JEUX DE GÉNIE

2021+1



RETOUR AUX SOURCES

JEUX DE GÉNIE XXXI

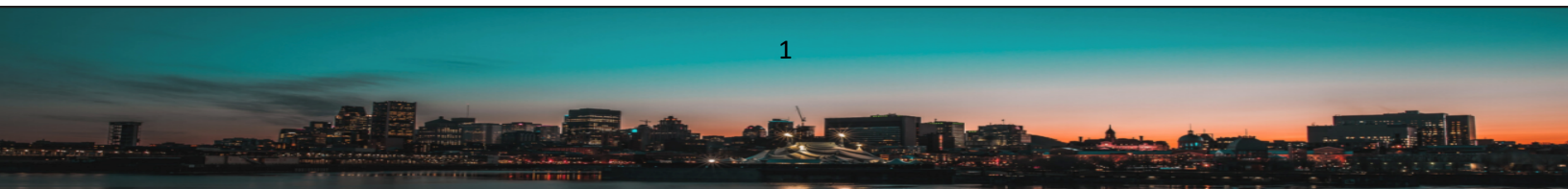
CAHIER DE COMPÉTITIONS

3 AU 7 JANVIER 2022

POLYTECHNIQUE MONTRÉAL

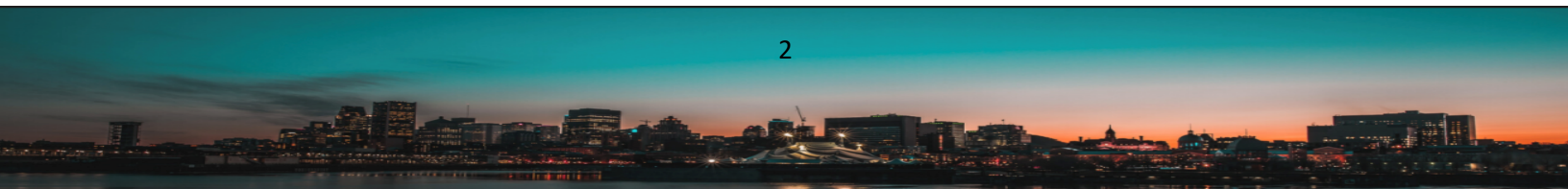
Table des matières

1. Mot du Comité Organisateur 3
2. Compétitions académiques 4
2.1 Génie chimique 5
2.1.1 Génie chimique - Épreuve théorique 5
2.1.2 Génie chimique - Épreuve pratique présentée par Rio Tinto 6
2.2 Génie civil 7
2.2.1 Génie civil - Épreuve théorique présentée par MAGIL Construction 7
2.2.2 Génie civil - Épreuve pratique présentée par Sintra 9
2.3 Génie conseil, présenté par Infrastructel 10
2.4 Génie électrique 12
2.4.1 Génie électrique - Épreuve théorique présentée par Norda Stelo 12
2.4.2 Génie électrique - Épreuve pratique présentée par Vidéotron 13
2.5 Génie industriel 15
2.5.1 Génie industriel - Épreuve théorique 15
2.5.2 Génie industriel - Épreuve pratique 16
2.6 Génie informatique 17
2.6.1 Génie informatique - Épreuve théorique présentée par Eddyfi 17
2.6.2 Génie informatique - Épreuve pratique présentée par Croesus 18
2.7 Génie mécanique 20
2.7.1 Génie mécanique - Épreuve théorique présentée par Bombardier 20
2.7.2 Génie mécanique – Épreuve pratique 21
2.8 La Majeure, présenté par Eurovia 22
3. Compétitions socioculturelles 24
3.1 Débats oratoires 24
3.2 Génie en herbe, présenté par Génie Inc. 36
3.3 Improvisation, présenté par GBI 42
4. Compétitions sportives, présentées par l'Association étudiante de Polytechnique (AEP) 49
4.1 Sport 1 49
4.2 Sport 2 51
4.3 Sport 3 52
4.4 Sport 4 52
4.5 Sport 5 54



5. Comité Organisateur 58

Jeux de génie du Québec 59



1. Mot du Comité Organisateur

Chères délégations,

C'est avec grande fierté que Polytechnique Montréal accueillera en janvier 2022 la 31e édition de la plus grande compétition d'ingénierie du Canada : les Jeux de Génie du Québec. On parle maintenant des Jeux de Génie 2021+1.

Après une longue année difficile remplie de changements, vous avez su vous adapter et continuer à travailler fort et à motiver vos délégué.es pour les prochains Jeux de Génie. Nous en sommes très reconnaissant et nous mettons énormément d'efforts pour vous faire les meilleurs Jeux possible.

La course aux Jeux étant maintenant terminée, le Comité Organisateur des Jeux de Génie 2021+1 est heureux de vous faire parvenir le cahier de compétition qui a pour but de vous présenter les différentes compétitions dans lesquelles vous devrez performer.

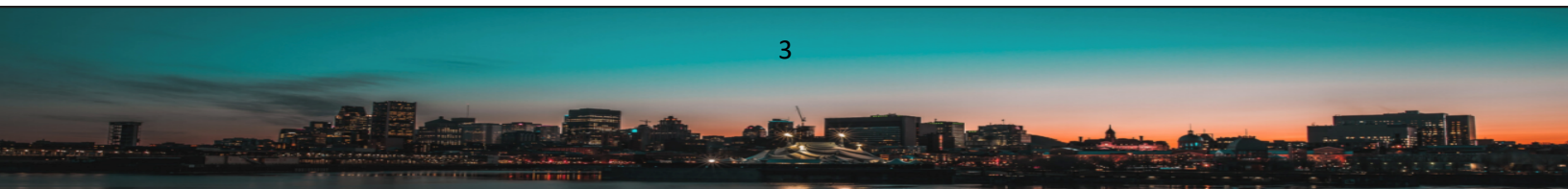
Ce cahier s'adresse principalement à tous les participants/participantes de chaque délégation. Vous y trouverez les détails des compétitions académiques, de la compétition de génie conseil et de la Majeure. Vous trouverez aussi les règlements des compétitions culturelles : les débats oratoires, le génie en herbe et l'improvisation. Finalement, les règlements des sports vous sont présentés pour que vous puissiez les apprendre et être prêt.es lors des Jeux de Génie.

Dans ce cahier, nous avons aussi l'honneur de vous présenter les partenaires des différentes compétitions qui, sans qui, l'événement ne serait pas possible. Un énorme merci à toutes les compagnies de nous encourager dans ce projet.

Nous vous invitons donc à lire ce document avec attention pour vous préparer le mieux possible à l'événement et à nous contacter si vous avez besoin de précisions supplémentaires.

Bonne préparation à tous et à toutes !

L'équipe du Comité Organisateur 2021+1.



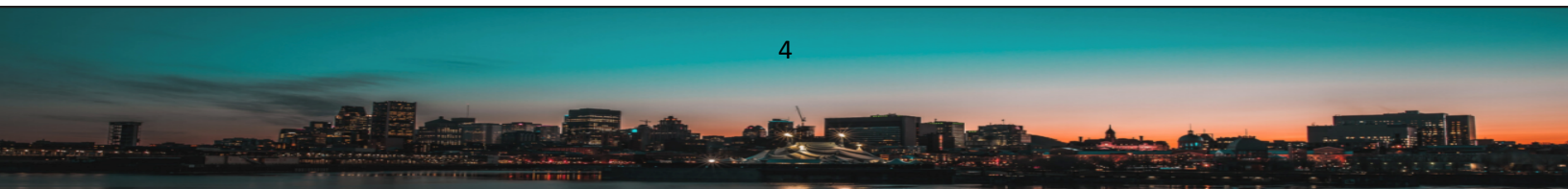
2. Compétitions académiques

Les compétitions académiques comportent chacune un volet théorique et un volet pratique. Chaque délégation répartit ses délégué.es dans six disciplines du génie et doit collaborer pour, simultanément, répondre en équipe à une section théorique et à une section pratique. Les compétitions académiques sollicitent alors à la fois les connaissances théoriques de l'étudiant.e en génie, mais aussi les compétences plus techniques du ou de la futur.e ingénieur.e ! À l'arrivée aux locaux d'examen, les participant.es à l'épreuve auront 10 minutes pour prendre connaissance des sections théorique et pratique de l'examen puis répartir leur effectif dans chacun des deux volets. Toutefois, dès le commencement de l'épreuve, aucune transition de participant.es entre les sections théorique et pratique ne sera tolérée. Par exemple, un.e délégué.e résolvant la section théorique ne pourra pas changer pour participer à la section pratique après les 10 minutes règlementaires et vice-versa. Une limite de sept participant.es par examen de discipline est pré-établie.

Les compétitions académiques comprennent aussi les compétitions multidisciplinaires de génie conseil, une étude de cas plus théorique, ainsi que la majeure, qui met en œuvre les habiletés des participants/participantes. Notez que de multiples activités se déroulent simultanément. Voici les règles de base concernant la répartition des délégué.es :

- Il n'est pas possible pour un.e délégué.e de participer à plus d'une compétition académique.
- Il n'est pas possible pour un.e délégué.e de participer à plus d'une compétition culturelle.
- Un.e délégué.e participant à La Majeure ne peut participer à aucune autre activité durant l'après-midi.
- La répartition des délégué.es doit être faite avant le début de l'activité et il est impossible de la modifier par la suite.

Pour toute exception ou cas particulier, veuillez contacter presidence@jeuxdegenie.qc.ca.



2.1 Génie chimique

Horaire

Mardi le 4 janvier de 8h30 à 12h00.

Participation

Maximum de sept (7) personnes.

2.1.1 Génie chimique - Épreuve 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 livre ouvert et donc, toute documentation papier est permise. Les téléphones cellulaires et les ordinateurs portables seront interdits pour toute la durée de l'examen.

Matériel à fournir par les délégations :

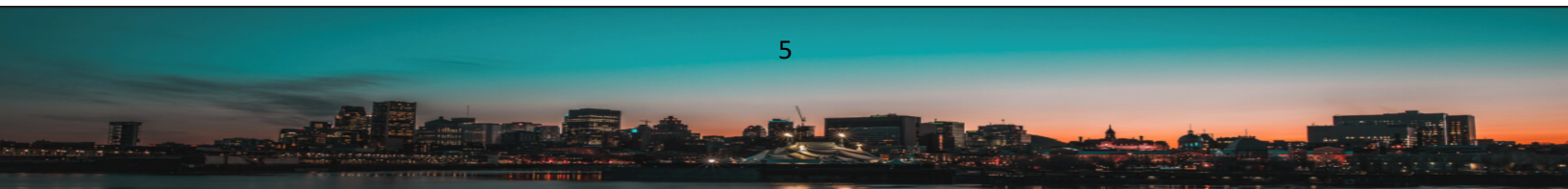
- Papier brouillon, crayons, gommes à effacer et calculatrice non programmable,
- Notes et manuels de cours.

Matériel fourni par le Comité Organisateur :

Mis à part le cahier d'examen, aucun matériel n'est fourni par le comité organisateur.

Sujets à l'étude :

- Analyse des procédés et thermodynamique
  - Bilans de matière et d'énergie en régime permanent
  - Cycles thermodynamiques
- Dynamique des systèmes et contrôle de procédé
  - Bilans de matière et d'énergie en régime transitoire
  - Équations différentielles ordinaires
  - Boucle de contrôle
- Phénomènes d'échange et modélisation numérique
  - Équations différentielles partielles
  - Transfert de chaleur



  - Mécanique des fluides
  - Méthode des différences finies
- Génie du vivant et calcul des réacteurs
  - Bioréacteurs
  - Réacteurs continus versus discontinu

2.1.2 Génie chimique - Épreuve pratique présentée par Rio Tinto

L'objectif de cette compétition est de tester les compétences techniques et pratiques de l'étudiant.e 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. Les téléphones cellulaires et les ordinateurs portables seront interdits pour toute la durée de l'examen.

Matériel à fournir par les délégations :

- Aucun.

Matériel fourni par le Comité Organisateur :

- Ordinateurs dotés de MATLAB Simulink et COMSOL Multiphysics.

2.2 Génie civil

Horaire

Mardi le 4 janvier de 8h30 à 12h00.

Participation

Maximum de sept (7) personnes, dont trois (3) pour l'épreuve pratique

Merci à notre partenaire général de la compétition de génie civil : Kewit !

2.2.1 Génie civil - Épreuve théorique présentée par MAGIL Construction

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 livre ouvert et donc, toute documentation papier est permise.

Les participant.es devront répondre à des questions à choix multiples, à développement court et à développement long sur des sujets en lien avec l'ingénierie civile. Les téléphones cellulaires et les ordinateurs portables seront interdits pour toute la durée de l'examen.

Matériel à fournir par les délégations :

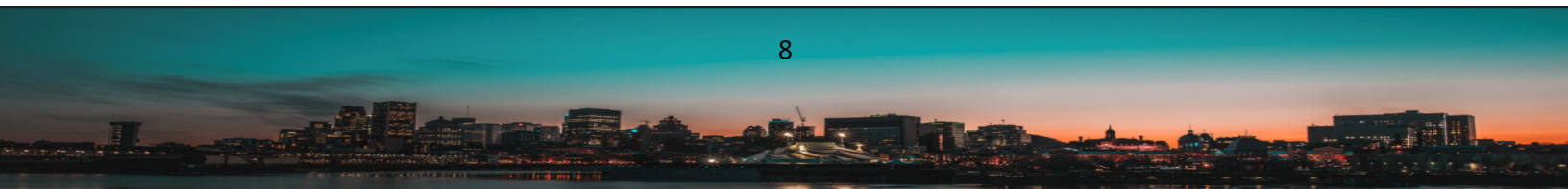
- Papier brouillon, crayons, gommes à effacer et calculatrice non programmable,
- Notes et manuels de cours.

Matériel fourni par le Comité Organisateur :

- Mis à part le cahier d'examen, aucun matériel n'est fourni par le comité organisateur.

Sujets à l'étude :

- Analyse et conception de structures
    - Analyse de comportement d'une structure
    - Conception d'éléments en acier et en béton
    - Démonstrations de la compréhension de la théorie de la résistance des matériaux et de l'analyse des structures
- Hydrologie et hydraulique
    - Bilan hydrique et modélisation de l'infiltration
    - Hydraulique à surface libre
    - Mécanique des fluides sous pression et systèmes de réservoirs
- Géotechnique
    - Application de la théorie de Terzaghi
    - Écoulement dans les sols
- Matériaux du génie civil
    - Mélanges de béton
    - Enrobés bitumineux
    - Acier
    - Bois
- Environnement
    - Dilution et évolution d'un polluant dans un cours d'eau ou un réacteur
    - Traitement des eaux brutes
    - Traitement des eaux usées
- Transport
    - Prévision de la demande, génération, distribution et répartition modale



2.2.2 Génie civil - Épreuve pratique présentée par Sintra

sintra

UNE SOCIÉTÉ COLAS

L'objectif de cette compétition est de tester les compétences techniques et pratiques de l'étudiant.e 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. Les participant.es devront réaliser des essais de laboratoire sur des sols cohérents et pulvérulents afin de les identifier et caractériser leurs propriétés. Les participant.es devront réaliser les essais et faire les calculs requis dans les limites de temps imposées. Les téléphones cellulaires et les ordinateurs portables seront interdits pour toute la durée de l'examen.

Matériel à fournir par les délégations :

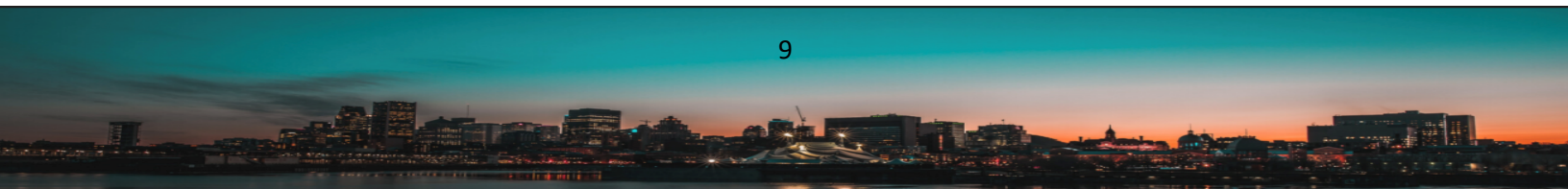
- Papier brouillon, crayons, gommes à effacer, règle, calculatrice non programmable et sarrau (facultatif),
- Notes et manuels de cours.

Matériel fourni par le Comité Organisateur :

- Tout ce qu'il vous faut pour réaliser la compétition.

Sujets à l'étude :

- Compactage Proctor et calcul de volume
    - Proctor normal
        - ASTM D 698 – 07e1
        - BNQ 2501-250 (2005)
- Détermination de la résistance au cisaillement et sensibilité de sols cohérents à l'aide d'essais au cône suédois : BNQ 2501-110 (2006)
- Identification et classement des sols à l'aide d'essais normalisés
- Tout autre essai normalisé de laboratoire ou interprétation de résultats de laboratoire géotechnique



2.3 Génie conseil, présenté par Infrastructel

Horaire

Résolution : Mardi 4 janvier de 8 h 30 à 12 h 00.

Présentation : Mardi 4 janvier de 13 h 00 à 17 h 00.

Participation

Maximum de quatre (4) personnes.

Mise en situation

Le génie conseil permet de trouver des solutions innovantes aux problèmes de la société moderne. La pandémie nous a montré l'importance de prendre soin des communautés et de leur porter un souci particulier. Cette compétition vous demandera d'utiliser votre créativité pour répondre aux besoins de la Ville de Montréal et de vos talents d'orateur pour la défendre devant un comité d'experts qui retiendra le meilleur projet. Cette compétition multidisciplinaire favorise la participation d'étudiant.es de plusieurs domaines du génie.

Les thèmes de l'épreuve seront la requalification d'un bâtiment et la conception d'un écoquartier. Il sera nécessaire d'avoir des connaissances en conception durable. De plus, il est fortement recommandé aux délégations de préparer des articles, sites web ou toutes autres sources pertinentes sur l'écoconception, la consommation énergétique des bâtiments, le transport sur courtes distances et le logement abordable. Aussi, préparer un gabarit pour une présentation et un rapport pourrait vous faire gagner du temps lors de la compétition.

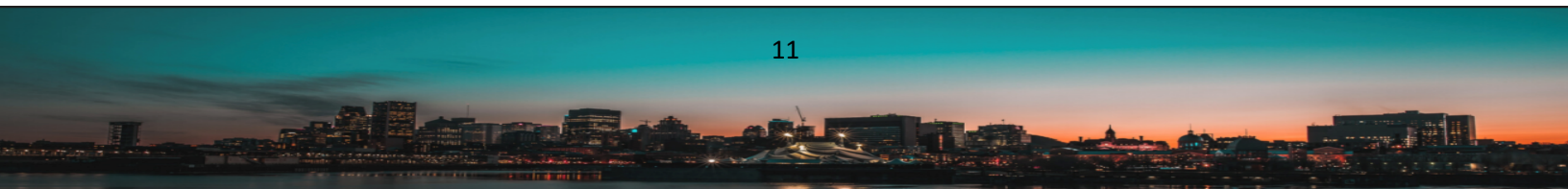
Le monde du conseil nécessite énormément de communications avec des fournisseurs, d'autres consultants et ses clients. Avoir un bon réseau de contacts est clé. En ce sens, tout mode de communication sera permis lors de l'épreuve. Les délégations sont encouragées à développer des liens avec des fournisseurs qui pourraient leurs offrir des prix ou des informations techniques en lien avec le thème.

Matériel à fournir par les délégations :

- Papier brouillon, crayons, gommes à effacer et crayons pour tableau blanc,
- Ordinateurs portables,
- Clé USB incluant un modèle de présentation orale aux couleurs de la délégation.

Matériel fourni par le Comité Organisateur :

- Crayon pour tableau blanc/craie.



2.4 Génie électrique

Horaire

Mardi le 4 janvier de 7h30 à 11h00.

Participation

Maximum de sept (7) personnes.

2.4.1 Génie électrique - Épreuve théorique présentée par Norda Stelo

Ce volet de la compétition a pour but de valider les connaissances des membres de l'équipe concernant l'ensemble de la matière enseignée au baccalauréat en génie électrique. Cet examen est à livre ouvert, ce qui veut dire que toute documentation est permise, dans la mesure où celle-ci est de format papier. Les téléphones cellulaires et ordinateurs seront rangés pour toute la durée de l'examen.

Matériel à fournir par les délégations :

- Notes de cours et toute autre documentation papier couvrant la matière de l'examen. Cet examen est à livre ouvert.
- Papier brouillon
- Trousse à crayons comprenant :
    - Crayons
    - Gomme à effacer
    - Calculatrice non-programmable

- Outils de mesure et de calcul (règle, compas, rapporteur d'angle)
- Autre matériel

Matériel fourni par le Comité Organisateur :

Mis à part le cahier d'examen, aucun matériel n'est fourni par le comité organisateur.

Sujets à l'étude :

- Circuits électriques élémentaires passifs et actifs
- Circuits logiques
- Électronique de puissance
- Asservissement linéaire
- Télécommunications
- Analyse de signaux
- Électronique et semiconducteurs
- Propagation des ondes électromagnétiques
- Microcontrôleurs

2.4.2 Génie électrique - Épreuve pratique présentée par Vidéotron

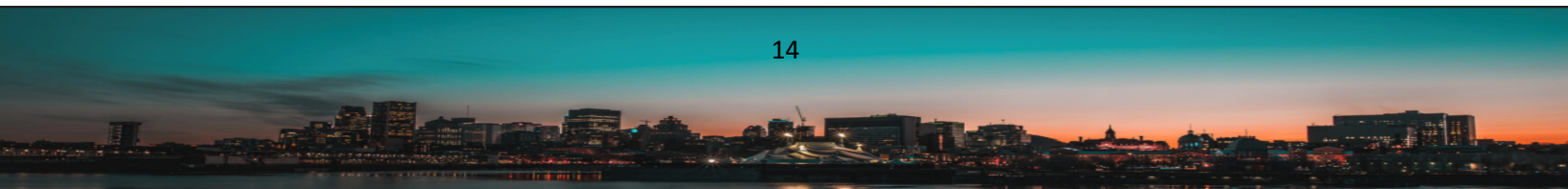
La compétition pratique a pour but de mettre à l'épreuve les habiletés des participant.es à mesurer et concevoir des circuits électriques. Un défi sera remis en début d'examen aux équipes et celles-ci devront mettre leurs connaissances et leur créativité à l'épreuve afin de satisfaire ses diverses exigences. Les téléphones cellulaires et les ordinateurs portables seront interdits pour toute la durée de l'examen.

Matériel à fournir par les délégations :

- Notes de cours concernant les topologies de circuits électroniques et les équations qui y sont rattachées
- Feuilles brouillons de calcul et trousse à crayons
- Planche d'expérimentation (« Breadboard ») (éviter les petites planches)
- Coupe-câble (« cutter »)
- Dégaineur
- Lampe de poche
- Écouteurs à prise jack 3.5mm
- Pinces « long nose »
- Petit tournevis plat style Trimpot

Matériel fourni par le Comité Organisateur :

- 1 oscilloscope (2 canaux) par équipe
- 1 générateur d'onde (2 canaux) par équipe
- 1 analyseur de réseau (4 canaux) par équipe
- 1 source de tension par équipe
- 1 multimètre
- Matériel supplémentaire nécessaire à la réalisation du défi



2.5 Génie industriel

Horaire

Mardi le 4 janvier de 8h30 à 12h00.

Participation

Maximum de sept (7) personnes.

2.5.1 Génie industriel - Épreuve 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 livre ouvert, donc toute documentation papier est permise. Les téléphones cellulaires et les ordinateurs portables seront interdits pour toute la durée de l'examen.

Matériel à fournir par les délégations :

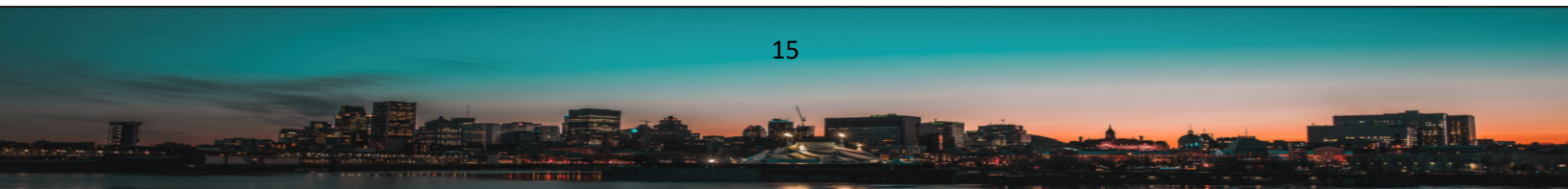
- Papier brouillon, crayons, gommes à effacer et calculatrice non programmable
- Notes de cours et manuels de cours

Matériel fourni par le Comité Organisateur :

- Toutes tables nécessaires à la réalisation de l'examen.

Sujets à l'étude :

- Amélioration continue et ingénierie de la qualité
- Automatique industrielle
- Structure et fonctionnement des organisations
- Analyse de rentabilité et calcul de prix de revient
- Réingénierie des processus d'affaires
- Recherche opérationnelle (modèles linéaires)



- Logistique, gestion des opérations

2.5.2 Génie industriel - Épreuve pratique

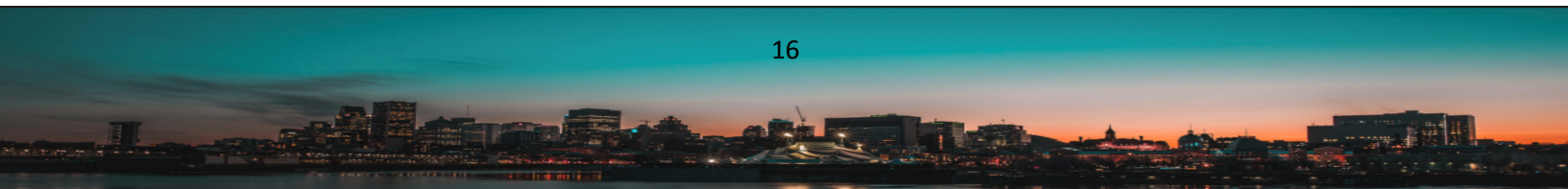
L'objectif de cette compétition est de tester les compétences techniques et pratiques de l'étudiant.e au baccalauréat en génie industriel. Les délégations se verront donner une problématique, un contexte et un mandat précis et devront fabriquer ou trouver une solution et la présenter à un jury. Les téléphones cellulaires et les ordinateurs portables seront interdits pour toute la durée de l'examen.

Matériel à fournir par les délégations :

- Clé USB avec un modèle de présentation orale aux couleurs de la délégation
- Papiers, crayons et tout autre matériel désiré (optionnel)

Matériel fourni par le Comité Organisateur :

- Ordinateurs avec accès à internet
- Logiciel Anylogic



2.6 Génie informatique

Horaire

Mardi le 4 janvier de 7h30 à 11h00.

Participation

Maximum de sept (7) personnes.

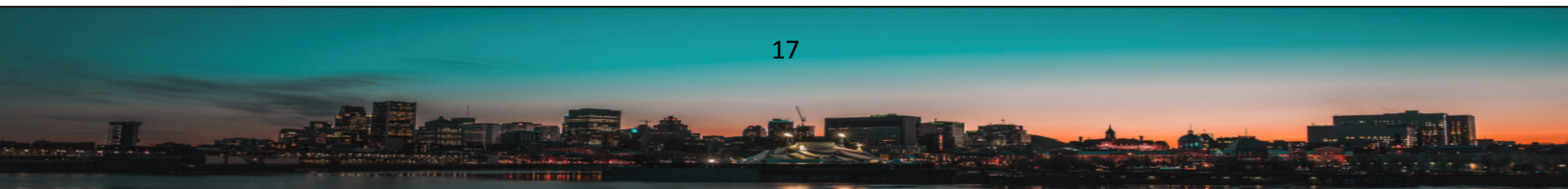
Merci à notre partenaire général de la compétition de génie informatique : Olympus !

2.6.1 Génie informatique - Épreuve théorique présentée par Eddyfi

Les membres de chaque délégation disposent de deux heures et demie pour compléter l'examen. En cas de discordance entre les versions anglaise et française, aviser le directeur de compétition et une correction sera faite sur le champ. Veuillez inscrire vos calculs ainsi que les réponses finales clairement indiquées sur les feuilles d'examen. Les téléphones cellulaires et les ordinateurs portables seront interdits pour toute la durée de l'examen.

Matériel à fournir par les délégations :

- Calculatrice scientifique non-programmable
- Crayon
- Efface
- Règle et autres articles de bureau



- Papier

Matériel fourni par le comité organisateur :

Mis à part le cahier d'examen, aucun matériel n'est fourni par le comité organisateur.

Sujets à l'étude :

- Programmation procédurale et orientée objet
- Logique des systèmes numériques
- Structure de données et algorithmes
- Réseaux informatiques
- Bases de données
- Systèmes répartis et infonuagique
- Génie logiciel
- Sécurité informatique
- Analyse d'images, compression et vision par ordinateur
- Intelligence artificielle

2.6.2 Génie informatique - Épreuve pratique présentée par Croesus



À travers l'examen pratique, les délégué.es devront démontrer leurs aptitudes techniques dans le domaine informatique et logicielle. L'examen pratique prendra la forme de multiples problèmes et questions techniques qui devront être résolues par les délégué.es dans le temps disponible. Les téléphones cellulaires et les ordinateurs portables seront interdits pour toute la durée de l'examen.

Matériel à fournir par les délégations :

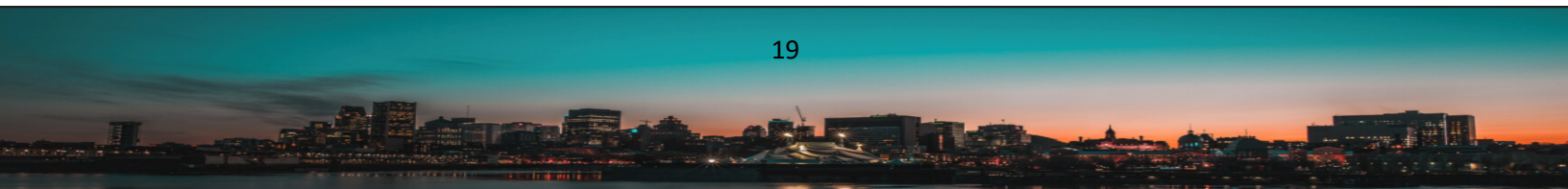
- Papier
- Crayon
- Efface
- Calculatrice
- Ordinateur personnel par participant avec les technologies suivantes installées
    - NodeJS
    - Docker
    - C++
    - C
    - Python
    - Git
    - Bash
    - Latex

Matériel fourni par le Comité Organisateur :

- Ordinateur avec accès internet sur environnement Windows (si nécessaire)

Sujets à l'étude :

- Sécurité informatique
- Algorithme et structure de données
- Programmation générique
- Programmation parallèle
- DevOps
- Intelligence artificielle
- Programmation décentralisée (web3.0)
- Génie logiciel



2.7 Génie mécanique

Horaire

Mardi le 4 janvier de 7h30 à 11h00.

Participation

Maximum de sept (7) personnes.

2.7.1 Génie mécanique - Épreuve théorique présentée par Bombardier

BOMBARDIER

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. Les téléphones cellulaires et les ordinateurs portables seront interdits pour toute la durée de l'examen.

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 :

Mis à part le cahier d'examen, aucun matériel n'est fourni par le comité organisateur.

Sujets à l'étude :

- Résistance des matériaux
- Mécanique des fluides
- Mécanique des corps rigides

- Transfert de chaleur
- Thermodynamique
- Vibration
- Matériaux

2.7.2 Génie mécanique – Épreuve pratique

L'objectif de cette compétition est de tester les compétences techniques et pratiques de l'étudiant.e 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. Les téléphones cellulaires et les ordinateurs portables seront interdits pour toute la durée de l'examen.

Matériel à fournir par les délégations :

- Calculatrice non programmable, papier brouillon et crayons
- Règle et autres instruments de mesures
- Pistolet à colle chaude et bâtons de colle chaude
- Ciseaux
- Pince et pince coupante
- Exacto et tapis de coupe
- Petit étau ou serre
- Petit marteau
- Fer à souder ou fer à repasser
- Lunettes de sécurité.

Matériel fourni par le Comité Organisateur :

- Tous les éléments nécessaires à la compétition.

2.8 La Majeure, présenté par Eurovia

Description

La majeure est une compétition éclaire de robotique visant à tester les connaissances acquises dans différentes disciplines du génie, soit la mécanique, l'électronique et l'informatique embarquée. 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.

Horaire

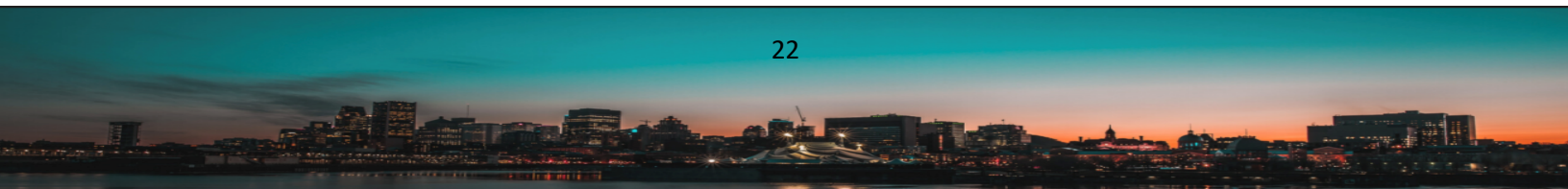
Mardi le 4 janvier de 12h00 à 18h30.

Participation

Maximum de six (6) personnes. L'équipe devra idéalement être composée de délégué.es ayant de l'expérience dans les disciplines suivantes :

- Génie électrique
- Génie logiciel et informatique
- Génie mécanique

Le Comité Organisateur recommande la formation d'une équipe constituée de minimum un membre de chacun des génies énumérés ci-haut.



Mise en situation

Les participant.es auront un total de cinq heures pour résoudre un problème multidisciplinaire, faire la conception 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 trois disciplines mentionnées ci-haut.

Matériel à fournir par les délégations :

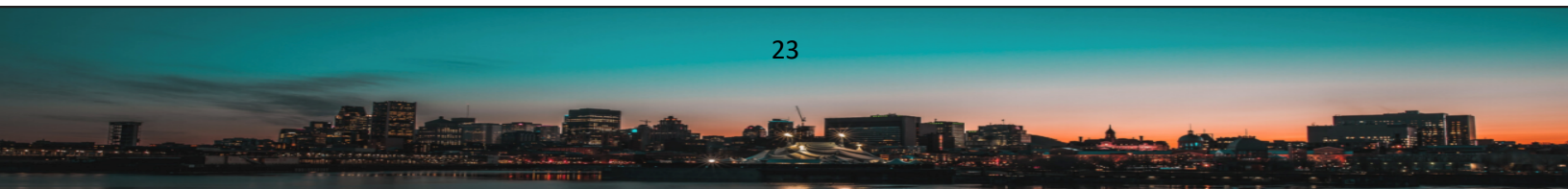
- Papier brouillon, crayons et gommes à effacer
- Fer à souder avec fils d'étain
- Pistolet à colle chaude avec bâtonnets de colle
- Laptop avec les logiciels suivants : PowerPoint, l'IDE de Arduino
- Tous les outils jugés nécessaires à la conception d'un prototype électronique et mécanique (pince à dénuder, tournevis, exacto, cutter, perceuse, etc.)
- Lunettes de sécurité (une paire par personne)

Matériel fourni par le Comité Organisateur :

- Tous les éléments nécessaires à la compétition
- Espace de travail

Logiciel Arduino :

Veuillez 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.



3. Compétitions socioculturelles

3.1 Débats oratoires

Horaire

Période d'information : AUCUNE PÉRIODE D'INFORMATION NE SERA FAITE AVANT LES DÉBATS. SI DES QUESTIONS SONT REQUISES, CONTACTER LE DIRECTEUR DE COMPÉTITION AU MINIMUM 12H AVANT LE JOUR DE LA COMPÉTITION. AUCUNE RÉPONSE AUX QUESTIONS NE SERA OFFERTE DANS LES 12H PRÉCÉDANT LA COMPÉTITION.

Qualifications : Mardi le 4 janvier de 13h00 à 17h30.

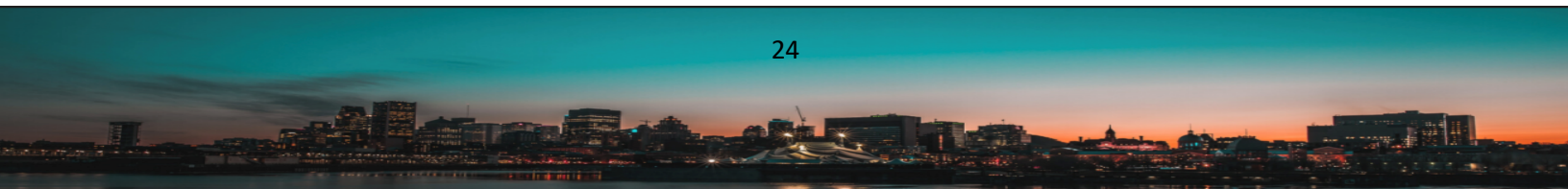
Finales : Jeudi le 6 janvier de 7h30 à 11h00.

Participation

Maximum d'une équipe par école. Chaque équipe est composée de deux personnes.

Généralités

Les débats oratoires existent sous diverses formes. Certains formats sont stricts et pointilleux, d'autres plus libres et accessibles au grand public. Dans un contexte d'ingénierie où la plupart des débats ont lieu de manière informelle et ouverte, un certain assouplissement est apporté à la structure de la compétition de débats. 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 participant.es ne disposent que d'un très court délai de préparation entre la prise de connaissance du sujet et le débat proprement dit.



Les participant.es seront donc évalué.es 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. Le temps accordé à la préparation de l'argumentaire a été augmenté à quatre minutes cette année.

Matériel permis

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

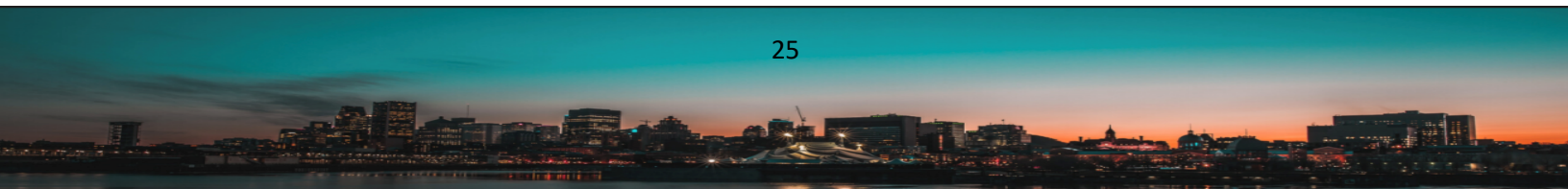
Langue

Les résolutions seront présentées dans les deux langues officielles du Canada : le français et l'anglais. Chaque participant.e 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 participant.es de comprendre les deux langues. Le comité organisateur s'assurera que les juges et le/la président.e d'assemblée soient en mesure de comprendre les deux langues. Par ailleurs, chaque équipe aura le droit de demander une traduction à la présidence 1) à la fin de la redéfinition de la motion, et 2) lorsqu'une question lui sera posée. Aucune autre traduction ne sera faite par la présidence. Le temps nécessaire à la traduction ne sera pas pris en compte par la personne en charge du chronomètre.

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 avec les présidents d'assemblées 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 en débats oratoires.



Présidence d'assemblée

La présidence d'assemblée est la personne chargée de l'interprétation et de l'application des procédures de débat. Elle se doit d'être un.e arbitre impartial.e et s'assure que les juges ont une bonne compréhension des règles du débat. La présidence d'assemblée est responsable du respect du décorum et des règles du débat oratoire. Elle accorde les droits de parole et fait respecter les contraintes de temps. De plus, elle est responsable de rendre les décisions relatives aux points de procédure demandés par les débatteurs/débatteuses. Il est important de noter que la présidence n'amène jamais un point de procédure par sa propre initiative. Par conséquent, les points de procédures non relevés par les débatteurs/débatteuses ne seront pas retenus dans l'évaluation du débat par les juges.

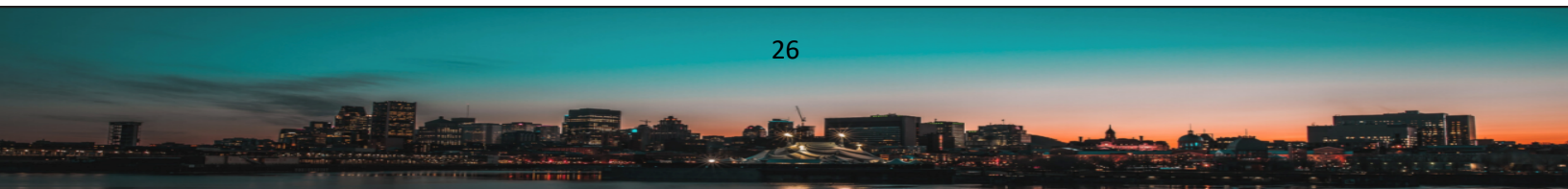
Toute décision prise par la présidence d'assemblée est finale et sans appel.

Juges

Un nombre impair de juges est requis pour évaluer l'argumentation, le talent de communication et l'esprit d'équipe des compétiteurs/compétitrices. Il est requis pour les juges de posséder des connaissances générales du niveau de l'étudiant.e moyen.ne en génie, mais il ne leur est pas nécessaire de posséder des connaissances techniques en rapport avec les sujets de débats. Il est toutefois préférable que les juges aient une certaine expérience préalable en débats, puisqu'il sera de leur responsabilité de décider quelle équipe remporte la victoire. La crédibilité de la compétition repose donc sur la qualité de leur jugement. Les juges suivront la grille de pointage fournie plus bas.

Chronométreur/chronométrice

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



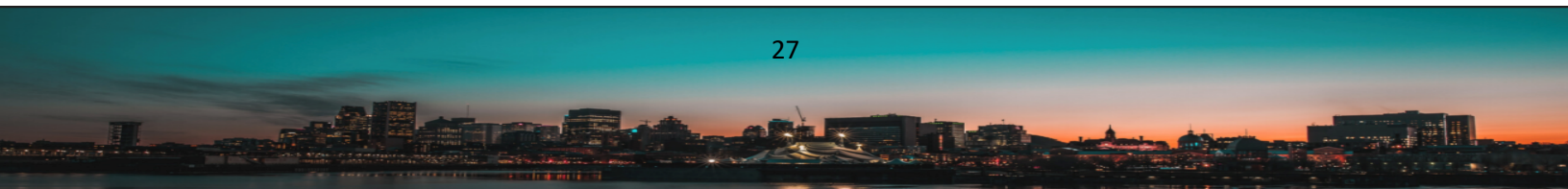
Signaux du/de la chronométreur/chronométrice durant les débats :

Lorsque 30 secondes se seront écoulées, il/elle 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), il/elle lèvera son index pour signifier le temps restant ;
Lorsqu'il ne restera que 30 secondes au discours, il/elle lèvera son poing fermé pour signifier la fin de la période de questions
Lorsqu'il ne restera que 15 secondes au discours, il/elle 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.e débatteur/débatteuse cogne sur la table durant ces 15 secondes, une « période de grâce » de 15 secondes supplémentaires est allouée au débatteur ou à la débatteuse. Le/la chronométreur/chronométrice reprendra donc la même procédure lors des 15 dernières secondes de cette période

Règlements et éléments du débat

Éléments du débat

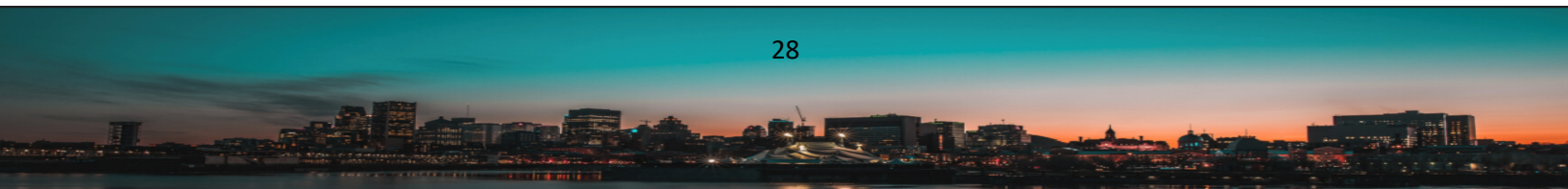
- Une équipe représentera la proposition, l'autre représentera l'opposition. Ces positions sont tirées au hasard avant de révéler la motion, de telle sorte que le sujet n'influence pas la prise de position des équipes.
- Un plan d'argumentaire doit être énoncé par le/la premier.e orateur/oratrice de 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 équipes sont, en revanche, 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 la présidence coupera l'orateur/oratrice et le débat se poursuivra sans tenir compte de la question.

Décorum

- En tout temps, les orateurs/oratrices doivent s'adresser à la présidence d'assemblée.
- Les participant.es au débat doivent courtoisie et respect aux juges et à la présidence d'assemblée de même qu'à leurs adversaires. Il n'est pas discourtois pour un.e orateur/oratrice 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 participant.es peuvent et doivent poser des questions aux orateurs/oratrices adverses. Pour manifester leur volonté de poser une question, le/la participant.e doit se lever et attendre quel orateur/oratrice lui accorde le droit de poser sa question à l'aide d'un geste de la main. Si l'orateur/oratrice qui a le droit de parole ne veut pas prendre la question, il/elle 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/oratrice est obligé.e d'accepter la question. La présidence 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 chronométreur. Cependant, le temps pris par l'orateur à répondre à la question est pris en compte par le chronométreur.

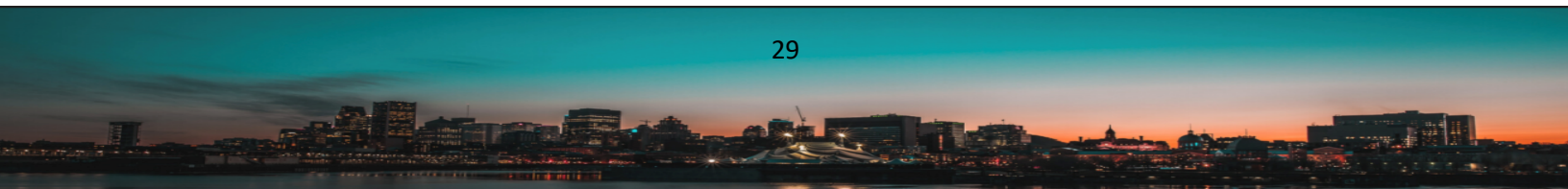
- Les participant.es ne peuvent applaudir durant un débat. Ils peuvent cependant manifester leur contentement, support ou joie à l'expression d'idées en battant leur bureau d'une main, telle que se veut la coutume en chambre parlementaire, ou en exprimant des interjections. Les spectateurs/spectatrices sont quant à eux/elles invité.es à applaudir de façon silencieuse en levant les mains et en les faisant trembler.
- Les contacts physiques entre débatteurs/débatteuses 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/oratrice adverse sera l'objet de sanctions sévères à la grille d'évaluation.

Points de procédure

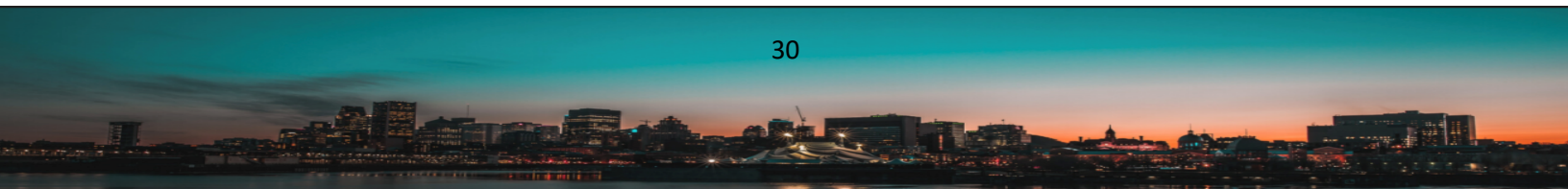
Pour signifier une erreur de procédure, un.e membre de l'équipe adverse doit se lever, dire à voix haute « point de procédure », attendre que la présidence d'assemblée lui accorde le droit de parole, puis signifier clairement la nature de l'erreur à la présidence d'assemblée. L'acceptation ou le rejet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



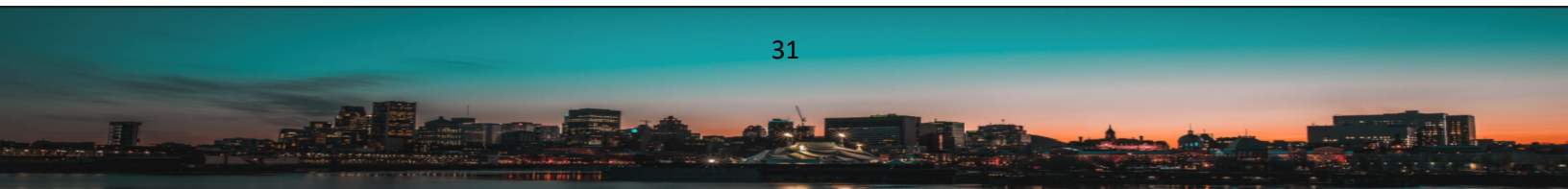
- **Connaissance spécifique (dans la redéfinition) :** Afin d'assurer une qualité du débat et de donner une chance à tous les débatteurs et débatteuses, le débat doit porter sur un sujet accessible à l'étudiant.e moyen.ne en génie. Par conséquent, si un aspect de la redéfinition fait appel à une connaissance qu'un.e étudiant.e moyen.ne 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/oratrice ayant commis la connaissance spécifique et ensuite le signaler à la présidence. 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.e étudiant.e moyen.ne 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 à la présidence, qui arrêtera le débat. Si le point est accepté, la présidence demandera à l'orateur/oratrice fautif/fautive de retirer ou de modifier l'argument concerné et 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/débatteuse s'adressant directement à un.e débatteur/débatteuse adverse :** Comme tous les débatteurs et débatteuses sont tenu.es de s'adresser directement à la présidence en tout temps, si un.e orateur/oratrice s'adresse directement à un.e autre débatteur/débatteuse, il y a manquement au décorum. Le/la débatteur/débatteuse voulant apporter ce point le fera immédiatement et la présidence corrigera la situation le cas échéant.
- **Citation inexacte :** Si un.e débatteur/débatteuse est cité.e incorrectement par un.e autre orateur/oratrice, il peut le signifier immédiatement à la présidence. Si le point est accepté, la présidence demandera à l'orateur/oratrice fautif/fautive de retirer ou de modifier la citation concernée et 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 à la présidence d'assemblée, qui arrêtera le débat. Si le point est accepté, la présidence demandera à l'orateur/oratrice fautif/fautive de retirer son argument et 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/la deuxième orateur/oratrice :** La responsabilité d'installer un plan d'argumentaire revient au premier orateur ou oratrice. Ainsi, si un.e deuxième orateur/oratrice aborde un sujet d'argumentaire qui n'a pas été apporté au préalable par le/la premier·e orateur/oratrice, il y a faute. Pour soulever ce point de procédure, l'équipe adverse doit le signaler immédiatement à la présidence qui arrêtera le débat. Si le point est accepté, la présidence demandera à l'orateur/oratrice de retirer l'argument concerné et 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.e orateur/oratrice 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, la présidence demandera à l'orateur/oratrice fautif/fautive de corriger la situation, un tel comportement pouvant amener son équipe à être disqualifiée si la personne refuse d'obtempérer.

Résolutions

Le directeur de compétition décidera de la nature des résolutions. Elles toucheront des points sur lesquels l'étudiant.e en ingénierie moyen.ne 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 4 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 présidences d'assemblée avant la compétition.



Structure du débat et rôles

Déroulement du débat

Préparation

Tirage au sort des positions : < 30 secondes

Divulgation du sujet : < 30 secondes

Préparation de l'argumentaire : 5 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

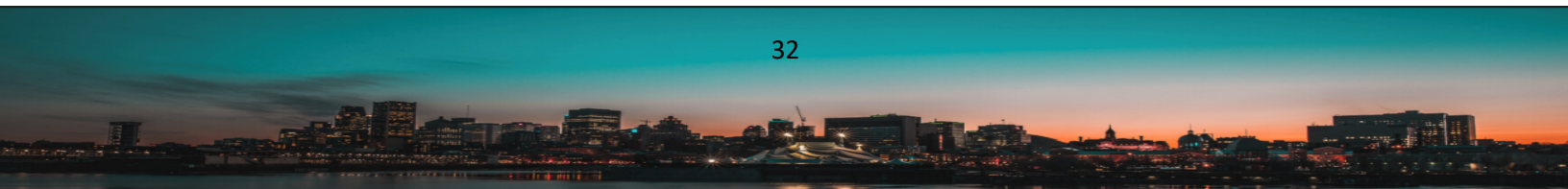
Premier orateur de l'opposition : 1 minute

Premier orateur de la proposition : 1 minute

Jugement

Prise de décision individuelle de chaque juge : 5 minutes

TOTAL : 20 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/oratrice : Le ou la première oratrice de la proposition ouvre le débat. Elle expose le sujet, apporte les redéfinitions appropriées, expose le plan d'argumentaire et énonce les premiers arguments. Elle est aussi celle qui clôt le débat.

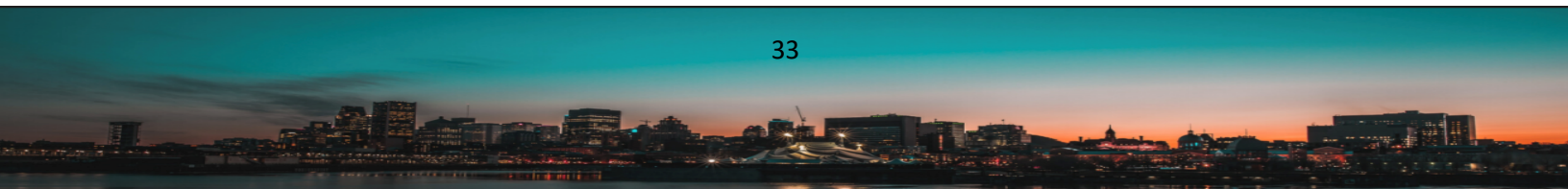
2ème orateur/oratrice : Le rôle du second orateur/oratrice est de recentrer le débat et de renforcer la position de son équipe. Cette personne doit terminer le plan argumentaire de son équipe et réfuter les arguments de l'opposition.

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

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

Déroulement de la compétition

Rondes de qualifications

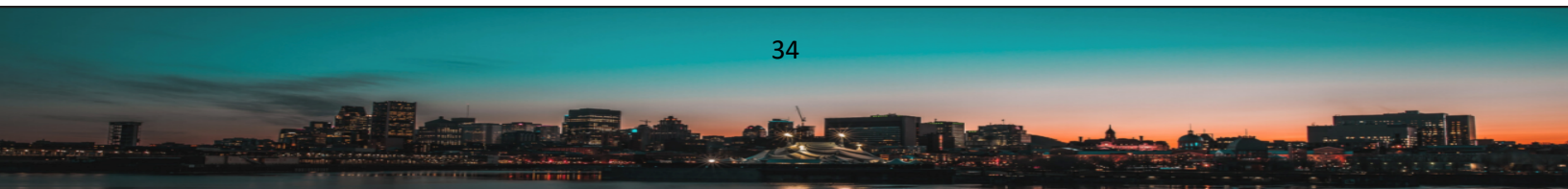
Rencontre de présentation

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

Déroulement de la ronde

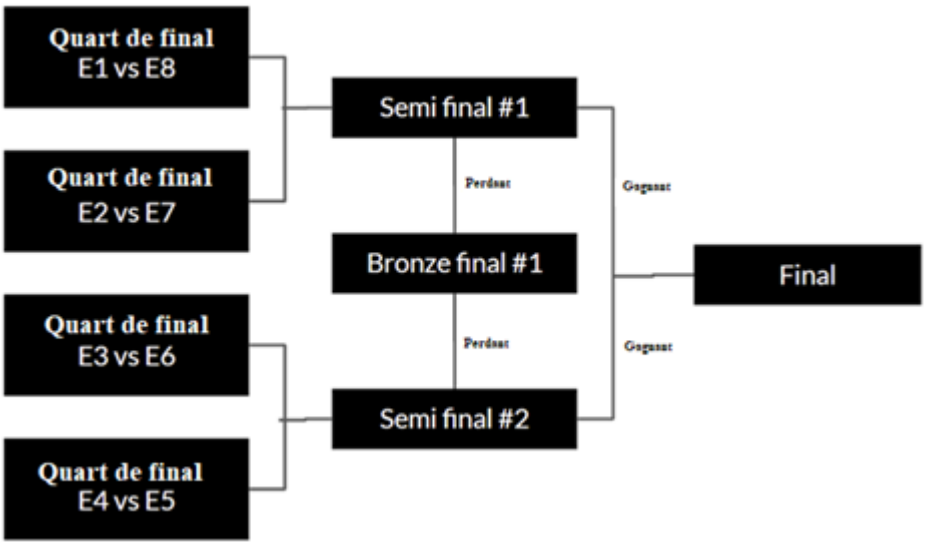
Un tirage au sort sera effectué pour choisir les équipes qui s'affronteront. Chaque équipe jouera 3 parties durant les rondes de qualifications. Suite à ces matchs de qualifications, les 8 meilleures équipes seront sélectionnées pour participer aux rondes éliminatoires. Les critères suivants, présentés 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 quatre 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 l'équipe gagnante du débat et donnera son vote à la présidence d'assemblée. Ce dernier comptabilisera les votes et annoncera le gagnant. Les juges peuvent voter soit pour la proposition ou pour l'opposition, et ne peuvent pas voter pour un match nul. Le verdict des matchs est sans appel. De plus, la présidence d'assemblée et le directeur de compétition n'ont aucun pouvoir sur le jugement rendu par les juges.

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.

Pointage	Arguments/Refus	Procédure de débats	Presentation
4	• Argument bien pensé et supporte bien la position du débatteur • Suis clairement les définitions établies • Les refus sont bien constitués et pertinents	• Le débatteur s'adresse au président d'assemblée en tout temps • Démontre une compréhension approfondie de leurs rôles dans le débat • Utilise des questions et des interpellations effectivement	• Le débatteur est extrêmement efficace à garder l'audience engagée en utilisant : o Des geste et mouvement utile adéquatement o un contact visuel avec l'audience o Un ton de voix enthousiaste et varier • Toutes les commentaient, langage corporel et réponse étaient respectueux et appropriés • Une bonne cohésion d'équipe est démontrée
3	• Arguments correctement penser et supporte la position du débatteur • Suis les définitions établies • Les refus sont correctement constitués et pertinents	• Le débatteur s'adresse au président d'assemblée • Démontre une compréhension de leurs rôles dans le débat • Utilise des questions et des interpellations	• Le débatteur est efficace à garder l'audience engagée en utilisant : o Des geste et mouvement utile adéquatement o un contact visuel avec l'audience o Un ton de voix enthousiaste et varier • La majorité des commentaient, langage corporel et réponse étaient respectueux et appropriés • Une cohésion d'équipe est démontrée
2	• Arguments correctement penser et supporte la position du débatteur • Suis les définitions établies • Des inconsistances sont remarquées • Les refus sont correctement constitués et pertinents	• Le débatteur s'adresse plusieurs fois à leurs adversaires • Démontre peut ou pas de compréhension de leurs rôles dans le débat • N'utilise pas de questions et d'interpellations correctement	• Le débatteur utilisant peu de: o Geste et mouvement o contact visuel avec l'audience • Peu de cohésion d'équipe est démontrée
1	• Arguments ne support pas la position du débatteur • Ne suis pas les définitions établies • Des inconsistances sont remarquées • Les refus sont manquants ou impertinents	• Le débatteur ne s'adresse pas au président d'assemblé • Ne démontre pas de compréhension de leurs rôles dans le débat • N'utilise pas de questions et d'interpellations	• Le débatteur utilisant aucun: o Geste et mouvement o contact visuel avec l'audience • Toutes les commentaient, langage corporel et réponse étaient respectueux et appropriés • Aucune cohésion d'équipe n'est démontrée
	/4	/4	/4
			/12
Final Score	**Proposition Score:** Pointage 1er orateur: ____/12 + Pointage 2er orateur: ____/12 + Point des points de procédures: ____ = **Total:** ____		**Opposition Score:** Pointage 1er orateur: ____/12 + Pointage 2er orateur: ____/12 + Point des points de procédures: ____ = **Total:** ____

3.2 Génie en herbe, présenté par Génie Inc.

Génie-inc

Horaire

Qualifications : Mardi le 4 janvier de 13:00-17:00

Finale : Mardi le 4 janvier de 17:00-17:30

Participation

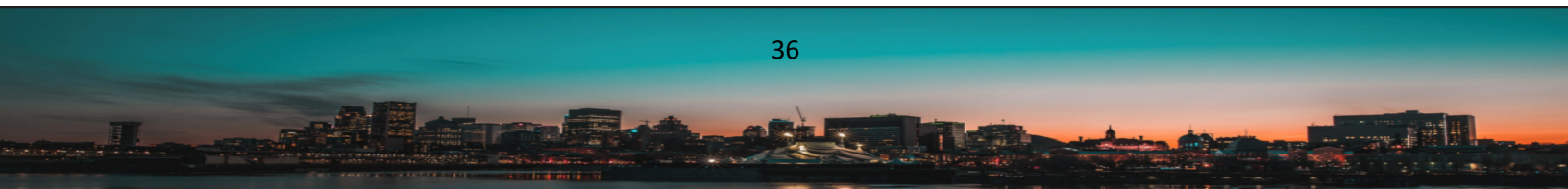
Maximum de quatre (4) personnes.

Mise en situation

La compétition de génie en herbe s'inspire grandement du jeu télévisé de Radio-Canada où deux équipes de quatre joueurs/joueuses 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 va se dérouler sur 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.e des membres agit comme capitaine de l'équipe. Cette personne devra être présente à la réunion des capitaines avant le début du tournoi et sera celle 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 six (6) équipes chacune. Chaque équipe jouera cinq (5) 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. Le classement des équipes se basera sur le pointage cumulatif de ceux-ci. En cas d'égalité, le nombre de victoires sera pris en considération.

Ronde éliminatoire

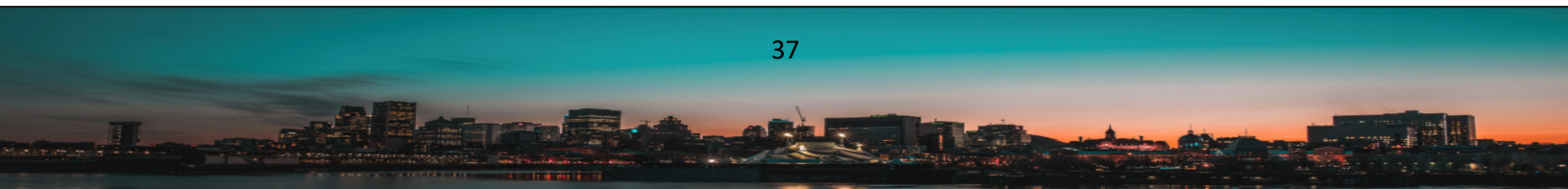
La ronde éliminatoire commence directement aux demi-finales, où la première équipe de chaque groupe affronte la deuxième équipe de l'autre groupe. Les deux (2) équipes perdantes des demi-finales s'affronteront en finale de bronze et les deux équipes gagnantes s'affronteront pour la grande finale.

Règlements

1. Nombre de joueurs/joueuses : Si une équipe présente moins de 3 joueurs/joueuses avant le début du match, elle perd le match par forfait. Pour les équipes présentant 3 membres, la question impliquant le/la membre absent.e 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.e membre : Aucune substitution ni ajout de membre à l'équipe ne sont autorisés après le début du match.



4. Identification des membres de l'équipe : Chaque membre doit inscrire lisiblement son prénom et la première lettre de son (ou ses) nom(s) de famille (ex : « Camille L. ») sur le support fourni pour s'identifier.

5. Pénalité pour réponse hâtive erronée (règle du -10 points) : Pour toutes les questions (sauf si mentionné), une personne 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. Droit de parole : Le bon déroulement du match et le « savoir jouer » exigent que les membres attendent d'être nommés avant de répondre. Toutefois, une réponse d'une personne qui n'a pas attendu d'être nommé par le lecteur ne sera pas refusée. À l'inverse, une personne a le droit d'attendre d'être nommée par le lecteur avant de répondre. Si la personne ayant répondu n'est pas la même que celle 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.e joueur/joueuse appuie sur son déclencheur, toute consultation devient interdite.

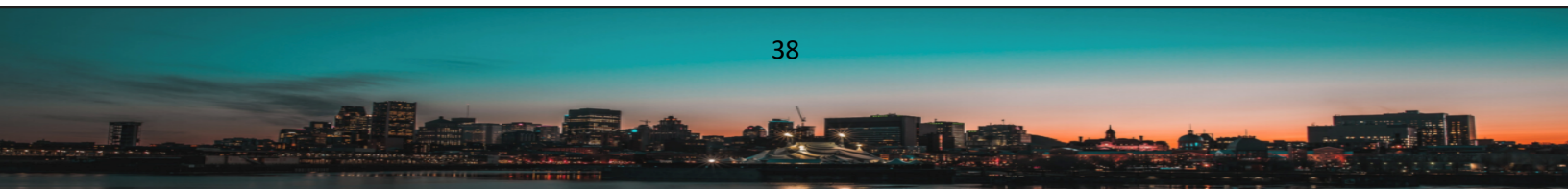
8. Réponse : Si une personne donne plus d'une réponse, seule la première sera considérée, même si elle est incomplète. Également, si une personne entoure la bonne réponse d'éléments erronés, la réponse sera refusée.

9. Noms des personnes : Lorsque la réponse est une personne, le nom de famille seulement est accepté comme réponse, sauf avis contraire. Si le/la joueur/joueuse 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/joueuses ont le droit d'utiliser des feuilles de papier vierges et un crayon, qui seront mis à leur disposition.



13. Entraîneurs/Entraîneuses et public : Aucun.e entraîneur/entraîneuse, ni 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.

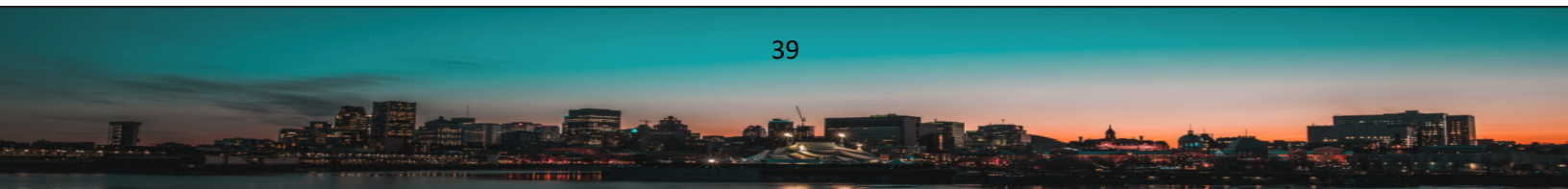
15. Fin de match : Un match est d'une durée maximale de 15 minutes. Le chronomètre débute à l'heure indiquée à l'horaire. Après 15 minutes, le match se termine et les points sont comptabilisés tels qu'ils sont.

16. Contestation : En cas de contestation sur le déroulement d'un match (réplique manquée, mauvais.e joueur/joueuse ayant répondu à une question, réponse soufflée, etc.), le ou la juge du plateau aura le dernier mot. Le ou la capitaine sera alors responsable de transmettre les doléances à la personne agissant à titre de juge en cours de la partie, et ce, de façon respectueuse. Le verdict sera rendu immédiatement par celle-ci. En cas de contestation sur la validité d'une réponse, le ou la capitaine pourra transmettre les contestations à la 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.

Types de questions

1. Mise au jeu : Permet de mettre dans l'ambiance, présenter les joueurs/joueuses et tester les déclencheurs. Le/la lecteur/lectrice pose une question individuelle à chaque joueur/joueuse, à tour de rôle. Avant de répondre, la personne interrogée 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.

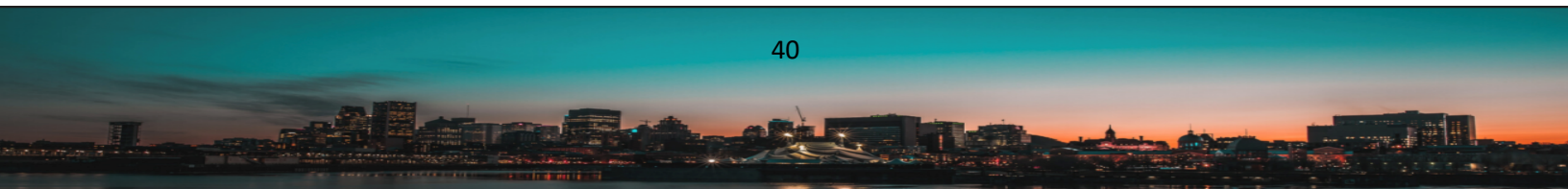
2. Vis-à-vis : Questions de rapidité posées à un.e joueur/joueuse dans chaque équipe (joueur/joueuse #1 vs joueur/joueuse #1 et ainsi de suite). La première personne à obtenir le droit de répondre obtient vingt (20) points s'il donne la bonne réponse. S'il rate, la réplique est accordée à son adversaire pour dix (10) points. La pénalité de 10 points s'applique, pas de consultation.



3. Collectives : Questions posées aux deux équipes, sans consultation. Le/la premier/première joueur/joueuse qui appuie sur son déclencheur a le droit de parole. Si la réponse est fausse ou que le/la joueur/joueuse 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 une personne donne la réponse après le premier indice, son équipe 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.

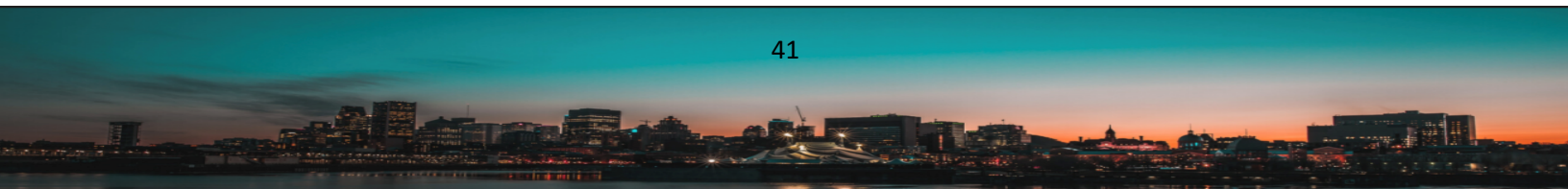
5. Questions éclairs : De courtes questions collectives posées rapidement. Une bonne réponse lorsque la question est coupée vaut 20 points, si la question est terminée elle vaut 10 points. La pénalité de 10 points s'applique, pas de consultation.



Format du match

Le format du match est à titre indicatif seulement et est sujet à changement.

Thème	Type de questions	Nombre de questions	Points/Question	Points possibles (Par équipes)
Variétés	Mise au jeu	8 (4/équipe)	5	20
Thème mobile	Vis-à-vis	4	20 ou 10	80
Histoire	Collectives	5	10	50
Arts & littérature	Collectives	5	10	50
Géographie et Tourisme	Collectives	5	10	50
Sciences et Technologies	Collectives	5	10	50
Sport	Collectives	5	10	50
Thème variable	Identification par indices	3 indices	40, 20 ou 10	40
Variétés	Éclairs	10	20 ou 10	200
Variétés (Remplacement)	Éclairs (Remplacement)	10	10	-
Total	-	50	-	590



3.3 Improvisation, présenté par GBI

Horaire

Qualifications : Mardi le 4 janvier de 13h00 à 17h30.

Finales : Mercredi le 5 janvier de 19h30 à 22h30.

Participation

Maximum de quatre (4) personnes.

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/joueuses et devrait préférablement avoir une diversité de genre, mais n'y est pas tenue. Une équipe présentant un alignement incomplet (3 joueurs/joueuses ou moins) recevra automatiquement une pénalité majeure de nombre illégal de joueurs/joueuses en début de match.

Déroulement

Annonce de la carte d'improvisation

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

Concertation (caucus)

Les joueurs/joueuses et l'entraîneur/entraîneuse 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.

Distribution des points

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 voix (déterminée par la majorité des votes de celui-ci) et le vote de chaque juge compte aussi pour une voix. L'équipe ayant accumulé le plus de voix remporte le point. Si moins de 10 spectateurs/spectatrices 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.

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.

Explications

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

Décorum

L'arbitre

L'arbitre est maître absolu du jeu. En tout temps, l'arbitre peut imposer une pénalité à un.e joueur/joueuse ou à une équipe pour toute infraction nuisant à la qualité du jeu. Ses décisions sont finales.

Le/la capitaine

Le/la capitaine d'une équipe peut demander des explications à l'arbitre concernant ses décisions à la suite de l'annonce des pénalités. Il ou elle 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/entraîneuse

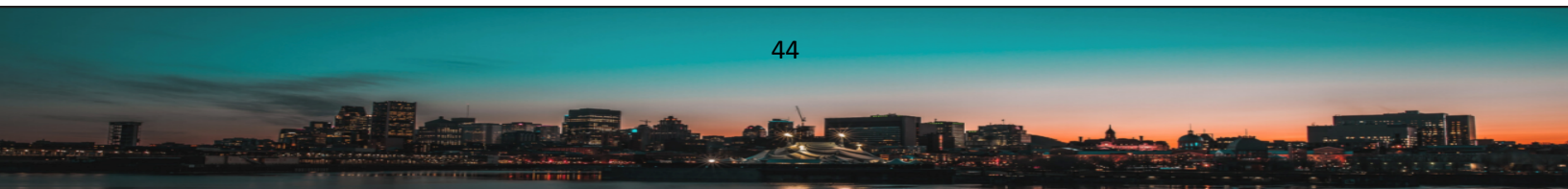
Une équipe peut avoir un ou une entraîneur/entraîneuse présent.e sur le banc. Cette personne peut être un.e membre de la délégation ou un.e parrain/marraine, mais ne peut pas être un.e joueur/joueuse qui a été expulsé d'une partie auparavant.

Le/la joueur/joueuse substitut

Un.e joueur/joueuse substitut peut accompagner l'équipe et remplacer un.e joueur/joueuse 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/la joueur/joueuse doit physiquement entrer sur la patinoire. Un.e joueur/joueuse 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/la joueur/joueuse peut demeurer sur le banc.



Composition des équipes

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

La communication sur le banc

En mixte, les joueurs/joueuses et l'entraîneur/entraîneuse 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/joueuse 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.e joueur/joueuse utilise un accessoire autre que ses chaussures de sport, ses joggings, son t-shirt ou son chandail de hockey (montre, lunettes, cheveux longs, etc.).

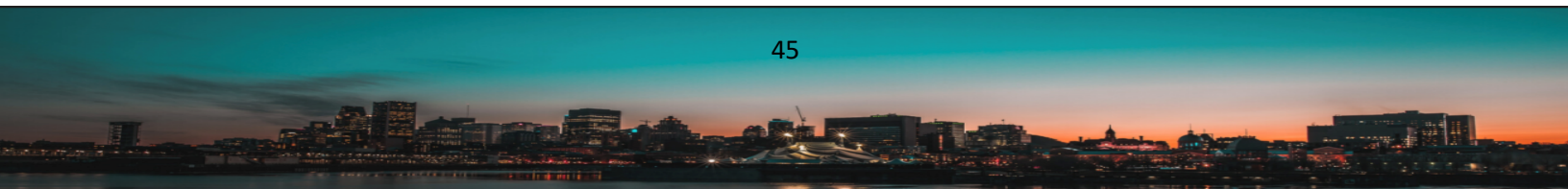
2. Cabotinage : Un.e joueur/joueuse tente de s'attirer la faveur du public en sortant des blagues hors du contexte de l'improvisation. Les références gratuites à des éléments sexuels ou de très mauvais goût sont aussi des cabotinages.

3. Cliché : Un.e joueur/joueuse 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.e joueur.se perd le fil de l'histoire. L'histoire n'a plus de sens et son déroulement est perturbé.

5. Décrochage : Un.e joueur/joueuse perd sa concentration et sort de son personnage.

6. Manque d'écoute : Un.e joueur/joueuse oublie des éléments de l'histoire comme le nom des personnages ou l'endroit où il ou elle se situe.



7. Nombre illégal de joueurs/joueuses : L'équipe envoie plus (ou moins) de joueur.se.s 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.e joueur/joueuse 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.e joueur/joueuse empêche la situation d'avancer, que le déroulement de la partie est ralenti par une intervention inopportune ou qu'un.e capitaine étire ses demandes d'explications.

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

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

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

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

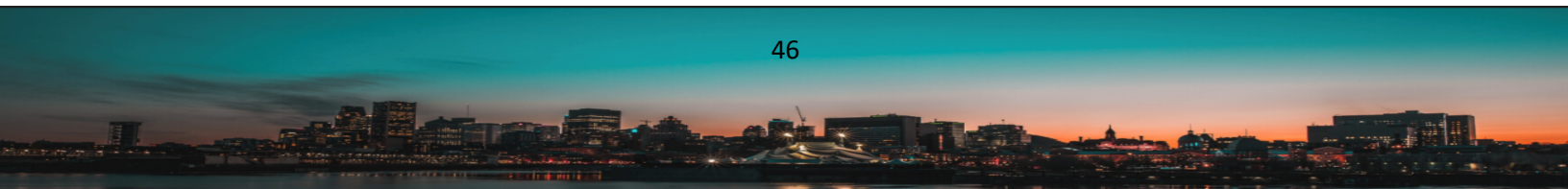
Catégories

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

2. À la manière de : Les joueurs/joueuses 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/joueuses 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/joueuses 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.e joueur.se reçoit le titre de son improvisation juste avant de la jouer.

7. Doublage américain : Des joueur.se.s doublent la voix des autres joueurs/joueuses présent.es sur la patinoire ; les joueurs/joueuses présent.es sur la patinoire n'ont pas le droit de parler.

8. Narration : Un.e joueur/joueuse raconte l'histoire au public ; les autres joueurs/joueuses font l'histoire sous les ordres du narrateur ou de la narratrice, 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 joueur.se.s doivent reprendre leur dernière phrase et la changer complètement.

11. Accélérée : Une même improvisation est jouée en 2 minutes, en 1 minute et en 30 secondes.

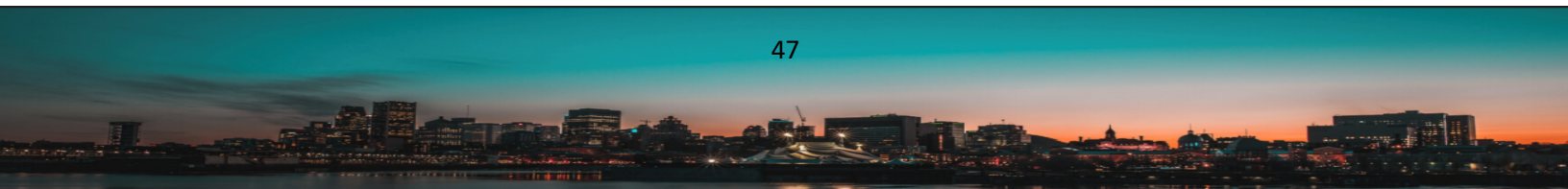
12. Rimée : Les joueurs/joueuses font des rimes (ou font de sérieux efforts pour y parvenir).

13. Vidéoclip : L'arbitre impose une chanson ou une pièce musicale aux joueurs/joueuses.

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/joueuses doivent s'inspirer de leur position et recommencer une nouvelle improvisation.

16. Catégorie de l'arbitre : L'arbitre peut imposer aux joueurs/joueuses une catégorie plus rare que celles déjà définies. Cette catégorie sera donnée en temps et lieu.



Tournoi

Qualifications

Durant les qualifications, les douze (12) 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 en 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;

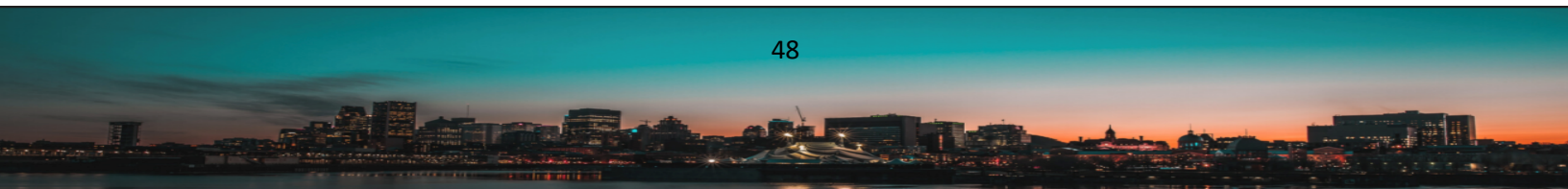
• Une défaite en temps réglementaire ou par forfait ne donne aucun point.

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

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 de l'équipe gagnante.



4. Compétitions sportives, présentées par l'Association étudiante de Polytechnique (AEP)

ASSOCIATION ÉTUDIANTE DE POLYTECHNIQUE

4.1 Sport 1 – Kinball (Sport intérieur #1)

Jeu du gros ballon

Équipes

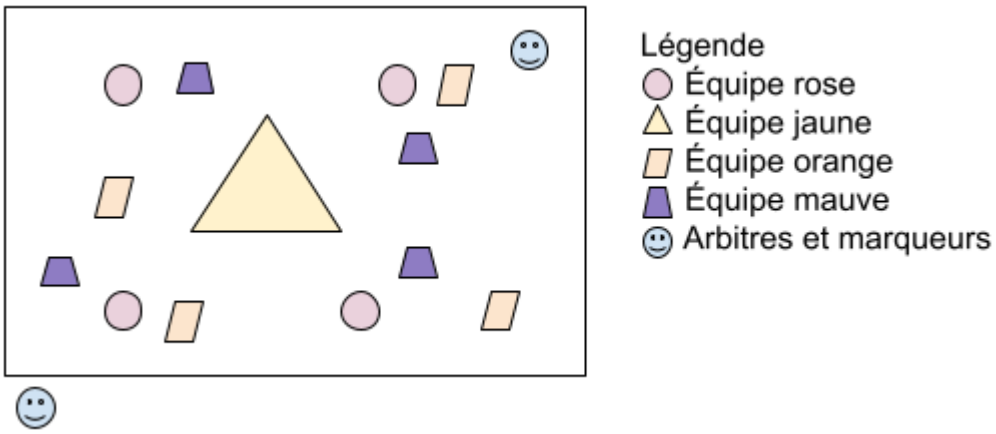
Quatre équipes de quatre délégué.es.

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, leur but est donc de relever le ballon avant que celui-ci ne touche le sol.

Terrain

Le jeu se déroule sur un terrain de gymnase standard.



Durée

Une partie de vingt minutes.

Règlements

- L'équipe au service détermine quelle sera l'équipe qui devra réceptionner le ballon. Le/la serveur/serveuse, avant de frapper, crie « Jeux de génie » suivi du nom de l'université à la réception. Le ballon doit être frappé à deux mains;
- Le ballon doit avoir une trajectoire ascendante et/ou horizontale. Le ballon doit tomber à au moins deux mètres 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;
- Si, au moment de la réception, seul un.e joueur/joueuse touche le ballon, il a le droit de se déplacer. Le ballon peut être transporté ou échangé tant que deux joueurs/joueuses seulement le touchent. Dix secondes sont allouées à la réception du ballon;
- Lors de la frappe, tous/toutes les joueurs/joueuses restants de l'équipe, sauf le/la serveur/serveuse, doivent toucher au ballon avec leurs deux mains. Cinq secondes sont allouées au lancer du ballon.

Points

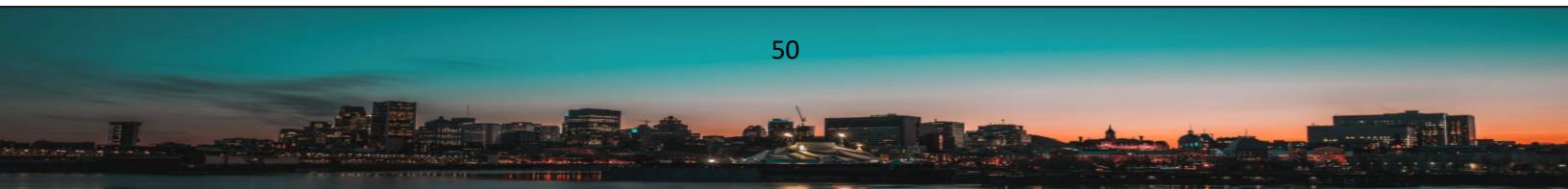
Il y a un point lorsque :

- L'équipe à la réception ne saisit pas le ballon, les autres équipes marquent chacune un point;
- L'équipe au service ou le/la serveur/serveuse eux-même commet une faute, les autres équipes marquent un point.

Fautes

Il y a faute lorsque :

- Le/la frappeur/frappeuse 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 2 mètres;
- Un.e joueur/joueuse sert le ballon deux fois de suite;
- Le/la lanceur/lanceuse omet d'annoncer « Jeux de génie », avant de prononcer le nom de l'université à la réception;
- Un ballon frappé n'est pas soutenu par tous les autres joueurs/joueuses de l'équipe au moment de la frappe.

4.2 Sport 2 – Acro-gym (Sport intérieur #2)

Faut que ça *swing*

Équipes

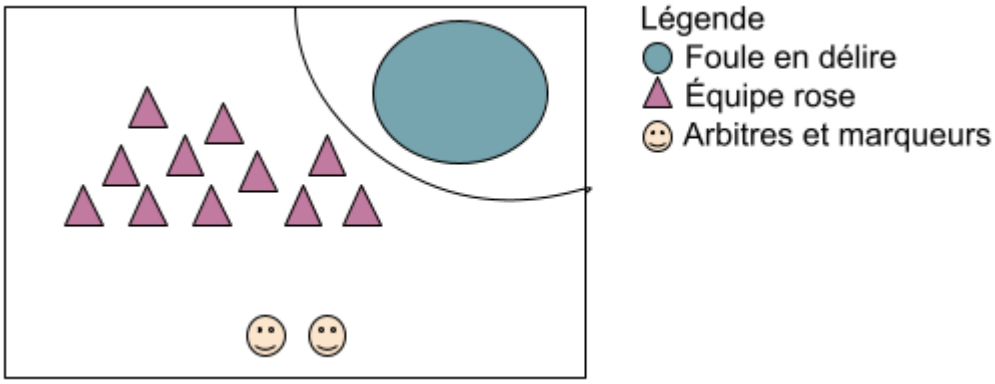
Dix équipes de dix délégué.es.

Objectif

Une équipe se verra redonner une liste de figures acrobatiques, valant un nombre de points selon leur complexité. Chaque délégation devra réaliser une chorégraphie comportant le plus possible de figures acrobatiques collectives statiques ou en mouvement. Le but est donc d'obtenir le plus de points possibles.

Terrain

Le jeu se déroule sur un terrain de gymnase standard.



Durée

Une préparation d'un avant-midi sera allouée à la présentation de dix minutes.

Points

Il y a des points lorsque :

- L'équipe réalisera correctement une figure illustrée sur la liste donnée aux participant.es;
- Le niveau d'originalité et la musique choisie seront jugés adéquats.

4.3 Sport 3 – Surprise !

Surprise!

4.4 Sport 4 – Quidditch (Sport aquatique)

Des balais et des hommes

Équipes

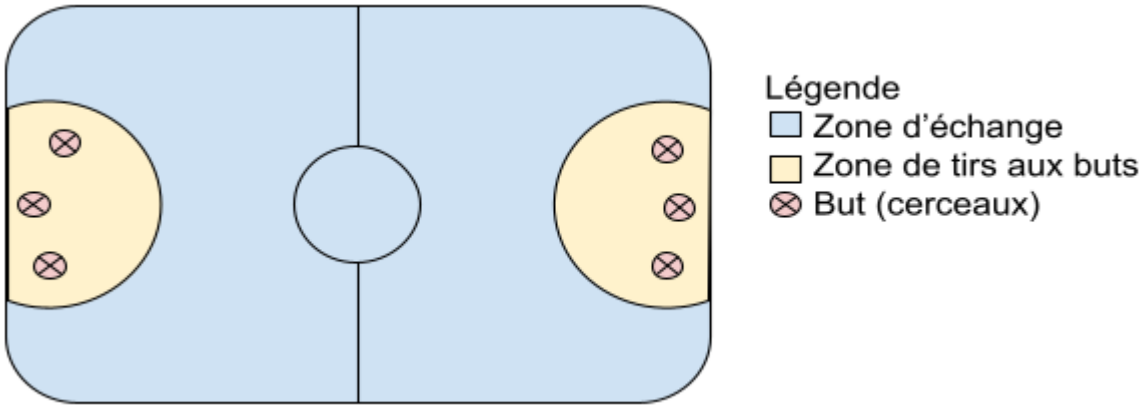
Deux équipes de sept délégué.es.

Objectif

Le jeu met en scène deux équipes, qui jouent à l'aide de balles enchantées et qui se déplacent dans l'eau grâce à des tubes-spaghettis. Ces équipes s'affrontent dans le but de marquer le plus de points à la fin de la partie.

Terrain

Le jeu se déroule dans la piscine (bassin plongeon).



Durée

Une partie de vingt minutes.

Règlements

- Parmi les sept joueurs/joueuses, il y a :
    - Un.e gardien.ne, qui est chargé.e de protéger les trois cerceaux faisant office de but;
    - Deux batteurs/batteuses, qui renvoient les joueurs/joueuses touché.es de l'équipe adverse à leur zone de but, à l'aide de deux ballons jaunes;
    - Trois poursuiveurs/poursuiveuses, dont le rôle est essentiellement de marquer des buts à l'aide d'un ballon rouge;
- Les balles sont placées au centre du terrain et les joueurs/joueuses sur la ligne de fond de leur camp respectif. Lorsque l'arbitre du jeu annonce « À vos spaghettis », ils/elles attrapent la balle correspondant à leurs rôles et la partie débute ainsi;
- Les poursuiveurs/pousuiveuses prennent le ballon rouge et engagent la partie alors que les batteurs/batteuses luttent pour la possession des ballons jaunes;
- Lorsqu'il y a un but, un tir en direction des cerceaux ou lorsque le ballon touche l'eau, il passe à l'équipe adverse;
- Il est possible d'intercepter le ballon rouge lors d'une passe;
- Lorsqu'un.e poursuiveur/poursuiveuse marque un but, son équipe remporte 10 points;

- Si un joueur ou une joueuse est touché par un ballon jaune par le lancé d'un batteur, le joueur ou la joueuse doit retourner à sa zone de buts avant de recommencer à jouer.

Points

Il y a un point lorsque :

- Une des deux équipes parvient à atteindre un cerceau à l'aide du ballon rouge;

Fautes

Il y a une faute* lorsque :

- Un.e joueur/joueuse tente d'arracher un ballon des mains de celui/celle qui le tient;
- Un.e joueur/joueuse vise la tête d'un.e autre joueur/joueuse avec un ballon jaune;
- Un.e joueur/joueuse ne respecte pas la zone de but, où seul le/la gardien/gardienne a droit d'y rester.

*Une faute est sanctionnée par la remise du ballon à l'équipe adverse.

4.5 Sport 5 – Ultimate Frisbee-Flag Football (Sport extérieur)

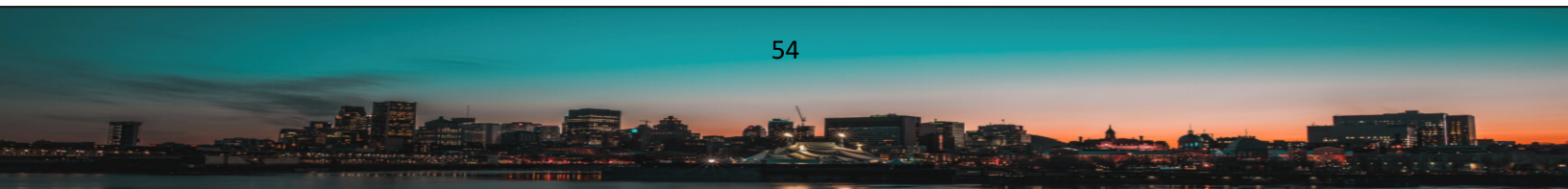
Le disque ultime feat. Laurent Duvernay-Tardif

Équipes

Deux équipes de neuf délégués.

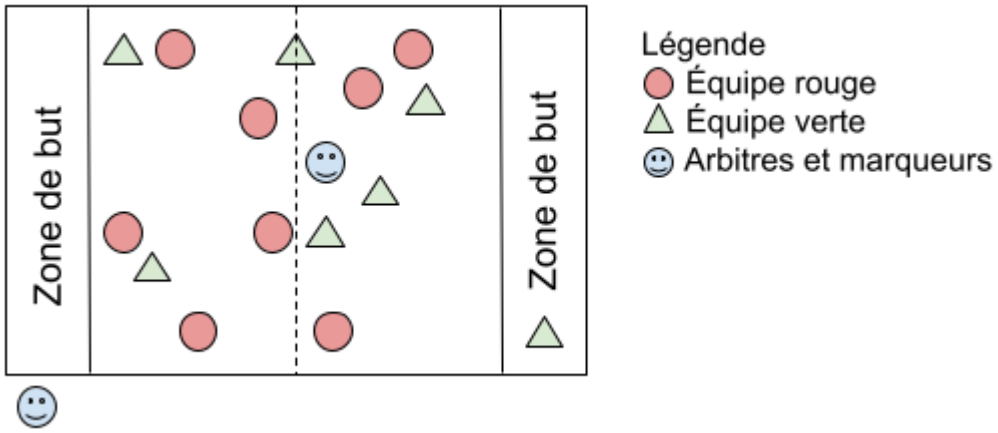
Objectif

L'objectif principal est de marquer le plus de points avec le disque dans la zone de but. L'équipe qui sera en mesure de faire le plus de points en l'espace de seize minutes l'emporte. En cas d'égalité, la prochaine équipe qui marque un point l'emporte (tirage au sort pour déterminer qui commencera avec le disque).



Terrain

Le jeu se déroule sur un terrain de soccer extérieur (7 *vs* 7). Les zones de but, de chaque extrémité du terrain, seront délimitées par des cônes.



Durée

Une partie de seize minutes (deux demis de huit minutes avec une mi-temps de quatre minutes)

Règlements

- Parmi les sept joueurs/joueuses, il y a :
    - Un.e joueur/joueuse, appelé.e le Laurent Duvernay-Tardif, qui portera des *flags* et aura des avantages par rapport aux autres joueurs/joueuses neutres de l'équipe;
    - Six joueurs/joueuses neutres, dont la mission sera de marquer des points dans la zone adverse et d'enlever les flags du joueur/joueuse;
    - Deux joueurs/joueuses qui serviront de changement.
- Au début du jeu, chaque point s'amorce lorsque chaque équipe est alignée sur la ligne devant la zone de but qu'elle défend. L'équipe défensive lance le disque à l'équipe offensive;
- Le disque peut être lancé dans toutes les directions en complétant une passe à un.e coéquipier/coéquipière. Les joueurs/joueuses ne peuvent courir lorsqu'ils ont la possession du disque sauf Laurent Duvernay-Tardif, mais ils peuvent terminer leur mouvement de course, sans

exagération. Le/la joueur/joueuse en possession du disque (lanceur/lanceuse) a dix secondes pour lancer le disque. Il/elle doit toujours avoir le même point d'appui sur le sol. Le/la joueur/joueuse défensif/défensive est à 1 mètre couvrant le/la lanceur/lanceuse (marqueur.e) compte alors le délai à haute voix. Si le délai n'est pas respecté, le disque change d'équipe;

- Quand une passe n'est pas complétée (ex. le disque est hors limite, échappé, bloqué ou intercepté), l'équipe défensive prend possession du disque et devient alors l'équipe offensive. Lorsqu'un.e joueur/joueuse court avec le disque et que celui-ci n'a pas le droit, l'équipe défensive prend possession du disque aussi;

- Dans chacune des équipes, un.e joueur/joueuse, soit Laurent Duvernay-Tardif, aura la possibilité de courir en possession du disque. Ce/cette joueur/joueuse portera des « flags » autour de sa taille. Ce/cette joueur/joueuse à le droit à une seule course lorsqu'il est en possession du disque (ex. Il/elle ne peut pas attraper le disque, courir, s'arrêter et recommencer à courir). Il/elle doit faire une passe et recevoir une nouvelle passe afin de pouvoir courir à nouveau. Lorsque celui-ci/celle-ci est en course et qu'il se fait enlever son *flag* autour de sa taille, la possession du disque passe à l'autre équipe. Toutefois, lorsqu'il/elle arrête son mouvement de course afin de réaliser une passe, il/elle ne peut pas se faire enlever ses flags. Il/elle devient un joueur neutre et le décompte de 10 secondes débute.

- Les joueurs réservistes peuvent remplacer les joueurs sur le terrain seulement après un point (le jeu recommence après chaque point);

- Lorsqu'une équipe fait un point dans la zone de but adverse, cette zone devient la leur à défendre et l'engagement se fait à partir de cet endroit.

Points

Il y a un point lorsque :

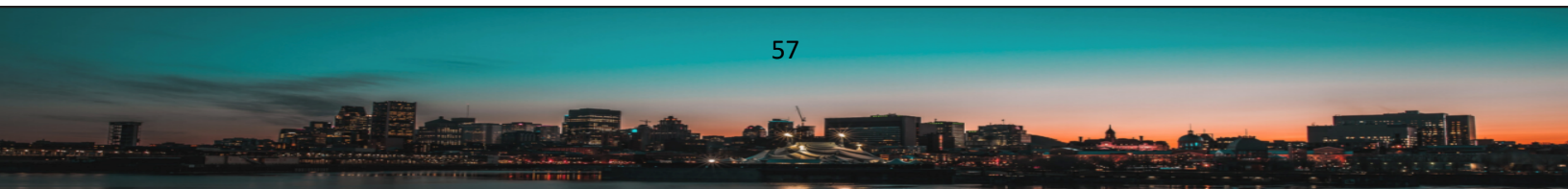
- L'équipe offensive attrape une passe dans la zone de but adverse (celle-ci marque un point).*

*Le/la joueur/joueuse avec des flags ne peut toutefois par marquer de point. Pour faire un point, le disque doit être passé à un.e joueur/joueuse neutre dans la zone de but. Autrement, ce point ne sera pas comptabilisé dans le score final.

Fautes

Il y a faute lorsque :

- Il y a un contact physique. Aucun contact n'est permis : les interférences et les blocages sont interdits. L'équipe qui n'a pas commise la faute à alors droit d'avancer de cinq grands pas vers la zone de but. S'ils arrivent dans la zone de but c'est alors considéré comme un point;
- Lorsqu'une équipe commet plus de trois fautes, ils perdent leur Laurent Duvernay-Tardif.



5. Comité Organisateur

Le Comité Organisateur des Jeux de Génie 2021+1 vous remercie sincèrement de l'attention particulière que vous avez portée à ce document. Nous sommes extrêmement heureux de vous compter parmi nous dans l'aventure épique de cette 31e 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!



Camille Lalancette – Présidente
presidence@jeuxdegenie.qc.ca

Bruno Bousquet - VP Finances
finances@jeuxdegenie.qc.ca

Charles-Étienne Joseph - VP Compétitions
competitions@jeuxdegenie.qc.ca

Pierrick Arsenault - VP Machine
machine@jeuxdegenie.qc.ca

Megann Thériault - VP Communications
communications@jeuxdegenie.qc.ca

Simon Fortier - VP Logistique
logistique@jeuxdegenie.qc.ca

Catherine Dumas - VP Partenariats
Benjamin Turgeon – Adjoint aux partenariats
partenariats@jeuxdegenie.qc.ca

Justin Twarabimenye – Chef Parrain

Jeux de génie du Québec
1801 Avenue McGill College 6e étage, Montréal, QC H3A 2N4

