne pas en tenir compte. S'il est refusé, le débat se poursuivra en tenant compte de l'argument apporté.

2017

Jeux De Génie

22



- **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 été apporté au préalable par le premier orateur, il y a faute. Pour soulever ce point de procédure, l'équipe adverse doit le signaler immédiatement au président qui arrêtera le débat. Si le point est accepté, le président demandera à l'orateur de retirer l'argument concerné et il demandera aux juges de ne pas en tenir compte. S'il 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 simplement de classe, il y a manquement clair au décorum. 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 directeur de compétition décidera de la nature des résolutions. Elles toucheront des points sur lesquels l'étudiant en ingénierie régulier devrait pouvoir défendre une opinion sans aucune préparation. Les résolutions ne comprendront pas de truismes (vérités d'évidences) et éviteront l'utilisation des mots de nature absolue tels que « tous », « tout le monde » et « toujours ». (Ex: « Qu'il soit résolu que tous les ingénieurs trouvent les mathématiques faciles » n'est pas une bonne résolution puisqu'il existe toujours des exceptions.) Une fois que les 2 équipes auront pris connaissance de la résolution, elles auront 2 minutes pour préparer le débat. La nature des propositions peut être très sérieuse comme très loufoque.

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

2017

JeuxDeGénie

23



STRUCTURE DU DÉBAT ET RÔLES

DÉROULEMENT DU DÉBAT

Préparation

Tirage au sort des position : < 30 secondes

Divulgence du sujet : < 30 secondes

Préparation de l'argumentaire : 2 minutes

Argumentation

Premier orateur de la proposition : 2 minutes

Premier orateur de l'opposition : 2 minutes

Second orateur de la proposition : 2 minutes

Second orateur de l'opposition : 2 minutes

Conclusion

Premier orateur de l'opposition : 1 minute

Premier orateur de la proposition : 1 minute

Jugement

Prise de décision individuelle de chaque juge : 2 minutes

TOTAL : 15 minutes



RÔLE DE LA PROPOSITION

La proposition doit redéfinir la motion, c'est-à-dire réduire la résolution pour que le débat soit concentré sur un seul sujet majeur. Il est important pour la proposition d'éviter de convertir les résolutions en truismes (voir section sur les points de procédures). La proposition doit aussi éviter des débats sur des sujets faisant appel à des connaissances spécifiques.

Avantages

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

Inconvénients

- La proposition a le fardeau de la preuve. Cela signifie qu'elle doit démontrer hors de tout doute aux juges que la proposition est meilleure que le *statu quo*.

1er orateur : Le premier orateur de la proposition ouvre le débat. Il expose le sujet, apporte les redéfinitions appropriées, expose le plan d'argumentaire et énonce les premiers arguments. Il est aussi celui qui clôt le débat.

2ème orateur : Le rôle du second orateur est de recentrer le débat et de renforcer la position de son équipe. Il doit terminer le plan argumentaire de son équipe et réfuter les arguments de l'opposition.



RÔLE DE L'OPPOSITION

L'opposition doit contredire la résolution par tous les moyens. Elle doit semer un doute raisonnable pour les juges comme quoi la résolution est moins bonne que le *statu quo*.

Avantages

- L'opposition n'a pas besoin de démontrer le mérite de sa propre position, elle peut se contenter de détruire le mérite de la position adverse. Elle doit montrer que la motion amène plus d'inconvénients ou moins d'avantages que le *statu quo*.
- 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.

1er orateur : Le premier orateur de l'opposition précise la position de son équipe quant au sujet proposé. Il doit présenter le plan argumentaire de son équipe, amener ses arguments et réfuter les arguments déjà amenés. Il doit également clore la vision de l'opposition sur le débat.

2ème orateur : Le rôle du second orateur est de recentrer le débat et de renforcer la position de son équipe. Il doit terminer le plan argumentaire de son équipe et réfuter les arguments de la proposition.



DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

RONDES DE QUALIFICATIONS - MERCREDI 4 JANVIER

Rencontre de présentation

- Présentation du directeur de compétition, des présidents d'assemblée, des juges et des chronométreurs
- Revue du cahier de règlements

Déroulement de la ronde

Un tirage au sort sera effectué pour choisir les équipes qui s'affronteront. Chaque équipe jouera 3 parties durant les rondes de qualifications. Suites à ces matchs de qualifications, les 8 meilleures équipes seront sélectionnées pour participer aux rondes éliminatoires.

Les critères suivants, présentés dans leur ordre de priorité, seront utilisés pour déterminer le classement des équipes :

- Le nombre de victoires
- Le nombre de juges en faveur
- Le score moyen
- Le nombre de points de procédure retenus contre

RONDES ÉLIMINATOIRES

Les 8 meilleures équipes s'affronteront lors des rondes éliminatoires selon la disposition suivante:



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



ÉVALUATION ET JUGEMENT

JUGEMENT

Le débat est jugé en fonction de l'équipe qui convainc le mieux les juges. Chaque juge décidera individuellement le gagnant du débat et donnera son vote au président d'assemblée. Ce dernier comptabilisera les votes et annoncera le gagnant. Le juge peut voter soit pour la proposition ou pour l'opposition et ne peut voter pour un match nul. Le verdict des matchs est sans appel. De plus, le président d'assemblée et le directeur de compétition n'ont aucun pouvoir sur le jugement rendu par les juges.

RÉTROACTION

À la fin de chaque débat préliminaire et suite à l'annonce de l'équipe gagnante, les juges peuvent donner des commentaires aux compétiteurs par écrit sur la feuille d'évaluation dont ils disposeront. Ces formulaires seront remis aux équipes aussitôt complétés et photocopiés. Cette rétroaction ne sera pas effectuée durant les rondes éliminatoires.



BARÈME D'ÉVALUATION

Le barème utilisé par les juges pour déterminer l'équipe victorieuse est présenté ci-dessous. L'équipe ayant amassé le plus de points doit être déclarée victorieuse par le juge.

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



GÉNIE EN HERBE - 4 JANVIER PM

4 joueurs par équipe

MISE EN SITUATION

La compétition de génie en herbe s'inspire grandement du jeu télévisé de Radio-Canada où deux équipes de quatre (4) joueurs essaient de répondre le plus rapidement possible à diverses questions de culture générale. Alliant connaissances générales, culture et rapidité du pouce, cette activité perdure de nos jours surtout au niveau scolaire, mais aussi à travers de nombreuses ligues civiles.

Cette compétition se déroulera en une demi-journée, où chaque match est d'une durée maximale de 15 minutes avec une pause de 10 minutes allouée entre chaque affrontement pour permettre les déplacements et changements d'équipe.

COMPOSITION DES ÉQUIPES

Chaque délégation doit fournir une équipe de quatre (4) membres. Un des membres agit comme capitaine de l'équipe. Ce dernier devra être présent à la réunion des capitaines avant le début du tournoi et sera la personne qui pourra contester la validité d'une réponse (voir règlements).

DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

La compétition comportera une phase préliminaire où les équipes seront séparées en deux groupes pour établir un classement initial. Par la suite, les deux (2) meilleures équipes de chaque groupe accéderont à la ronde éliminatoire.



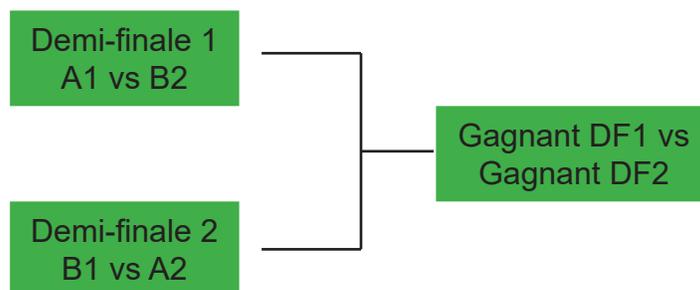
RONDE PRÉLIMINAIRE (ROUND ROBIN)

Un tirage au sort sera effectué pour choisir les équipes de chacun des groupes. Il y a deux (2) groupes composés de cinq (5) équipes chacune. Chaque équipe jouera quatre (4) parties durant cette étape sous un format « round-robin », soit une fois contre chacune des équipes de son groupe. À la fin de la ronde préliminaire, les deux meilleures équipes avanceront à la ronde éliminatoire.



RONDE ÉLIMINATOIRE

La ronde éliminatoire commence directement aux demi-finales, où la première équipe de chaque groupe affronte la deuxième équipe de l'autre groupe. Les deux (2) équipes perdantes des demi-finales s'affronteront en finale de bronze et les deux équipes gagnantes s'affronteront pour la grande finale.





RÈGLEMENTS

- 1. Nombre de joueurs** : Si une équipe présente moins de 3 joueurs avant le début du match, elle perd le match par forfait. Pour les équipes présentant 3 joueurs, la question impliquant le joueur absent s'adresse uniquement à son adversaire.
- 2. Retard** : Une pause de 10 minutes est allouée entre chaque match pour les déplacements et changements d'équipes. Après ce délai, les équipes en retard perdent par forfait.
- 3. Substitution ou ajout d'un joueur** : Aucune substitution ni ajout de joueur est autorisée après le début du match.
- 4. Identification des joueurs** : Chaque joueur doit inscrire lisiblement son prénom et la première lettre de son (ou ses) nom(s) de famille (ex. Judith M.-B.) sur le support fourni pour s'identifier.
- 5. Pénalité pour réponse hâtive erronée (règle du -10 points)** : 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 plus d'une réponse, 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 des personnes** : Lorsque la réponse est 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 accompagnées d'une traduction des termes techniques en anglais et les réponses peuvent être données en français ou en anglais.

(Suite à la page suivante)



- 11. Énumération** : 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 des feuilles de papier vierges et un rayon, qui seront mis à leur disposition.
- 13. Entraîneurs et public** : Un entraîneur et 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. Contestation** : En cas de contestation sur le déroulement d'un match (réplique manquée, mauvais joueur ayant répondu à une question, réponse soufflée, etc.), le juge du plateau aura le dernier mot. Le capitaine sera alors responsable de transmettre les doléances au juge en cours de la partie, et ce, de façon respectueuse. Le verdict sera rendu immédiatement par celui. En cas de contestation sur la validité d'une réponse, le capitaine pourra transmettre les contestations au responsable de la compétition. Pour ce faire, les capitaines des deux équipes doivent se présenter afin de confirmer le déroulement des faits et être mis au courant du résultat. Toute contestation ne portant pas sur la validité du questionnaire sera rejeté à cette étape.
- 17. Officialisation des résultats** : Après un match, les capitaines des deux (2) équipes doivent signer la feuille de pointage pour sceller l'issue de la rencontre.

2017

JeuxDeGénie

33



FORMAT DE MATCH

Le format de match est sujet à changement.

Catégorie	Type de questions	Nombre de questions	Points / question	Points possibles (par équipe)
Jeux vidéo 1	Mise au jeu	8 (4 par équipe)	5	20
Géographie	Collectives	4	10	40
Histoire	Collectives	4	10	40
Anagrammes	Collectives	4	10	40
Arts & littérature	Collectives	4	10	40
Sports	Collectives	4	10	40
Sciences & technologie	Vis-à-vis	4	20 ou 10	80
Jeux vidéo 2	Collectives	4	10	40
Actualités & Monde	Collectives	4	10	40
Identification	Identification par indices	3 indices	40, 20 ou 10	40
Jeux vidéo 3	Collectives	4	10	40
Éclairs	Collectives	15	10	150
Total		62	10	610



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. Cinq (5) points par bonne réponse. La pénalité de dix (10) points ne s'applique pas.
- 2. Vis-à-vis** : Questions de rapidité posées à un joueur dans chaque équipe (joueur #1 vs joueur #1 et ainsi de suite). Le premier joueur à obtenir le droit de répondre obtient vingt (20) points s'il donne la bonne réponse. S'il rate, la réplique est accordée au joueur adverse pour dix (10) points. La pénalité de 10 points s'applique.
- 3. Collectives** : Questions posées aux deux équipes, 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, toujours sans consultation. Une bonne réponse vaut dix (10) points. La pénalité de dix (10) points s'applique.
- 4. Identification par indice** : Une série de trois (3) questions avec consultation pour identifier une personne, une chose, un lieu, un événement, etc. Chaque question fournit un indice, en ordre décroissant de difficulté. Si un joueur donne la réponse après le premier indice, il obtient quarante (40) points. La bonne réponse vaut vingt (20) points après le deuxième indice et dix (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 éclairs** : De courtes questions collectives posées rapidement. Une bonne réponse vaut 10 points. La pénalité de 10 points s'applique.

2017

JeuxDeGénie

35



IMPROVISATION THÉÂTRALE - 4 JANVIER PM & 5 JANVIER SOIR

4 participants par délégation

RÉSUMÉ

Le match d'improvisation a été inventé au Québec à la fin des années 1970 par le duo Robert Gravel / Yvon Leduc. Il réunit deux équipes cherchant à donner un spectacle improvisé dans un concept inspiré du match de hockey.

DURÉE

- Les matchs de qualification ont une durée de 15 minutes et comprennent 3 improvisations.
- Les demi-finales et la finale bronze ont une durée de 30 minutes et comprennent 5 improvisations.
- La finale a une durée de 45 minutes et comprennent 7 improvisations.

COMPOSITION DES ÉQUIPES

Chaque équipe est composée de 4 joueurs et doit avoir un minimum d'un joueur de chaque sexe. Une équipe présentant un alignement incomplet recevra automatiquement une pénalité majeure de nombre illégal de joueurs en début de match.

DÉROULEMENT

1. Annonce de la carte d'improvisation

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

2. Concertation

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

2017

JeuxDeGénie

36



3. Distribution des points

3.1. Points obtenus par les votes

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

L'arbitre détient le pouvoir de demander un recomptage de la salle à ses juges de ligne. Aucune demande de recomptage de la part d'une équipe ne sera permise. S'il y a égalité, un point est décerné à chacune des équipes.

3.2. Points obtenus par les points de pénalité

L'équipe pénalisée reçoit un ou deux points de pénalité selon la nature de l'infraction (mineure ou majeure). La pénalité mineure, contrairement à la pénalité majeure, ne détruit pas volontairement le jeu. L'accumulation de 3 points de pénalité par une équipe donne automatiquement un point à l'équipe adverse.

3.3. Explications

Après une pénalité, le capitaine de l'équipe a le droit de demander une explication à l'arbitre. Si le capitaine est visé par la pénalité, il sera remplacé par l'assistant-capitaine.

DÉCORUM

L'ARBITRE

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. Ses décisions sont finales.

LE CAPITAINE

Le capitaine d'une équipe peut demander des explications à l'arbitre concernant ses décisions à la suite de l'annonce des pénalités. Il a droit à une question et à une réplique. La concision et la politesse est de mise. En cas d'abus, l'arbitre peut imposer une pénalité supplémentaire.



L'ENTRAÎNEUR

Une équipe peut avoir un entraîneur présent sur le banc. Celui-ci peut être un membre de la délégation ou un parrain, mais ne peut pas être un joueur qui a été expulsé d'une partie auparavant.

LE JOUEUR SUBSTITUT

Un joueur substitut peut accompagner l'équipe et remplacer un joueur entre deux parties.

L'ESPACE DE JEU

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

LA POSITION NEUTRE

Après s'être placé en position neutre, le joueur peut revenir dans l'improvisation en cours avec un personnage qu'il a déjà joué lors de celle-ci ou avec un nouveau personnage. Il ne peut en aucun cas communiquer avec les joueurs sur le banc.

LA COMMUNICATION SUR LE BANC

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

LA TENUE VESTIMENTAIRE

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

2017

JeuxDeGénie

38



PÉNALITÉS

- 1. Accessoire illégal** : un joueur utilise un accessoire autre que ses chaussures de sport, ses joggings, son t-shirt ou son chandail de hockey (montre, lunettes, cheveux longs, etc.).
- 2. Cabotinage** : un joueur tente de s'attirer la faveur du public en sortant des blagues hors du contexte de l'improvisation. Les références gratuites à des éléments sexuels ou de très mauvais goût sont aussi des cabotinages.
- 3. Cliché** : un joueur reproduit une scène ou une histoire qui a déjà été vue ailleurs. La réutilisation abusive d'un personnage déjà vu durant le tournoi est aussi un cliché.
- 4. Confusion** : une équipe ou un joueur perd le fil de l'histoire. L'histoire n'a plus de sens et son déroulement est perturbé.
- 5. Décrochage** : un joueur perd sa concentration et sort de son personnage.
- 6. Manque d'écoute** : un joueur oublie des éléments de l'histoire comme le nom des personnages où l'endroit où il se situe.
- 7. Nombre illégal de joueurs** : l'équipe envoie plus (ou moins) de joueurs que ce qui était demandé.
- 8. Non-respect du thème / de la catégorie** : l'équipe joue sans se préoccuper du thème ou de la catégorie donnée par l'arbitre.
- 9. Refus de personnage** : un joueur oublie son personnage en chemin.
- 10. Retard de jeu** : une équipe tarde à débiter une improvisation au coup de sifflet signalant la fin du cocus, 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.

2017

JeuxDeGénie

39



11. Rudesse : un joueur **refuse** de coopérer avec les autres joueurs, **impose** un personnage ou des idées à un autre joueur, ou bien il **rudoie** physiquement un joueur.

12. Procédure illégale : un caucus se prolonge en dehors du temps permis ; il y a des communications entre le banc et les joueurs en jeu ; il y a discussion sur le banc de l'équipe qui ne joue pas.

13. Mauvaise conduite (pénalité majeure) : un joueur nuit de façon majeure au spectacle ou adopte un comportement antisportif. Comme il s'agit d'une pénalité majeure, le joueur est automatiquement expulsé.

14. Expulsion : tout joueur ayant récolté deux pénalités mineures ou une pénalité majeure pendant la même partie sera expulsé jusqu'à sa prochaine partie. L'expulsion efface les points de pénalité du joueur s'ils n'ont pas déjà été comptabilisés.

CATÉGORIES

1. Libre : les joueurs peuvent s'inspirer de ce qu'ils désirent pour créer leur improvisation. Ils doivent toutefois rester dans les limites physiques de jeu.

2. À la manière de : les joueurs s'inspirent du sujet choisi (film d'horreur, soap américain, conte pour enfants, etc.) pour faire une improvisation à sa manière.

3. Accessoire imposé : les joueurs utilisent l'accessoire imposé par l'arbitre. L'utilisation de l'objet doit être différente de celle de la vie réelle.

4. Chantée : les joueurs **chantent**. L'air de la chanson peut provenir d'une œuvre existante.

5. Exagération : l'improvisation se déroule en trois temps. Tout d'abord, une improvisation normale est jouée. Une deuxième improvisation vient légèrement exagérer l'histoire de la première. Finalement, une troisième improvisation **EXAGÈRE VRAIMENT BEAUCOUP** la première histoire.

6. Fusillade : un joueur reçoit le titre de son improvisation juste avant de la jouer.



- 7. Doublage américain** : des joueurs doublent la voix des autres joueurs présents sur la patinoire; les joueurs présents sur la patinoire n'ont pas le droit de parler.
- 8. Narration** : un joueur raconte l'histoire au public ; les autres joueurs font l'histoire sous les ordres du narrateur, mais ils peuvent aussi prendre la parole.
- 9. Poursuite** : une équipe commence l'improvisation. Au sifflet, l'équipe fige pour laisser terminer l'histoire à l'autre équipe.
- 10. Quick change** : lorsque l'arbitre siffle, les joueurs doivent reprendre leur dernière phrase et la changer complètement.
- 11. Régression** : une même improvisation est jouée en 2 minutes, en 1 minute et en 30 secondes.
- 12. Rimée** : les joueurs font des rimes (ou font de sérieux efforts pour y parvenir).
- 13. Vidéoclip** : l'arbitre impose une chanson ou une pièce musicale aux joueurs.
- 14. Vidéo-way** : trois improvisations en duo se jouent en alternance (V1, V2 et V3). Le but est de créer des sketches différents d'après la situation imposée.
- 15. Zapping** : lorsque l'arbitre siffle, les joueurs doivent s'inspirer de leur position et recommencer une nouvelle improvisation.
- 16. Catégorie de l'arbitre** : l'arbitre peut imposer aux joueurs une catégorie plus rare que celles déjà définies. Cette catégorie sera donnée en temps et lieu.

2017

JeuxDeGénie

41



TOURNOI

QUALIFICATIONS - 4 JANVIER 2016 (14H À 17H30)

Durant les qualifications, les onze délégations seront séparées par tirage au sort en deux pools et chaque délégation jouera trois parties (ces parties seront aussi tirées au sort). Les deux meilleures équipes de chaque pool passeront aux demi-finales du lendemain. Le classement sera fait en fonction des victoires, du différentiel (nombre d'improvisations gagnées) et des pénalités reçues.

- Une victoire vaut 2 points
- Une défaite en prolongation vaut 1 point
- Une défaite en temps réglementaire ou par forfait ne donne aucun point

En cas d'égalité, il y aura six improvisations de type fusillade (trois de chaque côté) pour décider du gagnant.

FINALES - 5 JANVIER 2016 (SOIR)

Il y aura quatre parties durant la soirée des finales : deux demi-finales, une finale bronze et une finale. L'équipe gagnante repartira avec la célèbre Coupe Génie.

En cas d'égalité, il y aura aussi des improvisations de type fusillade pour décider du gagnant.

COMPÉTITIONS SPORTIVES



SPORTS - JEUDI 5 JANVIER AM & PM

Toute la délégation

MISE EN CONTEXTE

Les compétitions sportives se dérouleront l'entièreté de la journée du 5 janvier et prendra la forme de 5 tournois amicaux qui auront lieu en parallèle. Chaque délégation devra distribuer ses délégués dans les différents sports proposés.

Les 5 sports proposés seront les suivants :

- Le Pokéball
- Le SuperSmash Kin
- Le Tchoukball
- Call of Duty - Infinite Connection
- Le sport piscine

SANTÉ, SÉCURITÉ ET HYGIÈNE

- Le port de vêtements et chaussures de sports est obligatoire pour les sports de plateaux.
- Le port du maillot de bain et du casque de bain est obligatoire pour le sport piscine.
- Le port de l'habit de neige complet est obligatoire pour le sport extérieur.
- Les cheveux longs devront être attachés.
- Le port de bijoux est interdit.
- Il est interdit de manger ou fumer sur les plateaux sportifs.

COMPORTEMENT ET ESPRIT SPORTIF

- Les participants devront se présenter dans un état physique et psychologique convenable.
- Les allées et corridors devront être libres d'accès en tout temps pour permettre une potentielle évacuation.
- Laisser le matériel non-essentiel au tournoi dans les casiers des vestiaires.
- Les participants devront écouter les consignes des bénévoles.
- Les participants devront respecter la décision des arbitres, qui sont sans appel et finales.

JeuxDeGénie

2017

43



DÉROULEMENT DU TOURNOI

Les tournois se dérouleront selon le principe de préliminaires, suivis d'éliminations simples. Toutes les équipes joueront un minimum de 3 matchs et l'ordre et les affrontements de départ seront déterminés au hasard. Ensuite, le classement sera fait en fonction de la fiche et d'un différentiel de points, jusqu'à l'obtention des 3 positions sur le podium.





POKÉBALL

2 équipes de 4 joueurs

Il est fortement recommandé aux joueurs d'apporter des protections pour les genoux.

MISE EN CONTEXTE

Un jour tu seras le meilleur joueur. Tu te battras sans répit. Les smashes ne seront plus un mystère. T'auras l'secret d leur pouvoiiiiir. POKÉBALL.

Te voilà maintenant parmi les grands des grands, dans un gros combat sur une arène des maîtres Pokémon. Comme le dresseur de Pokémon en toi a pu le remarquer, ce sport gargantuesque est basé sur le même principe qu'un match de volleyball. La première équipe à marquer 21 points remporte le combat Pokémon.

Toutefois, chaque équipe de dresseurs sera composée de 4 joueurs représentant chacun un élément : Terre, Eau, Feu et Électricité. Ainsi, tout le long du jeu, l'antagonisme des éléments dans la mythologie Pokémon devra s'appliquer. Par exemple, dans le cas où l'équipe A serait en possession du ballon, si ce dernier est envoyé par le joueur Électricité de l'équipe A vers le terrain de l'équipe B, le joueur Eau de l'équipe B n'a pas le droit de réceptionner le ballon. S'il le fait, le ballon est considéré comme ayant touché le sol et l'équipe A marque un point. C'est donc aux joueurs Feu, Électricité ou Terre de l'équipe B de réceptionner le ballon de jeu.

Les antagonismes à respecter seront les suivants :

1. Eau ne peut pas réceptionner Électricité.
2. Feu ne peut pas réceptionner Eau.
3. Terre ne peut pas réceptionner Feu.
4. Électricité ne peut pas réceptionner Terre.

Pour aider à reconnaître les éléments, chaque joueur aura un dossard de la couleur représentant son élément (bleu, rouge, jaune ou vert).



RAPPEL SUR LES RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

- Pour marquer un point, l'équipe A doit envoyer le ballon du côté de l'équipe B de manière à ce que le ballon traverse le filet et touche le sol à l'intérieur des limites du terrain.
- Un maximum de 3 contacts avec le ballon est permis avant de renvoyer le ballon du côté de l'équipe adverse.
- Un joueur ne peut pas faire plus d'un contact par lui-même d'affilé.
- Si le ballon atterrit sur la ligne du terrain, le ballon est considéré comme «in» et il y a un point pour l'équipe qui était en offensive.
- Si l'équipe A envoie le ballon, mais que celui-ci ne traverse pas le filet ou bien tombe à l'extérieur de la zone du terrain, ou bien si, en se faisant une passe, le ballon tombe au sol du côté de l'équipe A, l'équipe B marque un point.
- Il est interdit pour les joueurs de toucher le filet.
- Si, en essayant d'envoyer le ballon de l'autre côté, le ballon touche le filet et demeure du même côté du filet, alors la première tentative d'envoyer le ballon est considéré comme un 1^e contact, le filet compte comme un 2^e contact et l'équipe a donc droit à un 3^e contact pour tenter de le renvoyer de l'autre côté du filet.

À noter que toute décision de jeu sur le vif est à la discrétion de l'arbitre.



SUPERSMASH KIN

3 équipes de 4 joueurs

Il est fortement recommandé aux joueurs d'apporter des protections pour les genoux.

MISE EN CONTEXTE

Eh oui! Tes talents de Kinball développés au primaire pour impressionner la douce Élisabeth seront enfin mis à bon escient : bienvenue dans le monde sans merci du Supersmash Kin. Le principe est simple : 3 équipes de 4 joueurs sur le terrain s'affrontent dans un match de KinBall enflammé de 20 minutes. Toutefois, en plus de la manière classique de marquer des points, vous aurez la chance de tester vos nouveaux pouvoirs avec des attaques spéciales!

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

- Une partie dure 20 minutes.
- 3 équipes de 4 joueurs jouent en même temps sur le terrain.
- Si une faute est commise par une équipe, les 2 autres équipes gagnent un point.
- La « position d'appui » consiste à la position de chaque réception de balle et de chaque frappe de balle. 3 joueurs doivent avoir un genou au sol et tenir le ballon en équilibre au-dessus de leurs têtes. Le 4e joueur, qui n'est pas en position d'appui, devient le «frappeur».
- Les différentes manières de marquer des points sont expliquées plus bas.

RÈGLES POUR LA FRAPPE DU BALLON (POUR L'ÉQUIPE EN POSSESSION DU BALLON)

- 3 joueurs doivent être en position d'appui. Le 4e devient frappeur et est debout.
- Le frappeur doit crier : «1 COULEUR D'ÉQUIPE + NOM DE L'ATTAQUE» avant de frapper.
- Le ballon doit être frappé vers le haut ou horizontalement.
- Le ballon doit parcourir au moins 2,50 m avant de toucher le sol. Le jugement de la distance permise revient à l'arbitre.
- Le ballon peut être frappé avec toutes les parties du corps.
- Si le ballon frappé touche un mur avant de toucher le sol, le lancé est fautif. Il faut le recommencer. Toutefois, le lancé est bon s'il touche d'abord un obstacle du gymnase (ex : panier de basket).

2017

JeuxDeGénie

47



RÈGLES POUR LA RÉCEPTION DU BALLON

- Tout contact avec le ballon est interdit si l'équipe n'est pas appelée : c'est une obstruction.
- Si elle est volontaire, le point est donné aux deux autres équipes, si elle est involontaire le lancer est à recommencer.
- Tout contact avec un adversaire est interdit: c'est une obstruction.
- Si elle est volontaire, le point est donné aux deux autres équipes, si elle est involontaire le lancer est à recommencer
- Il est interdit d'utiliser le sol ou les murs pour réceptionner le ballon.
- On peut contrôler le ballon avec n'importe quelle partie du corps, sans toutefois l'emprisonner avec les bras, ni le tenir par l'encolure.
- À partir du moment où le ballon est frappé, l'équipe appelée a 10 secondes pour réceptionner le ballon, le stabiliser et faire une nouvelle mise au jeu.

MANIÈRES DE MARQUER DES POINTS ET ATTAQUES SPÉCIALES

1) SUPERSMASH

- C'est la manière «classique» de marquer un point au KinBall.
- Pour marquer un point, une équipe doit envoyer le ballon de façon à ce qu'il touche le sol en appelant une équipe adverse qui doit le rattraper.
- On appelle une équipe en criant : «1 COULEUR D'ÉQUIPE + SUPERSMASH» avant de frapper.
- Si le ballon touche le sol, l'équipe offensive marque un point.
- Si toutefois l'équipe appelée réussit à rattraper le ballon et à le stabiliser en position d'appui, ce sont les deux équipes défensives qui marquent chacune un point.

2017

JeuxDeGénie

48



2) FALCON PUNCH

- S'utilise en criant «1 COULEUR D'ÉQUIPE + FALCON PUNCH » avant de frapper.
- Le but de cette attaque est de toucher avec le ballon un membre de l'équipe appelée.
- Il n'y a pas de distance de tir minimale pour cette attaque.
- Si un ou des joueurs de l'équipe appelée est touchée, l'équipe offensive gagne 2 points + 1 point par joueur supplémentaire touché.
- Si l'équipe offensive ne touche aucun joueur de l'équipe appelée, les deux autres équipes marquent 1 point chacune
- Chaque équipe a droit à un maximum de 3 FALCON PUNCH par match.

3) REFLECTOR

- Cette attaque est utilisée en défensive contre le FALCON PUNCH.
- Lorsque l'équipe offensive utilise un FALCON PUNCH, l'équipe appelée peut soit éviter le ballon, soit utiliser le REFLECTOR.
- On utilise le REFLECTOR en criant «REFLECTOR» après que l'équipe offensive ait lancé un FALCON PUNCH.
- Si, après avoir crié un «REFLECTOR», le joueur l'ayant utilisé réussit à renvoyer la balle sur un autre joueur par un frappé à la volée, l'équipe touchée perd 2 points.
- Le «REFLECTOR» doit être crié avant de frapper la balle.
- Le «REFLECTOR» ne peut être crié que lorsque l'équipe offensive a bel et bien déjà frappé le ballon.
- Dans le cas où un REFLECTOR est utilisé contre une des deux autres équipes (soit l'équipe offensive, soit la 3e équipe), le ou les joueur(s) visé(s) doit(vent) éviter le ballon mais ne peut(vent) pas utiliser à leur tour un REFLECTOR.
- Les REFLECTOR sont illimités.

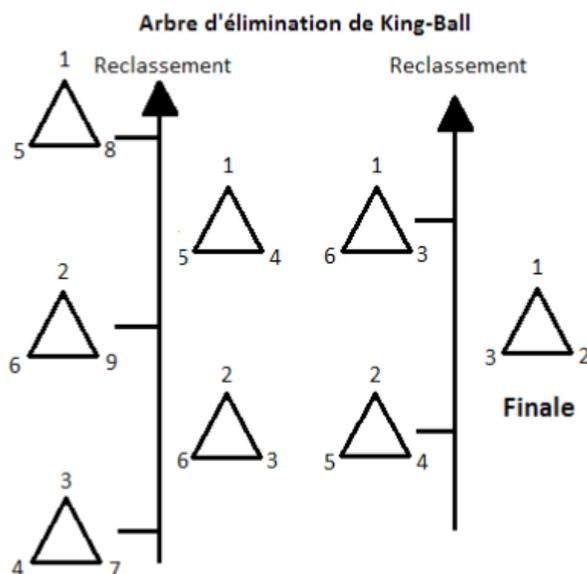


4) THUNDER

- S'utilise en criant «1 COULEUR D'ÉQUIPE + THUNDER » avant de frapper.
- Le but de cette attaque, comme pour le FALCON PUNCH, est de toucher avec le ballon un membre de l'équipe appelée.
- Il n'y a pas de distance de tir minimale pour cette attaque.
- Si un ou des joueurs de l'équipe appelée est touchée, ce ou ces joueurs sont alors paralysés pendant 2 mises en jeu (2 frappes): ils doivent donc s'arrêter à l'endroit où il a été touché et demeurer à cet endroit, debout, les bras en croix devant lui pendant 2 mises au jeu (2 frappes). Il ne peut alors pas jouer pendant cette période.
- Si aucun joueur n'est touché, aucun point n'est fait et le ballon va à l'équipe qui a été appelée.
- Un joueur paralysé peut être visé lors d'un FALCON PUNCH.
- Un joueur paralysé peut être visé par un REFLECTOR.
- Un joueur paralysé visé par un FALCON PUNCH ou un REFLECTOR ne peut pas lui-même utiliser un REFLECTOR mais ses coéquipiers peuvent le protéger.
- Lorsqu'un membre d'une équipe est paralysé, alors, pour les deux prochaines frappes, si son équipe doit se mettre en position d'appui, celle-ci devra se faire à 2 joueurs + 1 frappeur.
- Chaque équipe a droit à un maximum de 3 THUNDER par match.

TOURNOI

Pour entamer le tournoi, les équipes seront pigées au hasard afin de déterminer l'ordre des premiers matchs. Puis, seulement les 9 meilleures équipes passeront aux rondes d'élimination selon l'arbre suivant :



COMPÉTITIONS SPORTIVES



Le classement se fait en fonction du pointage obtenu. La finale se jouera alors entre les 3 premières équipes et le score final de ce match déterminera directement la 1e, la 2e et la 3e position. En cas d'égalité pour cette finale, ce sera le nombre de points total depuis le début du tournoi qui déterminera les positions sur le podium.

À noter que toute décision de jeu sur le vif est à la discrétion de l'arbitre.





TCHOUKBALL

2 équipes de 7 joueurs

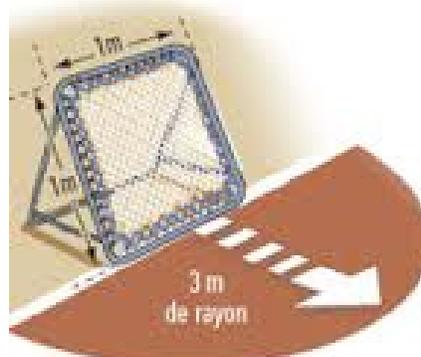
Il est fortement recommandé aux joueurs d'apporter des protections pour les genoux.

MISE EN CONTEXTE

Le jeu se pratique sur un terrain avec un «tchouk» (trampolines inclinés) à chaque extrémité :



Pour faire un point, le ballon est lancé sur le tchouk, rebondit et tombe sur la surface de jeu sans être attrapé par un joueur de l'équipe adverse. Il est à noter que si le ballon retombe dans la zone interdite (zone de 3 m de rayon illustré sur la figure qui suit) entourant un tchouk, ou si le ballon est attrapé par l'équipe adverse, le point n'est pas valide.





RÈGLEMENTS DE BASE

- Il y a 7 joueurs par équipe.
- La partie se joue en 1 période de 15 minutes et c'est l'équipe ayant le plus de points qui gagne.
- Chaque équipe peut marquer des points des deux côtés du terrain.
- Pour remettre la balle en jeu après un point, un joueur de l'équipe qui s'est fait marquer doit faire une passe qui doit traverser la ligne médiane.
- Les joueurs peuvent faire au maximum 3 pas avec le ballon. Dribbler est interdit.
- Un joueur ne peut garder le ballon en sa possession plus de 3 secondes
- Il est obligatoire de faire au moins une passe avant de tenter un lancer au tchouk et au maximum 3 passes. La passe de mise en jeu (après un but ou en début de match) ne compte pas comme passe.
- Un ballon dévié compte comme une passe.
- Chaque fois qu'un joueur échappe le ballon ou commet une faute, l'équipe adverse prend possession du ballon.
- Si un joueur tire sur le montant du tchouk (le « cadre »), il n'y a aucun point de donné.

LA MISE EN JEU

- **L'engagement** est une mise en jeu après un point et ne compte pas dans les 3 passes maximum. Un joueur de l'équipe à qui la mise en jeu revient doit se positionner d'un côté ou de l'autre du tchouk sur lequel le point a été marqué, et ce, derrière la ligne de fin de terrain, et le passer à son équipe.
- Une **remise en jeu** est une mise en jeu après une faute et qui, elle, compte dans les 3 passes maximum. La mise en jeu se déroule alors comme dans un engagement et elle est faite par l'autre équipe.

FAUTES

- Tout contact physique est interdit **ainsi que les interceptions**.
- Une zone interdite de 3 mètres de rayon se situe en avant de chaque tchouk. Les joueurs ne peuvent y pénétrer lorsqu'ils sont en possession du ballon. Ils peuvent toutefois sauter dans la zone et se débarrasser du ballon avant de retoucher le sol pour éviter la faute. Empiéter sur la ligne de la zone interdite est considéré comme fautif.

2017

JeuxDeGénie

53



- Si un joueur se fait toucher par le ballon à une partie inférieure au genou (jambe ou pied), que ce soit volontaire ou non, ce joueur est fautif et le ballon va à l'autre équipe à l'endroit d'infraction.
- Il est interdit de lancer volontairement dans les jambes ou directement sur un joueur adverse afin de simuler une interception.
- Après une faute, un joueur de l'équipe qui prend possession du ballon doit prendre le ballon à 2 mains et toucher le sol à l'endroit d'infraction avec le ballon pour repartir le jeu. Les autres joueurs sont autorisés à continuer de bouger.
- Les interférences sont interdites : on ne peut pas se mettre entre le tireur et le tchouk, entre le ballon et le défenseur, ni entre deux joueurs qui se font une passe. Le jugement revient à l'arbitre.
- Un maximum de 3 tirs consécutifs sur le même tchouk (cumul des deux équipes) est permis. Sinon, il y a faute.
- Un joueur en possession du ballon peut faire un maximum de 3 appuis au sol avec le ballon. Recevoir un ballon avec les deux pieds au sol compte pour un appui. Sinon, il y a faute.
- Un joueur ne peut garder le ballon plus de 3 secondes. Sinon, il y a faute.



À noter que toute décision de jeu sur le vif est à la discrétion de l'arbitre.



CALL OF DUTY - INFINITE CONNECTION (SPORT SURPRISE!!!)

3 équipes de 6 joueurs ou plus avec changement

Ce sport se jouera à l'extérieur. Le port de vêtements adaptés est donc obligatoire. Ceci inclut entre autres habit de neige complet, bottes d'hiver, tuques, mitaines/gants.

Il est important de prévoir des vêtements et chaussures de rechange pour les pauses à l'intérieur du Cepsu.

MISE EN CONTEXTE

Soldat, nous sommes en guerre. Et pas n'importe laquelle, non. Tu viens tout juste d'entrer dans une nouvelle dimension. Ton pays compte sur toi. Il te faudra défendre ce territoire que tu chéris tant. Il te faudra être fort et courageux. Tu seras emmené à créer des liens auxquels tu n'aurais jamais pensé. Il te faudra user de stratégie, te fier sur ton passé pour construire ton futur. Tu devras apprendre vite à poser les bonnes pierres au bons endroits si tu veux t'enligner vers la victoire.

Soldat, es-tu prêt pour **Call of Duty – Infinite Connection** ?



SPORT PISCINE

2 équipes de 7 joueurs ou plus avec changements

MISE EN CONTEXTE

Ce jeu est une combinaison du waterpolo et d'une chasse au trésor. Chaque équipe est constituée de 6 joueurs avec un gardien de but. Des buts de waterpolo seront installés et une panoplie d'objets flottants et non-flottants seront mis à l'eau. Les règles du waterpolo s'appliquent, il faut donc envoyer le ballon dans l'un des buts pour faire un point.

Pour débiter la partie, les deux équipes sont alignées à leur ligne de but et y demeurent jusqu'au signal de l'arbitre, indiquant le début du jeu. Les joueurs des deux équipes nagent vers le ballon le plus rapidement possible pour prendre possession du ballon et attaquer. Les joueurs peuvent nager ou se faire des passes pour se rendre jusqu'au but adverse et faire un but.

À chaque fois qu'un but est commis, un chrono de 20 secondes est enclenché et l'image d'un objet est levé. À ce moment, tous les participants sur le jeu doivent aller ramasser ledit objet. Chaque objet amassé vaut des points. L'équipe qui réussit à ramasser le plus d'objets amasse donc plus de point. Les points accordés à chacun des objets varie selon la difficulté de ramasser celui-ci.

Après qu'une équipe ait marqué un but et ramassée les objets, les deux équipes doivent demeurer dans leur côté du champ de jeu délimité par la ligne de mi-distance. Le ballon est remis à l'équipe contre laquelle le but a été marqué. L'équipe prend l'offensive aussitôt que l'arbitre donne le signal du début du jeu.

POINTAGE

Un ballon dans un but du waterpolo : 10 points

Chacun des objets a une valeur de point variant qui seront déterminé le jour venu. La valeur de l'objet sera écrite sur l'image.



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Maillot de bain
- Lunettes de piscine
- casque de bain

RÈGLEMENTS

Il est interdit de :

- Avancer au-delà de la ligne de but au début d'une période, avant le signal du départ ou la reprise du jeu.
- Tenir le ballon sous l'eau
- Frapper le ballon avec le poing
- Être à moins de 2m du but adverse sans être en possession du ballon.
- Tenir ou enfoncer un(e) adversaire en la/le poussant sous l'eau
- Tirer un(e) adversaire vers l'arrière
- Arroser le visage d'un(e) adversaire
- Donner des coups de pieds ou frapper un(e) adversaire (brutalité)

Les participants qui commettent ces actes auront une punition de 20 secondes à l'extérieur de la piscine, laissant ainsi son équipe avec une personne en moins. **Une personne qui accumule 3 punitions sera exclu définitivement du jeu.**

Une partie a une durée de 8 minutes. Les changements entre les joueurs peuvent s'effectuer entre les parties.

BARÈME D'ÉVALUATION



Catégorie	Compétition / Critères d'évaluation	%
Compétitions académiques	Génie Chimique	5%
	Génie Civil	5%
	Génie Conseil	6%
	Génie Électrique	5%
	Génie Industriel	5%
	Génie Informatique	5%
	Génie mécanique	5%
	La Majeure	6%
	Sommaire Académiques	42%
Compétitions sportives	Pour chacun des 5 sports	2%
	Sommaire Sports	10%
Compétitions culturelles	Débats oratoires	6%
	Improvisation	5%
	Génie en herbe	6%
	Soirée culturelle	1%
	Sommaire Culturelles	18%
Compétition de la machine	Voir cahier Machine pour le barème	20%
	Sommaire Machine	20%
Participation	Thème (Présentation, Originalité, Costume)	1%
	Dégrise (Animation, comportement)	1%
	Nuits de l'exploit	1%
	Compétition des parrains	1%
	Participation générale	2%
	Esprit d'équipe	2%
	Oeuvre de charité	2%
	Sommaire Participation	10%
Sommaire global		100%

COMITÉ ORGANISATEUR

Le comité organisateur des Jeux de Génie du Québec 2017 vous remercie sincèrement de l'attention particulière que vous avez portée à ce document. Nous sommes extrêmement contents de vous compter parmi nous dans l'aventure épique de cette 27e et mémorable édition des Jeux de Génie du Québec. Pour toute question ou tout commentaire, n'hésitez pas à communiquer avec notre organisation, il nous fera plaisir de vous répondre!

Gabrielle Beauchamps et Arianne Boulais - Compétitions
competitions@jeuxdegenie.qc.ca

Jean-François Chauvette - Co-président & Communications par interim
communications@jeuxdegenie.qc.ca

Judith Mageau-Béland - Co-présidente & Trésorerie par intérim
tresorier@jeuxdegenie.qc.ca

Gauthier Viau et Simon Barrette - Compétition de la Machine
machine@jeuxdegenie.qc.ca

Marie-Catherine Paquin - Social
social@jeuxdegenie.qc.ca

Marie-Lie Lévesque - Logistique
logistique@jeuxdegenie.qc.ca

Mikaël Dagenais - Financement
financement@jeuxdegenie.qc.ca

Jeux de génie du Québec
1100, Avenue des Canadiens-de-Montréal
Montréal (Québec), H3B 2S2



JeuxDeGénie

59