



**Jeux de Génie
EngGames 2027**

Libère ton génie | Unleash your genius

CAHIER DE DÉLÉGATIONS

DU 3 AU 7 JANVIER 2027 | UNIVERSITÉ LAVAL

36ÈME ÉDITION DES JEUX DE GÉNIE



TABLE DES MATIÈRES

4 MOT DU COMITÉ ORGANISATEUR

5 THÉMATIQUE

6 PILIERS

7 1. RÈGLEMENTS

- a. Délégations
- b. Responsabilités des chefferies de délégation
- c. Conduite lors des Jeux
- d. Règlements divers
- e. Formation de sensibilisation

10 2. INSCRIPTIONS

- a. Informations sur la délégation
- b. Informations sur les membres des délégations
(Incluant l'exécutif et les parrains et marraines)
- c. Frais d'inscription
- d. Paiements

15 3. DATES IMPORTANTES

17 4. LES LIEUX

19 5. HÉBERGEMENT

20 6. HORAIRE

- a. Précisions sur les activités

23 7. COMPÉTITIONS

- a. Compétitions académiques
- b. Compétition machine
- c. Compétition entrepreneuriale
- d. Compétitions culturelles
- e. Compétitions sportives



TABLE DES MATIÈRES

27 8. BARÈME D'ÉVALUATION

28 9. GRILLE DE POINTAGE

- a. Compétitions
- b. Esprit des Jeux
 - i. Coup de coeur des partenaires
 - ii. Coup de coeur des bénévoles
 - iii. Coup de coeur des chefferies
 - iv. Participation (nouveau)
- c. Participation à la société
 - i. Activité de charité
 - ii. Mobilité durable
 - iii. Achat responsable
 - iv. Développement social
- d. Parrains et Marraines
- e. Petites délégations
- f. Thème et show d'ouverture

41 10. COMITÉ ORGANISATEUR

43 ANNEXE A

44 ANNEXE B



MOT DU COMITÉ ORGANISATEUR

Chères délégations,

Le compte à rebours est commencé pour la 36e édition des Jeux de Génie, qui se tiendra du 3 au 7 janvier 2027 et dont l'Université Laval a l'honneur d'être hôte.

Au cours des prochains mois, vos délégations prendront forme et se prépareront à participer aux Jeux de Génie 2027. De notre côté, le comité organisateur travaille avec passion afin de créer une édition mémorable.

Ce cahier de délégation marque une première étape importante dans votre préparation. Il rassemble les informations nécessaires pour vous guider vers cette 36e édition des Jeux de Génie.

Nous invitons les comités exécutifs de chaque délégation à en prendre connaissance et à partager les informations pertinentes avec les membres de leur délégation. N'hésitez pas à communiquer avec le comité organisateur pour obtenir des informations supplémentaires.

À très bientôt,

L'équipe du comité organisateur 2027



THÉMATIQUE

LIBÈRE TON GÉNIE

Le génie habite en chacun de nous, prêt à s'exprimer et à transformer le monde. Cette année, les Jeux de Génie vous invitent à laisser s'exprimer l'inspiration, le partage, l'appartenance et le dépassement qui vous définissent en tant que futures personnes ingénieures.

La thématique « **Libère ton génie** » représente l'idée de sortir du cadre et de dépasser ses limites personnelles afin de révéler tout son potentiel. Elle invite chaque personne participante à prendre sa place, à oser et à faire confiance à son propre génie.

Le logo représente bien cette idée grâce au chapeau, qui symbolise le potentiel caché et les barrières à dépasser, ainsi qu'à la colombe, qui représente le fait de laisser son génie prendre son envol.

Tout au long de cette 36^e édition des Jeux de Génie, vous êtes invités à libérer le génie qui sommeille en vous.



PILIERS

Les Jeux de Génie 2027 sont portés par quatre piliers qui reflètent l'expérience que le comité organisateur souhaite faire vivre à chacune des personnes participantes : Inspiration, Partage, Appartenance et Dépassement.



INSPIRATION

L'inspiration est l'étincelle qui allume le génie. C'est ce moment où une idée prend vie, où la curiosité pousse à explorer plus loin et à rêver plus grand. Aux Jeux de Génie comme en ingénierie, s'inspirer les uns des autres, c'est nourrir l'innovation et ouvrir la voie à des possibilités infinies.

PARTAGE

Le partage, c'est transmettre ses idées, ses connaissances et son énergie. C'est apprendre les uns des autres, célébrer la diversité des talents et grandir collectivement. Aux Jeux de Génie comme dans la profession, le savoir prend toute sa valeur lorsqu'il est partagé.

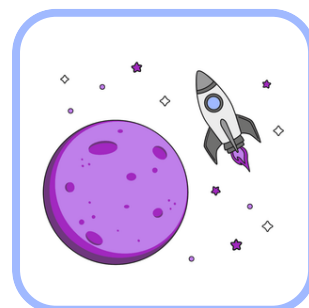


APPARTENANCE

L'appartenance, c'est la fierté de faire partie de quelque chose de plus grand que soi. C'est porter ses couleurs, représenter sa faculté et créer des liens durables. Aux Jeux de Génie, ce sentiment d'unité renforce notre identité et nous rassemble autour d'une même passion.

DÉPASSEMENT

Le dépassement, c'est oser sortir de sa zone de confort, viser plus haut et repousser ses propres limites. C'est transformer les défis en opportunités et révéler son plein potentiel. Aux Jeux de Génie comme en ingénierie, c'est en se dépassant que l'on libère véritablement son génie.



1. RÈGLEMENTS

1.1 DÉLÉGATIONS

Une délégation comprend au maximum **38 personnes participantes**, incluant son exécutif. Tous les membres doivent provenir de l'université correspondante à la délégation et être inscrits à la session d'automne 2026.

Chaque délégation doit compter une chefferie de délégation, qui en est responsable auprès de l'organisation, ainsi qu'une chefferie suppléante ou une personne membre de l'exécutif en cas d'absence. Les noms de ces deux autorités au sein de la délégation doivent être communiqués à l'organisation des Jeux de Génie lors de l'inscription. À ces 38 personnes participantes s'ajoutent un maximum de deux parrains/marraines par délégation.

PETITE DÉLÉGATION

On appelle « petite délégation » une délégation qui compte **24 personnes participantes** ou moins, excluant les deux parrains/marraines. Seules ces délégations peuvent être en lice pour la Coupe des petites délégations.

1.2 RESPONSABILITÉS DES CHEFFERIES DE DÉLÉGATION

La responsabilité des chefferies de délégation et de leur comité exécutif est très importante lors des Jeux de Génie. Nous demandons que ces quelques règles soient suivies à la lettre. Ainsi, tout au long des Jeux, ces personnes devront notamment :

- Être responsables de leur délégation, puisqu'elles sont avant tout le lien entre le CO et les membres de leur délégation. En tout temps, elles doivent être en mesure d'informer le CO de l'endroit où se trouve chacun des membres de leur délégation ;
- Veiller à ce que les règlements de l'événement et des lieux soient respectés par les membres de leur délégation ;
- Assister à toutes les réunions auxquelles elles seront convoquées et transmettre les informations recueillies aux membres de leur délégation ;
- S'assurer que les formulaires d'inscription soient remplis avant les dates limites et se porter garantes de la véracité des informations fournies ;
- S'assurer que chaque personne participante des Jeux, y compris elles-mêmes et les parrains/marraines, signe la politique de discipline de la CRÉIQ ;
- Acquitter les frais d'inscription de leur délégation dans les délais prescrits ;
- Informer leur délégation de l'horaire, des changements et des imprévus ;

- S'impliquer activement dans les discussions avec les autres chefferies de délégation avant les Jeux ;
- Voter pour la délégation (autre que la leur) qui, à leur avis, mérite les points du volet « Coup de cœur des chefferies » ;
- Être disponibles pour répondre aux questions du CO avant et durant les Jeux ;
- S'assurer que chaque membre de leur délégation, y compris elles-mêmes et les parrains/marraines, suive la formation obligatoire sur la prévention des violences à caractère sexuel (VACS) demandée par le CO.

1.3 CONDUITE LORS DES JEUX

Tout au long de l'événement, il est impératif que les membres des délégations démontrent civisme, respect et esprit d'équipe. Leur comportement doit être en adéquation avec les directives énoncées dans la politique de discipline de la CRÉIQ.

Tout manquement aux règles de conduite, tel que défini dans la politique de discipline, peut entraîner l'expulsion immédiate de la personne fautive, sans préavis et sans remboursement.

Nous encourageons donc chaque délégation à porter fièrement ses couleurs, à maintenir un dynamisme constant et à représenter dignement son établissement scolaire en faisant preuve de respect et de civilité. De plus, la collaboration et la communication ouverte entre les membres des délégations et le comité organisateur sont essentielles pour assurer le bon déroulement de l'événement.

Nous comptons sur la coopération de toutes et tous pour créer une atmosphère positive et enrichissante pour chaque personne participante, ainsi que pour les personnes bénévoles, les sous-traitants, les employés des lieux et les personnes qui ne participent pas à l'événement et que les délégations pourraient être amenées à croiser.

Le comité organisateur appliquera une tolérance zéro face au non-respect de cette politique.

1.4 RÈGLEMENTS DIVERS

Notez bien que **la consommation d'alcool lors des activités sur les sites de compétition est totalement proscrite**. Il est donc interdit d'apporter toute boisson alcoolisée sur les lieux de compétition.

Veuillez également prendre note que l'Université Laval, le Pavillon de l'éducation physique et des sports (PEPS), le Théâtre de la Cité universitaire, l'Hôtel Universel, ainsi que tout autre lieu de compétition ou d'activité sont assujettis aux lois et règlements gouvernementaux concernant le tabagisme et le cannabis. Les conséquences relatives aux offenses s'appliqueront.

Il est **formellement interdit de posséder ou de consommer toute forme de drogue illicite** durant les Jeux de Génie. Un tel comportement peut mettre en péril la sécurité des personnes participantes ainsi que la pérennité de l'événement. Il pourra entraîner une expulsion immédiate de l'événement et, dans certains cas, une disqualification de l'ensemble de la délégation. Il est donc important de sensibiliser les membres de vos délégations à ce sujet.

Finalement, tout membre d'une délégation jugé trop intoxiqué par une substance quelconque lors des épreuves s'expose aux conséquences prévues dans la politique de discipline.

1.5 FORMATION DE SENSIBILISATION

Dans le cadre des Jeux de Génie, une formation sur les violences à caractère sexuel (VACS) est obligatoire pour toutes les délégations. Les chefferies doivent organiser cette formation en présentiel, en collaboration avec le bureau de prévention de leur université ou une autre instance compétente. Une rencontre préalable avec la vice-présidence à la conscience sociale devra avoir lieu afin d'assurer l'uniformité des formations offertes dans les différentes universités. Il est donc particulièrement important de contacter l'équipe conscience sociale afin de la les mettre en contact avec l'organisme choisi.

Toutes les personnes participantes doivent avoir complété leur formation **avant le 18 décembre 2026**. Il est toutefois fortement recommandé de la suivre le plus tôt possible, puisque les places disponibles se comblent rapidement à l'approche des Fêtes. Pour toute question supplémentaire, veuillez vous référer à la procédure ou envoyer un courriel à l'adresse conscience-sociale@jeuxdegenie.qc.ca.

2. INSCRIPTIONS

L'inscription des participants et participantes se fera au cours du mois de novembre 2026. Les délégations devront fournir toutes les informations demandées par l'organisation, et ce, pour chaque membre ainsi que les parrains/marraines. Les informations suivantes devront être transmises au moyen du formulaire envoyé par le comité organisateur.

2.1 INFORMATIONS SUR LA DÉLÉGATION

- Université ;
- Nombre de personnes dans la délégation ;
- Nom, adresse courriel et numéro de téléphone du ou de la chefferie (personne-ressource principale) ;
- Nom, adresse courriel et numéro de téléphone du ou de la co-chefferie ;
- Noms des parrains et marraines.

2.2 INFORMATIONS SUR LES MEMBRES DES DÉLÉGATIONS (INCLUANT L'EXÉCUTIF ET LES PARRAINS/MARRAINES)

- Prénom ;
- Nom ;
- Surnom (facultatif) ;
- Préférences concernant les pronoms de la personne, si applicable ;
- Genre ;
- Date de naissance ;
- Année d'études ;
- Adresse courriel ;
- Numéro de téléphone ;
- Taille de T-Shirt ;
- Programme d'études ;
- Restrictions alimentaires ;
- Allergies aux médicaments ;
- Troubles de santé ;
- Besoins spécifiques et aménagements particuliers facilitant la participation et le confort ;
- Contact d'urgence (nom et numéro de téléphone) ;
- CV en format PDF ;
- Photo (format passeport, en version électronique, on doit voir le visage clairement).

- **Preuve d'inscription à un programme de génie de l'université correspondante** pour la session d'automne 2026 (cette information n'est pas requise pour les parrains et marraines). Cette preuve doit mettre en évidence l'**université d'appartenance**, le **programme d'études** et le **nom de la personne membre**. Une attestation de fréquentation scolaire provenant du registrariat prouvant que la personne est bien inscrite à un baccalauréat dans le domaine du génie, constitue généralement la preuve fournie. Un relevé de notes non officiel fonctionne aussi ;
- **Consentement à la Politique sur les garanties financières et à la Politique de discipline.** Ces politiques doivent être lues et signées par chaque membre lors de l'inscription, incluant les membres de l'exécutif et les parrains/marraines. Les chefferies doivent s'assurer de nous envoyer l'ensemble des consentements signés en ce qui a trait au dépôt ainsi qu'à la politique de discipline à respecter durant les Jeux de Génie. Toute personne n'ayant pas signé la totalité des consentements se verra refuser sa participation aux Jeux de Génie ;
- **Consentement à la collecte de renseignements personnels par AXE Média.** Ces données peuvent comprendre le nom, le prénom, le numéro de téléphone, l'adresse courriel, le nom de l'organisation et l'adresse des personnes participantes. Dans le cadre de ses activités, AXE Média reçoit également des renseignements personnels indirects sur les personnes participantes à l'événement. Ces informations peuvent comprendre le nom, le prénom, la date de naissance, le numéro de téléphone, l'adresse courriel, l'adresse, les allergies ou contraintes alimentaires, ainsi que certaines données relatives à leur emploi ou à leur organisation. Ces renseignements peuvent être communiqués à des tiers, notamment des imprimeurs, des hôteliers, des transporteurs et des services traiteurs, dans le cadre de l'exécution des services ;
- **Consentement à la Politique des objets perdus.** Se référer à l'Annexe B.

Il est à noter que certaines informations du formulaire d'inscription sont sensibles. Elles seront traitées de manière confidentielle et ne seront accessibles qu'aux personnes autorisées au sein du comité organisateur. Elles seront utilisées uniquement lorsque nécessaire.

DATE LIMITE D'INSCRIPTION : 16 NOVEMBRE 2026

Un formulaire vous sera transmis par courriel au début du mois de novembre afin de recueillir ces informations. Vous aurez jusqu'au 16 novembre 2026 pour transmettre le formulaire d'inscription dûment rempli.

À défaut de fournir des informations exactes, le formulaire sera refusé et devra être soumis à nouveau.

2.3 FRAIS D'INSCRIPTION

MEMBRES	PRIX (AVANT TAXES)	PRIX (APRÈS TAXES)
Au Québec	480 \$	551,88 \$
Hors-Québec*	495 \$	569,13 \$

* Université d'Ottawa et Université de Moncton

DATE LIMITE DE PAIEMENT : 21 NOVEMBRE 2026

Les frais d'inscription devront être acquittés en totalité au plus tard le 21 novembre 2026. En cas de retard de paiement, une pénalité de deux cents dollars (200 \$) par semaine de retard sera appliquée au solde à payer.

Pour tout paiement reçu après le 6 décembre 2026, une pénalité de cinq cents dollars (500 \$) par semaine de retard sera appliquée au solde impayé.

Chaque délégation doit effectuer un virement bancaire (possibilité d'envoyer un **chèque sous approbation du VP finances**) totalisant l'inscription de chaque délégation.

Une facture sera émise par le VP finances du CO à chaque délégation. **Vous devez attendre d'avoir reçu votre facture avant de procéder au paiement afin de valider le montant à payer à l'endroit des Jeux de Génie 2027.** Vous avez jusqu'à la date limite du **21 novembre 2026** pour nous faire parvenir le paiement complet des frais d'inscription de tous les membres de la délégation. Dans le cas d'un chèque envoyé par la poste, le sceau postal sera considéré comme la date d'envoi.

Tous les frais devront être acquittés avant la veille des Jeux de Génie, sous peine de se voir refuser l'accès aux Jeux de Génie.

En cas d'incapacité de payer les frais à la date prévue, une entente devra être préalablement conclue avec le CO afin qu'aucune pénalité ne soit appliquée. Les documents à fournir et les montants d'argent à payer doivent être postés ou transmis par courriel d'ici les dates indiquées, le sceau de la poste faisant foi de date d'envoi.

DATE LIMITE DE GARANTIE FINANCIÈRE (DÉPÔT) : 21 NOVEMBRE 2026

Conformément à la Politique de pérennité financière de la CRÉIQ et de ses événements majeurs, un dépôt de 50 \$ par personne participante est exigible pour chaque délégation. L'utilisation de ce dépôt sera gérée par la vice-présidence aux finances du comité organisateur et servira à rembourser d'éventuels bris causés par les membres d'une délégation, individuellement ou collectivement. Ce dépôt doit être versé **en totalité au plus tard le 21 novembre 2026**. Le chapitre IX de la Politique de pérennité financière de la CRÉIQ et de ses événements majeurs précise les modalités entourant ce dépôt.

Il est demandé de fournir **un seul chèque distinct du paiement couvrant les frais d'inscription**. Afin d'alléger la charge administrative, ce chèque ne sera pas encaissé, à moins que cela soit nécessaire. Après les Jeux de Génie, les chèques qui n'auront pas été encaissés seront détruits, et une confirmation sera envoyée aux délégations.

Il est tout de même recommandé de récolter le dépôt de chaque délégué(e) individuellement afin de garantir l'engagement des personnes participantes envers votre délégation.

Dans le cas où il est impossible de tenir un ou des individus responsables des bris, ceux-ci pourraient ne pas être remboursés du tout. En cas de remboursement individuel, des démarches particulières seront entreprises avec les responsables des délégations afin de ne rembourser que le montant nécessaire.

2.4 PAIEMENTS

Concernant les virements Interac, veuillez vérifier le montant maximal permis par votre institution financière. Certaines institutions ne permettent pas d'effectuer des virements de plus de 3 000 à 5 000 \$ par période de 24 heures. Veuillez également ne pas dépasser la limite de 25 000 \$ par virement.

Résumé des informations pour la facturation :

Virement bancaire (à favoriser)	Institution : Jeux de Génie du Québec (JDG) Adresse : 1801 Av McGill College Montréal QC H3A 2N4 Numéro de transit : 13931 Numéro de l'institution : 006 Numéro de compte : 0011229
Chèque (acceptable)	À : Jeux de Génie du Québec Pour : Le numéro de la facture émise par le CO Adresse : 1119 rue François-Trefflé Québec QC G2L 2G8
Virement Interac (sur approbation seulement)	À : finances@jeuxdegenie.qc.ca Mot de passe : JDG2027



3. DATES IMPORTANTES

Résumé des informations pour les dates importantes :

ÉVÉNEMENT	DATE	OÙ / À QUI?
Sortie du cahier de compétition	15 octobre 2026	Site Web
Date limite inscription Rencontre des Chefferies	16 octobre 2026	Zeffy
Date limite d'inscription des délégations et de transmission des renseignements requis	16 novembre 2026	Information à venir
Sortie de la facture	17 novembre 2026	Aux VP finances
Date limite pour le paiement des Jeux	21 novembre 2026	Information à venir
Date limite pour le paiement de la garantie (dépôt)	21 novembre 2026	Information à venir
Rencontre des Chefferies	20-22 novembre 2026	-
Date limite de soumission des listes de chambres	27 novembre 2026	Information à venir
Date limite pour soumettre la commande de boisson	27 novembre 2026	Information à venir
Sortie du cahier de participation	10 décembre 2026	Site Web
Date limite de soumission du thème et son explication	15 décembre 2026	presidence@jeuxdegenie.qc.ca

ÉVÉNEMENT	DATE	OÙ / À QUI?
Date limite pour l'envoi d'une preuve de suivi pour la formation VACS	18 décembre 2026	conscience- sociale@jeuxdegenie.qc.ca
Date limite de transmission des thèmes de dégrises	18 décembre 2026	odeschenes@jeuxdegenie.qc.ca
Date limite de soumission de la distribution des personnes déléguées dans les compétitions	18 décembre 2026	Information à venir
Date limite de soumission des informations sur les vêtements	31 décembre 2026	conscience- sociale@jeuxdegenie.qc.ca
Date limite pour envoyer la lettre des parrains/marraines	31 décembre 2026	poleroueil@jeuxdegenie.qc.ca
Date limite pour l'envoi de l'activité de charité	31 décembre 2026	conscience- sociale@jeuxdegenie.qc.ca
Date limite d'envoi des informations sur l'inclusivité de vos activités	31 décembre 2026	conscience- sociale@jeuxdegenie.qc.ca
Date limite pour l'envoi des informations sur les déplacements et la mobilité durable des JDG	31 décembre 2026	conscience- sociale@jeuxdegenie.qc.ca
Date limite des informations sur les numéros d'ouverture	31 décembre 2026	logistique@jeuxdegenie.qc.ca
Jeux de Génie 2027	3-7 janvier 2027	

4. LIEUX

HÔTEL UNIVERSEL

2300 Ch Ste-Foy, Québec

Hôtel, Soirée Réseautage, Période d'entrepreneuriat, soirées festives



GRAND SALON

2325 Rue de l'Université, Québec

Soirée d'Ouverture

UNIVERSITÉ LAVAL (VCH ET PLT)

1045, avenue de la Médecine, Québec

Compétitions académiques pratiques et théoriques, compétitions culturelles, compétitions majeure, capitale et génie conseil, présentation entrepreneuriale et espace périodes machines.



UNIVERSITÉ LAVAL (PEPS)
2300, rue de la Terrasse, Québec

Journée Sport

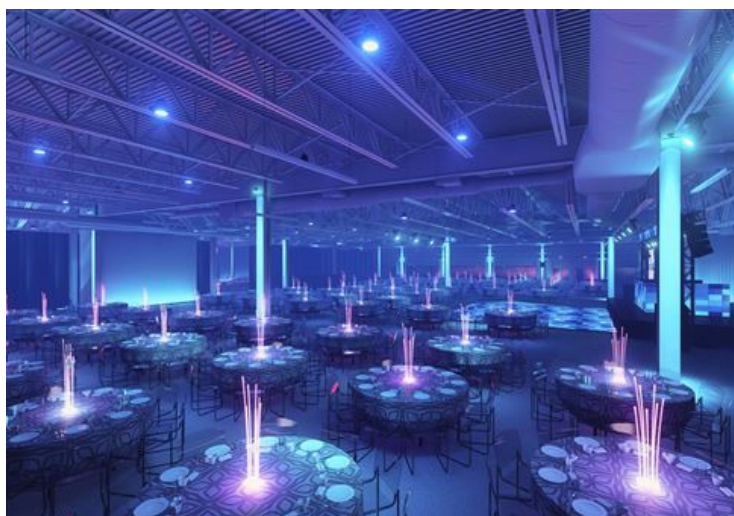


UNIVERSITÉ LAVAL (TCU)
2325, de la Terrasse, Québec

Finales Improvisation et
Journée d'envergure

TERMINAL 30
300 rue de l'Estuaire, Québec

Banquet

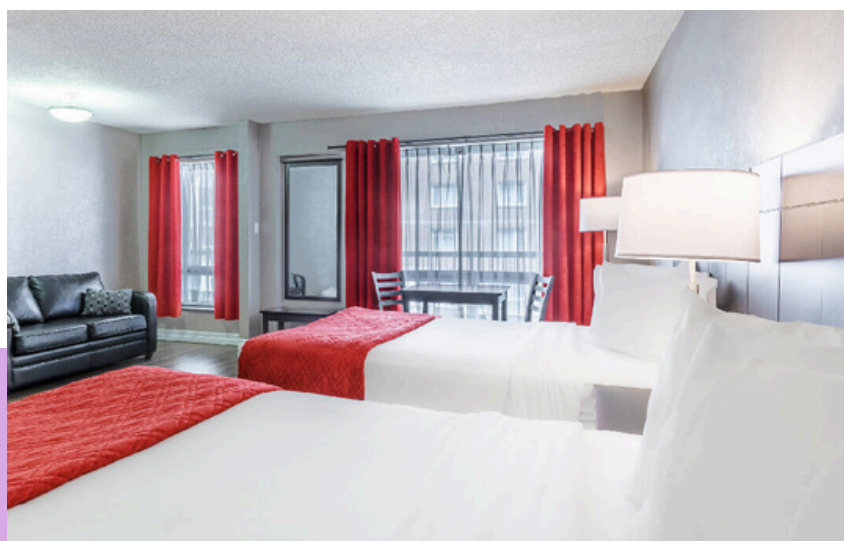


5. HÉBERGEMENT

Les chambres seront en occupation double et quadruple et regroupées par délégation. Le CO enverra à chaque délégation le nombre de chambres et de places à la disposition de la délégation. Nous devons recevoir votre liste de délégué(e)s par chambre en nommant une personne responsable de chambre avant le **27 novembre 2026**. Après cette date, si nous n'avons pas reçu votre liste, les places seront assignées par le CO et il ne sera plus possible d'apporter des modifications.

Lors de votre arrivée aux Jeux de Génie, les personnes responsables de chaque chambre devront fournir un numéro de carte de crédit valide. Un dépôt de **250\$**, remboursable si aucun bris ou dommage n'est trouvé, sera prélevé. En cas de dommages à l'intérieur de la chambre ou de frais supplémentaires générés, les montants seront chargés directement sur la carte de crédit. De plus, tous les membres de la chambre seront tenus également responsables des bris.

Afin d'assurer un agréable séjour à toutes les délégations, le respect de la politique de l'hôtel est obligatoire. La liste détaillée des règlements sera remise à l'arrivée à l'hôtel, le 3 janvier 2027, et devra être signée par la personne responsable de la chambre aux noms de tous les membres de cette chambre. Tout autre bris à l'intérieur de l'hôtel sera assumé par la ou les personnes responsables. Advenant le cas où aucun responsable ne peut être identifié, tous les participants devront assurer les bris via leur dépôt de sécurité. Dans l'éventualité où le montant des bris dépasse le dépôt de sécurité, la balance sera chargée aux délégations concernées. Le non-respect des règles entraînera l'expulsion immédiate de l'événement des occupant(e)s de la chambre et les personnes seront chargées pour la location de la chambre comme si elles y étaient restées, ainsi que pour les dommages occasionnés.



6. HORAIRE

Cet horaire est fourni à titre indicatif et peut être modifié à tout moment. L'horaire officiel sera présenté dans le cahier de participation.

Les heures d'arrivée à l'hôtel de chacune des délégations seront précisées lors de la rencontre des chefferies et seront également inscrites dans le cahier de participation.

Déjeuner		Traiteur	Traiteur	Traiteur
AM	Arrivée des délégations	Académiques	Sports	Finale Entrep et Machine
Dîner	Traiteur	Traiteur	Traiteur	Traiteur
PM	Jeux unifiés	Culturelles Majeur Capitale	Sports	Finale Entrep et Machine
Souper	Pizza	Traiteur	Poulet rouge	Banquet
Soirée	Show d'ouverture	Soirée réseautage	Finale d'impro	Banquet
Nuit	Dégrise	Dégrise	Dégrise	Dégrise

Hôtel
Grand Salon

Laval
PEPS

Théâtre de la cité Universitaire
Terminal 30

6.1 PRÉCISION SUR LES ACTIVITÉS

SOIRÉE D'OUVERTURE 3 JANVIER 2027

GRAND SALON

C'est lors de cette soirée que les délégations pourront dévoiler et présenter leur thème, leurs parrains et marraines ainsi que leurs costumes par le biais d'un numéro de variété sur scène. Ainsi, avant l'arrivée aux Jeux, chaque délégation devra préparer un numéro divertissant d'un maximum 5 minutes présentant le thème de la délégation. Le style du numéro, les requis techniques (s'il y a lieu) et la trame musicale devront être transmis au CO au plus tard le **31 décembre 2026**.

SOIRÉE DE RÉSEAUTAGE 4 JANVIER 2027

HÔTEL UNIVERSEL

Une soirée de réseautage sera organisée à la fin de la journée de compétitions académiques. Il s'agit d'une occasion en or pour échanger et agrandir son réseau professionnel auprès des partenaires qui soutiennent activement l'évènement et la relève en ingénierie. Il est donc attendu que les personnes participantes arborent une tenue plus soignée et fassent preuve d'un grand civisme et de professionnalisme pendant cette période. Des points y sont associés à cette activité : un grand sérieux et respect est primordial de la part de toutes et tous.

JOURNÉE D'ENVERGURE 6 JANVIER 2027

THÉÂTRE DE LA CITÉ UNIVERSITAIRE

La journée d'envergure regroupe les deux plus grandes compétitions des Jeux de Génie sous le toit du Théâtre de la Cité Universitaire : la compétition entrepreneuriale et la compétition machine. Les personnes participantes seront déplacées au milieu de l'avant-midi de l'hôtel vers la salle de spectacle afin d'assister à la finale d'entrepreneuriale. Le dîner sera ensuite servi, suivi de la compétition machine. La même attitude professionnelle et positive devra être maintenue tout au long des deux évènements.

BANQUET 6 JANVIER 2027

TERMINAL 30

Après quatre jours de compétition sans répit, place au traditionnel banquet de clôture des Jeux de Génie du Québec. Ce moment est l'occasion d'honorer les personnes et les équipes gagnantes de chaque compétition et catégorie, et ainsi de couronner tous vos efforts. Il s'agit aussi d'une soirée pour remercier nos partenaires, sans qui les Jeux ne pourraient pas avoir lieu. Il est important d'adopter une attitude exemplaire et de porter une attention particulière à leur discours tout au long de la soirée. Veuillez noter qu'une tenue de soirée est de mise pour le banquet.

SOIRÉES FESTIVES

HÔTEL UNIVERSEL

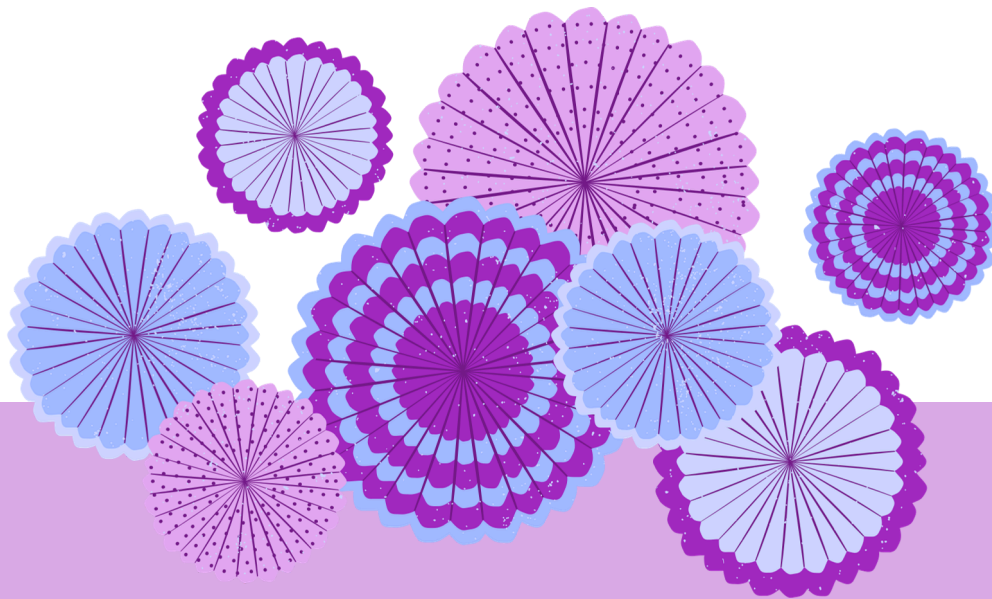
La tradition veut que chaque soir, un groupe de délégations s'unisse pour prendre le contrôle de la soirée et vous offrir une expérience festive mémorable. Le CO est ouvert à vos idées d'animation, tant qu'elles se soustraient aux règlements de l'hôtel et au gros bon sens. Nous choisirons en fonction de la taille des délégations les fusions pour les soirées, qui seront annoncées à la rencontre des chefferies.

Les tâches liées à la responsabilité d'une soirée festive sont les suivantes :

- Choix du thème et exploitation de la thématique ;
- Préparation du matériel nécessaire à la soirée ;
- Installation d'une arcade ;
- Gestion de la musique et désignation de la personne responsable ;
- Soutien aux bénévoles lors du montage et du démontage de la salle.

Vous pourrez ensuite discuter et déterminer vos thèmes ensemble. Les thèmes devront être soumis au comité organisateur avant le **18 décembre 2026**.

Veillez noter que seules les personnes participantes aux Jeux de Génie 2027 seront admises dans la salle de soirée festive (dégrises).



7. COMPÉTITIONS

7.1 COMPÉTITIONS ACADÉMIQUES

Les compétitions académiques ont pour objectif d'évaluer la capacité des personnes participantes à démontrer leur aptitude de coopération, leur initiative et leur vivacité d'esprit. Les épreuves se déroulent lors de la deuxième journée des Jeux. Les équipes doivent répondre à un questionnaire théorique ou réaliser une épreuve pratique qui prend la forme d'un montage, d'une expérience de laboratoire ou d'une étude de cas reliée à un domaine spécifique de l'ingénierie. Pour ce faire, chaque délégation se divise en différents sous-groupes selon les champs de compétences des personnes participantes. Les compétitions académiques se divisent en deux grandes catégories, soit les examens théoriques et pratiques et les Grandes compétitions. Le nombre maximal de personnes participantes est de 4 pour le Génie conseil, de 6 pour la Majeure et de 5 pour la Capitale. Le nombre maximal de personnes pour la compétition académique d'informatique est de 5. Pour toutes les autres compétitions académiques, le nombre maximal de personnes participantes est de 7 (théorique et pratique). Les compétitions académiques ont été choisies afin de couvrir les principales disciplines des baccalauréats en génie offerts au Québec. Cependant, puisque tous les baccalauréats ne sont pas offerts dans toutes les universités, seules les 5 meilleures compétitions académiques sur 6 d'une délégation seront comptabilisées dans son pointage.

Voici donc la liste des compétitions académiques présentées aux Jeux de Génie cette année :

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

Voici la liste des Grandes compétitions présentées aux Jeux de Génie cette année :

- Génie conseil ;
- La Majeure ;
- La Capitale.

Les règlements précis de ces compétitions seront inscrits dans le cahier de compétitions, qui sera disponible sur le site Web le **15 octobre 2026**.

7.2 COMPÉTITION MACHINE

La compétition de la machine robotique est un défi d'une complexité accrue et l'épreuve maîtresse technique des Jeux de Génie. Il s'agit d'une compétition d'envergure qui nécessite que les délégations travaillent à sa réalisation tout au long de l'automne.

Le défi consiste à fabriquer une solution robotique intelligente qui surmontera les diverses épreuves d'un parcours prédéterminé en un temps donné. La fabrication de cette machine nécessite la formation d'équipes multidisciplinaires qui devront investir beaucoup de temps afin d'en arriver à un prototype des plus compétitifs, tout en respectant le devis.

Les règlements précis de cette compétition vous seront transmis dans le cahier machine, qui sera disponible sur le site web le **5 septembre 2026**.

7.3 COMPÉTITION ENTREPRENEURIALE

La compétition entrepreneuriale offre aux personnes étudiantes l'occasion de sortir de leur cadre technologique et de s'immerger dans le monde des affaires.

Face à une problématique définie, elles doivent concevoir et produire un prototype, tout en rédigeant un plan d'affaires solide justifiant le choix du produit, sa viabilité et sa mise en marché en tant qu'entreprise émergente.

De plus, deux pitches de vente devant un jury est préparés afin de démontrer l'efficacité et la pertinence de la solution proposée. En élargissant leurs horizons, les personnes participantes sont encouragées à allier innovation technique et compétences entrepreneuriales, les préparant ainsi à des carrières diversifiées et multidisciplinaires.

La méthode d'évaluation et les règlements précis de cette compétition vous seront transmis dans le cahier d'entrepreneuriat, qui sera disponible sur le site Web le **31 août 2026**.

7.4 COMPÉTITIONS CULTURELLES

Pour ajouter un peu de divertissement et de variété à toutes ces épreuves, des compétitions culturelles sont au rendez-vous, soit :



L'IMPROVISATION

La compétition d'improvisation prendra la forme d'un tournoi qui se déroulera devant les autres délégations qui font l'épreuve. Les demi-finales et la finale, quant à elles, seront présentées devant l'ensemble des délégations.

LES DÉBATS ORATOIRES

Les débats oratoires permettent à deux personnes participantes de chaque université de démontrer leurs talents oratoires sur des sujets variés. Les personnes participantes doivent faire valoir une position donnée de manière efficace pour convaincre les juges et supplanter l'argumentaire de leurs adversaires.



LE GÉNIE EN HERBE

La compétition de génie en herbe, pour sa part, oppose quatre membres de chaque délégation qui utiliseront leurs connaissances générales afin de répondre le plus rapidement possible à des questions sur des sujets variés.

Notez que les qualifications de ces trois compétitions se dérouleront simultanément l'après-midi de la deuxième journée. Les finales de génie en herbe et de débats oratoires se dérouleront, pour leur part, dans l'après-midi de la deuxième journée. Les finales de l'improvisation se dérouleront lors de la troisième soirée.

Les règlements précis de ces compétitions seront inscrits dans le cahier de compétitions, qui sera disponible sur le site Web le **15 octobre 2026**.

7.5 COMPÉTITIONS SPORTIVES

Les compétitions sportives constituent une occasion pour les délégations de se démarquer dans un domaine différent de l'ingénierie et de démontrer leur polyvalence. Lors de cette journée dédiée au sport, la force, l'agilité, la puissance et l'endurance physique des personnes participantes seront mises à rude épreuve. Les tournois sportifs seront non seulement axés sur les habiletés athlétiques individuelles, mais également sur l'esprit et l'effort d'équipe, deux valeurs importantes de la compétition.

Les délégations devront se diviser en 5 équipes de grandeur variée pour couvrir l'ensemble des épreuves de la journée. Le CO est conscient que les petites délégations n'ont pas toujours assez de membres pour toutes les épreuves, et s'en remet aux chefferies pour une distribution qui leur permet d'exceller et de participer.

Les règlements précis de ces compétitions seront inscrits dans le cahier de compétitions, qui sera disponible sur le site Web le **15 octobre 2026**.



8. BARÈMES D'ÉVALUATION

Comme vous le savez peut-être, les études en ingénierie visent à développer plusieurs volets de la personnalité des membres des délégations. Parmi ceux-ci on retrouve :

- L'inspiration;
- Le partage ;
- L'appartenance;
- Le dépassement.

Les Jeux de Génie sont pour plusieurs un moyen de se perfectionner. C'est à travers la grille de pointage que nous tenterons de motiver vos actions. Ainsi, le barème d'évaluation pour l'ensemble des Jeux de Génie se divise en 6 grandes sections :

1. Les compétitions académiques ;
2. Les compétitions culturelles ;
3. Les grandes compétitions;
4. Les compétitions sportives ;
5. L'esprit des Jeux ;
6. Participation à la société.

C'est la délégation ayant récolté le plus grand nombre de points qui remportera les Jeux de Génie 2027 et pourra ramener la Coupe des Jeux dans son université.



9. GRILLE DE POINTAGE

Académiques	Chimique	47	4,70%
	Civil	47	4,70%
	Électrique	47	4,70%
	Industriel	47	4,70%
	Informatique	47	4,70%
	Mécanique	47	4,70%
	Total (5/6)	235	23,50%
Culturelles	Débats	30	3,00%
	Génie en herbe	30	3,00%
	Impro	30	3,00%
	Total	90	9,00%
Grandes	Génie Conseil	63	6,30%
	Entrep	140	14,00%
	Machine	140	14,00%
	Majeure	63	6,30%
	Capitale	63	6,30%
	Total	469	46,90%
Sports	Sport 1	15	1,50%
	Sport 2	15	1,50%
	Sport 3	15	1,50%
	Sport 4	15	1,50%
	Sport 5	15	1,50%
	Total	75	7,50%
Esprit des jeux	Coup de cœur des partenaires	17	1,70%
	Coup de cœur des bénévoles	11	1,10%
	Participation	11	1,10%
	Coup de cœur des chefs	11	1,10%
	Parrains	10	1,00%
	Thème de délé	11	1,10%
	Total	71	7,10%
Participation à la société	Activité de charité	17	1,70%
	Mobilité durable	10	1,00%
	Achat responsable	16	1,60%
	Développement social	17	1,70%
	Total	60	6,00%
TOTAL		1000	100,00%

9.1 COMPÉTITIONS

L'ensemble des compétitions académiques, sportives, culturelles et principales sont détaillées dans la section compétitions.

9.2 ESPRIT DES JEUX

Le prix consiste à couronner la délégation qui se démarque par la qualité de son implication et de sa présence tout au long des Jeux et de leur préparation, par sa cohésion, par le soutien qu'elle apporte aux autres délégations et aux bénévoles, ainsi que par l'intérêt qu'elle porte aux partenaires.

La délégation gagnante est donc celle qui remporte le plus de points dans les catégories ci-dessous.

Soyez donc présents, visibles et dynamiques, tout en adoptant un comportement civilisé et en affichant fièrement vos couleurs.

9.2.1 COUP DE COEURS DES PARTENAIRES

Un prix spécial sera remis à la délégation Coup de coeur des partenaires. L'ensemble des représentants des entreprises présents sur place pourront voter pour leur délégation favorite, en fonction de son professionnalisme, de son attitude positive et de l'intérêt authentique qu'elle port aux entreprises.

9.2.2 COUP DE COEURS DES BÉNÉVOLES

Le prix Coup de coeur des bénévoles fait son retour cette année, puisque ces derniers sont à l'avant-plan de toutes les activités. À la fin des Jeux, un retour sur les différentes activités sera fait avec les bénévoles. Ceux-ci pourront alors nommer par vote, les délégations qui leur ont semblé plus serviables, polies et positives à leur égard.

Le CO est conscient que la plupart des bénévoles seront de l'Université hôte, et cela sera pris en compte dans la sélection de la délégation récipiendaire de ce prix.

9.2.3 COUP DE COEUR DES CHEFFERIES

Tout au long des Jeux, nous nous attendons à une participation active des délégations à toutes les activités, tant aux compétitions qu'aux activités avec les partenaires et durant l'année complète dans l'ensemble des activités et des relations avec le comité organisateur. C'est donc en démontrant une attitude dynamique, respectueuse, positive et constante que vous pourrez accumuler des points dans cette catégorie.

Une bonne participation, c'est d'être bien respectueux envers l'ensemble des personnes qui vous entourent, mais également avec l'environnement, les lieux, le matériel, les employés de l'hôtel et des endroits visités, ainsi qu'envers tous les partenaires, bénévoles et personnes organisatrices des Jeux de Génie.

La délégation gagnante est désignée par les chefferies des autres délégations. En effet, chaque délégation aura des votes quotidiennement, mais ne pourra pas voter pour sa propre délégation. Ainsi, la délégation ayant récolté le plus de votes se verra attribuer le maximum des points et les autres délégations recevront un pourcentage relatif en fonction du nombre de votes et ceux de la délégation récipiendaire du prix.



9.2.4 PARTICIPATION (NOUVEAUTÉ)

La catégorie Participation permet d'évaluer la participation active et positive des délégations lors des événements menant aux Jeux de Génie, qui forment ce qui est communément appelé «la course». La participation des délégations sera évaluée lors de 12 événements, soit un par délégation. La chefferie de la délégation hôte de l'événement aura la responsabilité d'évaluer les universités présentes à son événement. Elle devra communiquer le top 5 des meilleures participations au président du comité organisateur dans les 72 heures suivant l'événement.

Quatre critères permettent d'évaluer la participation des universités :

- L'université s'est démarquée par ses actions positives ;
- L'université a facilité l'intégration des autres personnes participantes ;
- L'université s'est bien intégrée ;
- L'université a facilité le déroulement de l'événement.

Pour cette catégorie, des multiplicateurs seront appliqués aux points des petites universités et des universités éloignées lorsqu'elles se retrouvent sur le top 5 d'un événement. Ces éléments ne doivent donc pas être pris en compte lors du choix de la chefferie hôte.

De plus, deux universités appartenant à la même délégation unifiée ne pourront pas se retrouver sur le même top 5. À la fin de tous les événements, les points gagnés par les deux universités d'une délégation unifiée seront additionnés pour déterminer son pointage.

La délégation avec le meilleur pointage cumulatif au bout des 12 événements de «la course» remportera la catégorie.

9.3 PARTICIPATION À LA SOCIÉTÉ

Les Jeux de Génie travaillent activement à avoir une contribution positive à la société et, surtout, à notre communauté, tant au niveau du comité organisateur qu'au niveau des délégations. Il est donc important pour nous de mettre l'emphasis sur cet engagement et de récompenser la délégation qui se sera le plus démarquée dans les quatre catégories suivantes : activité de charité, mobilité durable, achat responsable et développement social.

9.3.1 ACTIVITÉ DE CHARITÉ

Chaque année, l'épreuve Activité de charité vise à redonner à sa communauté et à démontrer l'engagement de chaque délégation pour une cause qui leur tient à cœur. Cette année, nous vous encourageons à vous rassembler pour porter une action qui a de l'impact et qui met de l'avant votre créativité pour rendre le monde meilleur.

Voici quelques questions permettant d'identifier une activité de charité qui remplit tous les critères. Est-ce que mon activité : combat une barrière financière, comprend une compensation pour les personnes participantes, nécessite d'ajuster mon horaire, a un impact sur ma communauté?

Aussi, pour obtenir tous les points, votre document doit contenir ces éléments : Liste des personnes participantes et le nombre d'heure de participation pour chaque, une preuve de l'activité, un lieu et une date, un court texte expliquant le choix et en quoi elle change le monde à votre échelle.

La date de remise du formulaire est le **31 décembre 2026**.

IMPORTANT

Toutes les délégations sont entièrement responsables de tout écart de conduite ou d'incident pouvant survenir lors de l'activité de charité.

FORMULE

Pourcentage de participation * Rang heure/personne *
(Somme des points accumulés)

POURCENTAGE PARTICIPATION

Cela représente le nombre de personne de la délégation unique qui se sont impliquées divisé par le nombre total de personne dans votre délégation.

MULTIPLICATEURS

Pourcentage de participation

Total personnes dans la délégation
/Total personnes impliquées

RANG HEURE PAR PERSONNE PARTICIPANTE

Cela représente le rang selon le tableau ci-dessous:

MULTIPLICATEURS (SUITE)

Rang heure par personne participante	Plus de 3 heures	X 1
	Entre 3 heures et 2 heures exclusivement	X 0.75
	Entre 2 heures et 1 heure exclusivement	X 0.5
	Entre 1 heure et 0 heure exclusivement	X 0.25
	0 heure	X 0

POINTS							
Impact	Impact de l'activité principale	Nul	Moindre	Modéré	Acceptable	Significatif	Important
		0 pt	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts
	Aide à réduire une barrière financière					2 pts	
	L'activité n'a pas de compensation					2 pts	
Qualité	Mise en page					1 pt	
	Information importante mise en évidence					1 pt	
	Enchaînement d'idée et rapport structuré					1 pt	
Autres	Activité originale					1 pt	
	Mission de l'activité compris					1 pt	
	Pourquoi l'activité a été choisi					1 pt	
	Plus d'une activité de charité					1 pt	
	Participant.es a plus d'une activité					1 pt	
Total:		17 pts					



9.3.2 MOBILITÉ DURABLE

Les véhicules à moteur sont de grands émetteurs de gaz à effet de serre (GES). Les Jeux de Génie ont pour intérêt de réduire les impacts environnementaux des voitures, considérant les nombreux déplacements pour les événements. La mobilité durable sera évaluée pour les déplacements suivants : les événements de la course (externes et internes), le chalet et les rencontres des chefferies et les compétitions des Jeux de Génie 2027.

Chaque délégation doit remplir assidûment un document de compilation des déplacements de tous les membres de la délégation. D'une part, cela permet de mesurer la quantité des GES émis par les activités de la délégation. D'autre part, les délégations sont évaluées selon le pourcentage de leurs déplacements effectués en transport durable.

Les modes de transport considérés comme durables sont le covoiturage, le métro, l'autobus, le vélo et la marche à pied. La grille d'évaluation des déplacements est présentée ci dessous.

Grille d'évaluation des déplacements d'une délégation

CRITÈRES	DISTRIBUTION DES POINTS	POINTAGE
Mobilité durable	Au moins 75 % des déplacements sont faits en utilisant des moyens de transports durables	1 point
	Au moins 85 % des déplacements sont faits en utilisant des moyens de transports durables	2 points
	Au moins 95 % des déplacements sont faits en utilisant des moyens de transports durables	3 points
Pénalité en cas de défaut de remplissage		-0.5 points

À NOTER

Un formulaire de déclaration des déplacements est disponible pour comptabiliser les déplacements des délégations.

La date de remise du formulaire est le **31 décembre 2026**.

9.3.3 ACHAT RESPONSABLE

Le « gear » et les accessoires sont une part essentielle à la culture des Jeux de Génie. En revanche, les impacts environnementaux et sociaux de l'industrie de l'habillement sont bien notables. L'épreuve d'achat responsable incite les délégations à transformer leurs modes de consommation.

L'épreuve d'achat responsable requiert de déclarer les informations nécessaires à l'évaluation de l'écoresponsabilité des pièces acquises dans le cadre des Jeux de Génie. Il y a deux formulaires Excel à remplir : un pour les vêtements et un pour les accessoires de délégation.

Des informations de bases sont demandées, telles que des renseignements sur la délégation, les dépenses encourues pour les items achetés et des informations générales sur les produits. Chaque pièce est évaluée selon 9 critères d'écoresponsabilité (Tableau A). Un facteur de multiplication est ensuite appliqué à la moyenne du pointage obtenu. Ce facteur se base sur la quantité totale d'items et diminue lorsque le nombre de pièces augmente (Tableau B & C).

Tableau A : grille d'évaluation des vêtements et accessoires de délégation

Est-ce que l'item est "Déjà porté" ? *	Oui (9 pts)	-	Non (0 pts)
*Si vous avez répondu oui à ce critère, vous n'avez pas à remplir les prochaines sections			
Est-ce un item récurrent ?	Oui (1 pts)	Partiellement (0,5 pts)	Non (0 pts)
Est-ce que le vêtement est polyvalent ?	Oui (1 pts)	Partiellement (0,5 pts)	Non (0 pts)
Est-ce que les matériaux sont d'origine locale ?	Oui (1 pts)	Partiellement (0,5 pts)	Non (0 pts)
Est-ce que les matériaux sont écoresponsables ?	Oui (1 pts)	Partiellement (0,5 pts)	Non (0 pts)
Est-ce que l'item est fabriqué localement ?	Oui (1 pts)	Partiellement (0,5 pts)	Non (0 pts)
Est-ce que la personnalisation de l'item est réalisé localement ?	Oui (1 pts)	Partiellement (0,5 pts)	Non (0 pts)
Est-ce que l'item est distribué localement ?	Oui (1 pts)	Partiellement (0,5 pts)	Non (0 pts)
Est-ce que l'item possède des certifications ?	Oui (1 pts)	-	Non (0 pts)

Tableau B : Facteur de multiplication selon le nombre d'accessoires

QUANTITÉ D'ACCESSOIRES	FACTEUR DE MULTIPLICATION
11 accessoires et plus	0
6 - 10 accessoires	1
1 - 5 accessoires	2

Tableau C : Facteur de multiplication selon le nombre de vêtements

QUANTITÉ DE VÊTEMENTS	FACTEUR DE MULTIPLICATION
16 vêtements et plus	0
11 - 15 vêtements	1
6 - 10 vêtements	2
1 - 5 vêtements	3

À NOTER

Les règlements précis de cette épreuve sont disponibles dans le guide sur l'épreuve d'achat responsable. De plus, les deux formulaires de déclaration sont présentement accessibles aux délégations. Chaque formulaire compte pour 50 % de la note de l'épreuve d'achat responsable, soit 8 points sur 16.

La date de remise des formulaires est le **31 décembre 2026**.

9.3.4 DÉVELOPPEMENT SOCIAL

Chaque délégation devra poser au moins trois actions distinctes, soit une action pour chacun des piliers de l'EDA :

- L'équité ;
- La diversité ;
- L'appartenance.

Pour obtenir tous les points de cette catégorie, chaque pilier doit comporter une action, et celle-ci doit être axée principalement sur son pilier concerné. Il est donc possible qu'une même action de couvrir plusieurs piliers, mais elle devra être classée sous celui qu'elle représente le mieux.

GRILLE DE POINTAGE :

POINTS							
Impact	Action Équité	Nul	Moindre	Modéré	Acceptable	Significatif	Important
		0 pt	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts
	Action Diversité	Nul	Moindre	Modéré	Acceptable	Significatif	Important
		0 pt	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts
	Action Appartenance	Nul	Moindre	Modéré	Acceptable	Significatif	Important
		0 pt	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts	5 pts
Qualité	Information importante mise en évidence					1 pt	
	Enchaînement d'idée et rapport structuré/mise en page					1 pt	
Total :		17 pts					

À NOTER

La date de remise des formulaires est le **31 décembre 2026**.

9.4 LES PARRAINS ET LES MARRAINES

La compétition des parrains et marraines sera encore de la partie cette année. En effet, des points seront attribués à chaque délégation en fonction du score obtenu par ses parrains et marraines lors d'un examen portant sur le thème de l'ingénierie générale, l'histoire des Jeux et des thèmes surprises !

De plus, la qualité de leur participation aux Jeux de Génie sera également évaluée par le chef parrain et les chefferies. Ces derniers pourront voter pour deux paires de parrains et marraines qui, selon eux, se seront démarquées par leur présence aux événements et par leur soutien à leur délégation. Ils ne pourront pas voter pour leurs propres parrains et marraines. De plus, les délégations auront jusqu'au **31 décembre 2026** pour envoyer une lettre qui au chef parrain expliquant comment leurs parrains et marraines ont complété leur mandat de façon honorable au sein de leur délégation tout au long de l'année.

Voir l'Annexe A - Complément sur les parrains et marraines pour obtenir plus d'informations sur ce qui est attendu de ces derniers.

9.5 PETITES DÉLÉGATIONS

La Coupe des Jeux est remise à la délégation ayant obtenu le plus haut score total. Toutefois, pour refléter la situation des petites facultés de génie, la Coupe des petites délégations est remise à la petite délégation (24 personnes et moins en excluant les parrains et les marraines) ayant cumulé le meilleur pointage total de cette catégorie.



9.6 THÈME ET SHOW D'OUVERTURE

Les points pour cette catégorie seront attribués en fonction de l'originalité globale, de l'exploitation et du lien avec le thème des Jeux.

Les thèmes de délégation sont attendus avec fébrilité et vous avez jusqu'au **15 décembre 2026** pour le soumettre, accompagné d'une explication de son lien avec la thématique **Libère ton génie** et de la façon dont vous comptez l'exploiter. Les thèmes seront également lus par le partenaire Show d'ouverture. Nous vous encourageons donc à être professionnels, humoristiques et originaux. Il n'y a pas de minimum ou maximum de mots : c'est à vous de choisir comment vous voulez présenter votre thème.

Petit truc : vos experts en improvisation et en débats peuvent exceller à cette activité !

Également, il est prévu que les délégations dévoilent leur thème via un numéro de variété lors de la soirée d'ouverture. En plus de devoir être originale, cette présentation ne doit inclure aucun élément salissant ou offensant. Les critères d'évaluation seront précisés dans une grille détaillée dans le cahier de compétition, qui sortira le **15 octobre 2026**.

Les informations techniques (concept, pièce musicale ou autre) devront être transmises au CO avant le **31 décembre 2026**.



10. COMITÉ ORGANISATEUR

Le comité organisateur tient à vous remercier d'avoir pris le temps de consulter ce document. Nous sommes très heureux de vous compter parmi nous pour cette 36^e édition des Jeux de Génie du Québec. Nous vous souhaitons une excellente préparation en vue des Jeux de Génie 2027. Pour toute question ou tout commentaire, n'hésitez pas à communiquer avec le comité organisateur. Il nous fera plaisir de vous répondre.

Olivier Deschenes

Présidence
presidence@jeuxdegenie.qc.ca

Haron Oulachgar

Vice-Président Logistique
logistique@jeuxdegenie.qc.ca

Jérémy Ouellet

Vice-Président aux Communications
communications@jeuxdegenie.qc.ca

Charles-Antoine April

Vice-Président aux Compétitions
competitions@jeuxdegenie.qc.ca

Lauren Banham

Co-Cheffe Marraine
lbanham@jeuxdegenie.qc.ca

Étienne Charbonneau

Vice-Président Machine
machine@jeuxdegenie.qc.ca

Jasmin Moffette

Vice-Président aux Partenariats
partenariats@jeuxdegenie.qc.ca

Thomas Laflamme

Vice-Président aux Finances
finances@jeuxdegenie.qc.ca

Marie-Philippe Brassard

Vice-Présidente Logistique
logistique@jeuxdegenie.qc.ca

Yeva Côté-Paradis

Vice-Présidente à la Conscience sociale
conscience-sociale@jeuxdegenie.qc.ca

Pierre-Olivier Leroueil

Chef Parrain
poleroueil@jeuxdegenie.qc.ca

Vincent Lévesque

Vice-Président Machine
machine@jeuxdegenie.qc.ca

Eve Marie Routhier

Vice-Présidente Entrepreneuriat
entrepreneuriat@jeuxdegenie.qc.ca

Emma Lavoie

Vice-Présidente Exécutive
executif@jeuxdegenie.qc.ca

ANNEXE A

Complément sur les parrains et les marraines

Il est fortement souhaité que les parrains et marraines apprennent à connaître les membres de leur délégation. Intégrez-les donc autant que possible à vos activités afin de favoriser les échanges et de créer un lien avec l'ensemble de la délégation.

Leur rôle principal est de soutenir les membres de leur délégation et de les encourager à se dépasser. Les parrains et marraines doivent également appuyer l'exécutif dans la transmission des informations pertinentes. Leur expérience des Jeux leur permettra de guider leur délégation tout au long de l'événement. La qualité de leur implication sera évaluée en fonction de leur engagement auprès de leur délégation, mais aussi de leur attitude envers l'ensemble des Jeux.

Il s'agit d'un rôle honorifique attribué à des personnes reconnues pour la qualité de leur implication passée aux Jeux. Ce rôle ne doit pas être pris à la légère. Les parrains et marraines sont appelés à montrer l'exemple, à accompagner leur délégation dans la bonne direction et à utiliser leur influence de manière positive et responsable.

UNIVERSITÉ	PARRAINS ET MARRAINES
Chef Parrain Co-Cheffe Marraine	Pierre-Olivier Leroueil Lauren Banham
École de technologie supérieure	Félicia Dionne Victor Guité-Pelletier
Polytechnique Montréal	Laura Keryakes Xavier Binet
Université Concordia	Émily St-Onge Wen Hao Wei

UNIVERSITÉ	PARRAINS ET MARRAINES
Université Laval	Celina Belleville Jean-Christophe Beaumont
Université McGill	Aryel Morin-Mercier Eddy Renaud
Université du Québec à Chicoutimi	Marc-Antoine Sigouin Zachary Desaulniers
Université du Québec à Trois-Rivières	Matthew Verret Alec Bourque
Université du Québec à Trois-Rivière campus de Drummondville	Carolane Parent Hugo Daoust
Université du Québec en Outaouais	Frédéric Potier Mathis Bruyère
Université du Québec en Abitibi- Témiscamingue & Université d'Ottawa	Zachary Leblanc Josh Vilda
Université du Québec à Rimouski & Université Moncton	Mégane Dupuis William Chagnon
Université de Sherbrooke	Jérôme Lussier Maxime Gendroux

ANNEXE B

Politique sur les objets perdus

AVIS DE NON RESPONSABILITÉ - OBJETS PERSONNELS

Le comité organisateur des Jeux de Génie décline toute responsabilité relativement à la perte, au vol ou à l'endommagement des biens personnels apportés sur le site de l'événement. Chaque participant demeure entièrement responsable de ses effets personnels, incluant, sans s'y limiter, les vêtements, appareils électroniques, sacs et accessoires. En participant à l'événement, vous reconnaissez avoir lu, compris et accepté les modalités du présent avis.

CONSERVATION DES OBJETS RETROUVÉS

Les objets retrouvés seront conservés par le comité organisateur selon les délais suivants : Les objets de valeur (notamment les clés, téléphones, portefeuilles et autres effets similaires) seront conservés pendant une période de **90 jours**. Les autres objets seront conservés pendant une période de **30 jours**. À l'expiration de ces délais, tout objet non réclamé pourra être remis à un organisme de bienfaisance ou de charité, à la discrétion du comité organisateur.