

2017

# Jeux De Génie

CAHIER DE DÉLÉGATION - JEUX DE GENIE 2017



POLYTECHNIQUE  
MONTRÉAL

LE GÉNIE  
EN PREMIÈRE CLASSE

## LES JEUX VIDÉO

PRENDS LE CONTRÔLE 



# TABLE DES MATIÈRES

<b>1. MOT DU COMITÉ ORGANISATEUR</b> .....	<b>2</b>
<b>2. THÉMATIQUE</b> .....	<b>3</b>
<b>3. RÈGLEMENTS</b> .....	<b>4</b>
<b>4. INSCRIPTIONS</b> .....	<b>6</b>
<b>5. DATES IMPORTANTES</b> .....	<b>10</b>
<b>6. HÉBERGEMENT</b> .....	<b>11</b>
<b>7. HORAIRE</b> .....	<b>12</b>
<b>8. OEUVRE DE CHARITÉ</b> .....	<b>13</b>
<b>9. COMPÉTITIONS</b> .....	<b>14</b>
<b>10. BARÈME D'ÉVALUATION</b> .....	<b>19</b>
<b>11. PARRAINS ET MARRAINES</b> .....	<b>20</b>
<b>12. COMITÉ ORGANISATEUR</b> .....	<b>21</b>

# 1. MOT DU C.O.



Chers participantes et participants,

C'est avec grande fierté que l'École Polytechnique de Montréal accueillera en janvier la 27e édition de la plus grande compétition d'ingénierie de la province : les Jeux de Génie du Québec.

La course aux jeux étant presque terminée, le comité organisateur des Jeux de Génie 2017 est heureux de vous faire parvenir le cahier des délégations, qui a pour but de vous donner toutes les informations officielles relatives à cette 27e édition des Jeux. Ce cahier s'adressant principalement aux comités exécutifs de chaque délégation, on y retrouve toutefois une foule d'informations générales sur l'évènement qui seront utiles à tous les participants.

Ce document se veut un complément des règlements généraux et du contenu du site web. Vous y trouverez donc toutes les informations nécessaires pour la préparation de votre délégation en vue de l'évènement. Nous vous invitons donc à lire ce document avec précaution. Notez aussi que l'utilisation du masculin est utilisée afin d'alléger la lecture du texte.

Sur ce, bonne course et bonne préparation à tous et à toutes,

L'équipe du comité organisateur 2017



## 2. THÉMATIQUE



### LES JEUX VIDÉO

PRENDS LE CONTRÔLE



Vous êtes-vous déjà imaginé porter un masque de Goron, vous transformer et de rouler sur les terres d'Hyrule sous le soleil couchant? N'avez-vous jamais eu envie de posséder un Pikachu? Rêvez-vous de compléter la piste Arc-En-Ciel du premier coup?

C'est sous le thème des jeux vidéo que les délégations des universités d'ingénierie du Québec participeront aux diverses compétitions académiques, sportives et culturelles qui seront présentées lors de la 27e édition des Jeux de Génie du Québec.

Ces compétitions vous seront proposées sous une forme ludique et originale et intégreront le thème afin de proposer des défis plus rocambolesques les uns que les autres.

Les délégués participeront à des compétitions de nature académique, sportive et culturelle durant lesquelles il leur sera possible de mettre à profit leur bagage de connaissance accumulé jusqu'à présent ainsi que leur expérience personnelle.

De réels cas d'ingénierie vous seront proposés durant cette compétition durant laquelle le plaisir, l'esprit d'équipe et le surpassement de soi-même primeront.

Les plus talentueux des ingénieurs de demain seront réunis durant la 27e édition des Jeux de Génie du Québec pour tenter de mettre la main sur l'ultime récompense, le trophée Xbox One, le sac remplie de pièces d'or ou le Pokédex complété à 100% qu'est la coupe des Jeux de Génie.

Les thèmes des délégations sont attendus avec impatience et peuvent être transmis à:

[communications@jeuxdegenie.qc.ca](mailto:communications@jeuxdegenie.qc.ca)

# 3. RÈGLEMENTS



## DÉLÉGATIONS

Une délégation comprend au maximum 44 participants, incluant son exécutif. Il doit y avoir un chef de délégation qui en est le responsable aux yeux de l'organisation, ainsi qu'un chef suppléant en cas d'absence du premier. Ces deux autorités au sein de la délégation doivent être communiqués à l'organisation des Jeux de Génie le plus tôt possible. À ces 44 membres s'ajoute une équipe d'au maximum deux parrains par délégation.

## RESPONSABILITÉ DU CHEF DE DÉLÉGATION

La responsabilité des chefs de délégation et de leur comité exécutif est très importante lors des Jeux de Génie. Pour le bien de tous les participants lors d'un événement qui demande autant de préparatifs et de logistique, nous n'attendons pas moins de vous que ces quelques règles soient suivies. Ainsi :

- Tout au long des Jeux, le chef de délégation a la responsabilité de sa délégation puisqu'il est avant tout le lien entre le comité organisateur et les participants. À tout moment, il doit être en mesure d'informer le comité organisateur de l'endroit où se trouve chacun de ses membres.
- Il doit veiller à ce que les règlements soient respectés.
- Il devra voter pour la délégation (autre que la sienne) qui selon lui, mérite les points pour le volet « esprit d'équipe ».
- Il devra assister à toutes les réunions auxquelles il sera convoqué et faire part des informations recueillies aux membres de sa délégation.
- Il devra aussi participer aux discussions sur la liste de diffusion des chefs de délégation avant les Jeux.
- Il devra s'assurer de remplir les formulaires d'inscription pour sa délégation ainsi que ses participants avant la date limite.
- Il devra s'assurer que chacun des participants des JDG (y compris lui et les parrains) signent le code de vie des Jeux de Génie ainsi que la politique concernant le dépôt.
- Le chef de délégation est responsable d'encaisser les chèques des frais d'inscription de chaque participant de sa délégation.
- Il devra informer sa délégation de l'horaire et des changements imprévus.

# 3. RÈGLEMENTS



## ESPRIT D'ÉQUIPE ET CONDUITE LORS DES JEUX

Chaque délégation est responsable de ses membres. Ces derniers doivent faire preuve de civisme, de respect et d'esprit d'équipe tout au long de l'évènement. Un comportement inacceptable, tel que stipulé dans la politique de sanction, donne l'autorisation au comité organisateur d'expulser le participant fautif, et ce, sans préavis.

Il est donc de mise d'afficher vos couleurs et de rester dynamiques et présents tout en faisant preuve de respect et de civisme.

## RÈGLEMENTS DIVERS

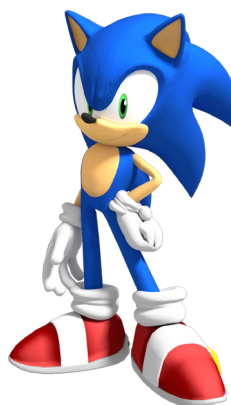
Notez bien que la consommation d'alcool lors des activités sur les sites de compétition est totalement interdite.

Veuillez prendre note que l'École Polytechnique de Montréal est un lieu sans fumée. Les lois gouvernementales seront mises en application et des amendes pourront être distribuées.

Il est interdit d'apposer des autocollants sur tous les sites de compétition ainsi qu'à l'hôtel.

Il est strictement interdit d'apporter de la bière ou tout autre alcool sur les lieux de la compétition à l'exception de la salle de dégrise.

Finalement, **il est interdit de posséder ou de consommer toute forme de drogue** durant la compétition des Jeux de génie.



**JeuxDeGénie**

2017

5

# 4. INSCRIPTIONS



L'inscription des participants se fera à l'automne, au courant du mois de novembre 2016. Les délégations devront fournir toutes les informations demandées par l'organisation et ce, pour chacun des délégués ainsi que les parrains.

Les frais d'inscriptions par participant sont de **300\$** tx. incluses et pour les parrains de **200\$** tx. incluses. **Les frais d'inscription des participants doivent avoir été acquittés à 100% en date du 29 novembre 2016.** Advenant le retard de l'un ou l'autre des paiements, une **pénalité** de deux cents dollars (200 \$) par semaine de retard sera applicable sur le solde à payer. Tout paiement reçu après le 6 décembre 2016 sera quant à lui majoré à cinq cents dollars (500 \$) par semaine de retard.

## DATES LIMITES ET INFORMATIONS À FOURNIR

### 1. NOMBRE DE PARTICIPANTS PAR DÉLÉGATION - (29 NOVEMBRE)

Vous avez jusqu'à cette date pour nous confirmer le nombre total de participants (incluant l'exécutif) qui seront dans votre délégation. Un maximum de 44 délégués est autorisé par délégation.

### 2. INSCRIPTION DES MEMBRES - (29 NOVEMBRE)

Vous avez jusqu'à cette date pour transmettre le formulaire d'inscription rempli, incluant les informations demandées pour chaque délégué. À défaut d'y inscrire les informations de la manière exacte qui sera demandée, le fichier sera refusé et vous devrez le soumettre à nouveau. Un modèle vous sera fourni par courriel à la fin octobre pour la transmission de ces informations. Voici la liste des informations qui vous seront demandées pour l'inscription :

#### Informations sur la délégation

- Université
- Thème
- Chambres pour l'hôtel, consentements pour politique sur le dépôt et politique de sanction (voir plus bas)

(suite à la page suivante)

# 4. INSCRIPTIONS



## Informations sur les participants (incluant exécutif et parrains) (google form déjà en votre possession)

- Prénom
- Nom de famille
- Surnom (facultatif)
- Sexe
- Date de naissance
- Année d'étude
- Courriel
- Numéro de téléphone
- Taille de t-shirt
- Programme d'études
- Allergies alimentaires
- Allergies aux médicaments
- Troubles de santé

## Informations sur l'exécutif

- Nom du chef, de l'adjoint et des parrains
- Téléphone du chef, de l'adjoint et des parrains
- Courriel du chef, de l'adjoint et des parrains

## 3. PAIEMENT - (29 NOVEMBRE)

Chaque délégation doit fournir un chèque totalisant l'inscription de chaque délégation et des parrains. Une facture peut être émise par la trésorière du Comité Organisateur à la demande de la délégation. Vous avez jusqu'à la date limite pour nous faire parvenir le paiement complet des frais d'inscription de tous les membres de la délégation, le sceau de la poste faisant foi. Le chèque doit être émis à l'ordre des Jeux de Génie du Québec. Nous rappelons qu'advenant le retard de l'un ou l'autre des paiements, **une pénalité de deux cents dollars** (200 \$) par semaine de retard sera applicable sur le solde à payer. Tout paiement reçu après le 6 décembre 2016 sera quant à lui majoré à cinq cents dollars (500 \$) par semaine de retard. De plus, **le dépôt doit aussi être versé avant la date du 29 novembre 2016**. Lors de l'arrivée à l'hôtel, l'ensemble des frais devra avoir été acquitté. Si ce n'est pas le cas, ils devront être acquittés sur place par chèque encaissable la journée même, faute de quoi la participation de la délégation aux Jeux sera refusée.

(suite à la page suivante)



# 4. INSCRIPTIONS



En cas d'incapacité de payer les frais à la date prévue, une entente devra être préalablement conclue avec le comité organisateur pour qu'il n'y ait pas de pénalité appliquée. Les documents à fournir et les montants d'argent à payer doivent être postés ou transmis par courriel avant les dates indiquées, le sceau de la poste faisant foi.

**TRÈS IMPORTANT** : Le chèque du dépôt doit être libellé au nom de la **CREIQ**, au contraire du chèque pour l'inscription des participants qui doit être fait au nom des **Jeux de Génie du Québec**. Le chef de la délégation choisi si ce chèque peut être individuel (un chèque par participant) ou collectif (un chèque par délégation). Voir plus bas pour les informations relatives au dépôt. L'adresse où envoyer les chèques est la suivante :

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

## 4. INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES - (29 NOVEMBRE)

- CV en format PDF de chacun des participants
- Photo de chacun des participants (Format passeport en version électronique : 230 x 320 pixels, le visage ne doit pas être moins de 145x145 pixels et pas plus de 145 x 165, sans accessoires, on doit voir votre visage !)
- **Preuve d'inscription à un programme de génie pour la session d'automne 2016** pour tous les participants (excluant les parrains). Cette preuve est souvent une attestation de fréquentation scolaire provenant du registrariat prouvant que le participant est bel et bien inscrit à un baccalauréat dans le domaine du génie.

## CONSETEMENTS : POLITIQUE SUR LE DÉPÔT ET POLITIQUE DE SANCTION

Cette année, en même temps que l'envoi de l'attribution des chambres d'hotel, les chefs devront nous envoyer un consentement signé pour chaque délégué (incluant exécutif et parrain) en ce qui a trait au dépôt ainsi qu'à la politique de sanction à respecter durant les Jeux de Génie. Un délégué n'ayant pas signé la totalité des consentements se verra refuser sa participation au Jeux de Génie.

(suite à la page suivante)

# 4. INSCRIPTIONS



## DÉPÔT

En raison des événements antérieurs qui se sont produits, un dépôt de **50\$** est exigible pour chaque délégué. L'utilisation de ce dépôt sera gérée par le VP-Finances de la CREIQ et servira à rembourser les bris réalisés par les délégués, de façon individuelle ou collective, tel que décrit à l'article 5 de la Politique de dépôt des événements majeurs. D'ailleurs, cette politique doit être lu et signée par chaque délégué lors de l'inscription.

## POLITIQUE DE SANCTION

La politique de sanction est un document qui dicte la conduite attendu de la part d'un délégué pendant les Jeux de Génie. Il comporte aussi toutes les conséquences découlant d'un non respect. Un consentement est à signé par chaque délégué en lien avec la politique de sanction.

## FUSION DE DÉLÉGATIONS

Jusqu'au 29 novembre 2016 à 23h59, il sera possible de fusionner deux délégations ou plus. La délégation qui inscrira le plus grand nombre de participants se verra facturer l'ensemble des coûts. Il appartient alors à la délégation de répartir les coûts avec le ou les partenaires. Pour obtenir des informations, pour joindre les autres chefs de délégation ou encore pour nous informer d'une fusion de délégation, contactez-nous à [communications@jeuxdegenie.qc.ca](mailto:communications@jeuxdegenie.qc.ca).

## PÉRÉQUATION

Les petits associations lointaines ont droit à une péréquation. Les universités concernées seront contactées.

# 5. DATES IMPORTANTES



Le comité organisateur ayant des dates butoirs pour effectuer certains préparatifs, les dates suivantes sont à retenir pour le paiement des différents frais mentionnés ci-haut et pour l'envoi de certains renseignements.

C'est à mettre à votre agenda !

Dates importantes	Livrables
11 novembre 2016	Date limite pour l'inscription à la rencontre des chefs
26 novembre 2016	Rencontre des chefs
29 novembre 2016	Paiement : 100% des frais d'inscription des participants
29 novembre 2016	Renseignements complets d'inscription des participants
29 novembre 2016	Envoi de la preuve d'inscription en génie des participants + CVs + Photos
29 novembre 2016	Date limite pour fusionner des délégations
29 novembre 2016	Signatures politique sur le dépôt géré par la CREIQ.
29 novembre 2016	Envoie de l'attribution des chambres d'hôtel
29 novembre 2016, à midi	Remise du rapport de mi-étape de la machine
1er décembre 2016	Signatures de la politique de sanction
3 janvier 2017	Remise du vidéo machine

# 6. HÉBERGEMENT



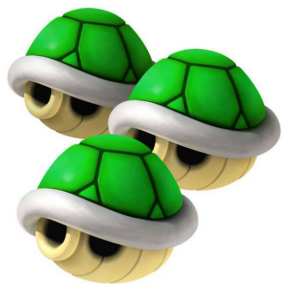
Tous les participants de l'édition 2017 des Jeux de Génie séjourneront au Sheraton Montreal Airport Hotel. Une section sera réservée afin de regrouper tous les participants. Les chambres seront en occupation double, triple et quadruple et regroupées par délégation. La liste des participants regroupés par chambre doit être envoyée avant le 29 novembre 2016.

Un responsable par chambre sera désigné et devra transmettre un numéro de carte de crédit valide. En cas de dommages effectués à l'intérieur de la chambre ou de frais supplémentaires générés, ceux-ci seront chargés sur la carte de crédit directement. Afin d'assurer à tous les délégués un agréable séjour, le respect de la politique de l'hôtel est obligatoire. La liste détaillée des règles vous sera remise à l'arrivée à l'hôtel, le 3 janvier.

Tout autre bris à l'intérieur de l'hôtel sera assumé par la ou les délégations responsables. Advenant le cas où aucun responsable ne peut être identifié, tous les participants assumeront les bris via leur dépôt de sécurité. Dans l'éventualité que le montant des bris dépasse le dépôt de sécurité, la balance sera chargée aux délégations. Il est également interdit de circuler dans les étages qui ne sont pas réservés aux participants des jeux. Tous les fautifs pourront être expulsés des jeux sans préavis.

Le non-respect des règles entraînera l'expulsion immédiate des occupants de la chambre et ceux-ci seront chargés pour la location de la chambre comme s'ils y étaient restés, ainsi que pour les dommages occasionnés.

Sheraton Montreal Airport Hotel  
555 Boulevard McMillan  
Montreal, Quebec H9P 1B7  
Tel : (514) 631-2411



**JeuxDeGénie**

2017

11

# 7. HORAIRE



	<b>Mardi</b> 3 janvier	<b>Mercredi</b> 4 janvier	<b>Jeudi</b> 5 janvier	<b>Vendredi</b> 6 janvier	<b>Samedi</b> 7 janvier
Déjeuner					
AM	Arrivée des participants	Compétition académiques	Journée des sport	Finale de débat oratoire	Départ
Diner					
Pm	Jeux unifiés	Majeure. Qualification improvisation, débat oratoire et génie en herbe	Journée des sports	Finale compétition machine	
Souper					
Soirée	Soirée d'ouverture	Soirée culturelle	Finale	Banquet	

\* Cet horaire n'est qu'à titre indicatif et peut être changé sans préavis. L'horaire officiel sera remis à l'arrivée. Les qualifications d'improvisation et des débats oratoires auront lieu pendant la compétition de génie en herbe. Seuls les participants à la compétition d'improvisation auront accès aux aires de qualificatif. Les heures d'arrivée à l'hôtel de chacune des délégations seront précisées à la rencontre des chefs.

## SOIRÉE D'OUVERTURE

C'est durant cette soirée que les délégations pourront faire la présentation de leur thème et leurs costumes. Ainsi, avant l'arrivée aux Jeux, chaque délégation devra préparer un discours, un sketch ou un spectacle de courte durée (maximum 5 minutes) présentant le thème et le costume de la délégation.

## BANQUET

Après quatre jours de compétitions sans répit, place au traditionnel banquet de clôture des Jeux de Génie du Québec. Ce moment est l'occasion d'honorer les gagnants de chaque compétition, mais également, de remercier nos partenaires. Sans eux, la tenue d'un événement de l'envergure des Jeux de Génie serait impossible. Veuillez noter qu'une tenue de soirée est de mise pour le banquet.

**JeuxDeGénie**

2017

12

# 8. OEUVRE DE CHARITÉ



Votre participation à une oeuvre de charité vous permet de gagner des points pour l'édition 2017 des Jeux de Génie. Cette compétition vaut **2% du résultat final** de la délégation. Tout type d'implication compte et vous avez jusqu'à votre arrivée aux jeux pour vous impliquer auprès de vos organismes respectifs.

Cette année, le comité organisateur vous propose la façon suivante afin de déterminer l'oeuvre de charité pour laquelle vous voulez faire une bonne action : pour cette édition, le choix de l'oeuvre de charité vous revient à vous, aux délégations. Vous avez carte blanche.

Choisissez une cause qui vous tient à coeur!

Vous devrez donc vous impliquer auprès de l'oeuvre de charité de votre choix afin de gagner les points s'y rattachant pour la compétition. S'impliquer comment ? Comme vous le voulez : Collecte de dons matériels, bénévolat, organisation d'une activité, sensibilisation auprès de la population, etc.

Soyez imaginatifs!

Le comité organisateur recueillera les coordonnées de la personne responsable de l'oeuvre de charité que votre délégation désire supporter afin de prouver la réalisation de votre bonne action. Vous devez aussi fournir au comité des photos et/ou vidéos de l'implication faite auprès de l'organisme. Vous devrez donc fournir les coordonnées du responsable **avant la fin du mois de décembre**. Les vérifications auprès des responsables des oeuvres de charité se feront à la fin du mois de décembre, de façon à vous laisser tout le temps possible de vous impliquer avant les Jeux.



# 9. COMPÉTITIONS



## COMPÉTITIONS ACADÉMIQUES

Les compétitions académiques ont pour objectif d'évaluer les capacités des participants à démontrer leur audace, leur initiative et leur vivacité. Chaque épreuve se déroule sur une période de quatre heures et sont divisées en deux catégories : théorique et pratique. L'épreuve théorique consiste en un questionnaire, similaire aux examens auquel les participants feront face tout au long de leur baccalauréat, tandis que l'épreuve pratique prend forme d'un montage, d'une étude de cas ou une expérience de laboratoire. Les compétitions académiques ont été choisies afin de couvrir les principaux programmes de génie offerts au Québec.

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

- Génie Chimique
- Génie Civil
- Génie Conseil
- Génie Électrique
- Génie Industriel
- Génie Informatique
- Génie Mécanique
- La Majeure

Les détails concernant les compétitions seront précisés dans le cahier des compétitions.

## SOIRÉE CULTURELLE

Par le passé appelée « Jeudi surprise », « connaissances générales » ou « soirée 25e » en 2015, la soirée culturelle est une compétition comportant plusieurs petits clins-d'oeil à la thématique de l'année ayant pour but de tester l'éventail de connaissances, le savoir-faire et la culture des participants à l'extérieur du cadre académique. Tous les membres des délégations participeront donc à cette compétition afin de mettre à profit leurs talents cachés et de partager leurs connaissances complémentaires à celles en ingénierie.

# 9. COMPÉTITIONS



## COMPÉTITIONS SPORTIVES

Les compétitions sportives constituent une occasion pour les participants de se démarquer dans un domaine différent de l'ingénierie. Les participants devront faire face à une journée où leurs habiletés, leur puissance et leur endurance physique seront mises à rude épreuve. En effet, les sports sont disputés sous forme de tournois au courant d'une journée complète où chaque membre des délégations démontrera son esprit d'équipe, sa force et son agilité.

## COMPÉTITION DE LA MACHINE

La compétition de la Machine est l'épreuve maîtresse des Jeux et, sans contredit, le défi le plus difficile à relever. Il s'agit en fait de la seule compétition où les concurrents travaillent à sa réalisation tout l'automne précédant les Jeux. Cette machine doit bouger dans un parcours prédéterminé, de marquer des points, tout en remplissant des fonctions bien précises, telles que le déplacement d'objet, le contournement d'obstacles et la transformation d'énergie.

Les participants doivent présenter leur réalisation, devant public, aux membres du jury qui évaluent autant le concept sous toutes ses facettes que le rendement de l'exécution finale. Les participants, issus de différents programmes de génie, doivent mettre à profit leurs connaissances académiques, leurs compétences en ingénierie et en gestion de projets. Ils doivent, non seulement administrer un budget et des ressources souvent limitées, mais aussi en arriver à un produit des plus compétitifs.

Tous les détails et règlements concernant cette compétition sont disponibles dans le cahier de la machine ainsi que sur le site web.

## GÉNIE EN HERBE

Pour la compétition de génies en herbe, chaque délégation forme une équipe de quatre membres pour participer au tournoi. Ils s'affrontent en équipe ou individuellement, en répondant le plus rapidement possible à des questions couvrant plusieurs sujets. Les questions sont variées et portent sur des sujets qui peuvent avoir été vus en classe comme sur des sujets totalement différents aux notions académiques traditionnelles. Certaines questions sont volontairement très difficiles afin de voir les connaissances élargies des participants, alors que d'autres sont plus faciles dans le but de tester la vivacité et la rapidité d'esprit de ces derniers.



# 9. COMPÉTITIONS



## DÉBATS ORATOIRES

Dans le cadre de ses fonctions, l'ingénieur est souvent amené à présenter des projets à des clients ou à sa propre équipe. Il est donc nécessaire de mettre à l'épreuve ses talents d'orateur, qui permettent de faire valoir une opinion de manière efficace dans un environnement multidisciplinaire. Cette mise en situation force les participants à faire preuve de répartie, d'éloquence et de tact, tout en suivant un protocole précis. Effectivement, les participants s'affrontent deux à deux en développant un argumentaire sur le vif, selon une position et un sujet qui leur sont imposés. L'évaluation est basée sur la pertinence des arguments, la clarté, l'esprit d'analyse, la présentation, l'ingéniosité et l'originalité. Des rondes préliminaires seront également disputées avant les rondes éliminatoires afin de classer les équipes participantes.

## IMPROVISATION

De même que pour les débats oratoires, il est important pour le futur ingénieur de perfectionner ses talents d'orateur et ses compétences sociales. À travers cette compétition, les équipes doivent faire preuve d'imagination, de réceptivité et de rapidité d'exécution. Cette compétition se tient devant un public énergique composé encore une fois de toutes les délégations. En premier lieu, une ronde préliminaire a lieu afin de familiariser les joueurs avec le style de la compétition ainsi que pour exercer leur sens de la répartie et leur esprit d'équipe. Suivra ensuite la soirée d'improvisation devant public. Chaque délégation devra présenter une équipe de 4 joueurs, incluant le capitaine. Chaque équipe a également l'opportunité d'avoir un entraîneur, qui agit en tant que mentor tout au long des matchs, sans toutefois participer au tournoi. Chaque équipe devra avoir au moins un représentant de chaque sexe.

## PARTICIPATION GÉNÉRALE

La participation générale s'évaluera sous plusieurs facettes. Tout au long des jeux, nous nous attendons à une participation active des délégations à toutes les activités, dont les compétitions, les soirées ainsi que les activités avec les partenaires. L'éco responsabilité sera aussi considérée dans cette catégorie. C'est donc une attitude dynamique, respectueuse, responsable et constante qui vous permettra d'accumuler des points dans cette catégorie. **On rappelle que la bonne participation, c'est d'être bien respectueux envers les gens qui vous entoure, l'environnement, les lieux, le matériel ainsi que tous les organisateurs des Jeux de génie.**

# 9. COMPÉTITIONS



## ESPRIT D'ÉQUIPE

L'esprit d'équipe est souvent considéré par les vétérans comme l'un des prix les plus prestigieux de la compétition. Le gagnant est désigné par des juges présents tout au long des Jeux et par les chefs des autres délégations.

Points évalués par les juges :

- Cohésion au sein de la délégation
- Comportement et ponctualité des membres de la délégation
- Visibilité et longévité de votre délégation tout au long des Jeux
- Leadership apporté par la délégation aux Jeux

Points évalués par les chefs :

Chaque délégation aura deux votes, mais ne pourra pas voter pour sa propre délégation. La délégation ayant récolté le plus de votes se verra attribuer le maximum des points remis par les chefs et les autres délégations recevront un pourcentage relatif par rapport à leur nombre de votes et celui de la délégation en ayant le plus.

Soyez donc présents, visibles, bruyants tout en adoptant un comportement civilisé et en affichant fièrement vos couleurs. Comme nous sommes conscients qu'une petite délégation ne peut pas faire autant de bruit qu'une délégation complète, le prix participation petite délégation sera dissocié du prix de participation des grandes délégations.

## SOIRÉE SOCIALE : LES DÉGRISES !

La tradition veut que chaque soir, un groupe de délégations s'unisse pour prendre le contrôle de la soirée et vous offrir la meilleure fin de soirée de votre vie. De cette façon, ces délégations se voient la chance de cumuler des points de participation. Le comité organisateur est ouvert à toutes idées d'animation, tant qu'elles se soustraient aux règlements de l'hôtel. Nous choisirons au hasard les fusions des délégations et elles seront annoncées à la rencontre des chefs. Vous pourrez ensuite discuter et réserver vos thèmes sur la liste de diffusion des chefs. **Veillez noter que seulement les participants aux Jeux de génie 2017 seront admis à la salle de dégrise.**

# 9. COMPÉTITIONS



## NUITS DE L'EXPLOIT

Cette année encore, nous procéderons avec un tirage au sort pour la sélection des participants à cette épreuve. Les participants qui auront à réaliser la nuit de l'exploit seront connus à un certain moment de la nuit et auront 15 minutes pour se rendre au point de rencontre indiqué, après quoi, il sera trop tard.

Il est à noter que, si vous êtes conviés à une nuit de l'exploit, il est impossible de l'être une seconde fois au courant des Jeux. Durant les 3 nuits, les chefs pourront remplacer les participants pigés si ceux-ci sont indisponibles et auront droit de demander 3 fois une nouvelle pige.

## THÈME (PRÉSENTATION, ORIGINALITÉ ET COSTUMES)

Lors de la traditionnelle présentation des délégations, chacune des délégations aura l'occasion de dévoiler son thème au moyen d'une courte représentation. Les points pour cette catégorie seront attribués en fonction de la présentation, du thème, des costumes, de l'originalité globale et du lien avec le thème des jeux.

## COMPÉTITION DES PARRAINS

La compétition des parrains sera encore de la partie cette année. Des surprises sont au rendez-vous!

# 10. BARÈME D'ÉVALUATION



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

# 11. PARRAINS ET MARRAINES



Il est plus que souhaitable pour les parrains et marraines de connaître les membres de leur délégation. Intégrez-les le plus possible lors de vos activités afin de favoriser la communication avec les délégués. Rappelons-nous que le rôle ultime des parrains est d'aider l'exécutif à transmettre les informations pertinentes à la délégation. Ils pourront utiliser leur expérience des jeux afin de guider les membres de leur délégation tout au long de l'évènement.

Université	Parrains / Marraines
École Polytechnique de Montréal	- Thierry "Titi le Papillon" Meunier - Augustin "Gustre" Renaud
École de Technologie Supérieure	- Olivier Harvey - Alexandre "Armand D'eau" Emond
McGill	- Rachelle Sederoff - Corine Ellyson
Concordia	- Jasmin "Mum" De Campos - John "French" Dinan
Sherbrooke	- Xavier "CdC" Coupal - Dominic "Otos" Otis
Université Laval	- Francois " Mononcle René" Turcotte - Lydia " Matante Renée" Pedneault
Université du Québec à Chicoutimi	- Francois "Cougar" Desgroseilliers - Pierre-Olivier Richard
Université du Québec à Rimouski	- Julien "Vomito" Dubé - Shawna Baker
Université du Québec en Abitibi	- Justin Asfour - Alexandre "Yolo" Cosentino
Université du Québec à Trois-Rivières	- Antony "Pharaon" Laveault - Laurence " Cléopâtre" Gravel

# 12. COMITÉ ORGANISATEUR



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

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

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

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

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

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

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

**Mikaël Dagenais** - Financement  
financement@jeuxdegenie.qc.ca

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

