

Guide du participant

Défi génie inventif ÉTS, Finale régionale de la Montérégie 2019



Cher participant,

Tu es maintenant inscrit au Défi génie inventif ÉTS, **finale régionale de la Montérégie 2019** ! Nous t'attendons donc le dimanche 7 avril prochain à la Polyvalente Chanoine-Armand-Racicot à Saint-Jean-sur-Richelieu pour tester ton prototype. Toute l'équipe de Technoscience Région métropolitaine tient à te féliciter d'avoir travaillé si fort pour y arriver.


Ta créativité, ton ingéniosité et ta capacité à innover t'ont permis de te rendre aussi loin ! Tu représentes dorénavant ton école devant les juges, le public et les autres participants. Crois-moi, durant cette journée tu n'auras pas le temps de t'ennuyer !

Ce présent guide te permettra d'avoir toutes les informations nécessaires concernant la finale régionale du Défi génie inventif ÉTS. De l'horaire aux règlements, tout y est pour répondre à tes questions.

Le Défi génie inventif ÉTS, c'est plus qu'un concours scientifique, c'est aussi une expérience enrichissante que tu vivras avec des jeunes venant des quatre coins de la Montérégie. Profites-en !

Le comité organisateur a bien hâte de te rencontrer !

N'oublie pas que ta famille et tes amis sont les bienvenus ! N'hésite pas à les inviter !



Fanny Toussaint
Responsable du secteur Évènement
Technoscience Région métropolitaine
514-252-3027 #3509
ftoussaint@technoscience.ca

Horaire de l'événement

Lieu :

Polyvalente Chanoine-Armand-Racicot
 900 Boulevard de Normandie
 Saint-Jean-sur-Richelieu
 Québec, J3A 1H1

Veillez entrer par la porte 4

Dimanche 7 avril 2019	
8 h 45	Accueil des participants
9 h 00	Mot de bienvenue et explications du déroulement de la journée
9 h 00 à 10 h 30	Vérification des prototypes par les juges et essais préparatoires*. Prise de photo de chaque équipe avec son prototype.
10 h 30 à 12 h 30	Manches de qualification (4)
12 h 30 à 13 h 30	Dîner des participants et exposition des prototypes
13 h 30 à 15 h 00	Finales B et A
15 h 00 à 15 h 15	Prise de photos de groupe et collation
15 h 15 à 15 h 45	Cérémonie de remise des prix
15 h 45 à 16 h 00	Réunion avec les lauréats de la finale québécoise
16 h 00	Départ des participants

Déroulement de la compétition

Ton prototype doit répondre aux exigences fixées dans les règlements du Défi génie inventif ÉTS 2019. Les règlements sont disponibles au :

https://technoscience.ca/wp-content/uploads/2018/08/180823_DGI_Reglements.pdf

De plus, voici la grille de vérification des règlements qui te permettra de faire ta propre vérification au préalable afin de bien t'assurer de répondre à tous les critères demandés.

Les nombres entre parenthèses réfèrent au point des règlements et à la page dans le cahier des règlements	OK	À MODIFIER	MODIFIÉ
1. Le prototype et les projectiles sont entièrement réalisés par les participants (conception, fabrication, montage, etc.) (3.4 – p. 8 et 1.6 – p. 6).			
2. Le prototype en position de départ tient dans une boîte de vérification dont l'intérieur mesure 50 cm x 50 cm x 75 cm. (1.1 – p. 5). Note : c'est l'équipe qui décide du positionnement de la boîte de vérification.			
3. Les pièces qui doivent être ajoutées ou retirées entre les manches sont toutes présentées et approuvées (1.2 – p. 5).			
4. Le fonctionnement de chaque événement est visible en tout temps (1.3 – p. 5).			
5. Le déclenchement du premier événement est effectué à l'aide d'un système mécanique. Celui-ci est actionné en appuyant sur un objet (bouton, pince, tige, etc.) (1.5 – p. 6).			
6. Les projectiles ont une masse de minimum 30 g et différent d'au plus 2 g. Ils sont fabriqués à partir des éléments permis (1.6 – p. 6)			
7. Le prototype ne comporte aucun élément interdit (1.7 – p. 5).			
8. Le prototype est exempt de logos de produits ou de marques de commerce visant à promouvoir, dénoncer ou décrier le produit ou la marque (3.5 – p. 8).			
9. Le nom du prototype est apposé sur celui-ci (3.6 – p. 8)			

N'oublie pas que la [FAQ](#) peut aussi te guider dans la mise en œuvre de ceux-ci.

Résumé

1. La compétition comporte un minimum de deux manches auxquelles chaque équipe doit participer.

1er cycle : Au début de chaque manche, l'équipe informera le juge de la cible choisie. Elle peut être la même pour chaque manche.

2e cycle : La cible A est visée lors des manches impaires et la B lors des manches paires.

2. Déroulement d'un lancer:

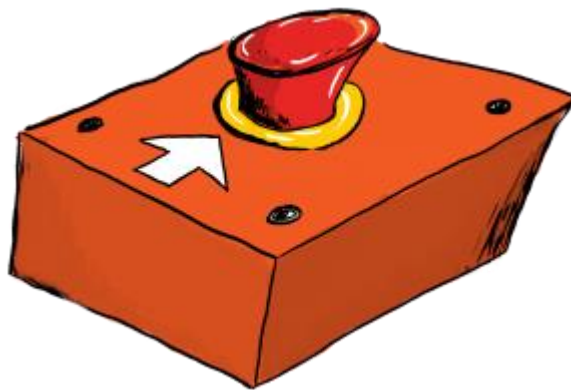
a) L'équipe dépose son prototype dans la zone de départ.

b) L'équipe dispose de 45 secondes pour positionner et ajuster son prototype.

c) Au signal de départ, un membre de l'équipe actionne le déclenchement du prototype. Une fois le prototype en action, aucun membre de l'équipe ne peut y toucher ni intervenir dans son fonctionnement.

3. Aucun point n'est accordé pour une manche si :

- l'équipe n'a pas réussi à installer son prototype en 45 secondes;
- les 30 secondes pour terminer la manche sont écoulées avant que le projectile atteigne le sol;
- le projectile sort complètement de l'aire de jeu ou est à plus d'un mètre de la cible;
- le projectile ne demeure pas entier.



Calcul du pointage

Un maximum de 85 points est accordé à l'équipe pour la performance du prototype et un maximum de 15 points est accordé pour le rapport écrit. La performance d'un prototype est évaluée par rapport à la performance du meilleur prototype.

Mesurage

La mesure de la distance entre la cible et le point du prototype qui en est le plus rapproché s'effectue en ligne droite.

Pénalité

Lorsque la durée minimale prévue pour la réalisation de l'ensemble de la cascade n'est pas respectée, l'équipe se voit attribuer une pénalité de 10 points pour la manche.

Les gagnants

L'équipe ayant le pointage final le plus élevé sera déclarée gagnante, et ce, pour chacun des cycles. En cas d'égalité entre les équipes prétendantes à un prix, un nouveau lancer est effectué pour les départager. Pour ce lancer, la distance est mesurée en millimètres.

Règlements

Lors de l'inscription en ligne, tous les participants et parents ont dûment signé l'autorisation de participation. En tant que participant, tu dois te conformer [aux différents règlements](#) du Défi génie inventif ÉTS.

Cette autorisation stipule également que Technoscience Région métropolitaine n'est pas responsable des dommages causés au matériel. Il n'est donc pas responsable en cas de perte, de vol et de bris de biens personnels.

Tenue Vestimentaire

Un t-shirt à l'effigie du Défi te sera remis à ton arrivée. Il est **obligatoire** de porter le chandail en tout temps lors l'évènement. Toute modification est interdite.

De plus, tous les participants devront retirer leur soulier avant de monter sur les aires de compétitions. Alors, prépare tes plus beaux bas!

Foire aux questions

N'oublie pas de consulter la foire aux questions pour répondre à toutes tes interrogations. Celle-ci comprend des renseignements concernant la fabrication de prototype, la compétition, les règlements, etc. Elle est mise à jour chaque semaine. Tu peux la retrouver sur ce [lien-ci](#)

Tu as une question, mais tu n'y trouves pas la réponse ? Écrit à faqdgi@technoscience.ca

Repas et collations

Tu dois prévoir un lunch pour le dîner. Nous te conseillons d'apporter une bouteille d'eau réutilisable que tu pourras remplir sur les lieux.

Attention ! Il est strictement interdit de quitter le site de l'événement pour les repas.

Deux collations seront distribuées durant la journée soit en avant-midi et en après-midi.

Contact

Pour toutes questions ou demande avant l'événement, tu peux contacter :

Fanny Toussaint
Responsable du secteur Évènement
Technoscience Région métropolitaine
514-252-3027 #3509
ftoussaint@technoscience.ca