



cahier du participant

2017

JeuxDeGénie



MERCI À NOS PARTENAIRES

Hôte



POLYTECHNIQUE
MONTREAL

LE GÉNIE
EN PREMIÈRE CLASSE

OFFICIEL



SNC • LAVALIN

Platine



TATA COMMUNICATIONS



Desjardins



Ordre
des ingénieurs
du Québec



ASSOCIATION
DES ÉTUDIANTS
DE POLYTECHNIQUE

Genetec

OR

BBA

table des matières

comportement et attitude	3
remerciements	4
mot du comité organisateur	5
historique	6
thématique	7
adresses importantes	8
horaire	9
jeux unifiés	14
compétitions académiques	15
soirée culturelle	24
compétition de génie en herbe	25
débats oratoires	26
compétition d'improvisation	27
les sports	28
la machine	39
barème	40



SNC • LAVALIN

Bâtisseurs d'avenir

Fière de s'associer

aux Jeux de Génie
du Québec 2017 à titre
de partenaire officiel.



Nous sommes SNC-Lavalin

Un partenaire de choix qui prône une approche axée sur le client et qui réalise des projets durables dans 4 secteurs stratégiques dans les délais et les limites budgétaires.

Le tout est exécuté de manière sécuritaire et éthique grâce à des employés spécialisés, une exploitation efficace et d'importantes ressources financières. Nous assurons le succès de votre projet et nous bâtissons l'avenir au sein des communautés du monde entier.

ÉNERGIE | INFRASTRUCTURES | MINES ET MÉTALLURGIE | PÉTROLE ET GAZ



snclavalin.com/carrières

comportement et attitude

IMPORTANT : À LIRE !

Avant d'entamer ce cahier, nous voudrions vous parler de l'attitude à adopter lors de ces 27^e Jeux de génie.

Chers participants, nous sommes conscients que les Jeux de génie représentent l'opportunité de fraterniser, rencontrer des gens, faire des contacts et saisir l'occasion de sortir de sa zone de confort tout en ayant du plaisir incommensurable durant ces quatre journées.

Cependant, nous voudrions vous rappeler qu'il s'agit avant tout d'une **compétition d'ingénierie**. Les enjeux sont sérieux pour la majorité des gens (que ce soit pour le recrutement via les partenaires, l'image médiatique dégagee, le dépassement de soi, etc.). Nous vous prions donc **d'éviter les débordements** de tout genre qui pourrait nuire à l'expérience des autres participants. De plus, pour la pérennité de l'événement, nous vous rappelons que vos gestes et votre comportement dans toutes les activités ont un effet direct sur le succès ou l'échec des Jeux de génie.

En effet, le C.O. tient à vous informer que les Jeux de génie sont en danger. Dû au mauvais comportement des délégués, le financement et la logistique de l'événement sont des tâches de plus en plus difficiles à mener à terme. Le manque de participation des étudiants y est aussi pour beaucoup. Les Jeux de génie n'ont pas comme but d'être un "gros party". Donc, sachez que le bon déroulement de cette édition est crucial pour la pérennité des Jeux de génie.

Le comité organisateur vous a préparé une aventure extraordinaire qui saura susciter chez vous des prouesses académiques, des découvertes culturelles inimaginables ainsi que le dépassement de soi. **Profitez donc tous de l'occasion pour reprendre le contrôle des traditions et redonner à cette compétition les valeurs exemplaires qui la soutiennent depuis déjà 27 ans.**

Soyez **vous-même**, soyez **compétitifs** et soyez **fiers** de faire partie des Jeux de génie du Québec !

L'équipe du comité organisateur 2017

REMERCIEMENTS

Comité organisateur

Judith Mageau-Béland - Co-présidente et trésorière
Jean-François Chauvette - Co-président et VP communications
Mikaël Dagenais - VP partenariat
Arianne Boulais - Co-VP compétitions
Gabrielle Beauchamp - Co-VP compétitions
Marie-Catherine Paquin - VP social
Simon Barrette - Co-VP machine
Gauthier Viau - Co-VP machine
Marie-Lie Lévesque - VP logistique
Blanche Mageau-Béland - Adjointe logistique
Catherine Paquin - Adjointe logistique
Mathieu Coupal - Chef des parrains

Acad. pratique

Génie Civil: Catherine Paquin.
Génie Informatique: Antonni Laveault.
Génie Mécanique: Jean-Philippe Provost, Alexandre B. Vincent.
Génie Industriel: Lea Ricard, Nora Talab.
Génie Électrique: Jean-Philippe Tremblay.
Génie Chimique: Marie-Catherine Paquin.
Majeure: Simon Barrette.
Improvisation: Gabriel Simard.
Génie en herbe: Jean-François Germain.
Débats oratoires: Philippe St-Jean.
Quiz culturelle et improvisation: Alexis Tisseur.
Technique: Alexandra Labbé.
Traductions: Alexandra Labbé.

Acad. théorique

Civil: Jean-Philippe Charon, Pierre Bédard, Jean Bélanger, Youssef Bentaïbi, Aboudou Seck, James A Goulet.
Informatique: Pierre Langlois, François Guibault, Guillaume Alexandre Bilodeau, Jérôme Collin, Hanifa Boucheneb, Alejandro Quintero.
Mécanique: Rachid Boukhili, Jean-Yves Trépanier, Sofiane Achiche, Ramdane Younsi, Anni Ross.
Industriel: Léa Ricard, Magali Marcheschi, Eric Lamy, Pierre Baptiste, Patrick Isac.
Électrique: David-Alexandre Saussié, Jean-Jacques Laurin, Yves Audet.
Chimique: Patrice Farand.
Génie-Conseil: Daniel Santiago.

Autres

Catherine Prince, Philippe Daneau, Simon Amiot, Vanessa Hernandez, la CREIQ, Axe Média, Photo Voltaic, Canal Savoir, les bénévoles, les participants et tous ceux qui nous ont aidés et qui ont participé de près ou de loin à l'organisation.



mot du comité organisateur

Chers participantes et participants,

Le comité organisateur 2017 de l'École Polytechnique de Montréal est particulièrement fier d'accueillir cette année à Montréal les Jeux de Génie du Québec. C'est donc après plusieurs mois de travail acharné que nous vous présentons cette année la 27^e édition de l'événement!

Dans ce cahier, vous retrouverez toutes les informations nécessaires concernant l'événement, allant de l'horaire des compétitions, des repas, du transport et de toutes les autres activités au programme des prochains jours. C'est pourquoi nous vous invitons à prendre grand soin de votre précieux, puisqu'il vous sera utile tout au long des Jeux ! Dans le cas où vous ne trouviez pas la réponse à vos questions dans ce cahier, il fera plaisir à toute l'équipe de bénévoles et du comité organisateur de vous aider.

Cette année, nous espérons être à la hauteur de vos attentes et que ces jeux seront une occasion de repousser vos limites et de mettre à profit vos connaissances tout en conservant un esprit d'équipe hors du commun afin de bien représenter l'esprit des Jeux ! Bien sûr, sans nos précieux partenaires, nous n'en serions jamais là aujourd'hui, ce cahier est également une occasion de les remercier de leur générosité qui nous permet chaque année d'avoir un événement aussi incroyable!

Sur ce, chers participant(e)s et partenaires, nous vous souhaitons de bons Jeux de Génie!

L'équipe du comité organisateur 2017

HISTORIQUE

C'est en 1990 qu'un groupe d'étudiants en ingénierie de l'Université Laval ont créé les Jeux de Génie du Québec, une compétition interuniversitaire qui a pour but de permettre aux étudiants des facultés et écoles de génie des quatre coins de la province de se côtoyer dans un esprit de franche camaraderie.

Pendant cinq jours, les participants sont invités à mettre à profit leurs connaissances générales et scientifiques, leurs compétences techniques, leurs habiletés physiques et leur créativité afin d'accumuler des points pour leur délégation et ainsi aspirer aux plus grands honneurs. La participation aux activités sociales est aussi fortement encouragée afin de permettre aux futurs ingénieurs de fraterniser avec leurs confrères et futurs collègues des autres délégations.

Organisés sous l'égide de la Confédération pour le Rayonnement Étudiant en Ingénierie du Québec (CRÉIQ), le regroupement des associations étudiantes de génie, les Jeux de Génie du Québec en seront à leur 27^e édition cette année, à l'École Polytechnique de Montréal. Depuis sa création, la notoriété de l'événement n'a cessé de croître au sein de la communauté étudiante du Québec. Avec 500 participants regroupés au sein des douze délégations, il s'agit du plus grand événement rassemblant des étudiants de génie au Québec et la plus grande compétition provinciale du genre au Canada.

thématique

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 rempli de pièces d’or ou le Pokédex complété à 100% qu’est la coupe des Jeux de Génie.



LES JEUX VIDÉO

PRENDS LE CONTRÔLE



Adresses importantes

IMPORTANT:

Toujours porter sa **cocarde sur soi**. Autrement il vous sera impossible d'avoir accès aux **activités** ni même aux **repas**.

Veuillez s.v.p arriver 5 minutes en avance pour tous les transports afin d'éviter des retards. Merci.

Sheraton Montreal Airport Hotel

555 boul. McMillan, Montréal, Québec H9P 1B7
514-631-2411

École Polytechnique de Montréal

2900 boulevard Edouard-Montpetit, Montréal, QC H3T 1J4
514-340-4711

** Un plan des pavillons de l'école vous est fourni au dos de la dernière page de ce cahier.*

Le Belmont

4483 Boul St-Laurent, Montréal, QC H2W 1Z8
514-845-8443

CEPSUM (Centre d'éducation physique et des sports de l'UdeM)

Université de Montréal, 2100, boul. Édouard-Montpetit, Montréal (Québec)
514-343-5150

Collège Jean-de-Brébeuf

5625 avenue Decelles, Montréal, QC H3T 1W4
514-342-9342

Crowne Plaza

6600 chemin de la Côte-de-Liesse, Saint-Laurent, QC H4T 1E3
514-344-1999



maRdi 3 JANVIER 2017

Début	Fin	Activité	Lieu
9h30	10h	Arrivée Sherbrooke, McGill, Laval	Sheraton Airport
10h	10h30	Arrivée EPM, Concordia	Sheraton Airport
10h30	11h	Arrivée UQAR, UQAC, UQAT	Sheraton Airport
11h	11h30	Arrivée ETS, UQTR	Sheraton Airport
11h	-	Transport pour Polytechnique Sherbrooke, UQTR, UQAR, EPM, Concordia	Sheraton Airport
12h	-	Transport pour Polytechnique Laval, UQAC, UQAT, ETS, McGill	Sheraton Airport
13h30	16h	Jeux Unifiés	Polytechnique
16h	-	Transport	Polytechnique vers hôtel
17h	-	Transport	Polytechnique vers hôtel
17h30	18h30	Temps libre	hôtel
18h30	-	Transport 1	Hôtel vers Belmont
19h30	-	Transport 2	Hôtel vers Belmont
20h	21h	Souper	Belmont
20h30	00h	Soirée d'ouverture *	Belmont
23h	-	Transport machineux	Belmont vers hôtel
00h	-	Transport	Belmont vers hôtel
1h30	6h	Dégrise	hôtel

* **Note** : se préparer à l'hôtel avant la soirée d'ouverture au Belmont (costumes, etc.).

HORAIRE

mercredi 4 Janvier 2017

Début	Fin	Activité	Lieu
6h	7h	Déjeuner*	hôtel
7h15	-	Transport ELE, INF, MEC	hôtel vers Polytechnique
8h	11h	Compétition ELE, INF, MEC	Polytechnique
8h15	-	Transport IND, Conseil	hôtel vers Polytechnique
9h	13h	Compétition IND, Conseil	Polytechnique
9h15	-	Transport CIV, CHM, Majeure	hôtel vers Polytechnique
10h	13h	Compétition CIV, CHM	Polytechnique
11h	17h	Majeure	Polytechnique
12h	14h	Diner	Polytechnique
13h30	17h45	Qualification et Génie en herbe	Polytechnique
14h	17h45	Qualification Improvisation, Débat	Polytechnique
17h45	19h15	Souper	Polytechnique
18h	-	Transport machineux	Polytechnique vers hôtel
19h30	22h	Soirée culturelle	Polytechnique
22h	-	Transport 1	Polytechnique vers hôtel
23h	-	Transport 2	Polytechnique vers hôtel
23h30	6h	Dégrise	hôtel

* **Note** : Déjeuner continental à 6h00, déjeuner chaud à 6h30.



Jeudi 5 Janvier 2017

Début	Fin	Activité	Lieu
6h	7h	Déjeuner*	hôtel
7h30	-	Transport 1 : <u>Kinball</u> : EPM, Sherby, UQAC, Laval, Conco, UQAR <u>Piscine</u> : Sherby, UQAT, UQAC, Laval <u>Pokeball</u> : Conco, McGill, UQAT, ETS <u>Tchoukball</u> : McGill, Conco, Sherby, ITR <u>Call of Duty</u> : Conco, ITR, UQAC, EPM, Sherby, Laval	hôtel vers Cepsium
8h30	-	Transport 2 : Personnes restantes	hôtel vers Cepsium
8h30	12h	Sports**	Cepsium
11h30	13h30	Diner	Cepsium
13h30	16h	Sports**	Cepsium
16h	-	Transport 1	Cepsium vers hôtel
17h	-	Transport 2	Cepsium vers hôtel
18h	20h	Souper	hôtel
20h	-	Transport	hôtel vers Crowne Plaza
21h	00h	Finale improvisation	Crowne Plaza
00h	-	Transport machineux	Crowne Plaza vers hôtel
00h	-	Transport	Crowne Plaza vers hôtel
1h30	6h	Dégrise	hôtel

* **Note** : Déjeuner continental à 6h00, déjeuner chaud à 6h30.

** **Note** : Des vestiaires sécuritaires seront à dispositions de chacune des délégations et nous vous demandons d'aller y déposer vos effets personnels, tels que vos bottes et vos manteaux. Des indications seront données sur place.

HORAIRE

Vendredi 6 Janvier 2017

Début	Fin	Activité	Lieu
6h	7h	Déjeuner*	hôtel
8h30	11h30	Finale débat oratoire	hôtel
9h	-	Transport machineux	hôtel vers Brébeuf
11h30	-	Transport	hôtel vers Brébeuf
12h	13h	Diner	Brébeuf
13h	17h	Finale machine	Brébeuf
17h	-	Transport 1	Brébeuf vers hôtel
18h	-	Transport 2	Brébeuf vers hôtel
18h30	-	Transport	hôtel vers Crowne Plaza
19h30	00h	Banquet**	Crowne Plaza
00h	-	Transport	Crowne Plaza vers hôtel
1h	6h	Dégrise	hôtel

* **Note** : Déjeuner continental à 6h00, déjeuner chaud à 6h30.

** **Note** : se préparer à l'hôtel avant le banquet.





RÉSEAU
DES INGÉNIEURS
DU QUÉBEC

T'ES GAME DE TE JOINDRE AU RÉSEAU?



- RABAIS ET PRIVILÈGES
- NOUVELLES DE L'INDUSTRIE
- PLUS DE **80 000** MEMBRES



GRATUIT

reseauiq.qc.ca

JEUX UNIFIÉS

Mardi 3 janvier, 13h30 - 16h

A-410, A-532, A-533, B-314, B-315,
B-415, B-418, B-508, B-512, B-530.3

L'activité des Jeux unifiés est l'occasion pour vous, les délégués, d'apprendre à mieux vous connaître. Au premier jour des Jeux de Génie, à votre arrivée, des groupes composés de membres de chacune des délégations relèveront les premiers défis. À chaque station du parcours, vous devrez réaliser de courtes épreuves en un temps limité.



compétitions académiques

Dans les pages suivantes, une présentation des différentes compétitions sera faite. On y retrouvera, dans cet ordre, les compétitions académiques, culturelles puis sportives.

Évidemment, encore cette année, les différentes compétitions sociales que sont la nuit de l'exploit, la compétition des parrains et le spectacle d'ouverture seront à l'horaire.

Veillez prendre note que tous les participants doivent se rendre aux locaux des examens théoriques avant de se diriger aux locaux d'examens pratiques.

Cette année, aux Jeux de génie, prenez le contrôle !

L'objectif de cette compétition est de tester les connaissances théoriques normalement acquises au cours des 4 années du Baccalauréat en génie civil. C'est un examen à livres ouverts et donc, toute documentation papier est permise.

Les appareils électroniques sont interdits.

Partie théorique

Matériel à fournir :

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

Partie pratique

Matériel à fournir :

- Ciseaux
- Fusil à colle chaude et bâtonnets de colle chaude
- Lunettes, gants et bottes de sécurité par personne
- Gallon à mesurer

Mercredi 4 janvier, 10h - 13h
Salle théorique : M-1010
Salle pratique : A-660

Génie chimique

L'objectif de cette compétition est de tester les connaissances théoriques normalement acquises au cours des 4 années du Baccalauréat en génie chimique. C'est un examen à livres ouverts et donc, toute documentation papier est permise.

Les appareils électroniques sont interdits.

Partie théorique

Matériel à fournir :

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

Partie pratique

Matériel à fournir :

- Lunettes de sécurité (une paire par personne).
- Sarrau de laboratoire (un par personne).
- Manuels scolaires/Notes de cours/Calculatrice/Crayons

L'objectif de cette compétition est de tester les connaissances théoriques normalement acquises au cours des 4 années du Baccalauréat en génie électrique. C'est un examen à livres ouverts et donc, toute documentation papier est permise.

Les appareils électroniques sont interdits pour la partie théorique.

Partie théorique

Matériel à fournir :

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

Partie pratique

Matériel à fournir :

- Platine d'expérimentation (« Breadboard »)
- Lecteur MP3 (genre iPod, iPhone, etc.) avec votre chanson préférée dessus.

Mercredi 4 janvier, 9h - 13h
Salle théorique : M-1510
Salles pratique : L-6657, L-6659

génie industriel

L'objectif de cette compétition est de tester les connaissances théoriques normalement acquises au cours des 4 années du Baccalauréat en génie industriel. C'est un examen à livres ouverts et donc, toute documentation papier est permise.

Les appareils électroniques sont interdits.

Partie théorique

Matériel à fournir :

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

Partie pratique

Matériel à fournir :

- Clé USB.
- Modèle de présentation orale (Ex.: PowerPoint) aux couleurs de votre délégation.

L'objectif de cette compétition est de tester les connaissances théoriques normalement acquises au cours des 4 années du Baccalauréat en génie informatique et logiciel.

Les appareils électroniques sont interdits pour la partie théorique.

Partie théorique

Matériel à fournir :

- Papier brouillon, crayons et gommes à effacer.
- Calculatrice non programmable.

Partie pratique

Matériel à fournir :

- Papier/crayon

Épreuve présentée par :

Genetec



Mercredi 4 janvier, 8h - 11h

Salle théorique : L-1710

Salle pratique : C-417

génie mécanique

L'objectif de cette compétition est de tester les connaissances théoriques normalement acquises au cours des 4 années du Baccalauréat en génie mécanique. C'est un examen à livres ouverts et donc, toute documentation papier est permise.

Les appareils électroniques sont interdits.

Partie théorique

Matériel à fournir :

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

Partie pratique

Matériel à fournir :

- Calculatrice non programmable/ papier brouillon/crayons
- Règle - équerre-rapporteur d'angle
- Pistolet à colle chaude/bâtons de colle chaude
- Ciseaux - cutter - pince
- Exacto
- Petits étaux ou serre
- Petit marteau
- Dremel ou petite perceuse
- Lunettes de sécurités

Le génie-conseil est une branche clé du génie, et ce, à l'échelle mondiale. Cette compétition mettra à l'épreuve la créativité, la capacité à résoudre des problèmes, la facilité à identifier les besoins, ainsi que les talents d'orateurs des futurs ingénieurs. Cette compétition regroupant la plupart des domaines du génie, il est fortement recommandé d'envoyer des représentants de différentes disciplines.

Matériel à fournir :

- Papier brouillon, crayons et gommes à effacer.
- Calculatrice non programmable.
- Notes de cours et manuels de cours.
- Clé USB
- Modèle de présentation orale (Ex. : PowerPoint) aux couleurs de votre délégation.



À LA RECHERCHE D'UNE CARRIÈRE STIMULANTE?

Nous avons les défis qu'il te faut!

BBA est une firme de génie-conseil pancanadienne qui offre à ses employés un milieu de travail favorisant le travail d'équipe, la mise en commun des expertises et le transfert de connaissances.

Travailler pour BBA, c'est faire partie d'une équipe d'experts multidisciplinaires passionnés par la réussite et les nouveaux défis.

Suis-nous sur **LinkedIn!**

Aon.
EMPLOYEUR DE CHOIX
OR | CANADA | 2017

**LES SOCIÉTÉS
LES MIEUX
GÉRÉES**
Membre platine

bba.ca/carrieres

La compétition de la Majeure débutera vers 11h et se poursuivra en après-midi, jusqu'à 17h. Les participants auront donc un total de 6 heures pour résoudre un problème multidisciplinaire, faire la conception et les calculs de la solution, puis fabriquer la solution afin de la présenter par la suite à un jury. Cette compétition mettra en jeu les connaissances théoriques et pratiques des six disciplines représentées aux compétitions académiques.

Matériel à fournir :

- Papier brouillon, crayons et gommes à effacer
- Calculatrice non programmable
- Fer à souder avec fils d'étain
- Fusil à colle chaude
- Laptop avec les logiciels suivant: PowerPoint, l'IDE de Arduino (<https://www.arduino.cc/en/Main/Software>) et tout autre logiciel jugé nécessaire à la programmation d'un prototype électronique robotisé et assez simpliste somme toute
- 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)

Épreuve présentée par :



Pour cette 27^e édition des Jeux de génie, la soirée culturelle (par le passé appelée "Jeudi surprise", "connaissances générales" ou "soirée 25^e" en 2015) se déroulera le mercredi 4 janvier et vous permettra de tester l'éventail de vos connaissances, votre savoir-faire et votre culture 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.

Cette année, soyez prêt à résoudre des énigmes que James Bond lui-même n'a jamais réussi à résoudre, à vous montrer digne de partager la table du grand Gordon Ramsay, à déterminer si vos pouces sont suffisamment entraînés ou même, cher futur ingénieur, de vous entendre crier : « C.O., je connais la chanson » !

Épreuve présentée par :



Ordre
des ingénieurs
du Québec



Mercredi 4 janvier, 13h30
Polytechnique

génie en herbe

Ronde préliminaire

**SERA DÉVOILÉ
AUX JEUX !**

Épreuve présentée par :



TATA COMMUNICATIONS

Ronde finale

**SERA DÉVOILÉ
AUX JEUX !**



Ronde préliminaire, 4 janvier 14h à Polytechnique

**SERA DÉVOILÉ
AUX JEUX !**

Ronde finale, 6 janvier 8h30 à l'hôtel

**SERA DÉVOILÉ
AUX JEUX !**

Mercredi 4 janvier, Polytechnique
Jeudi 5 janvier, Crowne Plaza

improvisation

Ronde préliminaire, 4 janvier 14h à Polytechnique

**SERA DÉVOILÉ
AUX JEUX !**

Ronde finale, 5 janvier 21h00 au Crowne Plaza

**SERA DÉVOILÉ
AUX JEUX !**

Affrontements :

**SERA DÉVOILÉ
AUX JEUX !**

Note : les matchs durent 2X 10 min, avec une pause de MAXIMUM 2 min. entre les deux.

Tous les sports vous sont présentés par :



Desjardins



Affrontements :

**SERA DÉVOILÉ
AUX JEUX !**



Note: les matchs durent 2X 10 min, avec une pause de MAXIMUM 2 min. entre les deux.

Tous les sports vous sont présentés par :



Desjardins



Affrontements :

**SERA DÉVOILÉ
AUX JEUX !**



Judi 5 janvier, 8h30
CEPSUM

SURPRISE : CALL OF DUTY

MISE EN SITUATION

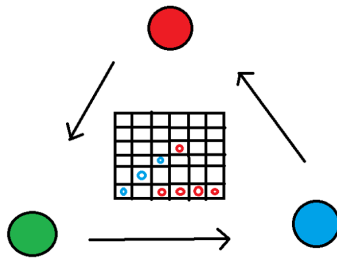
La mise en situation sera dévoilée dans le cahier que vous recevrez en mains propres.

RÈGLEMENTS

Les règlements seront dévoilés dans le cahier que vous recevrez en mains propres.

COMPTAGE DES POINTS

Le comptage des points sera dévoilé dans le cahier que vous recevrez en mains propres.



Note: les matchs durent 2X 10 min, avec une pause de MAXIMUM 2 min. entre les deux.

Affrontements :

**SERA DÉVOILÉ
AUX JEUX !**

Affrontements :

**SERA DÉVOILÉ
AUX JEUX !**



Garneau

**DÉCOUVREZ NOTRE OFFRE
EXCLUSIVE POUR VOUS**

desjardins.com/genie



Desjardins

Coopérer pour créer l'avenir

**Vous en savez
plus qu'hier,
moins que
demain**

**QUE SONT DEVENUES
LES DÉCOUVERTES DE JADIS?**

Dès le 27 février à 19 h 30
Et sur canalsavoir.tv

**canal
SAVOIR**
TÉLÉ + WEB

CE QUI NOUS ANIME ?

NOTRE PASSION
POUR LA CRÉATION ET
NOTRE DÉSIR D'AIDER
NOS CLIENTS.

**INGÉNIEURS
DE POSSIBILITÉS**

wspgroup.ca



Vendredi 6 janvier, 13h
Salle Jacques-Maurice
Collège Jean-de-Brébeuf

la machine

L'épreuve des jeux, la seule, la vraie : LA MACHINE !

Il s'agit d'un projet de conception multidisciplinaire s'étalant sur les quatre mois précédant les jeux qui consiste à remplir les exigences d'un cahier de charges fourni en septembre aux délégations. C'est donc pendant le dernier jour des jeux que se déroule cette folle compétition présentée devant jury et ouverte au public. Valant 20% du pointage final de la délégation, ce défi nous permet de voir le génie sous sa forme la plus brute et montre le fruit de l'acharnement des équipes machine de partout au Québec.

Les délégations s'affronteront cette année en 2 vs 2 dans un match qui s'apparente au Quidditch. Cette année, il sera possible de suivre le comptage des points en direct sur écran géant.

Les règlements ainsi que le barème d'évaluation sont décrits dans le cahier machine, disponible sur le site Web.

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%
	Sommaire Académiques	42%
Compétitions sportives	Pour chacun des 5 sports	2%
	Sommaire Sports	10%
Compétitions culturelles	Débats oratoires	6%
	Improvisation	5%
	Génie en herbe	6%
	Soirée culturelle	1%
	Sommaire Culturelles	18%
Compétition de la machine	Voir cahier Machine pour le barème	20%
	Sommaire Machine	20%
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%
	Sommaire Participation	10%
Sommaire global		100%

MERCI à nos PARTENAIRES

média



canal
SAVOIR



la corp

VOLTAIC

Argent



RÉSEAU
DES INGÉNIEURS
DU QUÉBEC



BRONZE

OLYMPUS

Your Vision, Our Future

le
marché

SUPPORTEUR

VELAN

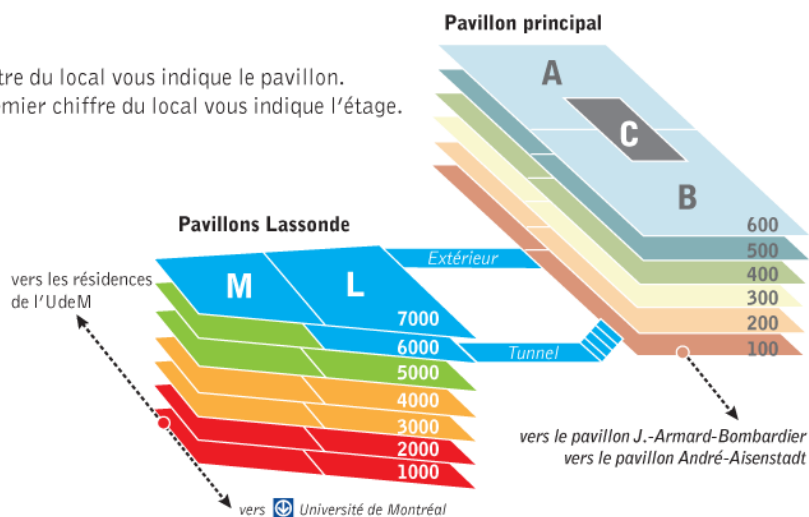


Bell
Helicopter
Une société de Textron

IBM

PLAN DE POLYTECHNIQUE

- La lettre du local vous indique le pavillon.
- Le premier chiffre du local vous indique l'étage.



ce cahier a été imprimé par:

**POLY
COPIE**
Le Service de Reprographie