

OCTOBRE 2018



JEUX DE GÉNIE 2019

ATTEINDRE DE NOUVEAUX SOMMETS

CAHIER DE COMPÉTITIONS



Table des matières

NOUVEAUTÉS DE L'ÉDITION 2019.....	3
LES COMPÉTITIONS	5
COMPÉTITION DE LA MACHINE.....	8
COMPÉTITIONS ACADÉMIQUES	10
GÉNIE CIVIL	13
GÉNIE CHIMIQUE.....	14
GÉNIE ÉLECTRIQUE.....	15
GÉNIE INDUSTRIEL.....	16
GÉNIE INFORMATIQUE.....	17
GÉNIE MÉCANIQUE.....	18
GÉNIE-CONSEIL	19
LA MAJEURE	20
COMPÉTITIONS SOCIOCULTURELLES.....	22
DÉBATS ORATOIRES.....	24
GÉNIE EN HERBE	34
IMPROVISATION	38
COMPÉTITIONS SPORTIVES	43
MISE EN CONTEXTE	44
COMPORTEMENT ET ESPRIT SPORTIF.....	44
DÉROULEMENT DU TOURNOI	44
SPORT INTÉRIEUR #1	45
SPORT INTÉRIEUR #2	47
SPORT INTÉRIEUR #3	48
SPORT AQUATIQUE.....	49
SPORT EXTÉRIEUR.....	50
COMPÉTITION ENTREPRENEURIALE	52
BARÈME D'ÉVALUATION.....	54
COMITÉ ORGANISATEUR	56

Nouveautés de l'édition 2019

Cette section souligne les nouveautés importantes de la 29^e édition des Jeux de Génie du Québec. Un bref descriptif des nouveautés et des altérations aux compétitions vous sera présenté. Pour plus d'informations sur ces changements, veuillez vous référer à la section d'intérêt.

Compétition entrepreneuriale

La compétition entrepreneuriale est une nouveauté de la 29^e édition des Jeux de Génie. Lors de cette épreuve, les participants devront démontrer leur talent d'orateur et d'analyste pour répondre à une demande du marché et convaincre un panel de jury lors d'une présentation du type « Dans l'Œil du Dragon ». Cette épreuve saura mettre l'emphase sur la fibre entrepreneuriale des étudiants en ingénierie et démontrer leur capacité à résoudre des problèmes complexes.

Ce volet compte pour 8 % du pointage final.

Compétition de génie conseil

La compétition de génie-conseil se déroulera cette année en deux périodes de quatre heures. La première période servira à répondre à la problématique soumise aux délégations. La seconde période permettra aux délégations de présenter leur solution devant un panel d'expert.

Autre nouveauté à noter, le thème de la compétition de génie-conseil sera partagé aux délégations au courant du mois de novembre 2018 afin de permettre aux délégués de se familiariser avec le thème de la compétition.

Compétition de la Majeure

La compétition de la Majeure se déroulera cette année en deux périodes. La première période servira à répondre à la problématique soumise aux délégations. La seconde période permettra aux délégations de tester leur solution.

Les Compétitions

Les Jeux de Génie 2019 marquent la 29^e édition de cette compétition d'envergure provinciale organisée à Sherbrooke sous le thème « Atteindre de nouveaux sommets ». Comme vous le savez probablement, les Jeux de Génie représentent le plus grand rassemblement d'étudiants en génie au Canada. Ils regroupent environ 425 étudiants provenant de douze universités québécoises et ontariennes qui représentent chacun leur université au travers des six volets de la compétition :

- **La machine robotique**
- **Les compétitions académiques**
- **Les compétitions socioculturelles**
- **Les compétitions sportives**
- **La compétition entrepreneuriale**
- **La participation et l'esprit d'équipe**

Ces compétitions visent à emmener ces futurs professionnels en devenir à se dépasser autant sur le plan académique, sportif, culturel que social. Ainsi, une douze d'universités aspireront à la grande victoire au travers de ces cinq journées d'épreuve forte en émotion.

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 aux universités des défis différents d'année en année. La compétition, opposant les concepts de Machine réalisée par les différentes universités, aura lieu la dernière journée des Jeux à la salle de concert Gilles-Lefebvre du centre d'art d'Orford !
Ce volet vaut pour 18 % du pointage final.

Compétitions académiques

Les compétitions académiques sont composées de six épreuves portant sur les six disciplines du génie les plus enseignées au Québec. Ces épreuves viennent tester les capacités des participants sur les éléments fondamentaux de la formation en ingénierie par le biais d'examens théoriques et pratiques en équipe, et ce, pour chacune des branches du génie. S'ajoute à ces épreuves la compétition de la majeure, celle de génie conseil et l'épreuve entrepreneuriale, qui intègrent tous les domaines du génie.

Ce volet vaut 44 % du pointage final et correspond donc à la compétition qui pèse le plus sur le résultat global.

Compétitions socioculturelles

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 15 % du pointage final.

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 événement, mais non le moindre, est le volet participatif. Les jeux de génie favorisent et promeuvent fortement l'esprit d'équipe, le franc-jeu et le respect entre délégations. Ce volet permet aussi de récompenser les délégations qui démontrent leur créativité et leur originalité. Ce volet inclut donc l'attitude générale des délégations, la présentation de chacun de thème, la participation et l'animation.

C'est pourquoi nous accordons 13 % du pointage final au volet participation et esprit d'équipe.

Compétition de la Machine

Horaire

Lundi le 7 janvier 2019 à 13 : 00.

Participants

Maximum de quatre délégués sur la scène.

Lieu de la compétition

Cette année, la compétition de la machine sera présentée à la salle de concert Gilles-Lefebvre du centre d'art d'Orford, le 7 janvier 2019, en après-midi.

Mise en contexte

La compétition de la machine est, sans contredit, le défi le plus complexe à surmonter lors des Jeux de Génie. Il s'agit de la seule compétition technique sur laquelle les concurrents travaillent à sa réalisation au cours de l'automne précédant les Jeux. Le cahier des règlements de cette compétition est fourni aux délégations quatre mois avant la tenue des Jeux de Génie. Ce cahier de règlement présente le défi de la compétition, l'environnement où les machines performeront ainsi que les restrictions de conceptions imposées aux équipes. C'est à partir de ce cahier de règlements que les équipes devront définir les critères de conception leur permettant de réaliser un robot pouvant relever le défi proposé. Durant les jeux, les membres des équipes de la compétition de la machine bénéficieront de certaines périodes de temps additionnelles pour effectuer des ajustements finaux et se pratiquer sur le terrain officiel. Cette machine devra être en mesure de relever les défis de la compétition, 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. En plus du défi physique du 6 janvier, les équipes devront démontrer qu'elles auront réalisé la machine la plus performante en présentant les concepts qu'elles auront sélectionnés, en présentant oralement le prototype qu'elles auront conçu et en réalisant une vidéo ludique présentant leur machine, leur équipe ainsi que leur université.

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.

Compétitions académiques

Horaire

Samedi le 5 janvier de 8 h à 17 h 30.

Participants

Toute la délégation.

Compétitions par discipline

Les compétitions académiques comportent un volet théorique et un volet pratique. Chaque délégation répartit ses délégués dans six disciplines du génie et doit collaborer pour, simultanément, répondre en équipe à une section théorique à livres ouverts de trois à quatre heures et une section 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 participants à l'épreuve auront 20 minutes pour prendre connaissance des sections théorique et pratique de l'examen et pour répartir leur effectif dans chacun des deux volets. Toutefois, dès le commencement de l'épreuve, aucune transition de participants entre les sections théorique et pratique ne sera tolérée. Par exemple, un délégué résolvant la section théorique ne pourra pas changer pour participer à la section pratique après les 20 minutes réglementaires et vice-versa. Une limite de sept participants par examen de discipline est préétablie.

Les six compétitions par spécialité couvriront les disciplines suivantes :

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

Compétition de génie conseil

La compétition de génie conseil donne aux participants l'occasion de vivre l'expérience de la consultation en ingénierie et ne comporte que la résolution d'une étude de cas. Chaque délégation mandate un maximum de quatre participants, idéalement provenant de branches différentes du génie, afin de résoudre un problème complexe d'ingénierie qui inclura les aspects techniques, social, financier et environnemental.

Compétition de la majeure

Cette compétition vise à tester les connaissances acquises dans les six branches les plus enseignées du génie, soit le génie chimique, le génie civil, le génie électrique, le génie industriel, le génie informatique et le génie mécanique. Lors de cette épreuve, la capacité de l'équipe à optimiser, à démontrer leur esprit d'ingéniosité, à travailler ensemble pour résoudre des problèmes complexes et à présenter les solutions envisagées seront évaluées.

Génie civil

Horaire

Samedi le 5 janvier de 8 h à 12 h.

Participants

Maximum de sept participants.

Partie théorique

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

Matériel à fournir par les délégations :

- Papier brouillon, crayons, gommages à effacer et 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 au baccalauréat en génie civil. Les délégations se verront donner une problématique, un contexte et un mandat précis et devront fabriquer ou 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 :

- Tous les éléments nécessaires à la compétition.

Génie chimique

Horaire

Samedi le 5 janvier de 8 h à 12 h.

Participants

Maximum de sept participants.

Partie théorique

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

Matériel à fournir par les délégations :

- Papier brouillon, crayons, gommages à effacer et 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 au baccalauréat en génie chimique. Les délégations se verront donner une problématique, un contexte et un mandat précis et devront fabriquer ou trouver une solution et la présenter à un jury.

Matériel à fournir par les délégations :

- Lunettes de sécurité (une paire par personne) ;
- Sarrau du laboratoire (un par personne) ;
- Manuels scolaires, notes de cours, calculatrice et crayons.

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Tous les éléments nécessaires à la compétition.

Génie électrique

Horaire

Samedi le 5 janvier de 8 h à 12 h.

Participants

Maximum de sept participants.

Partie théorique

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

Matériel à fournir par les délégations :

- Papier brouillon, crayons, gommes à effacer et 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 au baccalauréat en génie électrique. Les délégations se verront donner une problématique, un contexte et un mandat précis et devront fabriquer ou trouver une solution et la présenter à un jury.

Matériel à fournir par les délégations :

- Platine d'expérimentation (« Breadboard ») ;
- Trousse de fer à souder.

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Tous les éléments nécessaires à la compétition.

Génie industriel

Horaire

Samedi le 5 janvier de 8 h à 12 h.

Participants

Maximum de sept participants.

Partie théorique

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

Matériel à fournir par les délégations :

- Papier brouillon, crayons, gommes à effacer et 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 au baccalauréat en génie industriel. Les délégations se verront donner une problématique, un contexte et un mandat précis et devront fabriquer ou 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.

* 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.

Génie informatique

Horaire

Samedi le 5 janvier de 8 h à 12 h.

Participants

Maximum de sept participants.

Partie théorique

L'objectif de cette compétition est de tester les connaissances théoriques normalement acquises au cours des quatre années du baccalauréat en génie informatique et logiciel. Aucune documentation n'est permise pour l'épreuve.

Matériel à fournir par les délégations :

- Papier brouillon, crayons, gommages à effacer et 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 au baccalauréat en génie informatique et Logiciel. Les délégations se verront donner une problématique, un contexte et un mandat précis et devront fabriquer ou trouver une solution et la présenter à un jury.

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

Horaire

Samedi le 5 janvier de 8 h à 12 h.

Participants

Maximum de sept participants.

Partie théorique

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

Matériel à fournir par les délégations :

- Papier brouillon, crayons, gommes à effacer et 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 au baccalauréat en génie mécanique. Les délégations se verront donner une problématique, un contexte et un mandat précis et devront fabriquer ou trouver une solution et la présenter à un jury.

Matériel à fournir par les délégations :

- Calculatrice non programmable, papier brouillon et crayons ;
- Règle, équerre et rapporteur d'angle ;
- Pistolet à colle chaude/bâtons de colle chaude ;
- Ciseaux, *cutter*, pince, exacto, petit étau ou serre, petit marteau, dremel ou petite perceuse ;
- Lunettes de sécurité.

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Tous les éléments nécessaires à la compétition.

Génie conseil

Horaire

Samedi le 5 janvier de 8 h à 12 h. (Résolution)

Samedi le 5 janvier de 13 h 30 à 17 h 30. (Présentation devant jury)

Participants

Maximum de quatre participants.

Mise en situation

Le génie conseil est une branche emblématique du génie à l'échelle mondiale. Cette compétition mettra à l'épreuve la créativité, la capacité à résoudre des problèmes complexes, la facilité à identifier les besoins, ainsi que les talents d'orateurs des futurs ingénieurs. Cette compétition multidisciplinaire favorise la participation d'étudiant de plusieurs domaines du génie.

Le thème de l'épreuve sera dévoilé le lundi 26 novembre 2018, il est fortement recommandé aux délégations de préparer une clé USB contenant des articles en format PDF en lien avec le thème de l'épreuve ainsi qu'un gabarit de présentation. La clé USB devra être remise au représentant du comité organisateur lors de l'arrivée à l'hôtel le vendredi 4 janvier 2019 à des fins de vérification du contenu. Tous documents jugés non conformes seront effacés de la clé USB. La clé USB sera remise au participant lors de l'épreuve simultanément à la divulgation de la problématique.

Matériel à fournir par les délégations :

- Papier brouillon, crayons et gommes à effacer ;
- Ordinateurs portables ;
- Clé USB incluant :
 - Modèle de présentation orale (Ex. : PowerPoint) aux couleurs de votre délégation ;
 - Documentation en lien avec le thème.

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Tous les éléments nécessaires à la compétition.

* Une seule clé USB par équipe. La clé devra être remise à votre arrivée à la compétition au responsable présent pour inspection de la clé.

La Majeure

Horaire

Samedi le 5 janvier de 13 h à 17 h 30. (Résolution)

Samedi le 5 janvier de 20 h à 22 h 30. (Test sur le prototype)

Participants

Maximum de six participants, l'équipe devra idéalement être composée de délégués ayant de l'expérience dans les disciplines suivantes :

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

Le comité organisateur recommande la formation d'une équipe constituée de minimalement un membre de chacun des génies énumérés ci-haut, mais la compétition est conçue en tenant compte des universités qui n'ont pas des étudiants dans tous ces programmes.

Mise en situation

La compétition de la majeure débutera vers 12 h 30 et se poursuivra jusqu'à 17 h 30. Les participants auront donc un total de cinq heures pour résoudre un problème multidisciplinaire, faire la conception et les calculs de la solution, puis fabriquer la solution afin de la présenter à un jury et de la mettre à l'épreuve. 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 suivants : Powerpoint, l'IDE de Arduino ;
- Tous les outils jugés nécessaires à la conception d'un prototype électronique et mécanique
- Lunettes de sécurité (une paire par personne).

Matériel fourni par le comité organisateur :

- Tous les éléments nécessaires à la compétition ;
- Espace de travail de type laboratoire d'électricité et local de projet.

Logiciel Arduino

Veillez télécharger sur votre ordinateur l'IDE de Arduino disponible via le lien internet suivant (<https://www.arduino.cc/en/Main/Software>) et tout autre logiciel jugé nécessaire à la programmation embarquée Arduino.

Compétitions Socioculturelles

Horaire

Samedi le 5 janvier de 13 h à 17 h.	(Preliminaire et finale de Génie en Herbe)
Dimanche le 6 janvier 20 h à 22 h	(Finale d'improvisation)
Lundi le 7 janvier de 9 h à 11 h.	(Finale Débat oratoire)

Mise en contexte

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

Les compétitions culturelles incluent :

- **Débats oratoires**
- **Génie en herbe**
- **Improvisation théâtrale**

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

Débats oratoires

Participants

Maximum de deux 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 issu 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 — tels 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 deux. 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 chronométreur.

L'organisation

Directeur de compétition

Le directeur de compétition est responsable de toute l'organisation de la compétition de débats oratoires. Le directeur nomme les présidents d'assemblée, les juges et les chronométreurs. Il rédige 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.

Chronométrateur

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.

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 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, 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.
- 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.
- 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.

Structure du débat et rôles

Déroulement du débat

Préparation

Tirage au sort des positions : < 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

Rencontre de présentation

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

- Revue du cahier de règlements

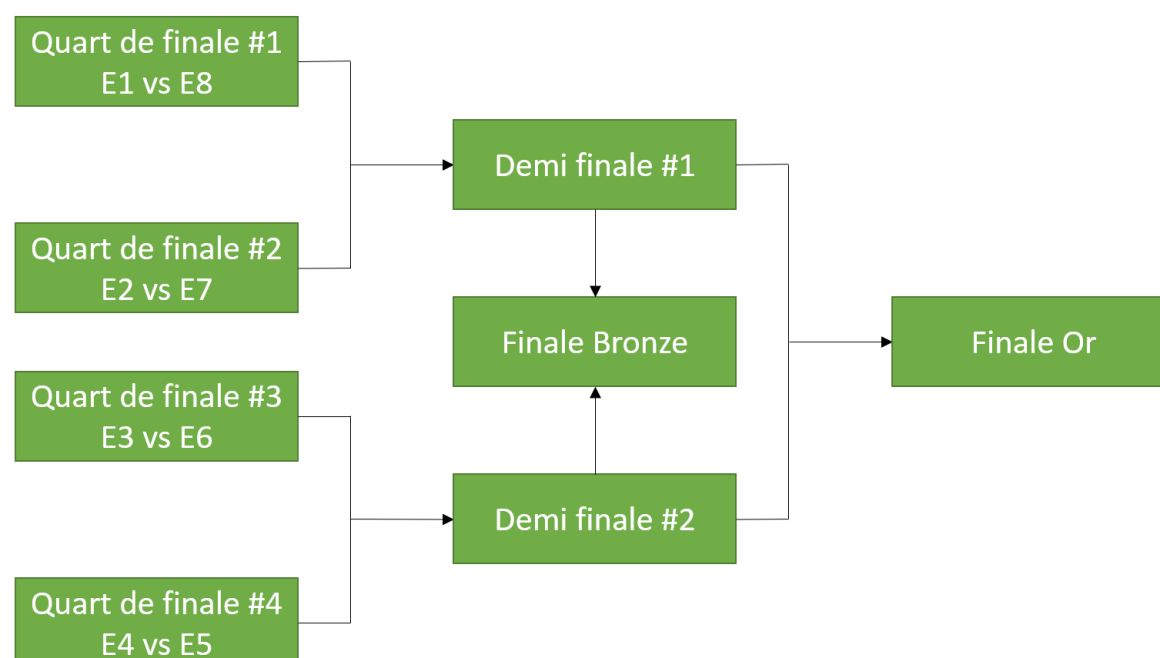
Déroulement de la ronde

Un tirage au sort sera effectué pour choisir les équipes qui s'affronteront. Chaque équipe jouera 3 parties durant les rondes de qualifications. Suite 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 matches 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 complétées 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

Participants

Maximum de quatre participants par délégation.

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)

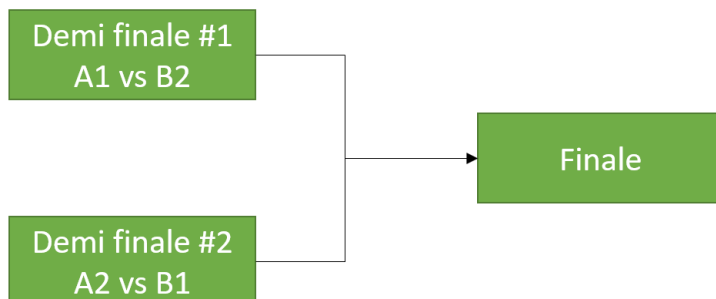
Un tirage au sort sera effectué pour choisir les équipes de chacun des groupes. Il y a deux (2) groupes, composés respectivement de cinq (5) équipes et six (6) équipes chacune. Chaque équipe jouera quatre (4) parties durant cette étape sous un format « round-robin ». À la fin de la ronde préliminaire, les deux meilleures équipes de chaque groupe avanceront à la ronde éliminatoire.

Groupe A
5 équipes

Groupe B
6 équipes

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 n'est autorisé 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 et accompagnées d'une traduction des termes techniques en anglais et les réponses peuvent être données en français ou en anglais.

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 : Ni un entraîneur ni 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 telles 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 rejetée 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.

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.

6. Questions Antidotes : Question sur la langue française. 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. La question Antidotes est commanditée par Druide Informatiques Inc.

Improvisation

Participants

Maximum de quatre participants par délégation.
L'équipe doit obligatoirement inclure une femme.

Résumé

Le match d'improvisation a été inventé au Québec à la fin des années 1970 par le duo Robert Gravel et 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 comprend 7 improvisations.

Composition des équipes

Chaque équipe est composée de quatre 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.

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 trois 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 sont 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.

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 ou 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 commencer 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.

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. Vidéoway : 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.

Tournoi

Qualifications

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. 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

Il y aura quatre parties durant la soirée des finales : deux demi-finales, une finale bronze et une finale.

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

Compétitions Sportives

Mise en contexte

Les compétitions sportives se dérouleront l'entièreté de la journée du 6 janvier 2019 et prendront la forme de cinq tournois amicaux qui auront lieu en parallèle. Chaque délégation devra distribuer ses délégués dans les différents sports proposés.

Les cinq sports proposés seront les suivants :

- Éboulement sur la Montagne
- Fuyez l'Avalanche
- L'Énigme du Vénérable du Sommet
- La Traversée du Fjord
- La Ruée vers l'Or

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

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 est sans appel et finale.

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.

**Les règlements des sports sont sujets à changements sans préavis. Les délégations seront averties en cas de modifications majeures des règlements.

Sport intérieur #1

Éboulement sur la Montagne

Équipes

Quatre équipes de six délégués.

Objectif

Une équipe sert le ballon à l'une des équipes adverses préalablement désignées de façon que cette dernière ne puisse le saisir avant qu'il ne touche le sol. Pour l'équipe désignée, à la réception, le but est donc de relever le ballon avant que celui-ci ne touche le sol. Les joueurs des équipes n'ayant pas été désignées peuvent être éliminés par le ballon chasseur.

Terrain

Le jeu se déroule sur un terrain de gymnase standard.

Durée

Deux périodes de dix minutes.

Règlements (non exhaustifs)

- L'équipe au service détermine quelle sera l'équipe qui devra réceptionner le ballon. Le serveur, avant de frapper, crie « Omnikin » suivi du nom de l'université à la réception.
- Le ballon peut être frappé à un ou deux bras et doit avoir une trajectoire horizontale ou ascendante. Le ballon doit tomber à au moins 1,8 mètre du lieu de frappe.
- L'équipe à la réception doit contrôler le ballon avant qu'il ne touche le sol. Ce contrôle peut se faire avec n'importe quelle partie du corps sans emprisonner le ballon entre les bras ni le tenir par l'encolure.
- Si, au moment de la réception, seul un joueur touche le ballon, il a le droit de se déplacer. Dès qu'un deuxième joueur touche au ballon, ils doivent se mobiliser et exécuter la frappe à cet endroit.
- Lors de la frappe, tous les joueurs restants de l'équipe, sauf le serveur, doivent toucher au ballon.
- Les joueurs des trois équipes n'ayant pas le ballon Omnikin, peuvent s'éliminer entre eux avec le ballon mousse. Lors de la frappe du ballon Omnikin, l'équipe qui reçoit est immunisée contre le ballon mousse et l'équipe attaquante a une immunité de 5 secondes après la frappe. Si le ballon mousse touche un joueur lorsqu'il est immunisé, le jeu se poursuit sans conséquence.

- Les joueurs éliminés par le ballon mousse vont s'asseoir sur le banc. Un maximum de 4 joueurs par équipe peut être éliminé.
- Si un joueur attrape le ballon mousse, un joueur de son équipe peut revenir en jeu.

Points

- Si l'équipe à la réception ne saisit pas le ballon, les autres équipes marquent chacune un point.
- Si l'équipe au service ou le serveur lui-même commet une faute, les autres équipes marquent un point.
- Lorsqu'un joueur élimine un joueur d'une autre équipe avec le ballon chasseur, l'équipe attaquante fait un point.

Fautes

Il y a faute lorsque :

- Le frappeur sert le ballon directement hors des limites du terrain, vise le plafond ou tout autre objet de la salle.
- Le ballon est servi avec une trajectoire descendante.
- Le ballon est servi, mais ne parcourt pas la distance suffisante de 1,8 mètre.
- Un joueur sert le ballon deux fois de suite.
- Un ballon frappé n'est pas soutenu par tous les autres joueurs de l'équipe au moment de la frappe.

Sport intérieur #2

Fuyez l'Avalanche

Équipes

Deux équipes de dix délégués.

Objectif

Les joueurs d'une équipe sont placés dans des cerceaux et ont trois ballons en leur possession. L'autre équipe se trouve à une extrémité de la salle et au signal de l'arbitre, elle doit traverser la salle sans se faire toucher par les ballons. Le nombre de traversées tenté par le dernier joueur est comptabilisé.

Terrain

Le jeu se déroule sur un terrain de gymnase standard.

Règlements

- Les joueurs d'une équipe sont placés dans des cerceaux et ont trois ballons en leur possession.
- Les joueurs de l'autre équipe se trouvent à une extrémité du terrain.
- Au signal de l'arbitre, les joueurs à l'extrémité courent vers l'autre extrémité en essayant d'éviter les ballons. S'ils se font toucher, ils sont éliminés.
- Pour lancer le ballon, les joueurs doivent avoir les deux pieds à l'intérieur du cerceau.
- Les ballons ne peuvent tomber au sol avant de toucher un adversaire.
- Si un joueur de l'équipe dans les cerceaux sort de son cerceau pour aller chercher le ballon, il doit faire au minimum une passe à un de ses coéquipiers avant de toucher un joueur adverse.
- Dès que le dernier joueur de l'équipe qui court traverse la ligne de l'autre extrémité, l'arbitre siffle pour signifier aux joueurs qu'ils peuvent de nouveau traverser le terrain (en sens inverse)
- Une fois que tous les joueurs qui courent sont éliminés, le rôle des équipes est inversé.
- Le nombre de traversées du dernier joueur de chaque équipe est comptabilisé. L'équipe qui a le plus de traversées gagne. Dans le cas où c'est égalité, l'équipe qui a pris le moins de temps à parcourir ces distances remporte la partie.

Sport intérieur #3

L'Énigme du Vénérable du Sommet

Équipes

Deux équipes de dix délégués.

Objectif

Le sport sera dévoilé le matin de la journée des sports.

Terrain

Le jeu se déroule sur un terrain de gymnase standard.

Règlements

Les règlements seront dévoilés le matin de la journée des sports.

Sport aquatique

La Traversée du Fjord

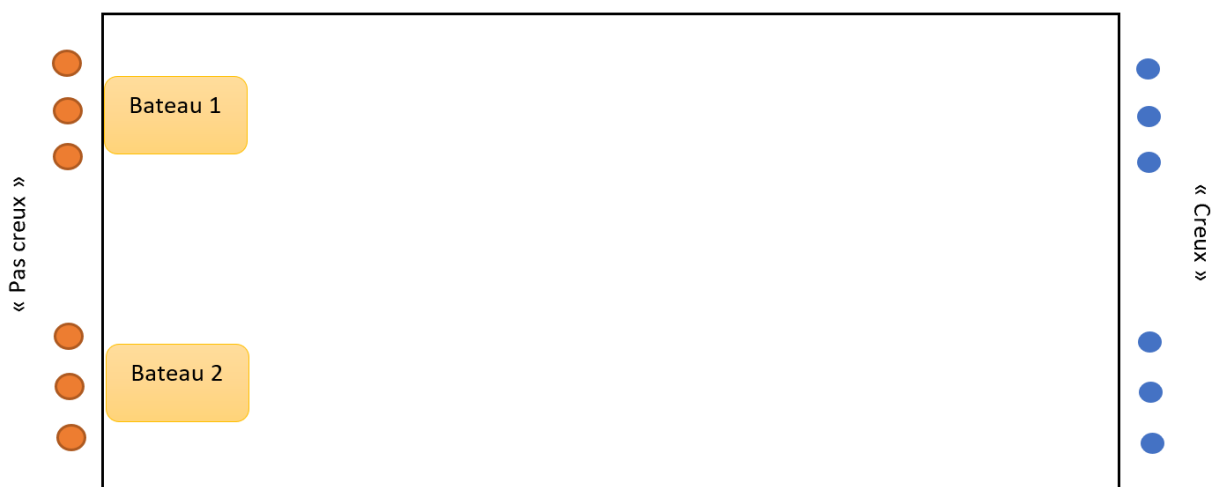
Équipes

Deux équipes de six délégués.

Objectif

Les équipes doivent apporter trois objets de l'autre côté de la piscine et en rapporter trois, et ce, un à la fois. Ainsi, les équipes doivent effectuer trois allers-retours le plus rapidement possible.

Terrain



Règlements

- En équipe de deux, les délégués doivent débiter la course en touchant le bord de la piscine. Au signal, ils pagayent afin de porter un objet de l'autre côté de la piscine.
- Rendus de l'autre côté de la piscine, les joueurs doivent déposer leur objet et en prendre un différent pour le rapporter.
- Une fois que les deux délégués reviennent, ils déposent l'objet et changent de place avec deux autres délégués.
- Ainsi, les équipes doivent effectuer trois aller-retour en piscine en déplaçant les objets.
- La course termine lorsque les deux derniers participants déposent le dernier objet au bord de la piscine.
- La course est chronométrée afin de départager les gagnants et les meilleures performances.

Sport extérieur

La Ruée vers l'Or

Équipes

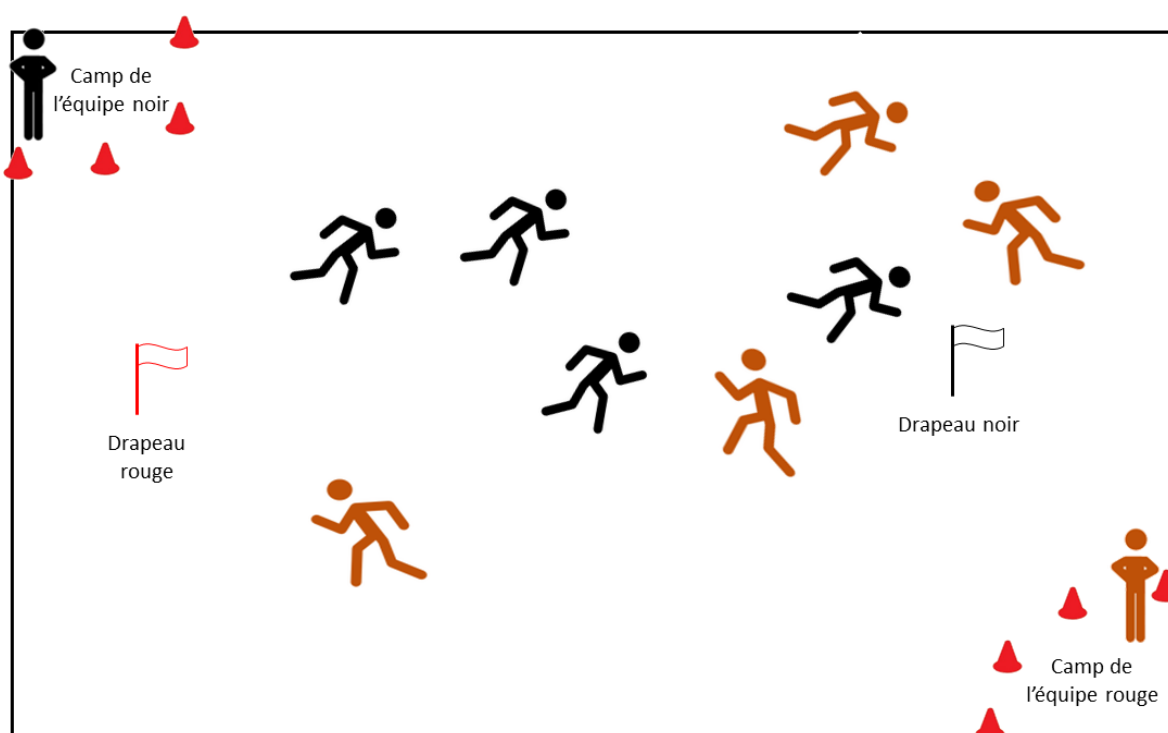
Deux équipes de huit délégués.

Objectif

Deux équipes s'affrontent en tentant d'aller chercher leur drapeau et le ramener dans leur camp.

Terrain

Les deux camps sont espacés d'une vingtaine de mètres.



Règlements

- Chaque joueur met ses bandes de tissu bien visible sur ses hanches de façon qu'il puisse être retiré par l'équipe adverse.
- Chaque équipe débute la partie dans son camp. Au signal, les délégués doivent aller chercher le drapeau et le rapporter dans leur camp sans se faire retirer leurs bandes de tissu.
- Un joueur peut retirer une bande de tissu à la fois à l'autre équipe. Lorsqu'il retire la bande de tissu d'un joueur, il le lève dans les airs à la vue de tous et le rapporter dans son camp. Lorsqu'un joueur a une bande de tissu en main, il ne peut se faire retirer le sien. Un joueur qui rapporte une bande de tissu à son camp peut ramener à la vie un de ses coéquipiers.

- Lorsqu'un joueur se fait retirer son flag, il doit retourner à son camp et attendre qu'un de ses coéquipiers lui en rapporte un. S'il y en a déjà « en banque » dans son camp, il peut le prendre.
- Pour prendre le drapeau, le joueur doit encore avoir ses bandes de tissu.
- Une fois qu'un joueur a son drapeau en main, il doit courir jusqu'à son camp pour gagner. Si un joueur de l'équipe adverse lui retire son flag pendant qu'il court avec le drapeau, c'est cette équipe qui gagne.

Compétition Entrepreneuriale

Horaire :

Samedi le 5 janvier PM

Participants :

Maximum de trois délégués pour la présentation.

Mise en contexte :

La compétition d'entrepreneuriat est une nouvelle épreuve qui va mener ses participants à mettre en pratique des compétences connexes et importantes dans un milieu innovant. Il s'agit de l'une des deux compétitions qui requièrent une forte préparation avant l'arrivée aux jeux de génie.

L'épreuve, qui se divise en trois volets, comprend le développement et la production d'un prototype pour un nouveau produit qui répond à une problématique prédéfinie, la rédaction d'un plan d'affaires afin de justifier le choix du produit, sa viabilité, et sa mise-en-œuvre du point de vue d'une entreprise émergente, ainsi que la préparation d'un court discours de vente afin de convaincre des juges qu'il s'agit de la meilleure solution pour la problématique.

Les participants devront avoir terminé le prototype ainsi que le plan d'affaires avant leur arrivée aux Jeux de Génie. Le « *pitch* » de vente sera effectué devant un groupe de 3-à-5 juges qui choisiront par la suite les 5 meilleurs produits afin de donner la chance à ces universités d'effectuer leur présentation devant tous les participants des jeux de génie lors de la dernière journée.

Le thème de l'épreuve sera dévoilé le mercredi 17 octobre 2018. L'entièreté des documents doit être remise via une clé USB lors de l'arrivée à l'hôtel. Une présentation devra aussi être préparée et incluse dans la clé USB.

La clé USB mentionnée plus haut devra être remise au représentant du comité organisateur lors de l'arrivée à l'hôtel le vendredi 4 janvier 2019 afin de prendre connaissance du contenu. La clé USB sera remise au participant lors de leur présentation devant jury.

Règlements :

Tous les règlements de la compétition entrepreneuriale se trouvent dans le cahier de la compétition d'entrepreneuriat disponible sur le site internet des Jeux de Génie.

Barème d'Évaluation

ACADÉMIQUES	Électrique	/4
	Informatique	/4
	Industriel	/4
	Mécanique	/4
	Chimique	/4
	Civil	/4
	Conseil	/6
	Majeure	/6
	SOMMAIRE ACADÉMIQUES	/36
SPORTS	Intérieur #1	/2
	Intérieur #2	/2
	Surprise	/2
	Piscine	/2
	Extérieur	/2
	SOMMAIRE SPORTS	/10
SOCIOCULTURELLES	Débats oratoires	/5
	Génie en herbe	/5
	Improvisation	/5
	SOMMAIRE SOCIOCULTURELLES	/15
ENTREPRENEURIAL	Épreuve entrepreneuriale	/8
	SOMMAIRE ENTREPRENEURIAL	/8
MACHINE	Machine robotique	/18
	SOMMAIRE MACHINE	/18
PARTICIPATION	Soirée d'ouverture	/2
	Thématique de la délégation	/1
	Compétition de l'exploit	/1
	Parrains	/1
	Esprit des Jeux (top 3)	/2
	Participation	/2
	Développement durable	/2
	Charité	/2
	SOMMAIRE PARTICIPATION	/13
	TOTAL/100	0

Comité Organisateur

Le comité organisateur des Jeux de Génie du Québec 2019 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 29e et mémorable édition des Jeux de Génie du Québec.

Pour toute question ou tout commentaire en lien avec le présent document, n'hésitez pas à communiquer avec le vice-président aux compétitions.

Antoine Beaudry — Vice-Président, Compétitions
competitions@jeuxdegenie.qc.ca

Pour les questions ne concernant pas les compétitions 2019, n'hésitez pas à rejoindre les intéressés aux adresses suivantes.

Marc-Antoine Godin — Président
president@jeuxdegenie.qc.ca

Nathanaël Carbonneau — Vice-Président, Logistique
logistique@jeuxdegenie.qc.ca

Audrey L'Hébreux — Vice-Présidente, Communications
communications@jeuxdegenie.qc.ca

Danik Alexander-Renaud — Vice-Président, Finances
finances@jeuxdegenie.qc.ca

Andrei Ciohodaru — Vice-Président, Partenariats
partenariats@jeuxdegenie.qc.ca

Nicole Boucher — Vice-Présidente, Social
social@jeuxdegenie.qc.ca

Raphaël Léandre — Vice-Président, Machine Robotique
machine@jeuxdegenie.qc.ca

Dominic Otis — Chef parrains
chef.parrains@jeuxdegenie.qc.ca

Jeux de Génie du Québec 2019
C1-2045, 2500, boulevard de l'Université
Sherbrooke (Québec) J1K 2R1