



**Jeux de Génie
EngGames 2027**

Libère ton génie | Unleash your genius

CAHIER DE COMPÉTITIONS

DU 3 AU 7 JANVIER 2027 | UNIVERSITÉ LAVAL

36ÈME ÉDITION DES JEUX DE GÉNIE



15 OCTOBRE 2026 | VERSION FRANÇAISE

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

- 3 Mot du comité organisateur
- 5 Règlements généraux

1. COMPÉTITIONS ACADÉMIQUES

- 6 Génie chimique
- 9 Génie civil
- 11 Génie électrique
- 13 Génie industriel
- 15 Génie informatique et logiciel
- 17 Génie mécanique

2. GRANDES COMPÉTITIONS

- 19 Génie Conseil
- 21 La Capitale
- 23 La Majeure

3. COMPÉTITIONS SOCIOCULTURELLES

- 26 Débats oratoires
- 41 Génie en herbe
- 54 improvisation

4. COMPÉTITIONS SPORTIVES

- 64 Sport intérieur
- 68 Sport extérieur
- 72 Sport piscine
- 77 Esport
- 80 Sport surprise

QUESTIONS ET COMITÉ ORGANISATEUR

81



MOT DU COMITÉ ORGANISATEUR

Chères délégations,

C'est avec grande fierté que l'Université Laval accueillera, du 3 au 7 janvier 2027, la 36e édition des Jeux de Génie du Québec, la plus grande compétition d'ingénierie au Canada. Depuis plusieurs mois, le comité organisateur travaille fort pour vous préparer une édition à la hauteur des dernières années et des attentes de vos délégations. Chaque édition apporte son lot de défis et de nouveautés, et nous avons bien hâte de vous faire découvrir tout ce que nous vous avons préparé.

Le comité organisateur des Jeux de Génie 2027 est heureux de vous présenter ce cahier des compétitions, qui rassemble les informations nécessaires pour vous préparer aux différentes épreuves de cette 36e édition.

Ce cahier s'adresse à l'ensemble des membres de chaque délégation. Vous y trouverez les détails des compétitions académiques, de Génie Conseil, de la Majeure et de la Capitale, ainsi que les règlements des compétitions culturelles et sportives.

Vous y découvrirez également les partenaires qui contribuent à la réalisation de certaines compétitions. Leur soutien est essentiel à la tenue de cet événement, et nous les remercions chaleureusement de prendre part à cette aventure. Le cahier sera mis à jour au fur et à mesure que de nouveaux partenaires se joindront à nous.

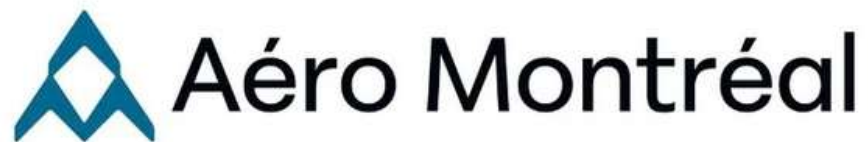
Nous vous invitons à lire ce document avec attention afin de bien vous préparer aux Jeux. Pour toute question ou demande de précision, n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse competitions@jeuxdegenie.qc.ca.

Bonne préparation à toutes et à tous, et au plaisir de vous retrouver en janvier!

L'équipe du comité organisateur 2027



**MERCI AU PARTENAIRE OFFICIEL
DES JEUX DE GÉNIE 2027!**



RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Lors des compétitions, l'objectif est de mettre en œuvre les habilités des personnes déléguées et le travail complémentaire des différentes disciplines. Il est important de noter qu'un bon nombre des compétitions se déroulent simultanément. Ainsi, voici quelques règles de base à respecter :

- Il n'est pas possible pour une personne de participer à plus d'une compétition d'une même catégorie. Les catégories de compétitions sont:
 - Académique
 - Culturelle
 - Grandes
 - Sportive
- Il n'est pas possible pour une personne de participer à la compétition Génie Conseil et à une compétition académique.
- Il n'est pas possible pour une personne participant à la compétition d'entrepreneuriat, à la compétition de Génie Conseil, à La Majeure ou à La Capitale de participer à une compétition culturelle.



1. COMPÉTITIONS ACADÉMIQUES

Les compétitions académiques sont divisées en deux volets, soit pratique et théorique. Chaque délégation répartit ses délégués et déléguées dans les six disciplines du génie présélectionnées ainsi que dans des compétitions complémentaires. Les personnes participantes devront collaborer pour répondre en équipe à une section théorique et pratique de la discipline à laquelle elles sont associées. Les examens théoriques et pratiques ayant lieu simultanément pour toutes les disciplines, un délégué ou une déléguée ne peut pas en faire plus d'un. Les épreuves sont réalisées de façon à tester les connaissances théoriques et techniques des futures personnes ingénieures.

Lors de leur arrivée aux locaux d'examen, les participants et participantes auront un maximum de dix (10) minutes pour prendre connaissance des parties théorique et pratique. Par la suite, les équipes devront se diviser. Aucune transition ne sera tolérée par la suite. Il ne sera pas permis d'aller participer à la section pratique après avoir complété la partie théorique, et vice versa.

Une limite de sept (7) participants ou participantes par discipline académique est préétablie*. De plus, un maximum de quatre (4) personnes participantes est permis par examen académique*. Il est, par exemple, possible d'en placer quatre à la section théorique et trois à la partie pratique. Toutes les répartitions sont possibles tant que le maximum de sept (7) participants ou participantes par discipline et un maximum de quatre (4) par examen sont respectés.

Cette année, le comité organisateur tente de diminuer au maximum son empreinte écologique durant la compétition. Pour y arriver, certaines des compétitions donneront accès aux notes numériques et aux ordinateurs personnels, en plus des notes manuscrites.

*À l'exception de l'examen de génie informatique et logiciel puisqu'il possède les volets théorique et pratique regroupés dans un seul examen. Le maximum de participant pour cet examen est de 5 étudiants.

DISQUALIFICATION

L'utilisation de logiciels de simulation ou de calcul*, d'Internet, de l'intelligence artificielle ou de toute autre ressource non autorisée entraînera la disqualification de l'équipe de l'événement. En cas de doute, demandez au comité organisateur si une ressource est autorisée avant de l'utiliser.

*Sauf s'il est mentionné autrement dans la description d'une compétition spécifique.

1.1 GÉNIE CHIMIQUE

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Responsables : Clovis Duval et Luis Rodriguez

Horaire : Lundi 4 janvier de 8 à 11h30

Participation : Maximum de sept (7) personnes pour la discipline

1.1.1 GÉNIE CHIMIQUE - ÉPREUVE THÉORIQUE

L'objectif de cette compétition est de tester les connaissances théoriques normalement acquises au cours des quatre années de baccalauréat en génie chimique. Cet examen est à livre ouvert, donc toute documentation papier est permise. Les notes électroniques sur iPad ou ordinateur seront également autorisées, mais les appareils devront être mis en mode avion pour toute la durée de l'examen. Les téléphones cellulaires seront interdits. L'utilisation d'intelligence artificielle est également interdite. Toute utilisation de documentation ou d'aide externe entraînera la disqualification de l'équipe.

MATÉRIEL À FOURNIR PAR LES DÉLÉGATIONS

- Crayons, gommes à effacer, surligneurs
- Calculatrice non programmable
- Papier brouillon pour les calculs
- Notes de cours et manuels papiers
- Notes numériques sur clé USB
- Un (1) ordinateur ou iPad par table de travail

MATÉRIEL FOURNI PAR LE COMITÉ ORGANISATEUR

- Cahier d'examen papier

SUJETS À L'ÉTUDE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Bilans de masse et d'énergie
- Matériaux (Propriétés, Alliages)
- Traitement des eaux
- Chimie Organique
- Instrumentation de procédé
- Régulation de procédé
- Systèmes réactionnels
- Thermodynamique en génie chimique
- Phénomènes d'échange
(Masse, momentum, chaleur)
- Opérations unitaires
(Échangeurs de chaleur, séchoirs, etc.)
- Procédés biochimiques
(croissance d'organisme avec différents réacteurs)

1.1.2 GÉNIE CHIMIQUE - ÉPREUVE PRATIQUE

L'objectif de cette activité est de mettre à l'épreuve l'habileté des équipes à concevoir un procédé industriel de valorisation de déchets et de choisir les meilleures matières premières afin d'obtenir un produit de qualité en se basant sur des données de la littérature. Une certaine habileté en laboratoire sera évaluée. Les équipes devront supporter leurs choix par des hypothèses fondées.

MATÉRIEL À FOURNIR PAR LES DÉLÉGATIONS

- Sarraux
- Lunettes de sécurité

MATÉRIEL FOURNI PAR LE COMITÉ ORGANISATEUR

- Instruments de laboratoire
- Matières premières

SUJETS À L'ÉTUDE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Conception de procédé
- Propriétés des matériaux
- Opérations unitaires



1.2 GÉNIE CIVIL

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Responsables : Zoïk Bélanger et Félix Doyon

Horaire : Lundi 4 janvier de 8h à 11h30

Participation : Maximum de sept (7) personnes pour la discipline

1.2.1 GÉNIE CIVIL - ÉPREUVE THÉORIQUE [PRÉSENTÉE PAR VINCI CONSTRUCTION]



L'objectif de cette compétition est de mettre à l'épreuve les compétences théoriques des personnes déléguées acquises durant leurs études en génie civil. Cet examen est à livre ouvert et collaboratif, donc toute documentation papier est permise. Aucune communication en dehors des membres de l'équipe est autorisée. Seule la calculatrice scientifique non programmable est autorisée. Tout autre appareils électroniques tels que cellulaires et ordinateurs portables sont interdits.

MATÉRIEL À FOURNIR PAR LES DÉLÉGATIONS

- Toutes documentations pertinentes aux sujets à l'étude
- Feuilles de notes imprimées
- Papier brouillon, crayons, gommes à effacer et calculatrices non programmables

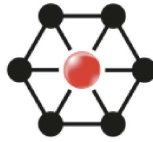
MATÉRIEL FOURNI PAR LE COMITÉ ORGANISATEUR

- Cahier d'examen papier nécessaire pour les équipes
- Feuilles brouillons au besoin

SUJETS À L'ÉTUDE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Hydrologie et hydraulique
- Analyse structurelle
- Conception de béton armé
- Conception de chaussées
- Conception de structure en acier
- Conception géotechnique
- Gestion et planification de projet

1.2.2 GÉNIE CIVIL - ÉPREUVE PRATIQUE [PRÉSENTÉE PAR GROUPE CANAM]



CANAM

L'objectif de cette activité est de mettre à l'épreuve les connaissances techniques, la créativité et les habiletés en résolution de problèmes des personnes étudiantes, à travers la conception d'une structure répondant à certains critères de performance.

MATÉRIEL À FOURNIR PAR LES DÉLÉGATIONS

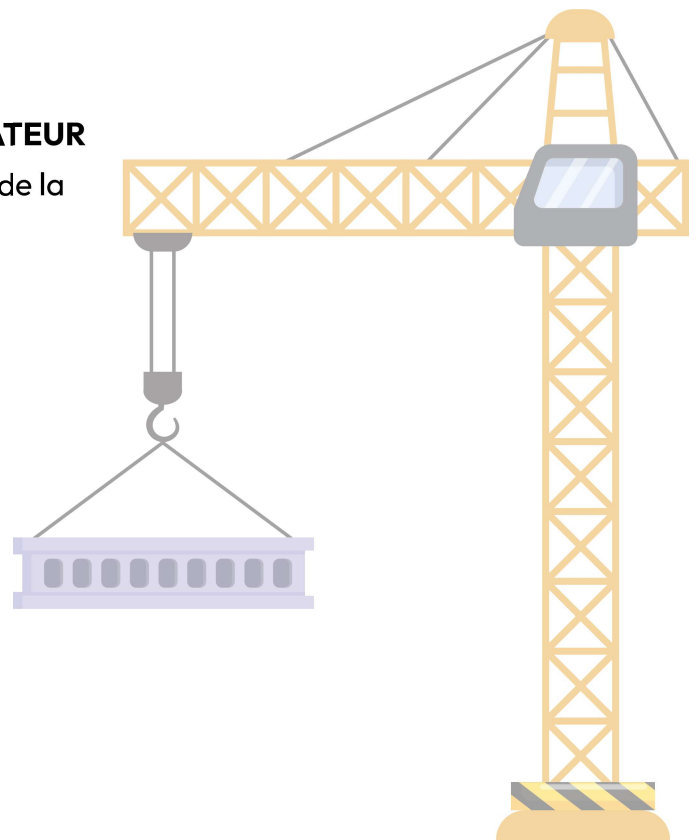
- Papier brouillon
- Crayons, règles et effaces
- Casque de sécurité, lunettes de sécurité
- Bottes de chantier réglementaires

MATÉRIEL FOURNI PAR LE COMITÉ ORGANISATEUR

- Tous les éléments nécessaires à la réalisation de la compétition

SUJETS À L'ÉTUDE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Conception de structure
- Résistance des matériaux



1.3 GÉNIE ÉLECTRIQUE

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Responsables : Sabrina Minier et Logan Simard

Horaire : Lundi 4 janvier de 7h30 à 11h

Participation : Maximum de sept (7) personnes pour la discipline

1.3.1 GÉNIE ÉLECTRIQUE - ÉPREUVE THÉORIQUE

L'objectif de cette compétition est de tester les connaissances théoriques normalement acquises au cours des quatre années du baccalauréat en génie électrique. Cet examen est à livre ouvert, donc toute documentation papier est permise. Les notes électroniques sur iPad ou ordinateur seront également autorisées, mais l'accès à Internet et les téléphones cellulaires seront interdits. L'utilisation de l'intelligence artificielle n'est pas permise.

MATÉRIEL À FOURNIR PAR LES DÉLÉGATIONS

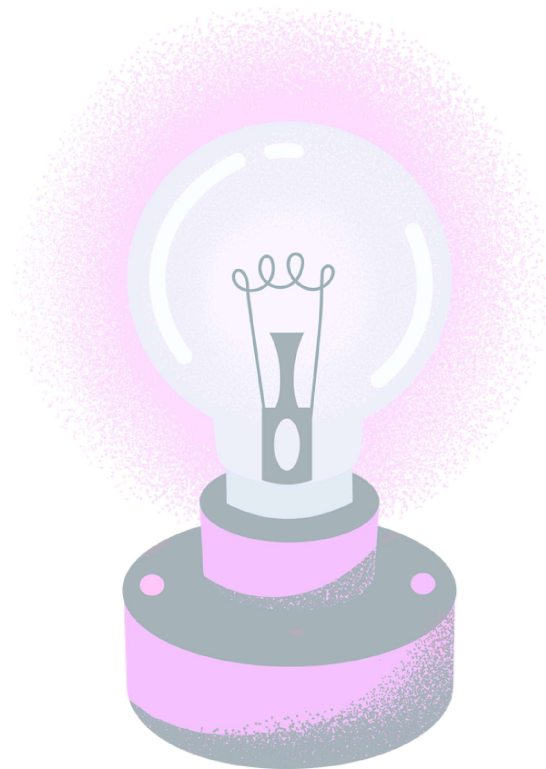
- Note de cours, manuels et documentation papier
- Papier brouillon, crayons, gommes à effacer, règle et calculatrice non programmable
- Notes numériques sur clé USB
- Un (1)! ordinateur par équipe

MATÉRIEL FOURNI PAR LE COMITÉ ORGANISATEUR

- Cahier d'examen papier nécessaire pour les équipes

SUJETS À L'ÉTUDE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Circuit logique
- Circuits électriques
- Électrotechniques
- Machines Électriques
- Systèmes et contrôle linéaire
- Ondes électromagnétiques
- Analyse des signaux
- Électronique
- Télécommunication



1.3.2 GÉNIE ÉLECTRIQUE - ÉPREUVE PRATIQUE

La compétition pratique a pour but de mettre à l'épreuve les habiletés des équipes à mesurer et à concevoir des circuits électriques. Un défi sera remis au début de l'examen, et les équipes devront mobiliser leurs connaissances ainsi que leur créativité pour répondre aux différentes exigences. L'accès à Internet ne sera pas autorisé.

MATÉRIEL À FOURNIR PAR LES DÉLÉGATIONS

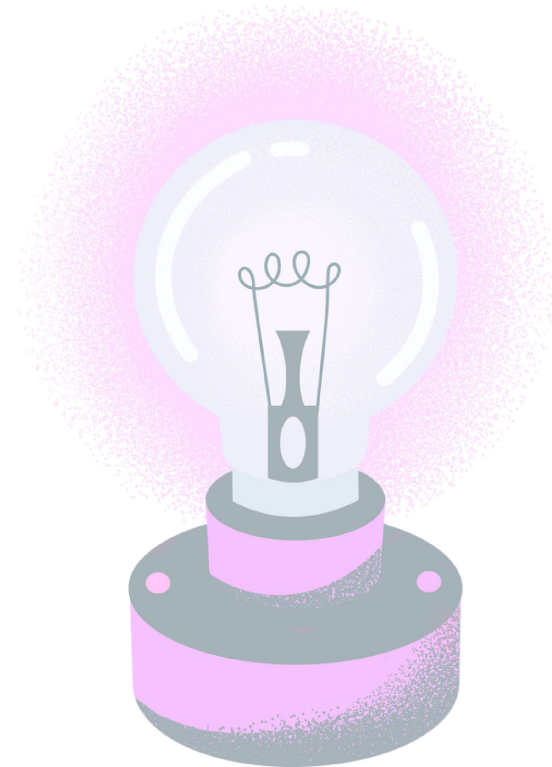
- Notes de cours pertinentes à la conception de circuits électroniques
- Papier brouillon
- Calculatrice scientifique
- Crayon
- Efface
- Clé USB
- Breadboard et pince à dénuder
- Lunettes de sécurité
- Fils de mesures pour oscilloscope et multimètre
- Un (1)! ordinateur par équipe
- Fer à souder (optionnel)

MATÉRIEL FOURNI PAR LE COMITÉ ORGANISATEUR

- Cahier d'examen papier nécessaire pour les équipes
- Ordinateur de laboratoire avec les logiciels nécessaires
- Composantes électroniques
- Oscilloscope et multimètre
- Étain et fer à souder

SUJETS À L'ÉTUDE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Circuits logiques
- Design de PCB
- Électronique de puissance
- Électronique discrète
- Électronique des composants intégrés
- Circuit RLC



1.4 GÉNIE INDUSTRIEL

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Responsables : Marilou Dallaire

Horaire : Lundi 4 janvier de 7h30 à 11h

Participation : Maximum de sept (7) personnes pour la discipline

1.4.1 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. Un (1) ordinateur portable, en mode avion est permis par délégation pour consulter les notes de cours de façon. L'épreuve vise à évaluer la compréhension des étudiants sur des sujets fondamentaux de la discipline, à travers des questions variées allant du choix de réponse à des développements plus poussés. L'utilisation de cellulaires, d'autres appareils informatiques autres que ceux mentionnés ainsi que de l'intelligence artificielle est interdite.

MATÉRIEL À FOURNIR PAR LES DÉLÉGATIONS

- Papier brouillon
- Crayons, stylos et gommes à effacer
- Calculatrice non programmable
- Notes de cours et manuels de cours
- Ordinateur portable
- Notes de cours sur clé USB

MATÉRIEL FOURNI PAR LE COMITÉ ORGANISATEUR

- Cahier d'examen

SUJETS À L'ÉTUDE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Sécurité et hygiène industrielle
- Ergonomie
- Système d'assurance de la qualité
- Fabrication industrielle
- Recherche opérationnelle
- Analyse de rentabilité de projet
- Méthodes et mesures du travail
- Méthodes prévisionnelles et gestions des stocks
- Planification et ordonnancement de la production
- Aménagement d'usines et manutention
- Gestion de projets
- Gestion manufacturière assistée par ordinateur
- Industries intelligentes
- Conception en production

1.4.2 GÉNIE INDUSTRIEL - ÉPREUVE PRATIQUE

Les défis de la production manufacturière au Québec sont nombreux, surtout pour les petites et moyennes entreprises (PME). De nombreuses décisions doivent être prises tous les jours pour assurer la survie de ces entreprises. En tant que consultants et experts, vous serez appelés à résoudre une problématique de production et de vous mesurer aux autres équipes pour prouver que votre solution est la meilleure.

Note : pour les universités n'ayant pas de programme de génie industriel, il est recommandé de favoriser l'épreuve pratique par rapport à l'épreuve théorique pour maximiser le plaisir des délégués.

MATÉRIEL À FOURNIR PAR LES DÉLÉGATIONS

- Notes de cours papier
- Crayon, papier brouillon, efface
- Calculatrice non programmable
- Ordinateur portable (2, OBLIGATOIRE)

MATÉRIEL FOURNI PAR LE COMITÉ ORGANISATEUR

- Tout autre matériel nécessaire à la compétition

SUJETS À L'ÉTUDE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Planification et ordonnancement de la production
- Recherche opérationnelle
- Conception en production



1.5 GÉNIE INFORMATIQUE ET LOGICIEL

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Responsables : Olivier Raymond et Francois Tourigny

Horaire : Lundi 4 janvier de 8h à 11h30

Participation : Maximum de cinq (5) personnes pour la discipline

1.5.1 GÉNIE INFORMATIQUE ET LOGICIEL - ÉPREUVE MIXTE

L'objectif de cette compétition est d'évaluer les connaissances fondamentales acquises en génie informatique et logiciel au cours du baccalauréat. L'épreuve, d'une durée de 3h30, adopte un format mixte combinant théorie et pratique, sans distinction entre les deux volets. Il revient à chaque équipe de gérer efficacement la répartition des tâches selon les forces de ses membres. L'examen est à livre ouvert : toutes les ressources sont permises, à l'exception des outils d'intelligence artificielle, qui sont strictement interdits.

MATÉRIEL À FOURNIR PAR LES DÉLÉGATIONS

- Crayons, gommes à effacer et autre matériel d'écriture

MATÉRIEL FOURNI PAR LE COMITÉ ORGANISATEUR

- Ordinateurs de Labo d'informatique.
- Cahier d'examen papier
- Tout autre matériel requis pour répondre aux questions d'examen

SUJETS À L'ÉTUDE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Analyse et débogage de code
- Architecture logicielle
- Algorithmes et structures de données
- Interfaces et expérience utilisateur (UI / UX)
- Intelligence artificielle et apprentissage automatique
- Bases de données
- Réseautique et systèmes distribués
- Cybersécurité
- DevOps (CI/CD) et automatisation
- Systèmes d'exploitation



LANGAGES, TECHNOLOGIES ET OUTILS À L'ÉTUDE (LISTE NON EXHAUSTIVE):

Les langages, technologies et outils suivants pourraient être utilisés durant la compétition. Tous les logiciels nécessaires seront installés sur les postes de travail fournis. Il est tout de même recommandé aux participants de se familiariser avec leur utilisation de base.

- Visual Studio Code
- Git
- Python, C, C++, C#, Java et Javascript
- HTML, CSS et Node.js
- SQL
- Docker
- Linux, Bash et SSH
- PlantUML

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

L'utilisation d'outils non fournis, tels que des logiciels ou des extensions logicielles, doit être préalablement approuvée. Toute approbation sera communiquée à l'ensemble des équipes afin d'assurer des conditions équitables pour tous.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'utilisation de tout outil reposant sur l'intelligence artificielle est strictement interdite durant la compétition, notamment :

- Les agents conversationnels, tels que ChatGPT, Claude ou tout outil similaire
- Les assistants de programmation automatisés, tels que GitHub Copilot, Claude Code ou leurs équivalents
- Les réponses ou résumés générés par l'intelligence artificielle lors de recherches Google, Bing ou autre moteur de recherche

Les postes de travail qui vous seront fournis seront configurés afin de bloquer l'accès aux principaux outils d'intelligence artificielle ainsi que de désactiver les fonctionnalités d'IA intégrées aux navigateurs et aux moteurs de recherche.

Toute tentative de contourner ces restrictions ou toute utilisation d'un outil d'intelligence artificielle entraînera une note de **0 pour l'ensemble de l'équipe**.

1.6 GÉNIE MÉCANIQUE

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Responsables : Benjamin Boucher et Antoine Malenfant

Horaire : Lundi 4 janvier de 7h30 à 11h

Participation : Maximum de 7 personnes pour la discipline

1.6.1 GÉNIE MÉCANIQUE – ÉPREUVE THÉORIQUE

L'objectif de cette compétition est de tester les connaissances théoriques liées au génie mécanique. L'examen couvrira les sujets typiquement abordés durant l'ensemble d'un programme de baccalauréat en génie mécanique. Cet examen est à livre ouvert, donc toutes les notes de cours, manuels, etc. sont autorisés. Cependant, les téléphones portables et les ordinateurs personnels sont interdits.

MATÉRIEL À FOURNIR PAR LES DÉLÉGATIONS

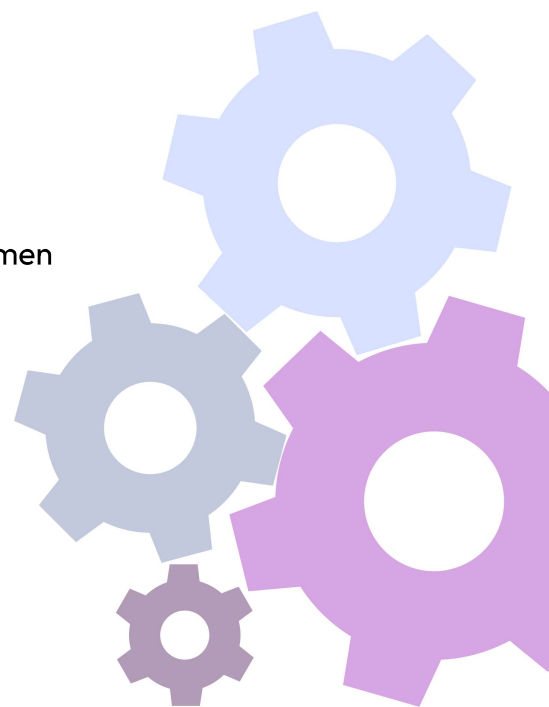
- Crayons, gommes à effacer et autre matériel d'écriture
- Calculatrice non-programmable
- Manuels

MATÉRIEL FOURNI PAR LE COMITÉ ORGANISATEUR

- Cahier d'examen papier
- Tout autre matériel requis pour répondre aux questions d'examen

SUJETS À L'ÉTUDE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Transfert Thermique
- Résistance des Matériaux
- Mécanique et Dynamique des fluides
- Thermodynamique
- Mathématiques de l'ingénieur
- Systèmes de contrôle
- Vibration mécanique



1.6.2 GÉNIE MÉCANIQUE - ÉPREUVE PRATIQUE [PRÉSENTÉE PAR PRATT & WHITNEY]



GO BEYOND

L'objectif de cette compétition est de tester les compétences techniques et pratiques des étudiants en programme de baccalauréat en génie mécanique. La compétition durera 3 heures au total, incluant les phases de conception, de test et d'essai. Les participants devront concevoir et construire une solution au problème présenté en utilisant les matériaux fournis. Le problème sera entièrement expliqué, via un cahier de compétition, le jour de celle-ci.

Les concurrents ne seront pas autorisés à utiliser leurs téléphones portables ou ordinateurs, et toute communication avec l'extérieur est interdite.

MATÉRIEL À FOURNIR PAR LES DÉLÉGATIONS

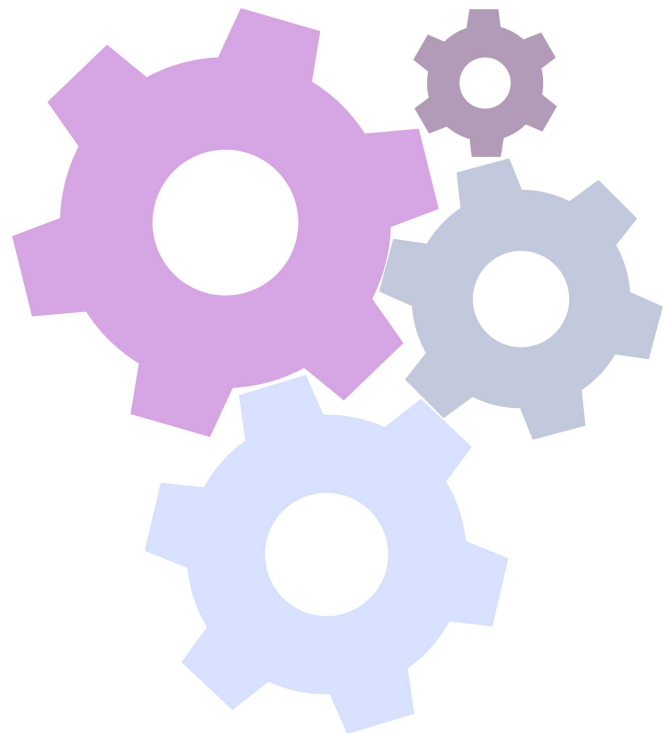
- Pistolet à colle chaude
- Lunettes de sécurité
- Ruban à mesurer
- Ciseaux
- Outils (Outils électriques interdits)
- Couteau utilitaire (Exacto)

MATÉRIEL FOURNI PAR LE COMITÉ ORGANISATEUR

- Matériaux listés dans la description d'épreuve
- Équipements listés dans la description d'épreuve

SUJETS À L'ÉTUDE (LISTE NON EXHAUSTIVE)

- Résistance des matériaux
- Mécanique dynamique



2. GRANDES COMPÉTITIONS

2.1 GÉNIE CONSEIL [PRÉSENTÉE PAR INTELCOM]



INFORMATIONS GÉNÉRALES

Responsables : Isabelle Crépeau et Marie-Soleil Tanguay

Horaire : Lundi 4 janvier de 7h30 à 17h30

Participation : Un maximum de quatre (4) personnes pourront participer

OBJECTIF

Tester les connaissances normalement acquises au cours des quatre années du baccalauréat en génie. Cet examen est à livre ouvert, donc toute documentation papier et l'usage d'internet sont permis. Les téléphones cellulaires et les ordinateurs portables personnels seront aussi autorisés.

MISE EN CONTEXTE

Intelcom, une entreprise québécoise spécialisée dans la livraison de colis du dernier kilomètre (l'étape durant laquelle les colis arrivés à une station sont regroupés selon leur route de livraison finale), offre des services de distribution adaptés à la croissance du commerce électronique. Grâce à son réseau logistique et à l'utilisation de technologies permettant d'optimiser ses opérations de livraison, l'entreprise cherche à offrir un service efficace, flexible et fiable à ses clients, tout en améliorant continuellement ses pratiques opérationnelles.

Dans cette optique, Intelcom cherche optimiser son triage afin d'augmenter l'efficacité de l'étape de chargement.

Le thème de l'épreuve sera donc **l'optimisation des opérations logistiques**.

Le monde du conseil nécessite énormément de communications avec des fournisseurs, d'autres consultants et ses clients. Avoir un bon réseau de contacts est essentiel. 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 leur offrir des prix ou des informations techniques en lien avec le thème.

Matériel à fournir par les délégations

- Ordinateur
- Papier
- Crayons
- Efface

Matériel fourni par le comité organisateur

- Cahier d'examen papier nécessaire pour les équipes

Sujets à l'étude (liste non exhaustive)

- Gestion de projet
- Optimisation
- Livraison du dernier kilomètre
- Résolution de problèmes et pensée analytique
- Efficacité



2.2 LA CAPITALE [PRÉSENTÉE PAR KIEWIT]



INFORMATIONS GÉNÉRALES

Responsables : Félix-Antoine Caron & Alexandre Quintin

Horaire : Lundi 4 janvier de 12h30 à 18h30

Participation : Un maximum de cinq (5) personnes pourront participer. L'équipe devrait idéalement être composée de personnes étudiantes provenant des disciplines suivantes

- Génie civil
- Génie du bâtiment
- Génie de la construction
- Génie mécanique

DESCRIPTION

Pour sa cinquième édition, La Capitale proposera aux équipes un défi technique faisant appel à différentes notions d'ingénierie. Les personnes participantes devront mettre à profit leurs connaissances, leur capacité d'analyse et leur ingéniosité afin de développer et de réaliser une solution répondant aux exigences qui leur seront présentées. Les solutions seront évaluées selon différents aspects liés à leur conception, à leur réalisation et à leur performance.

MISE EN CONTEXTE

Le détail du défi ainsi que les exigences à respecter seront présentés au début de la compétition. Les équipes disposeront ensuite d'une période déterminée pour élaborer leur concept, fabriquer leur solution et procéder à sa mise en place. Elles devront adapter leur conception aux conditions du défi et faire des choix techniques en fonction du matériel mis à leur disposition. Une fois la période de réalisation terminée, chaque équipe présentera sa solution avant que celle-ci soit soumise à une série d'essais permettant d'en évaluer le comportement et la performance.

Matériel à fournir par les délégations

- Perceuse-visseuse avec ou sans fil
- Ensemble de mèches à bois
- Ensemble d'embouts de vissage
- Marteau
- Tournevis à embouts multiples
- Scie à bois manuelle
- Ruban à mesurer
- Équerre et règle
- Exacto
- Pince à coupe latérale
- Pistolets à colle chaude (maximum de 2)
- ÉPI (lunettes, gants)
- Bottes à cap d'acier
- Papiers et crayons

Matériel fourni par le comité organisateur

- Tous les matériaux nécessaires à la réalisation de la solution
- Tous les outils nécessaires autres que ceux indiqués plus haut
- Les équipements nécessaires pour les essais
- Les espaces de travail nécessaires à la compétition



2.3 LA MAJEURE [PRÉSENTÉE PAR EVIDENT]



INFORMATIONS GÉNÉRALES

Responsables : Philippe Leblond

Horaire : Lundi 4 janvier de 12h30 à 18h30

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

- Génie mécanique (2)
- Génie informatique et logiciel (3)
- Génie électrique (1)

Le comité organisateur recommande la formation d'une équipe constituée d'au minimum un membre de chacun des génies énumérés ci-haut. Une nombre plus grand de personnes en génie logiciel et informatique que de génie électrique est recommandée pour la compétition cette année.

DESCRIPTION

La Majeure est une compétition éclair 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 sera évaluée.

MISE EN SITUATION

Les participants auront un total de cinq (5) 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 année, la compétition majeure portera autour d'un capteur de couleur. 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 d'Arduino et autres si nécessaire ;
- Tous les outils jugés nécessaires à la conception d'un prototype électronique et mécanique (pince à dénuder, tournevis, exacto, cutter, etc.) ;
- Lunettes de sécurité (une paire par personne).
- Fil de communication pour un microcontrôleur (micro USB, mini USB et USB-C)

MATÉRIEL FOURNI PAR LE COMITÉ ORGANISATEUR

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

LOGICIEL

• Arduino

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

• Contrôle

Veillez vous familiariser avec l'application RemoteXY pour contrôler votre solution via le lien internet suivant (<https://remotexy.com/>) ou tout autre logiciel jugé nécessaire pour contrôler une solution robotique.

PRÉPARATION À LA PROGRAMMATION

- **Langage et environnement de développement** : Arduino (C++) via Arduino IDE ou VS Code
- **Interface de contrôle suggérée**: RemoteXY
- **Microcontrôleur** : ESP32
- **Validation** : Le code doit être validé et compilé juste avant l'essai afin que les juges puissent s'assurer que les bibliothèques utilisées sont standardisées.

ASTUCE

Les équipes sont encouragées à se présenter avec Arduino IDE, la bibliothèque RemoteXY et la procédure de connexion pour les microcontrôleurs de type ESP déjà installés sur leur ordinateur, ainsi que l'application RemoteXY préinstallée sur leur téléphone.

MATÉRIEL INTERDIT

Le matériel ci-dessous est interdit:

- Langages de programmation autres que ceux compilables par Arduino IDE ;
- Bibliothèques Arduino personnalisées ou pré-écrites (seules les bibliothèques génériques et disponibles publiquement seront acceptées) ;
- Tout matériel non autorisé par le comité organisateur dans votre solution robotique.



3. COMPÉTITIONS CULTURELLES

3.1 DÉBATS ORATOIRES [PRÉSENTÉS PAR LA SQI]

*Société québécoise
des infrastructures*

Québec



INFORMATIONS GÉNÉRALES

Responsables : Jules Labrecque

Horaire : Lundi 4 janvier de 12h30 à 19h

Participation : Deux (2) personnes

3.1.1 Généralités

Les débats oratoires aux Jeux de Génie adoptent une formule souple, adaptée au contexte de l'ingénierie. Deux équipes (la proposition et l'opposition) s'affrontent sur un sujet dévoilé peu de temps avant le débat, mettant à l'épreuve leur capacité à raisonner rapidement et à structurer un argumentaire solide. Les membres des équipes sont évalués sur la pertinence et la clarté de leurs idées, leur répartie, leur originalité, leur éloquence et leur présentation.

Le présent document présente la logistique de la compétition, son déroulement, les règles de procédure, le décorum et les critères d'évaluation. Un aide-mémoire est également fourni à la fin pour faciliter la préparation.

3.1.2 Déroulement de la compétition

AVANT LA COMPÉTITION

Avant la compétition, une période préparatoire sera offerte aux délégations. Cette rencontre consistera en une revue du cahier de règlements et permettra aux équipes de poser leurs questions à la direction de compétition.

RONDE DE QUALIFICATION

Un tirage au sort sera effectué pour choisir les équipes qui s'affronteront. Chaque équipe jouera plusieurs joutes durant les rondes de qualifications. À la suite de ces matchs de qualifications, les 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 et défaites ;
- Le nombre de juges en faveur ;
- Le score moyen ;
- Le nombre de points de procédure retenus contre l'équipe.

RONDE ÉLIMINATOIRE

Les meilleures équipes s'affronteront lors des rondes éliminatoires. 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.

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 la directrice de compétition n'ont aucun pouvoir sur le jugement rendu par les juges.

Le barème d'évaluation utilisé par les juges est présenté à la section [3.1.8 Grille d'évaluation](#).

3.1.3 Matériel permis

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

3.1.4 Langue

Les résolutions seront présentées en français et en anglais. Chaque personne participante pourra s'exprimer dans la langue de son choix, mais devra la conserver tout au long de son discours. Il revient aux personnes participantes de s'assurer qu'elles comprennent les deux langues.

Le comité organisateur s'assurera que les juges et la présidence 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 dans le temps de discours c'est-à-dire que le chronomètre sera arrêté pour cette période.



3.1.5 Organisation

DIRECTION DE COMPÉTITION

La direction de compétition est responsable de l'organisation complète des débats oratoires. Elle supervise l'ensemble de la compétition : sélection des juges, des présidences et des personnes responsables du chronométrage, rédaction des motions ainsi que l'établissement du format et de l'horaire. La direction prend également toutes les décisions finales.

PRÉSIDENTE D'ASSEMBLÉE

La présidence d'assemblée applique les règles du débat de façon impartiale et veille au respect du décorum. Elle accorde les droits de parole, gère le temps et rend les décisions sur les points de procédure soulevés par les personnes débatteuses. Elle ne peut en initier elle-même, et les points non mentionnés par les personnes participantes ne seront pas pris en compte par les juges. Les décisions de la présidence sont finales et sans appel.

JUGES

Un nombre impair de juges est requis pour évaluer l'argumentation, les habiletés de communication et l'esprit d'équipe. Les juges doivent posséder des connaissances générales en génie, sans qu'une expertise technique spécifique aux sujets de débat soit nécessaire. 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. Les juges suivront la grille de pointage fournie plus loin.

CHRONOMÉTREUR OU CHRONOMÉTRICE

La personne chronométrice est responsable de s'assurer que les compétiteurs et compétitrices respectent le temps de parole qui leur est alloué, ainsi que les temps protégés. Elle les avisera du temps qu'il leur reste au moyen de signaux de main et avisera la présidence du temps restant. Il est important de noter qu'en aucun cas, la personne chronométrice n'interviendra dans le débat. Il incombe à la présidence d'assemblée de faire respecter le temps indiqué.

3.1.5 Organisation

SIGNAUX DE MAIN



Lorsque 30 secondes se seront écoulées: lever une main ouverte pour signifier le début de la période de questions



Lorsque 1 minute se sera écoulée: lever un index pour indiquer le temps restant



Lorsqu'il restera 30 secondes: lever un poing fermé pour signifier la fin de la période de questions



Lorsqu'il restera 15 secondes: placer les bras en angle de 90 degrés et abaisser graduellement le bras vertical à la manière de l'aiguille d'un cadran

NOTE

Les orateurs et oratrices peuvent demander un temps de grâce de 15 secondes pour terminer leur discours en tapant sur leur table.

3.1.6 Règlements et éléments du débat

ÉLÉMENTS DU DÉBAT

- Chaque équipe représente soit la proposition, soit l'opposition. Les positions sont attribuées au hasard avant la révélation de la motion.
- La première personne oratrice de chaque équipe doit présenter un plan argumentaire complet dès le début. Aucun nouvel argument ne peut être ajouté par la suite, sauf en réfutation directe à l'équipe adverse.
- Les questions sont interdites durant les 30 premières et les 30 dernières secondes d'un discours et doivent durer un maximum de 15 secondes.

- Tous les arguments d'une équipe doivent être présentés lors des premiers discours. Aucun nouvel argument ne peut être introduit en conclusion, mais des exemples, des réfutations ou des reconstructions sont permis dans le premier 30 secondes de l'opposition. Ouvrir un nouvel argument auquel l'équipe adverse n'aura jamais l'occasion de répondre constitue un manquement à l'esprit du débat.
- Les conclusions sont entièrement protégées des questions. Le temps s'arrête pendant les questions, mais reprend dès que la personne oratrice commence à répondre.

DÉCORUM

- En tout temps, les personnes oratrices doivent s'adresser à la présidence d'assemblée.
- Le respect est requis envers les juges, la présidence et l'équipe adverse, même en cas de critique.
- Les membres d'une équipe désirant communiquer entre eux doivent privilégier l'écrit. Quelques chuchotements sont tolérés à l'occasion, à condition de ne pas perturber le discours en cours.
- Les interjections brèves, respectueuses et peu fréquentes sont encouragées pour animer le débat.
- Les personnes participantes doivent poser leurs questions aux personnes oratrices adverses en se levant et en attendant un geste d'acceptation. La personne oratrice peut refuser, mais doit accepter la troisième tentative honnête. La présidence veille au respect de cette règle. Le temps consacré à la question n'est pas comptabilisé, mais celui de la réponse l'est.
- Les applaudissements sont interdits. Les réactions doivent suivre la coutume parlementaire (battement de mains sur le bureau, main levée, etc.). Les personnes spectatrices sont invitées à applaudir de façon silencieuse en levant les mains et en les agitant légèrement.
- Les équipes adverses sont invitées à se saluer avant et après le débat.

DISTRACTION

Toute tentative claire d'une équipe de distraire la personne oratrice adverse entraînera des sanctions sévères dans la grille d'évaluation.

POINTS DE PROCÉDURES

Pour signifier une erreur de procédure, un 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. La décision d'accepter ou de rejeter un point de procédure revient à la présidence et est sans appel. Le temps est arrêté pendant ce moment. Certains points de procédure doivent être signalés à la fin du discours de la personne oratrice ayant commis la faute, tandis que d'autres doivent être signalés immédiatement, ce qui interrompt le débat.

Points de procédure admis qui doivent être signalés à la fin du discours de la personne oratrice ayant commis la faute :

CAS DE TRUISME

Il y a truisme lorsque la proposition est redéfinie en une tautologie empêche tout débat. Ce point de procédure est celui qui peut le plus fortement renverser un débat, donc il faut faire attention à ses redéfinitions.

- Si accepté : l'équipe adverse peut redéfinir la motion et invalider le discours.
- Si refusé : le débat continue avec la redéfinition initiale.

CONNAISSANCE SPÉCIFIQUE (DANS LA REDÉFINITION)

Si la redéfinition exige une connaissance inaccessible à une personne étudiante moyenne en génie, l'équipe adverse peut demander une modification.

- Si accepté : la redéfinition doit être ajustée par l'équipe adverse dans son premier discours.
- Si refusé : la redéfinition demeure valable.

CONNAISSANCE SPÉCIFIQUE (DANS L'ARGUMENTAIRE)

Lorsqu'un argument repose sur une connaissance qu'une personne étudiante moyenne en génie n'est pas censée posséder, il s'agit d'un cas de connaissance spécifique.

- Si accepté : la présidence demande le retrait ou la modification de l'argument concerné.
- Si refusé : le débat se poursuit normalement.

CITATION INEXACTE

Lorsqu'une personne oratrice cite incorrectement les paroles de son adversaire.

- Si accepté : la présidence demande à la personne fautive de retirer ou de corriger la citation concernée et précise aux juges de ne pas en tenir compte.
- Si refusé : le débat se poursuit en considérant la citation telle qu'énoncée.

NOUVEL ARGUMENT EN CONCLUSION

L'esprit du débat repose sur un échange équilibré entre les deux équipes. Il est donc interdit d'introduire, dans le discours de conclusion, un nouvel argument sur un concept qui n'a pas été traité auparavant.

- Si accepté : la présidence demande le retrait de l'argument et informe les juges de ne pas en tenir compte.
- Si refusé : le débat se poursuit en tenant compte de l'argument, mais celui-ci n'est pas comptabilisé. Si le point n'est pas soulevé, il n'y a toutefois pas de pénalité de points.

INTRODUCTION DE PARTIES D'UN PLAN PAR LA DEUXIÈME PERSONNE ORATRICE

La responsabilité d'établir un plan d'argumentaire revient à la première personne oratrice. Si la deuxième personne introduit un nouvel élément de plan non mentionné auparavant, il y a faute.

- Si accepté : la présidence demande le retrait de l'argument et informe les juges de ne pas en tenir compte.
- Si refusé : le débat se poursuit en tenant compte de l'argument apporté.

COMPORTEMENT NON PROFESSIONNEL OU OFFENSANT

Tout comportement vulgaire, déplacé ou irrespectueux constitue un manquement au décorum.

- La présidence demande alors à la personne fautive de corriger la situation.
- En cas de refus, l'équipe peut être disqualifiée.

RÉSOLUTIONS

La direction de compétition choisira des résolutions accessibles à une personne étudiante moyenne en ingénierie, ne nécessitant aucune préparation préalable. Elle évitera les truismes ainsi que les termes absolus tels que « tous » ou « toujours ». Une fois la résolution dévoilée, **les équipes disposeront de cinq (5) minutes de préparation**. Les sujets seront généralement **ludiques**, et l'originalité des arguments sera prise en compte dans l'évaluation. Toutes les résolutions seront validées à l'avance par la direction de compétition et par la présidence d'assemblée.

3.1.7 Structure du débat et rôles

DÉROULEMENT DU DÉBAT

Tableau 3.1 : Déroulement type d'un débat

	TEMPS
PRÉPARATION	
Tirage au sort des positions	30 secondes
Divulgence du sujet	30 secondes
Préparation de l'argumentaire	5 minutes
ARGUMENTAIRE	
Proposition #1	2 minutes
Opposition #1	2 minutes
Proposition #2	2 minutes
Opposition #2	2 minutes
CONCLUSION	
Opposition #1	1 minute
Proposition #1	1 minute
JUGEMENT	
Prise de décision individuelle des juges	10 minutes
Temps total : 26 minutes + 4 minutes de buffer	

RÔLE DE LA PROPOSITION

La proposition redéfinit la motion afin de cibler un sujet précis, sans en altérer le sens, sans créer de truismes (voir section sur les points de procédure) et sans faire appel à des connaissances spécifiques. Elle doit également respecter la traduction des termes dans les deux langues.

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.

La première personne oratrice ouvre le débat, présente la redéfinition, le plan d'argumentaire ainsi que les premiers arguments. La deuxième personne oratrice complète le plan, renforce la position de l'équipe et réfute les arguments de l'équipe adverse.



RÔLE DE L'OPPOSITION

L'opposition doit contredire la résolution, par une contre-motion ou simplement en mitigeant la position de la proposition. Elle doit semer un doute raisonnable dans l'esprit des 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 déconstruire 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 du discours d'ouverture 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.

La première personne oratrice de l'opposition précise la position de son équipe quant au sujet proposé. Il ou elle doit présenter le plan argumentaire de son équipe, présenter ses arguments et réfuter les arguments de l'équipe adverse. Il ou elle doit également clore le débat pour l'opposition. La deuxième personne de l'opposition a pour rôle de recentrer le débat et de renforcer la position de son équipe. Il ou elle doit terminer le développement du plan argumentaire de son équipe et réfuter les arguments de la proposition.



3.1.8 Grille d'évaluation

Tableau 3.2 Grille d'évaluation des débats oratoires

PROPOSITION		OPPOSITION	
Premier orateur Argument	/3	Premier orateur Argument	/3
Premier orateur Procédure	/3	Premier orateur Procédure	/3
Premier orateur Communication	/3	Premier orateur Communication	/3
Premier orateur Présentation	/3	Premier orateur Présentation	/3
Deuxième orateur Argument	/3	Deuxième orateur Argument	/3
Deuxième orateur Procédure	/3	Deuxième orateur Procédure	/3
Deuxième orateur Communication	/3	Deuxième orateur Communication	/3
Deuxième orateur Présentation	<u>/3</u>	Deuxième orateur Présentation	<u>/3</u>
SOUS-TOTAL	/24	SOUS-TOTAL	/24
Arguments en faveur de la proposition au-delà de tout doute raisonnable	5/argument	Arguments en faveur de l'opposition au-delà de tout doute raisonnable	5/argument
Point de procédure accepté	<u>1/Point</u>	Point de procédure accepté	<u>1/Point</u>
TOTAL		TOTAL	

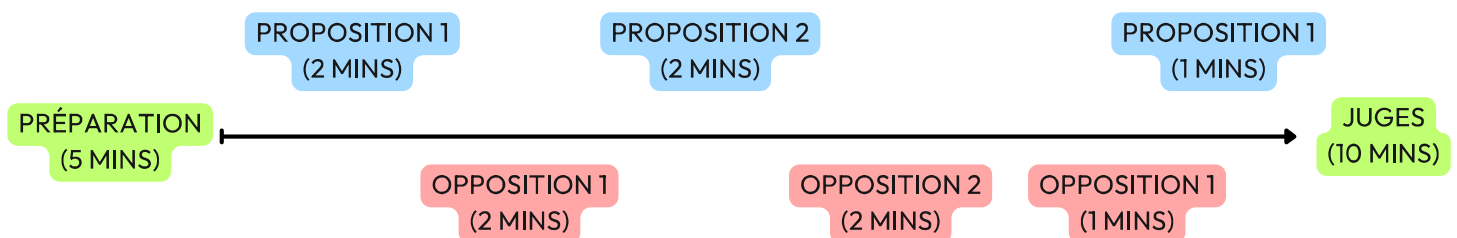
Tableau 3.3 Grille de points des débats oratoires

POINTS	ARGUMENTS / REFUTATIONS	PROCÉDURE DE DÉBAT	COMMUNICATION	STYLE DE PRÉSENTATION
3	- Sont bien pensés et soutiennent la position assignée au débateur - Démontrent la pensée critique - Suivent clairement les définitions établies dans le cadre du débat - Sont exacts - Les réfutations sont pertinentes et solides	- Le débateur s'adresse à la présidence du débat - Montre une compréhension claire de leur rôle dans le débat - Utilise des questions et/ou le chahutage très efficacement	- Les principaux arguments/réfutations étaient très bien supportés - Tous les arguments sont clairement liés à une prémisse et organisés logiquement - Toutes les déclarations, le langage corporel et les réponses étaient respectueuses et appropriées	Le débateur a été extrêmement efficace pour garder le public engagé en utilisant tous les éléments suivants : gestes, contact visuel, ton de voix et enthousiasme
2	- Sont bien pensés et soutiennent la position du débateur - Démontrent la pensée critique - Sont plutôt exacts - Les réfutations sont pertinentes	- Le débateur s'adresse à la présidence du débat - Montre une compréhension de leur rôle dans le débat - Utilise des questions et/ou le chahutage assez efficacement	- Les principaux arguments et réfutations ont été supportés - Tous les arguments sont liés à une prémisse et organisés logiquement - La plupart des déclarations, le langage corporel et les réponses étaient respectueuses et appropriées	Le débateur a été efficace pour garder l'auditoire engagé en utilisant certains des éléments suivants : gestes, contact visuel, ton de voix et enthousiasme
1	- Soutiennent la position assignée au débateur - Démontrent la pensée critique - Ont des incohérences - Les réfutations sont quelque peu pertinentes	- Le débateur s'adresse parfois à la présidence du débat - Montre une certaine compréhension de leur rôle dans le débat - Tente d'utiliser des questions et/ou le chahutage	- Les principaux arguments et réfutations ont été quelque peu supportés - Tous les arguments sont quelque peu connectés - Le débateur était parfois irrespectueux ou inapproprié	Le débateur a tenté d'utiliser un ou plusieurs des éléments suivants : gestes, contact visuel, ton de voix et enthousiasme
0	- Fournit des informations incohérentes pour solution - Pas de pensée critique - Présente des erreurs factuelles importantes, idées fausses ou interprétations erronées - Les réfutations ne sont pas pertinentes	- Le débateur ne s'adresse pas à la présidence du débat - Ne montre pas de compréhension de son rôle dans le débat - N'essaie pas d'utiliser des questions ou le chahutage	- Les arguments/réfutations n'étaient pas bien supportés - Les arguments étaient mal organisés - Le débateur était souvent irrespectueux ou inapproprié	Le débateur n'a utilisé aucun des éléments suivants : gestes, contact visuel, ton de voix et enthousiasme
	/3	/3	/3	/3

3.1.9 Aide-mémoire pour les équipes

- Un(e) seul(e) débateur(se) parle à la fois, dans la langue choisie au départ.
- Apporter : papier, crayons et chronomètre (facultatif).
- Respecter strictement le temps et le décorum.
- Connaître les principaux points de procédure.
- Maîtriser le format du débat et son déroulement.
- Être en mesure de comprendre les deux langues officielles.

STRUCTURE DU DÉBAT



RÔLE DES ÉQUIPES

- **Proposition** : redéfinit la motion, propose un plan, a le fardeau de la preuve.
- **Opposition** : réfute ou propose une contre-motion, peut gagner en démontant la proposition.

PLAN ARGUMENTAIRE

- Énoncé **par la première personne oratrice** de chaque équipe.
- **Aucun nouvel argument** après les deux premiers discours (sauf exemples ou réfutations).

TEMPS ET SIGNAUX

- **Questions interdites** dans les trente (30) premières et (30) dernières secondes.
- Signaux manuels pour indiquer les étapes du temps.
- **Temps de grâce** : quinze (15) secondes maximum, un membre de l'équipe doit taper sur la table AVANT la fin du discours.

QUESTIONS DURANT LES DISCOURS

- Se lever → orateur(trice) accepte ou refuse.
- **3e tentative** : l'orateur(trice) est obligé(e) d'accepter.
- Le temps de la question est **hors temps**. La réponse **est incluse dans le temps**.

DECORUM

- Toujours s'adresser à la présidence d'assemblée .
- Aucun applaudissement : battre la table ou lever les mains en silence.
- Respect en tout temps, interjections brèves permises.
- Communication intra-équipe : écrite ou chuchotée discrètement.

POINTS DE PROCÉDURES À CONNAÎTRE

Déclenchés **à la fin du discours en disant** "Point de procédure" et en expliquant à la présidence :

- **Truisme** : redéfinition trop évidente = pas de débat possible.
- **Connaissance spécifique (redéfinition)** : requiert un savoir technique inaccessible à une personne étudiante moyenne en génie.

Déclenchés **pendant le discours en disant** "Point de procédure" et en expliquant à la présidence :

- **Connaissance spécifique dans l'argumentaire.**
- **Nouvel argument en conclusion** : interdit.
- **Citation inexacte.**
- **Plan d'argumentaire incomplet** (deuxième orateur(trice) introduit un nouvel argument).
- **Comportement inapproprié** : vulgarité, attaque personnelle, etc.

Décision de la présidence = finale, sans appel.

ASTUCES

- Restez **clair(e)s, structuré(e)s, originaux/originales et percutant(e)s**.
- Préparez **un plan simple à trois (3) arguments définis** par trois (3) mots dans vos cinq (5) minutes.
- Utilisez **l'humour ou la créativité** avec intelligence.
- Gardez **une attitude professionnelle** : le fond compte, mais la forme aussi!

3.2 GÉNIE EN HERBE

[PRÉSENTÉ PAR ÉQUIPE CLOUTIER | DUCHESNEAU]



INFORMATIONS GÉNÉRALES

Responsables : Mathis Rosa-Wilson

Horaire : Lundi 4 janvier de 13h à 18h

Participation : Maximum quatre (4) personnes et minimum deux (2) personnes

Génie en herbe est un jeu-questionnaire de culture générale dans lequel s'affrontent deux (2) équipes composées chacune de quatre (4) personnes participantes.

3.2.1 Généralités

POINTS

Des points sont accordés pour chaque bonne réponse donnée à une question posée par l'animateur ou animatrice. L'équipe qui s'est vu accorder le plus grand nombre de points gagne la partie.

CONSOLE DE JEU

Le jeu se joue avec une console de jeux questionnaires qui permet de déterminer quelle personne joueuse a le droit de réponse. La console possède notamment les caractéristiques suivantes :

- Huit (8) boutons témoins déclenchant un avertissement lumineux et sonore;
- Deux (2) séries de quatre (4) voyants lumineux (une (1) série par équipe);
- Deux (2) tonalités distinctes (une (1) par équipe);
- Un circuit vérifiant si un joueur a déclenché son témoin et, si c'est le cas, empêchant les autres témoins d'être déclenchés jusqu'à ce que la console soit réarmée.

QUESTIONNAIRE

Le questionnaire est composé de 45 questions par partie et de 60 questions pour la finale et demi-finales, posées oralement seulement.

Chaque partie comporte 10 thèmes, qui seront les mêmes pour toutes les parties (thèmes à confirmer).

Les catégories générales sont :

- Géographie ;
- Science ;
- Musique ;
- Histoire ;
- Art et cinéma ;
- Sport ;
- Mathématique, technologie et finance ;
- Monde littéraire ;
- Art de vivre.



3.2.2 Description des fonctions

MENEUR OU MENEUSE DE JEU

Chaque match est dirigé par deux (2) personnes :

- Le lecteur ou la lectrice ;
- Le marqueur ou marqueuse.

Lecteur ou lectrice

Le lecteur ou la lectrice :

- Lit les questions ;
- Permet à un joueur ou joueuse qui a déclenché son témoin de donner une réponse ;
- Juge de la véracité des réponses données par les joueurs et les joueuses ;
- Accorde les points lors d'une bonne réponse donnée selon les règles ;
- De façon générale, voit à l'application des présentes règles du jeu.

Cette personne doit maintenir un rythme régulier et être alerte à tout ce qui peut survenir au cours d'un match. Elle devrait posséder une copie du présent règlement et voir à le faire respecter.

Marqueur ou Marqueuse

Le marqueur ou la marqueuse :

- Compile les points marqués et retranchés durant le match sur la feuille de pointage prévue à cet effet ;
- Consigne tout événement significatif survenu en cours de match ;
- Décide de la concordance entre une réponse donnée et celle indiquée dans le questionnaire;
- Tranche tout litige ponctuel. Ses décisions sont sans appel, sauf si elles portent sur la validité d'une réponse ;
- Ramasse les feuilles réponses des joueurs et joueuses lors des questions écrites.

Généralement, l'équipe de pointage n'intervient au cours du match qu'à la demande du lecteur ou de la lectrice. Après le match, les responsables reçoivent les contestations des capitaines des équipes sur le déroulement du jeu et délibèrent sur les décisions à rendre après avoir consulté le directeur.

LA DIRECTION

La direction est responsable du bon déroulement des rencontres de la compétition. Elle doit s'assurer que tous les plateaux disposent d'une personne lisant les questions (lecteur(trice)) et d'une personne au score (marqueur(e)).

La direction fournira aux capitaines les informations nécessaires et prépare le matériel (feuilles de pointage, consoles de jeux, dictionnaires, papiers et crayons...) et les plateaux à utiliser au cours des matchs. Elle doit voir à reproduire les questionnaires si cela s'avère nécessaire ; cependant, il est important que les questionnaires demeurent confidentiels.

Pour toute contestation, la direction est la seule personne à prendre une décision.

La direction est responsable de distribuer et de faire circuler tous les documents destinés aux équipes et aux responsables. Il doit aussi conserver un exemplaire du présent règlement et le rendre accessible à toutes et tous.

COMPOSITION DES ÉQUIPES

Lors d'un match, une équipe est normalement composée de quatre (4) participants ou participantes. Aucune équipe ne pourra jouer si elle n'est pas composée d'un minimum de deux (2) personnes participantes. L'équipe choisira aussi un ou une capitaine qui sera le porte-parole de l'équipe en cas de contestation.

RETARDS ET ABSENCES D'UN JOUEUR OU JOUEUSE, OU D'UNE OU PLUSIEURS ÉQUIPES

- Un joueur ou une joueuse qui arrive en retard peut se joindre au match en cours entre deux séquences.
- Si aucun joueur ni joueuse ne se présente à un match cinq minutes après l'heure de début du match (ou après la distribution des questionnaires si celle-ci se fait après l'heure prévue de début du match), l'équipe perd le match par défaut. Outre les points au classement, ce match n'interviendra pas dans les statistiques des deux équipes.
- Si les deux équipes ne se présentent pas à un match, les deux équipes se verront accorder une défaite par défaut.

3.2.3 Déroutement des matchs

TEST DE CONTROLE

Avant le début du match, le lecteur ou la lectrice procède à un test de console en demandant à chaque joueur et joueuse d'appuyer sur son bouton-témoin à tour de rôle. S'il s'avère qu'un élément de la console est défectueux, celui-ci, ou l'ensemble de la console selon le cas, est remplacé.

CONSOLE DÉFECTUEUSE

Si, au cours de la partie, un joueur ou joueuse croit qu'un élément de la console fonctionne mal, il en avertit le lecteur ou la lectrice entre deux (2) questions. Après vérification, l'élément défectueux est remplacé s'il y a lieu, et le jeu reprend là où il en était avant la vérification de la console, sans qu'il soit possible de disputer à nouveau les questions précédentes.

ÉTIQUETTE

Pendant la partie, les joueurs et joueuses adoptent un comportement poli et digne, en évitant de ridiculiser le jeu ou les adversaires. Ils et elles ne doivent s'adresser aux personnes menant le jeu que pour répondre aux questions.

ORDRE DE LECTURE

Le lecteur ou la lectrice lit les questions dans l'ordre où elles figurent dans le questionnaire.

IDENTIFICATION DES SÉQUENCES

Au début de chaque séquence, l'animateur annonce le titre de la séquence et précise le type de questions (collectives, par équipe ou individuelles), si les joueurs ont le droit de se consulter et s'il y a droit de réplique ou non.

ATTENDRE D'ÊTRE NOMMÉ OU NOMMÉE AVANT DE RÉPONDRE

Le joueur ou la joueuse qui a déclenché son témoin doit attendre d'être nommé avant de donner sa réponse. Un avertissement par match par personne joueuse sera donné si la personne n'attend pas d'être nommée avant de répondre. Par la suite, si un joueur ou joueuse déjà averti n'attend pas d'être nommé, sa réponse sera automatiquement refusée et la réplique sera donnée s'il y a lieu.

TEMPS DE RÉPONSE

Le laps de temps accordé aux joueurs et joueuses pour répondre aux questions est constant d'une question à l'autre, tant sur une première réponse qu'en droit de réplique.

PÉNALITÉ DE 10 POINTS

La pénalité de dix (10) points est en vigueur dans toutes les catégories si une mauvaise réponse est donnée alors que le libellé de la question n'est pas terminé.

Les mots entre parenthèses à la fin du libellé de la question sont optionnels et ne seront pas considérés comme faisant partie de la question. Donc le joueur ou la joueuse qui actionne son témoin alors qu'il ne reste que ces mots entre parenthèses n'est pas pénalisé par un -10.

CONSULTATION

À moins d'indication contraire par le lecteur ou la lectrice, aucune consultation n'est permise entre les joueurs et joueuses lors d'un match.

CONSULTATION NON VERBALE

La consultation non verbale est permise entre les joueurs et joueuses durant le match, sauf si des indices sont alors donnés aux joueurs et joueuses.

COMMUNICATION AVEC L'AUDITOIRE

L'auditoire garde le silence durant le match. Tout meneur ou meneuse de jeu peut expulser un membre de l'auditoire qui contrevient à ces règles du jeu, sans avertissement.

À moins d'indication contraire de la part du lecteur ou de la lectrice, ainsi que du marqueur ou de la marqueuse, aucune communication n'est permise entre les joueurs et joueuses, le lecteur ou la lectrice, et le marqueur ou la marqueuse d'une part, et les membres de l'auditoire d'autre part.

MESURES DISCIPLINAIRES

Une équipe, un joueur ou une joueuse dont la conduite est gravement anti-sportive ou dont le comportement perturbe le déroulement du jeu de façon importante sera averti une fois. Cet avertissement est consigné sur la feuille de pointage et demeure en vigueur pour la durée de la compétition.

Au deuxième avertissement, la personne fautive est expulsée du match. L'équipe ne peut pas remplacer la personne fautive pendant le match, mais le match se poursuit et l'équipe pénalisée peut jouer à trois joueurs ou joueuses. Le joueur ou la joueuse expulsée peut disputer les parties suivantes.

Au troisième avertissement, la personne fautive est expulsée du match et de la compétition. L'équipe ne peut pas remplacer un joueur ou une joueuse pendant le match, mais le match se poursuit et l'équipe pénalisée peut jouer à trois joueurs ou joueuses. L'équipe pénalisée peut remplacer la personne expulsée par un substitut, s'il y a lieu, lors des matchs suivants.

CONTESTATIONS

Vérification du pointage

À la fin du match, les meneurs et meneuses de jeu vérifient s'il y a des erreurs dans le pointage ou non. Ils peuvent faire de même vers la moitié du match, s'ils le jugent opportun.

Ils demandent également aux capitaines des deux (2) équipes en présence s'ils ont des interrogations sur une décision rendue durant la partie.

Moment de contester

Toute contestation se fait à la fin du match. Cependant, il est possible de faire une contestation sur le déroulement du jeu lorsque le point litigieux entraîne des conséquences sur le déroulement entier d'une séquence (résurrection).

Droit de contestation

Durant le match, le ou la capitaine est la seule personne à exprimer son désaccord concernant une décision rendue par les meneurs de jeu sur la forme.

Une équipe qui verrait l'issue d'un match verser en sa défaveur à la suite d'une contestation de la part de son adversaire peut elle aussi loger une contestation même si elle n'a le potentiel de changer l'issue du match que si la contestation adverse est acceptée.

Contestation sur la forme

Toute contestation portant sur l'application des règles et des procédures de jeu (ex. : réponse donnée par inadvertance, erreur de lecture, réponse refusée pour des raisons techniques, soufflage, etc.) est résolue par les meneurs ou meneuses de jeu sur le plateau lorsque possible.

Les meneurs ou meneuses de jeu entendent le ou la capitaine de chaque équipe en présence, afin d'obtenir leur version des faits.

Les meneurs ou meneuses de jeu déterminent ensuite si la contestation est refusée ou acceptée et, dans ce dernier cas, décident de la meilleure manière de résoudre le litige.

Réponse donnée par inadvertance

Si le lecteur, la lectrice, le marqueur ou la marqueuse donne la réponse à une question par inadvertance, le lecteur ou la lectrice pose une nouvelle question à partir de l'ordre dans lequel elles apparaissent dans la banque de questions supplémentaires annexée au questionnaire. Si la situation survient sur une réplique, le lecteur ou la lectrice pose la question supplémentaire à l'équipe ou au joueur ou joueuse qui a le droit de réplique. Les points obtenus aux questions supplémentaires sont comptabilisés dans les épreuves où elles ont servi de questions de remplacement.

Si aucune question supplémentaire ne figure au questionnaire, une question additionnelle sera présentée par le directeur à la fin de la partie, seulement si cette question aurait le potentiel de changer l'issue du match.

Contestation sur le fond

Toute contestation portant sur la validité des réponses données est résolue par les meneurs ou meneuses. Advenant une erreur flagrante, un lecteur ou lectrice peut cependant accepter une réponse autre que celle prévue au questionnaire, mais il ne s'agit pas d'une décision finale et elle peut faire l'objet d'une contestation.

Décision

Toute contestation, si elle est acceptée, est résolue par l'ajout ou le retrait de points, par l'octroi d'une réplique, en posant un ou des questions additionnelles ou en posant la ou les questions qui ne l'ont pas été.

Immunité

Il n'y a aucune pénalité pour une contestation refusée par la régie.

FIN DE MATCH

Les meneurs et meneuses de jeu inscrivent leur nom lisiblement sur la feuille de pointage à la fin du match, après s'être assurés que le pointage affiché est correct.



3.2.4 Réponses acceptables

RÉPONSE OFFICIELLE

La où les réponses acceptables sont celles écrites sur le questionnaire. L'information minimale devant être contenue dans la réponse est indiquée en caractères gras.

RÉPONSES ALTERNATIVES

À moins d'indication contraire dans le libellé de la question, les joueurs et les joueuses peuvent donner des réponses abrégées comme le nom de famille d'un personnage, un acronyme, etc.

Cet article ne s'applique pas lors des situations suivantes :

- Lorsqu'un symbole chimique est nommé en lieu et place du nom d'un élément chimique;
- Lorsqu'un numéro astronomique est nommé en lieu et place du nom d'un astre;
- Le prénom d'une personne, dans une réponse, est obligatoire seulement lorsque le questionnaire le demande explicitement dans la question. De la même manière, si le nom d'un souverain est donné sans être suivi d'un chiffre, il faut assumer qu'il s'agit du premier et donner la bonne ou la mauvaise réponse en conséquence sans demander de préciser. Dans tous les cas, une personne peut être désignée par un pseudonyme ou un autre nom dont la notoriété est reconnue par l'usage (Lady Gaga pour Stefani Germanotta ou encore Cléopâtre pour Cléopâtre VII) ;
- Dans le cas où un élément de la réponse est déjà indiqué dans la question, une réponse ne répétant pas l'élément déjà indiqué, mais incluant tous les autres éléments de réponses demandés doit être acceptée ;
- Dans le cas où une œuvre est plus généralement désignée seulement par son sous-titre que par son titre ou, au contraire, seulement par son titre sans inclure son sous-titre, une réponse ne comprenant que la partie du titre généralement utilisée pour désigner l'œuvre en question doit être acceptée. Des réponses telles que "Infinity War" et "Frankenstein" doivent donc être acceptées si "Avengers: Infinity War" et "Frankenstein; or, the Modern Prometheus" sont les œuvres recherchées.

PREMIÈRE RÉPONSE ACCEPTÉE

Si un joueur ou joueuse donne deux (2) réponses, seule la première réponse est considérée.

DEMANDE DE PRÉCISION

Lorsqu'un joueur ou joueuse donne une réponse incomplète sans être fausse, ou lorsque l'on veut distinguer deux (2) réponses semblables phonétiquement, le lecteur lui demande de répéter ou de préciser sa réponse. Celle-ci est acceptée ou refusée, selon la véracité de la répétition ou de la précision.

RÉPÉTITION D'UNE QUESTION

Un joueur ou joueuse ne peut pas demander au lecteur ou lectrice de répéter une question ou de donner des explications sur celle-ci.

Toutefois, le lecteur ou la lectrice peut, de son propre chef, répéter une question si, pour une raison hors du contrôle des joueurs, des joueuses, des meneurs ou des meneuses de jeu, la question devenait inaudible.

PRONONCIATION

Aucune réponse n'est refusée sous le prétexte qu'elle est prononcée à la française ou à la manière de la langue originale, à moins que la réponse soit inintelligible. Au besoin, le lecteur ou la lectrice demande au joueur ou joueuse de répéter ou de préciser sa réponse.

LANGUE

La langue officielle de la compétition est le français. Cependant, si une équipe souhaite jouer en anglais tandis que l'autre préfère le français, l'alternance suivante sera appliquée : la première question sera d'abord posée en français, puis en anglais. La deuxième question sera posée d'abord en anglais, puis en français, et cette séquence se répétera pour chaque question dans chaque catégorie. Si les deux équipes souhaitent jouer en anglais, l'entièreté des questions sera en anglais.

3.2.5 La compétition

STRUCTURE DE LA COMPÉTITION

La compétition se déroule en deux rondes, soit les préliminaires et les finales.

- Les 12 équipes vont participer à la ronde préliminaire et vont jouer quatre (4) parties dans un système suisse.
- Les 4 équipes avec le plus de points après quatre (4) rondes passeront à la demi-finale.
- Les deux équipes gagnantes s'affronteront dans la grande finale tandis que les deux autres s'affronteront dans la petite finale.

SYSTÈME SUISSE

Dans un système suisse, une équipe n'affronte pas toutes les autres équipes. Les adversaires sont appariés à chaque ronde selon des règles qui font que chaque équipe rencontre toujours un adversaire différent, mais dont le pointage est similaire au sien. Toutes les équipes jouent à chaque ronde.

Les équipes seront appariées avec :

- une équipe avec le pointage le plus proche ; et
- une équipe avec laquelle elles n'auront pas déjà joué.

3.2.6 Séquences

CANTONADE - PREMIÈRE QUESTION COLLECTIVE

Le joueur qui répond correctement à la question donne le droit de répondre aux questions suivantes de la séquence à son équipe.

RELAIS - PAR ÉQUIPE

Les questions (jusqu'à quatre) sont posées les unes à la suite des autres. Si un joueur répond correctement, le relais se poursuit au sein de son équipe, mais un même joueur ne peut pas répondre deux fois. Si un joueur se trompe, le relais est interrompu.

IDENTIFICATION PAR INDICES - COLLECTIVE, SANS CONSULTATION

Les joueurs doivent identifier une personnalité, un événement, une chose, une photo ou une musique à l'aide de trois à quatre indices donnés du plus général au plus précis. Une bonne réponse au premier indice vaut 40 points, 30 points au deuxième, 20 points au troisième et 10 points au dernier.

VIS-À-VIS - INDIVIDUELLE

Une question précise est posée aux deux joueurs assis en vis-à-vis, un de chaque équipe. Le premier des deux à répondre correctement obtient les points, avec droit de réplique pour l'adversaire.

INTRUS - PAR ÉQUIPE

Parmi une liste de réponses proposées, les joueurs doivent trouver l'intrus.

QUESTIONS MUSICALES - COLLECTIVES, AVEC CONSULTATION

Un extrait musical est joué sans les paroles ; la première équipe à trouver le titre de la chanson ou le nom du film ou de la série dont il est tiré remporte les points

QUESTION ÉCLAIR - COLLECTIVE, SANS CONSULTATION

Série de dix questions posées rapidement. Cette séquence peut être intégrée à n'importe quel moment du match, mais se place généralement au début et à la fin de la partie. Elle peut aussi se décliner sous la forme « Vrai ou faux ».

TIE BREAKER

En cas d'égalité entre les deux équipes à la fin de la partie, une seconde manche de questions éclair est posée afin de déterminer le gagnant.

3.2.7 Catégories

GÉOGRAPHIE

Les questions portent sur des pays, des villes, des particularités géographiques, des monuments, des notions théoriques, sur le tourisme international mais aussi canadien et québécois, etc.

SCIENCE

Les questions de cette catégorie portent autant sur les sciences de la vie (biologie, écologie, zoologie, médecine, chimie, etc.) que sur les sciences pures (physique, astronomie, géologie, etc.) ou sur les sciences humaines (psychologie, philosophie, économie, anthropologie, théorie politique, sociologie, etc.).

MUSIQUE

Les questions portent sur des compositeurs, des chanteurs, des groupes de musique, des chansons thèmes de films ou d'émissions, des albums, sur la théorie musicale, sur des spectacles, des récompenses et prix musicaux, etc.

HISTOIRE

Les questions de cette catégorie portent sur les personnages, les lieux et les événements de l'histoire de l'humanité, sans se limiter à l'histoire politique.

ART ET CINÉMA

Les questions portent sur tout ce qui concerne l'architecture, la peinture, la sculpture, la danse, la photographie et le cinéma. On peut aborder les mouvements et les techniques artistiques, les artistes et les œuvres, autant classiques que contemporains.

SPORT

Les questions portent sur les sports amateurs ou professionnels, les athlètes, les instruments et accessoires sportifs, les règlements sportifs, etc. À noter que les jeux vidéo, les jeux de société et tous les loisirs font partie de la catégorie Art de vivre.

MATHÉMATIQUE, TECHNOLOGIE ET FINANCE

Les questions portent sur les mathématiques, la technologie ou la finance.

MONDE LITTÉRAIRE

Les questions portent sur tout ce qui a trait à la littérature d'hier à aujourd'hui : les auteurs, les œuvres, les courants, la bande dessinée, la littérature de genre, la poésie, les grandes collections, les éditeurs.

ART DE VIVRE

Les questions de cette catégorie portent sur les jeux vidéo, les jeux de société, les loisirs et jeux d'adresse que l'on ne considère généralement pas comme des sports, les hobbies, la mode, la gastronomie, l'humour, les cocktails et les microbrasseries, etc. Les représentations théâtrales ainsi que leurs mises en scène font aussi partie de la catégorie Art de vivre, mais les questions portant sur le texte d'une pièce ou sur son auteur vont dans la catégorie Monde littéraire.

3.3 IMPROVISATION [PRÉSENTÉ PAR TETRA TECH]



TETRA TECH

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Responsables : Daniel Nikolaenko et Olivier Bussière

Qualifications : Lundi 4 janvier de 13h à 17h

Finales : Mardi 5 janvier de 20h à 23h15

Participation : 4 participant.e.s + 1 coach (1 remplaçant.e optionnel.le)

3.3.1 Durée

- Les matchs de qualification ont une durée de quinze (15) minutes et comprennent trois (3) improvisations ;
- Les demi-finales et la finale pour la troisième place ont une durée de trente (30) minutes et comprennent cinq (5) improvisations ;
- La grande finale a une durée de quarante-cinq (45) minutes et comprend sept (7) improvisations.

3.3.2 Composition des équipes

Chaque équipe est formée de quatre (4) personnes et devrait idéalement refléter une diversité de genres, sans que cela soit obligatoire. Une équipe présentant un effectif incomplet (trois (3) personnes ou moins) recevra automatiquement une pénalité majeure pour nombre illégal de personnes participantes au début du match. Chaque équipe peut également inscrire une personne remplaçante dans son effectif, laquelle pourra jouer ou remplacer une personne manquante.

3.3.3 Déroulement

ANNONCE DE LA CARTE D'IMPROVISATION

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

CAUCUS

Les personnes participantes ainsi que l'entraîneur ou l'entraîneuse de chaque équipe disposent de trente (30) secondes pour se concerter et prendre place sur la patinoire. L'arbitre donne le signal de début de l'improvisation au moyen d'un coup de sifflet.

3.3.4 Distribution des points

POINTS OBTENUS PAR LES VOTES

Après chaque improvisation, l'arbitre demande au public et aux juges de voter pour la meilleure improvisation.

- Le vote du public compte pour une voix (déterminée par la majorité des votes exprimés) ;
- Le vote de chaque juge compte également pour une voix ;
- L'équipe ayant obtenu le plus de voix remporte le point.

LORS DES QUALIFICATIONS

- Seul le vote des juges est pris en compte (le vote du public ne compte pas) ;
- En cas d'égalité entre les juges, l'arbitre prend la décision finale ;
- Aucun recomptage n'est permis, compte tenu du nombre restreint de personnes votantes ;
- Seules les personnes participantes, les entraîneurs et entraîneuses ainsi que les partenaires peuvent être présents dans la salle (aucun public n'est admis).

LORS DES FINALES

- Si l'écart du vote du public est de cinq (5) voix ou moins et que les juges sont en égalité parfaite (ex. chaque équipe obtient trois (3) voix), alors les deux équipes reçoivent un point ;
- L'arbitre peut demander un recomptage de la salle à ses juges de ligne ;
- Les équipes ont le droit de demander un recomptage de la salle.

POINTS OBTENUS PAR LES POINTS DE PÉNALITÉ

- Une équipe pénalisée reçoit un (1) ou deux (2) 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 (voir section 3.3.6 Liste des pénalités) ;
- L'accumulation de trois (3) points de pénalité par une équipe donne automatiquement un (1) point à l'équipe adverse.

DEMANDE D'EXPLICATION

- Après une pénalité, la personne capitaine de l'équipe a le droit de demander une explication à l'arbitre ;
- Si la personne capitaine est visée par la pénalité, elle est remplacée par la personne assistante-capitaine ;
- Toute discussion avec l'arbitre doit se dérouler au centre de l'aire de jeu.

3.3.5 Décorum

ARBITRE

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

CAPITAINE

Le ou 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.

ENTRAÎNEUR OU ENTRAÎNEUSE

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

JOUEUR OU JOUEUSE SUBSTITUT

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

ESPACE DE JEU

L'espace de jeu est délimité par des bandes ou par tout autre repère physique ou visuel déterminé par l'arbitre avant le début de la rencontre (marquage au sol, cônes, limites de scène, etc.). Pour faire partie de l'improvisation en cours, le joueur ou la joueuse doit physiquement entrer sur la patinoire. Un joueur ou une 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 joueur ou la joueuse peut demeurer sur le banc. Un joueur ou une joueuse sur l'espace de jeu ne peut communiquer avec quelqu'un sur le banc, à moins d'être en position neutre.

Après s'être placé en position neutre, le joueur ou la joueuse peut revenir dans l'improvisation en cours avec un personnage qu'il ou elle a déjà joué lors de celle-ci, ou avec un nouveau personnage.

COMMUNICATION SUR LE BANC

En mixte, les joueurs et joueuses ainsi que l'entraîneur ou l'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

- Il est fortement conseillé que chaque joueur et joueuse porte un pantalon noir, un chandail n'attirant pas l'attention et obligatoirement des chaussures ;
- L'équipe peut avoir des chandails représentant leur université. Cependant, l'équipe peut seulement utiliser leur chandail d'université OU leur item de délégation pour faire l'improvisation ;
 - Par exemple, une équipe pourrait utiliser leur item de délégation pour faire un balai, mais ne pourrait en aucun cas utiliser leur chandail d'équipe (si le cas est applicable) pour imiter un objet par la suite (vice-versa). Dans le cas échéant, une pénalité d'accessoire illégal sera desservie ;
- Il est interdit de mâcher de la gomme ou de porter des bijoux/montres. Il est fortement conseillé de s'attacher les cheveux.

3.3.6 Liste des pénalités

NOTE SUR LES PÉNALITÉS

Toute punition mineure peut être majorée si nécessaire.

ACCESSOIRE ILLÉGAL

Un joueur ou une joueuse utilise un accessoire autre que ses chaussures de sport, ses joggings, son t-shirt ou son chandail de hockey (OU item de délégation) (montre, lunettes, cheveux longs, etc.).

CABOTINAGE

Un joueur ou une 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.

CLICHÉ

Un joueur ou une 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.

CONFUSION

Une équipe ou un joueur ou une joueuse perd le fil de l'histoire. L'histoire n'a plus de sens et son déroulement est perturbé.

DÉCROCHAGE

Un joueur ou une joueuse perd sa concentration et sort de son personnage.

MANQUE D'ÉCOUTE

Un joueur ou une joueuse oublie des éléments de l'histoire comme le nom des personnages ou l'endroit où il ou elle se situe.

NOMBRE ILLÉGAL DE JOUEURS OU JOUEUSES

L'équipe envoie plus (ou moins) de joueur(s) et/ou joueuse(s) que ce qui était demandé.

NON-RESPECT DU THÈME/DE LA CATÉGORIE

L'équipe joue sans se préoccuper du thème ou de la catégorie donnée par l'arbitre.

REFUS DE PERSONNAGE

Lorsqu'un joueur ou une joueuse refuse le rôle (personnage) d'un autre joueur ou joueuse ou celui qui lui est proposé par un autre joueur ou joueuse. Lorsqu'un joueur ou joueuse change de personnage subitement au cours de l'improvisation sans justification, sans explication plausible.

RETARD DE JEU

Une équipe tarde à commencer une improvisation au coup de sifflet signalant la fin du caucus, qu'un joueur ou joueuse empêche la situation d'avancer, que le déroulement de la partie est ralenti par une intervention inopportune ou qu'un ou une capitaine étire ses demandes d'explications.

RUDESSE

Un joueur ou une joueuse refuse de coopérer avec les autres personnes, impose un personnage ou des idées à un autre joueur ou une joueuse, ou bien il rudoie physiquement un joueur ou une joueuse. Un joueur ou une joueuse monopolise l'attention sans raison valable et sans faire avancer l'action.

PROCÉDURE ILLÉGALE

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

MAUVAISE CONDUITE (PÉNALITÉ MAJEURE)

Un joueur ou une joueuse nuit de façon majeure au spectacle ou adopte un comportement antisportif.

EXPULSION

En cas de pénalités excessives ou comportement extrême, l'arbitre se réserve le droit d'expulser un joueur ou une joueuse jusqu'à sa prochaine partie.

3.3.7 Nature

COMPARÉE

Chaque équipe, à tour de rôle, doit improviser sur le même thème. L'équipe désignée au hasard, par la couleur de la rondelle, a le choix de commencer ou non. Aucune communication ne sera permise sur le banc pendant l'improvisation de l'autre équipe. En cas d'infraction, une pénalité sera décernée à l'équipe fautive par l'arbitre.

MIXTE

Un ou des joueur(s) et/ou joueuse(s) des deux équipes doivent improviser ensemble sur le même thème.

3.3.8 Catégories

Libre

Les joueurs et 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.

À la manière de...

Les joueurs et joueuses s'inspirent du sujet choisi (film d'horreur, soap américain, conte pour enfants, etc.) pour faire une improvisation à sa manière.

Accessoire imposé

Les joueurs et joueuses utilisent l'accessoire imposé par l'arbitre. L'utilisation de l'objet doit être différente de celle de la vie réelle.

Chantée

Les joueurs et joueuses chantent. L'air de la chanson peut provenir d'une œuvre existante.

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.

Fusillade

Un joueur ou une joueuse se reçoit le titre de son improvisation juste avant de la jouer.

Doublage américain

Des joueurs et/ou joueuses doublent la voix des autres joueuse(s) ou joueur(s) présent(s) sur la patinoire. Les joueuses et/ou joueurs présents sur la patinoire n'ont pas le droit de parler.

Début de la fin

L'équipe joue en premier temps la fin de l'histoire et, lors du sifflet de l'arbitre, l'équipe jouera les éléments qui ont menés à cette fin.

Narration

Un joueur ou une joueuse raconte l'histoire au public. Les autres joueurs ou joueuses font l'histoire sous les ordres du narrateur ou de la narratrice, mais ils peuvent aussi prendre la parole.

Poursuite

Une équipe commence l'improvisation. Au sifflet, l'équipe fige pour laisser terminer l'histoire à l'autre équipe.

Buzzer (Quick change)

Lorsque l'arbitre siffle, les joueurs et joueuse doivent reprendre leur dernière phrase et en changer complètement le sens.

Accélérée

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

Rimée

Les joueurs et joueuses font des rimes (ou font de sérieux efforts pour y parvenir) à chacune de leurs phrases.

Vidéoclip

L'arbitre impose une chanson ou une pièce musicale aux joueurs et joueuses.

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.

Zapping

Lorsque l'arbitre siffle, les joueurs et joueuses doivent s'inspirer de leur position et recommencer une nouvelle improvisation.

Bruiteur

C'est une improvisation où un joueur ou une joueuse séparée de la patinoire doit faire tous les bruits qui se produisent dans l'action.

Publicité

Il s'agit ici d'une improvisation qui doit annoncer un produit.

Voyage dans le temps

Chaque fois que la cloche se fait entendre, l'époque dans laquelle l'histoire se déroule doit changer sans que l'histoire ou que l'essence des personnages ne changent.

Conférence de presse

Un joueur ou une joueuse répond à une conférence de presse avec des membres de l'autre équipe parsemés dans la foule.

Catégorie de l'arbitre

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



3.3.9 Tournois

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 AESGUL]



4.1 SPORT INTÉRIEUR : LA GUERRE DES GÉNIES

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Responsable : Thomas Laflamme

Horaire : Mardi 5 janvier de 8h à 17h

Participation : Minimum sept (7) délégué(e)s et maximum dix (10) délégué(e)s.

4.1.1 Description de l'épreuve

« La guerre, la guerre, c'est pas une raison pour se faire mal! »

Inspirée du classique québécois La guerre des tuques, La guerre des génies est une compétition de lancer de balles de mousse où deux équipes s'affrontent dans une série de manches aux objectifs différents. Chaque duel met à l'épreuve la stratégie, la précision, la communication et le travail d'équipe.

Chaque duel se joue au meilleur de trois manches (2 de 3). Avant chaque manche, un dé à six faces est lancé afin de déterminer le mode de jeu. Chaque mode occupe deux faces du dé, ce qui permet de varier les défis d'une manche à l'autre.

4.1.2 Terrain et déroulement

Le terrain est divisé en deux zones, une pour chaque équipe, avec une ligne centrale séparant les deux camps (figure 4.1.1). Le terrain est parsemé d'obstacles et d'abris permettant aux joueurs et joueuses de se protéger des lancers adverses et de se déplacer stratégiquement. Chaque manche se joue avec 7 joueurs sur le terrain par équipe.

Les joueurs et joueuses peuvent être éliminés lorsqu'ils sont touchés par une balle de mousse, qu'elle soit attrapée ou non.

Une fois éliminée, une personne ne peut pas revenir en jeu tant que son équipe compte encore des joueurs actifs. Elle peut toutefois revenir en jeu lorsque son équipe est complètement éliminée, selon les règles du mode de jeu en cours.

Avant chaque manche, le dé est lancé afin de déterminer le mode de jeu.

Chaque manche a une durée maximale de 5 minutes. Un duel peut donc durer jusqu'à 15 minutes, soit trois manches de 5 minutes.

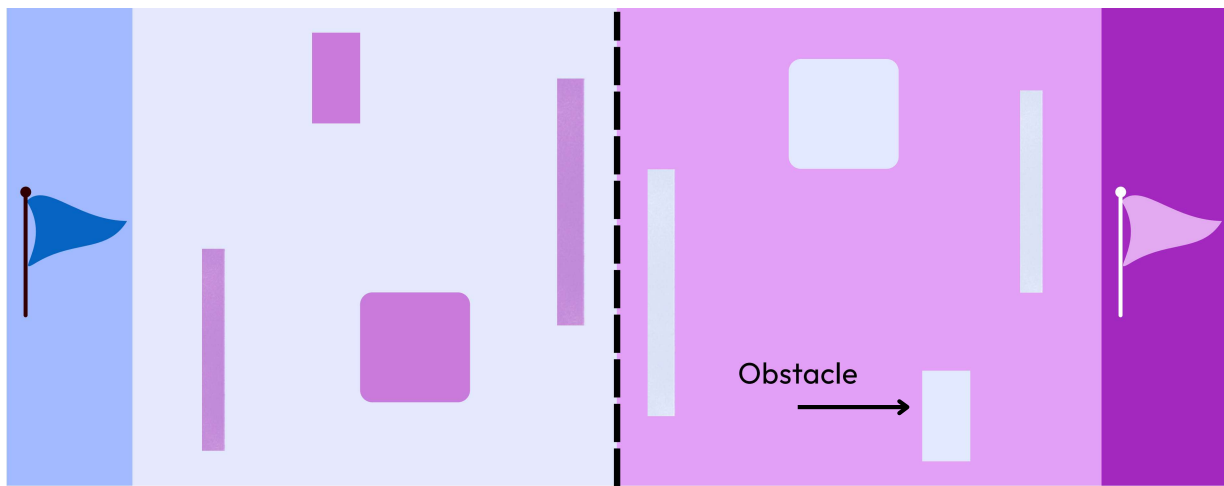


FIGURE 4.1.1. EXEMPLE DE TERRAIN

4.1.3 Modes de jeu

Guerre ouverte

Le but de la Guerre ouverte est d'obtenir un total de 30 points.

Chaque joueur ou joueuse adverse éliminé(e) rapporte 1 point à l'équipe. Une personne éliminée ne peut pas retourner en jeu tant que son équipe n'est pas complètement éliminée.

Dans ce mode, les joueurs et joueuses ne peuvent pas traverser la ligne centrale.

La première équipe à atteindre 30 points remporte la manche. Si aucune équipe n'atteint 30 points avant la fin du temps imparti, l'équipe ayant accumulé le plus de points remporte la manche.

Conquête

Le but de la Conquête est de récupérer le drapeau situé dans la zone adverse et de le rapporter dans sa propre zone de dépôt.

Dans ce mode, les joueurs et joueuses peuvent traverser la ligne centrale même avec une balle en main. Toutefois, le porteur ou la porteuse du drapeau ne peut pas avoir de balle en main.

Une fois le drapeau récupéré, celui-ci ne peut pas être passé à un coéquipier ou une coéquipière. Si le porteur ou la porteuse du drapeau est éliminé(e), il ou elle doit laisser tomber le drapeau à l'endroit où l'élimination a eu lieu.

Une personne éliminée ne peut revenir en jeu que lorsque son équipe est complètement éliminée.

L'équipe qui rapporte le plus de drapeaux dans sa zone de dépôt remporte la manche. Après chaque capture réussie, un arbitre replace le drapeau dans la zone adverse.

En cas d'égalité à la fin des 5 minutes, une prolongation est déclenchée. Le drapeau est remis dans la zone adverse et la première équipe à toucher le drapeau adverse remporte la manche. Aucune réanimation n'est permise durant cette prolongation.

Président

Au début de la manche, un joueur ou une joueuse par équipe est désigné(e) comme Président. Son identité est connue des arbitres, mais doit demeurer secrète pour l'équipe adverse.

Le Président ne peut pas éliminer directement les joueurs et joueuses adverses. Son rôle principal est de permettre à ses coéquipiers et coéquipières de revenir en jeu grâce à des réanimations.

Chaque Président dispose d'un maximum de 5 réanimations durant la manche.

La manche prend immédiatement fin lorsqu'une équipe élimine le Président adverse.

Advenant que le temps soit écoulé sans qu'un Président ne soit éliminé, l'équipe ayant le plus grand nombre de joueurs et joueuses encore en vie remporte la manche.

4.1.4 Format de la compétition

La compétition débute avec une ronde robin, permettant aux équipes d'accumuler des points et de déterminer leur classement.

Chaque duel est joué au meilleur de trois manches (2 de 3). Le mode de jeu est déterminé par un lancer du dé avant chacune des manches.

À la fin de la ronde robin, les 8 meilleures équipes accèdent à la phase finale. Un tableau éliminatoire est ensuite utilisé afin de déterminer l'ultime gagnant de La guerre des génies.

Advenant une égalité entre les équipes occupant les 8e et 9e positions, un duel supplémentaire d'une seule manche sera disputé afin de déterminer quelle équipe accédera à la phase finale.

4.1.5 Pointage

Une victoire de duel rapporte 10 points au classement général.

Le classement de la ronde robin est établi en fonction du nombre total de points accumulés par chaque équipe.

4.1.6 Règles générales

- Chaque équipe doit aligner 7 joueurs actifs sur le terrain au début de chaque manche.
- Aucun contact physique entre les joueurs et joueuses n'est permis.
- Seules les balles de mousse fournies par l'organisation sont autorisées.
- Les lancers visant intentionnellement le visage ne sont pas tolérés.
- L'arbitre du terrain a le dernier mot sur toute contestation durant un duel.
- Tous les règlements peuvent être sujets à des modifications avant la tenue de l'événement.

4.2 SPORT EXTÉRIEUR : KICKBALL

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Responsables : Tommy Dufour

Horaire : Mardi 5 janvier de 8h à 17h

Participation : Minimum sept (7) délégué(e)s et maximum dix (10) délégué(e)s

4.2.1 Description

Le Kickball est un sport récréatif inspiré du baseball où les joueurs frappent un ballon avec le pied afin de courir les buts et marquer des points. Deux équipes s'affrontent en alternant entre l'attaque et la défense. L'équipe offensive tente de compléter le tour des buts et de marquer des points, tandis que l'équipe défensive cherche à éliminer les coureurs en les touchant avec le ballon ou en réalisant un retrait forcé sur un but.

Les matchs se déroulent en 2 manches, chaque équipe ayant une phase à l'attaque et une phase en défense par manche. Une phase à l'attaque se termine lorsque tous les frappeurs prévus ont eu leur tour. Le match est limité à 30 minutes pour les besoins de l'horaire.

4.2.2 Format de jeu

- Ronde préliminaire : 3 matchs en format round robin.
- Durée prévue : 30 minutes par match.
- Les 4 meilleures équipes accèdent aux éliminatoires.
- En cas d'égalité après les 2 manches, le match est déclaré nul.
- Le classement est déterminé par les bris d'égalité suivants, dans l'ordre :
 - Points au classement : victoire = 2 points, nul = 1 point, défaite = 0 point;
 - Différentiel de points;
 - Nombre total de points marqués.

La surface de jeu est délimitée par des cônes plats et les buts par des tapis de caoutchouc. Les dimensions du terrain sont indiquées sur la figure.

Les actions dangereuses, notamment les contacts volontaires et les glissades non contrôlées, sont interdites. Les lancers volontairement dirigés vers la tête sont également interdits.

4.2.3 Pointage et déroulement de la partie

Manches et phases

- Un match se compose de 2 manches, chacune constituée de deux phases : une phase à l'attaque et une phase en défense pour chaque équipe.
- Lors d'une phase à l'attaque, les joueurs d'une même équipe bottent à tour de rôle, dans l'ordre choisi par leur équipe. Le nombre de frappeurs et de joueurs en défense est déterminé par l'équipe comptant le moins de joueurs. Par exemple, si une équipe compte 9 joueurs et l'autre 7, seuls 7 joueurs de chaque équipe participent à chaque phase. Les joueurs supplémentaires peuvent toutefois être utilisés lors d'une autre phase.

Avancer sur les buts et marquer un point

- Pour marquer un point, un joueur doit franchir successivement les trois buts et revenir au marbre (home plate).
- Les coureurs peuvent commencer à courir dès que le ballon est botté. Lorsqu'un joueur a au moins un pied sur un but, il est immunisé contre l'élimination. Si un joueur arrive sur un but déjà occupé par un coéquipier, le joueur qui occupait initialement le but est éliminé.
- Lorsqu'un ballon est attrapé avant de toucher le sol, les coureurs doivent retourner toucher le but qu'ils occupaient au début du jeu avant de pouvoir progresser de nouveau.
- Les joueurs ne peuvent pas « voler de but ». Ils doivent attendre qu'un nouveau ballon soit botté avant de quitter leur but.

Éliminer un joueur

- Lorsqu'un joueur en attaque est touché par le ballon, il est éliminé. Les rebonds sont comptabilisés. Un joueur peut également être éliminé si le ballon qu'il a botté est attrapé par un joueur en défense avant de toucher le sol.
- Une élimination forcée est effectuée lorsqu'un coureur est obligé de progresser vers le prochain but et qu'un joueur défensif contrôle le ballon et touche ce but avant son arrivée.
- Un joueur éliminé doit quitter la surface de jeu.

4.2.4 Déroulement d'un jeu

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que les coureurs cessent de progresser, jugeant qu'une tentative vers le prochain but entraînerait vraisemblablement leur élimination. Le jeu suivant peut alors commencer avec le prochain frappeur.

4.2.5 Lancer et frappe

- Un lancer est considéré comme valide lorsque le ballon roule à travers la zone de frappe de 1,5 m de largeur, illustrée sur la figure ci-dessous. Un lancer qui ne traverse pas cette zone est repris et ne compte pas comme une tentative.
- Si le ballon botté sort des limites du terrain par une ligne de faute avant de franchir le premier ou le troisième but, une tentative est comptabilisée et le frappeur doit reprendre son tour.
- Aucun joueur situé sur un but ne peut quitter celui-ci pendant les tentatives du frappeur. Il ne peut donc pas y avoir de vol de but.
- Le ballon est lancé au sol par un lanceur neutre (bénévole, intervenant ou autre personne désignée).
- Chaque frappeur dispose de 3 tentatives pour botter le ballon. Après trois tentatives infructueuses, le frappeur est éliminé.

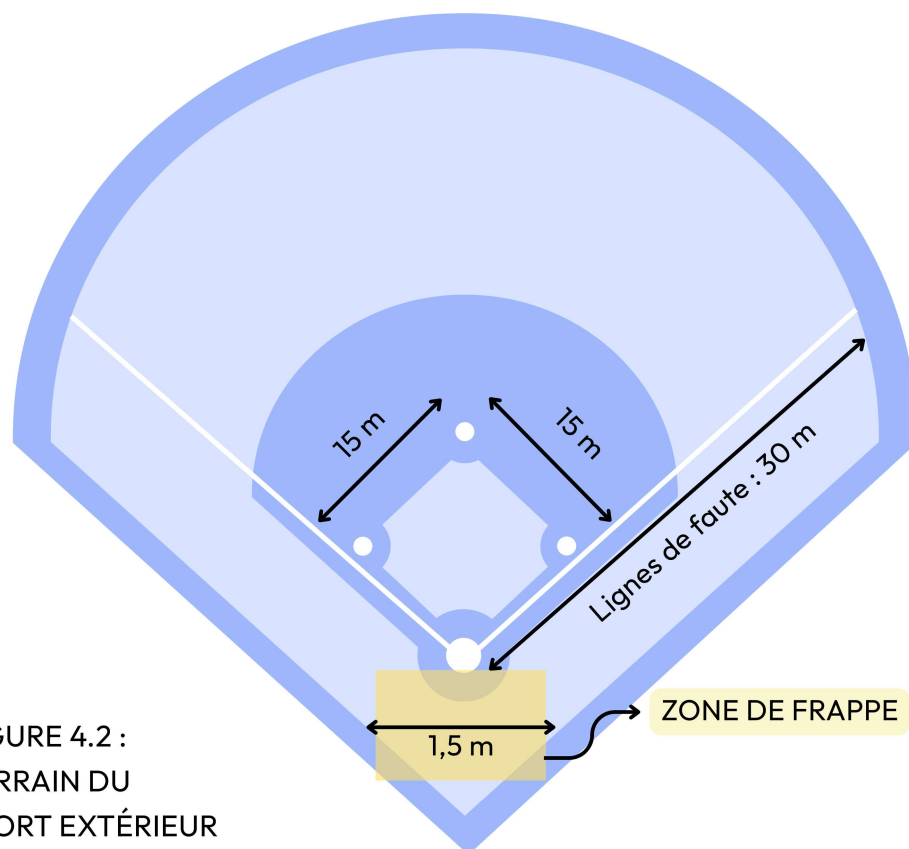


FIGURE 4.2 :
TERRAIN DU
SPORT EXTÉRIEUR

4.2.6 Coup de circuit

- Chaque équipe peut réaliser un coup de circuit par phase à l'attaque.
- Un coup de circuit est accordé lorsque le ballon botté franchit dans les airs la ligne des 30 mètres, à l'intérieur des lignes de faute. Le frappeur et tous les coureurs présents sur les buts peuvent alors compléter leur tour et marquer un point.
- Lorsqu'un deuxième ballon franchit la ligne des 30 mètres au cours de la même phase à l'attaque, le coup est considéré comme un simple : le frappeur se rend au premier but et tous les coureurs avancent d'un seul but.

4.2.7 Règle spéciale – Le gardien

- Au début de chaque phase en défense, une équipe désigne un gardien.
- Le gardien peut intercepter un ballon destiné à toucher un coéquipier en utilisant n'importe quelle partie de son corps. Il ne peut toutefois pas saisir volontairement le ballon, le lancer, bloquer un coureur ou effectuer un contact physique avec un joueur adverse.
- Le gardien peut intercepter autant de ballons qu'il le souhaite pendant la phase. Après une interception, le ballon demeure en jeu.



4.3 SPORT PISCINE : SOCCER-POLO

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Responsables : Anaïs Paquet

Horaire : Mardi 5 janvier de 8h à 17h

Participation :

- Petite délégation : Minimum six (6) délégué(e)s et maximum dix (10) délégué(e)s
- Grande délégation : Minimum huit (8) délégué(e)s et maximum dix (10) délégué(e)s

4.3.1 Objectif du jeu

L'objectif est de jouer un soccer sur table en format aquatique style water-polo (figure 4.3.1.). Les universités s'affrontent dans un tournoi comprenant une (1) balle d'eau rebondissante, une (1) piscine, deux (2) buts de water-polo, six (6) zones et un (1) objectif : marquer des points.

Les équipes participent d'abord à une phase de qualification qui permet de déterminer les huit (8) meilleures universités. Ces dernières accèdent ensuite au tournoi final, où une seule université sera déclarée championne.

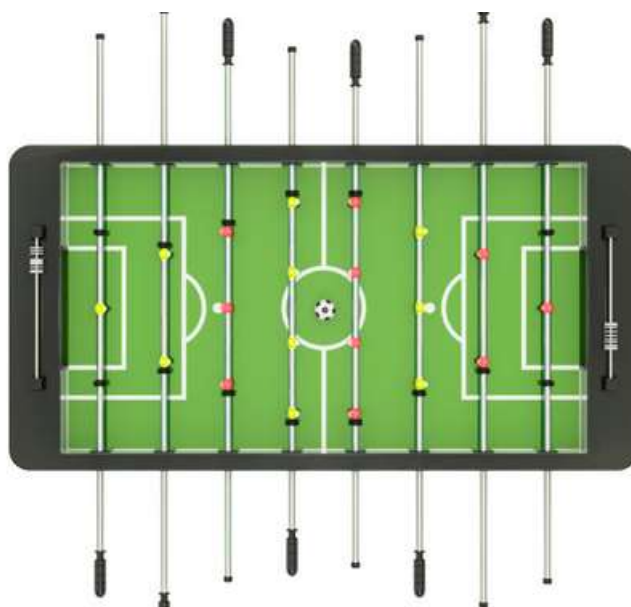


FIGURE 4.3.1. SCHÉMATISATION DU JEU

4.3.2 Déroulement du jeu

Comme sur du soccer sur table, le terrain est séparé en plusieurs zones délimitées par des lignes mauves (figure 4.3.2.). Chaque équipe occupe uniquement certaines zones identifiées par sa couleur et les joueurs doivent rester dans leur zone assignée pendant toute la durée du jeu. Leur objectif est de marquer dans le but adverse.

Par exemple, l'équipe rouge commence avec la balle dans leur zone du centre constitué de deux (2) joueurs. Leur but est de réussir à faire une passe acceptée à un des joueurs de leur ligne d'attaque constituée de trois (3) joueurs. Ensuite, la ligne d'attaquante peut tenter de marquer dans le but adverse. Il est possible pour l'équipe jaune d'intercepter une passe de l'adversaire, tout en restant dans ses zones respectives. L'équipe jaune peut ainsi à son tour faire des passes acceptées jusqu'à sa ligne offensive et peut tenter à son tour de faire un but, et vice versa.

En cas de faute ou de coup de sifflet (voir section Règlements et règles), la balle est remise à l'équipe qui a subi la faute, tandis que l'équipe fautive passe en défense en attendant la prochaine attaque. Lorsqu'une équipe marque un but, une mise au jeu sera effectuée à l'autre équipe dans la zone centrale du terrain.

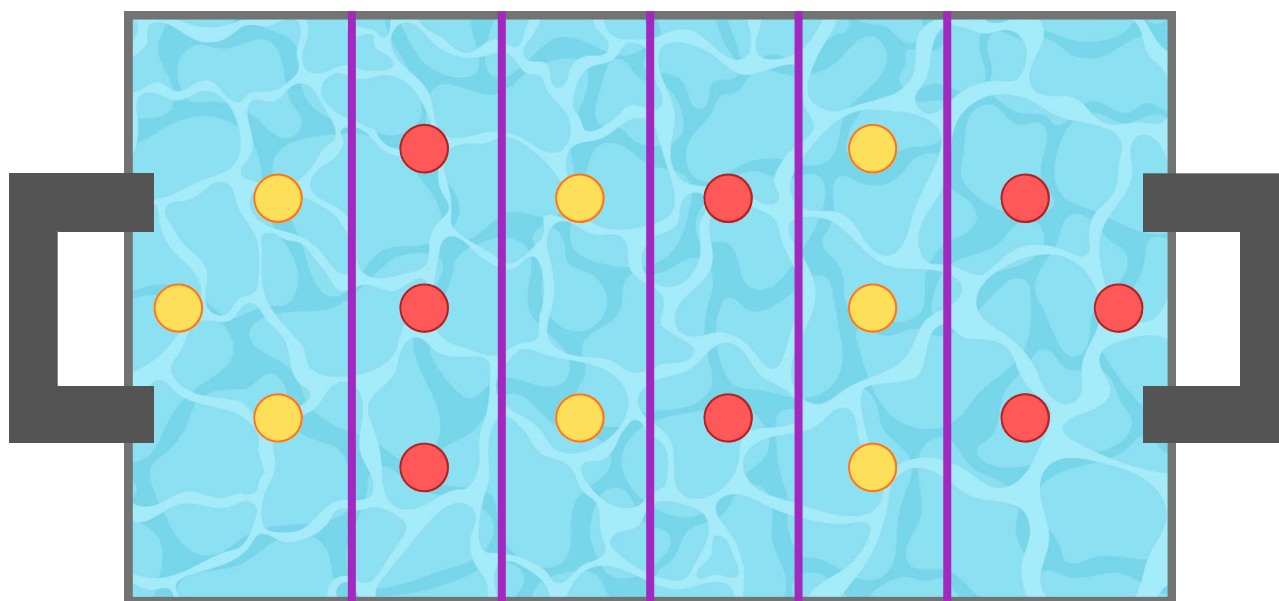


FIGURE 4.3.2. CONFIGURATION D'UNE PARTIE DE SOCCER-POLO

4.3.3 Règlements généraux

Marquer des points

Un but réussi vaut un (1) point.

Changement

Si une équipe compte plus de huit (8) personnes, elle peut effectuer des changements pendant la pause de demi.

Passe acceptée

Pour qu'une passe entre les zones soit acceptée, il faut qu'un bond sur l'eau soit fait dans une zone adverse. Ainsi, il n'est pas légal de faire une passe « balloune » par les airs seulement pour changer de zones. Si une passe illégale survient, l'arbitre siffle l'arrêt de jeu et la possession de la balle est accordée à l'équipe adverse.

EXCEPTIONS : Il est possible de faire des passes par les airs seulement avec un co-équipier dans la même zone que le porteur de balle.

Lors d'un tir au but, la balle peut être lancée de n'importe quelle façon.

Déplacement

Toutes les formes de déplacement sont permises, tout en respectant les zones de délimitations, avec ou sans balle. Si le joueur ou la balle sort de la piscine ou des zones délimitées, l'arbitre siffle l'arrêt de jeu. L'équipe fautive cède alors la possession de la balle à l'équipe adverse.

Faute (contact illégal)

Tout contact avec l'autre équipe entraîne un coup de sifflet et un changement de possession. Une faute peut être attribuée aussi bien à une personne en défense qu'à une personne en offensive pour le non-respect des zones.

Matériel à fournir par les délégations

Maillot de bain ;

Casque de bain ;

Lunette de natation (facultatif).

4.3.4 Qualification

Les qualifications se déroulent sous forme de tournoi avec des matchs en format huit (8) contre huit (8).

- Deux (2) universités s'affrontent ;
- Trois (3) poules de quatres (4) équipes sont constituées ;
- Chaque équipe dispute trois (3) matchs.

Dans la piscine, un but de water-polo est placé à chaque extrémité. Deux (2) équipes se placent chacune dans leurs zones, délimité par les lignes flottantes.

L'équipe attaquante, désignée par une partie de « Pile ou face », commencera avec la balle en premier à leur zone centrale du terrain.

Temps de jeu

Ce format de jeu huit contre huit (8 vs 8), en alternance continue, se déroule en deux périodes de cinq (5) minutes chacune, en temps non arrêté. Une pause d'une (1) minute entre les deux périodes permettra aux équipes de changer de position. Une attention particulière doit être portée aux passes acceptées et aux tirs au but, comme indiqué dans la section "Règlements et règles".

Classement et pointage

À la fin de la partie, le score final est retenu. Une victoire vaut trois (3) points. Une égalité vaut un (1) point. Une défaite vaut zéro (0) point. Une fois toutes les parties disputées, les deux (2) meilleurs équipes de chaque poule et les deux (2) équipes avec le meilleur différentiel des 3e positions accèdent à la finale.



4.3.5 Finales

Les finales se jouent sous la forme d'un tournoi à simple élimination en 8 contre 8 (8v8), avec les huit (8) universités finalistes.

L'emplacement de chaque université dans le tableau est déterminé par tirage au sort : chaque équipe pige un numéro d'un (1) à huit (8), correspondant à sa position dans le tournoi.

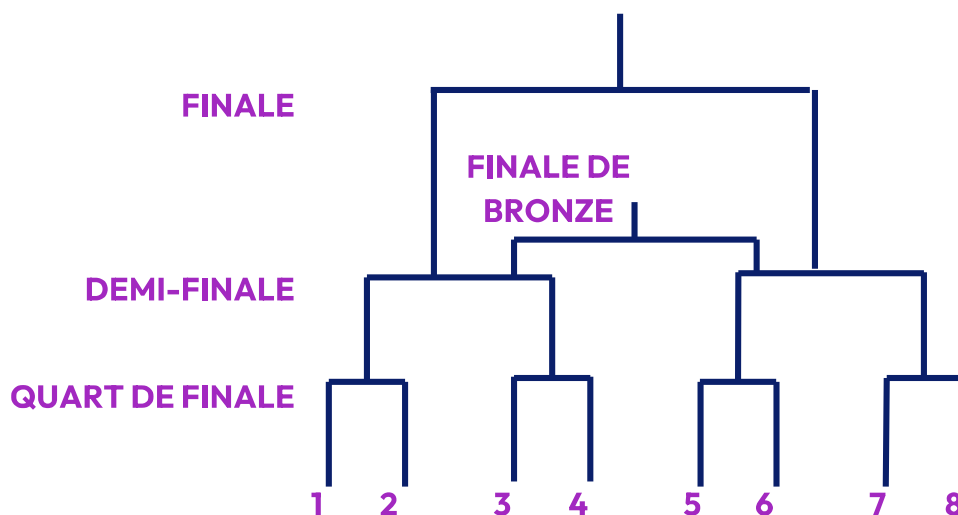


FIGURE 4.3.3 ARBRE DE TOURNOI

Temps de jeu

Chaque match des finales dure quatorze (14) minutes, comprenant deux (2) minutes de pause entre les six (6) minutes de demi.

Classement et pointage

À la fin de la partie, l'équipe ayant le plus de point accède à la manche suivante et l'équipe perdante est éliminée. La seule exception concerne la demi-finale : les deux (2) équipes défaites s'affrontent dans un match supplémentaire pour déterminer la gagnante de la finale de bronze.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, une période de prolongation est disputée en forme de jeu « ballon d'or ». Alors, le premier point marqué durant la prolongation déterminera l'équipe gagnante. Une partie de « Pile ou face » détermine l'équipe qui commence avec la balle. Toutes les règles du temps réglementaire s'appliquent également à cette période de prolongation.

4.4 COMPÉTITION E-SPORT

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Responsables : Floranne Lagüe-Charbonneau

Horaire : Mardi 5 janvier de 8h à 17h

Participation : Maximum de quatre (4) délégué(e)s

4.4.1 Description de l'épreuve

Le sport demandant le plus de prouesses athlétiques est de retour pour l'édition 2027 des Jeux de Génie! Cette année le e-sport pousse les participant.e.s à se dépasser dans presque une dizaine de sports différents dans un univers bien connu de tous, soit celui de Wii Sports. Étant le quatrième jeux vidéo le plus vendu au monde, ce jeux a été choisi dans l'optique d'être le plus accessible à tou.te.s et d'être autant plaisant à regarder qu'à y jouer. Les aptitudes développées au fil des soupers de Noël en jouant contre ta tante Nicole au bowling te serviront enfin! La compétition se déroule sous un format de tournoi à niveau au travers de plusieurs sports sur deux versions du jeu, le tout est décrit dans les sections suivantes.

Les équipes sont composées de maximum 4 participant.e.s, de laquelle 1 à 2 joueront en même temps.

L'horaire précis de la compétition sera transmis aux participants après la phase de qualification. Ceux-ci doivent être sur place au moins 5 minutes avant l'heure inscrite pour leur tour afin d'assurer un bon roulement.

4.4.2 Jeux

Les deux jeux présentés à l'édition 2027 du E-Sport sont :

- Wii Sports (Console Wii) : Tennis, Baseball, Bowling, Golf, Boxe
- Wii Sports Resort (Console Wii) : Épée, Tir à l'arc, Basketball, Tennis de table, Golf



4.4.3 Règlements généraux

- Équipe de quatre (4) joueurs
- Manettes de Wii autorisées seulement
- Tous les joueurs doivent jouer 1 fois par manches

4.4.4 Règlements de pointage

- L'équipe gagnante de chaque partie est déterminée avec le système de pointage propre à chaque sport.
- Victoire 2 pts
- Égalité 1 pts
- Défaite 0 pts

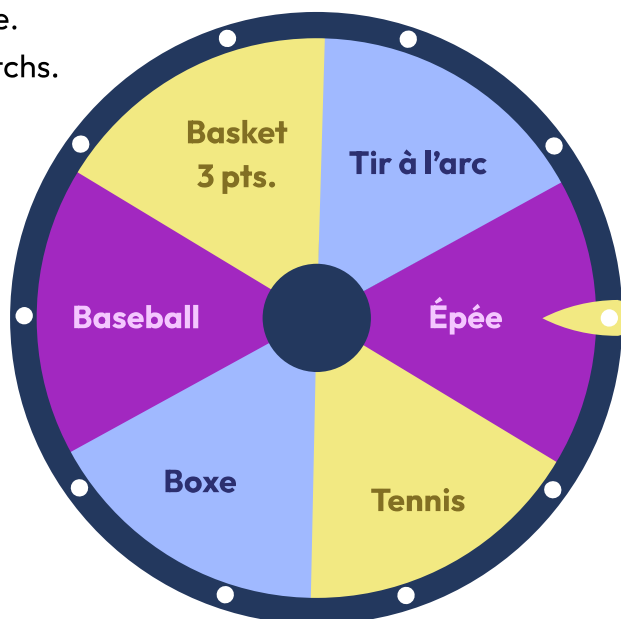
4.4.5 Déroulement de la compétition

Phase 0 - Qualification

- Jeux : Wii Sports Resort - Golf
- Partie de 3 trous
- Les pointages obtenus permettront de déterminer les groupes pour le reste de la compétition.

Phase de groupes

- Jeux : Tirés à la roulette avant chaque vague.
- Total de 5 vagues, chaque équipe joue 3 matchs.
- Le top 2 de chaque groupe et les 2 meilleurs troisièmes continuent en quart de finale.



Demi-finales

- Jeux : Tiré à la roulette
- Les deux meilleures équipes passent en grande finale
- Les deux équipes restantes passent en finale de consolation.

Finales

Grande finale de trois épreuves (Boxe, Tennis et Bowling) avec twist.

- Twist Boxe (1vs1) : Les joueurs doivent s'échanger la manette chaque fois que l'arbitre siffle, tous les membres de l'équipe doivent jouer.
- Twist Tennis: Les joueurs avec les manettes ont les yeux bandés et les deux autres joueurs leur disent quand frapper.
- Twist Bowling: Main non dominante obligatoire.

L'équipe gagnante est celle ayant remporté 2 des 3 parties.

Bris d'égalité

Si une égalité survient entre deux équipes, celles-ci s'affrontent dans une partie de tennis de table et l'équipe gagnante passe à la prochaine étape.



4.5 SPORT SURPRISE

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Responsables : Alexandre Quintin

Horaire : Mardi 5 janvier de 8h à 17h

Participation : Minimum de cinq (5) délégué(e)s et maximum de six (6) délégué(e)s

4.5.1 Description de l'épreuve

Chaque année, le sport surprise réserve son lot de défis et d'imprévus. Cette édition demandera aux participants de garder la tête froide tout en restant prêts à passer à l'action à tout moment.

Les équipes devront faire preuve d'une excellente coordination, savoir s'adapter rapidement et tirer profit des forces de chacun. Chaque décision aura son importance et le temps jouera un rôle plus grand qu'il n'y paraît.

Les rôles évolueront constamment au cours de l'épreuve, obligeant tous les participants à sortir de leur zone de confort. Une bonne communication, un esprit d'équipe solide et une capacité à réfléchir sous pression pourraient faire toute la différence.

Une seule certitude : la victoire ne reviendra pas nécessairement à l'équipe la plus rapide, mais bien à celle qui saura garder une longueur d'avance.



QUESTIONS ET COMITÉ ORGANISATEUR



Charles-Antoine April
Vice-Présidence aux Compétitions



Antoine Lavallée
Adjoint aux Compétitions

Pour toute question ou tout commentaire concernant les compétitions, vous pouvez rejoindre l'équipe Compétitions.

competitions@jeuxdegenie.qc.ca

