

défi

genie
inventif

Guide du participant.e

ÉDITION 2026
Finale régionale de Montréal-Laval

Organisé par :



Établissement hôte :



I. INFORMATIONS GÉNÉRALES

1. Lieu
2. Horaire et déroulement
3. Responsabilité et absence
4. Activités
5. Cocarde
6. Tenue vestimentaire
7. Facturation
8. Consignes sanitaires

II- RÈGLEMENTS

1. Prototype
2. Rappel du déroulement officiel

III- À NE PAS OUBLIER

IV- EN ROUTE VERS LA FQ

V- SERVICES AUX PARTICIPANTS



INFORMATIONS GÉNÉRALES

Quand? Le Vendredi 10 et
samedi 11 avril

Où? Collège Villa Maria

Le Défi génie inventif, finale régionale de Montréal-Laval se déroule au Collège Villa Maria situé à l'adresse suivante : **4245 Bd Décarie, Montréal, QC H4A 3K4**

Accès au lieu de l'événement

M Métro : ● ●
Station Snowdon ou Villa Maria

R Autobus :
Bus 162, 24, 103 station Villa-Maria
Bus 66 station Côte-Saint-Luc / D.carie

P Stationnements gratuit
Au collège ou rues adjacentes

B Stations bixi



Horaire et déroulement

9h00	Accueil des participants Mot de bienvenue Présentation des équipes et des juges
9h30	Début de la phase de vérification
10h30 - 11h15	Compétition - Manche A et B
11h15 - 12h00	Compétition - Manche C et D
12h00	Pause Repas
12h30	Phases finales
13h00 - 13h30	Activités
13h45 - 14h15	Cérémonie de remise de prix
16h	Départ des participant(e)s

Responsabilité et absence

Lors de l'inscription en ligne, vous avez signé avec un parent ou un(e) tuteur(trice) une autorisation qui dégage Technoscience Région métropolitaine de toutes responsabilités, notamment quant à la perte, le vol ou le bris de biens personnels.

Cette autorisation stipule également que vous devez vous conformer aux règlements. Selon le point 3.9 des règlements, votre présence est requise tout au long de l'évènement : accueil, vérification des prototypes, jugement, activités, remise de prix. Un non-respect de ce règlement (sans raison valable) entraînera une disqualification.

Si une urgence survient et que vous devez vous absenter, vous devez absolument faire approuver votre absence par le comité organisateur de l'évènement.

Nous rappelons à tous les participants et accompagnateurs le Défi génie inventif se veut un évènement bienveillant et respectueux.

Toute forme de violence verbale, d'incivilité ou de propos blessants — que ce soit pendant la compétition ou lors de la cérémonie de remise des prix — est strictement interdite et pourra entraîner une exclusion immédiate de l'évènement.

Cocarde

La cocarde porte votre nom, votre numéro d'équipe et une couleur représentant votre groupe. La cocarde sera donnée à l'accueil, il est obligatoire de la porter en permanence.

Facturation

La facture sera envoyée directement à l'école lors de la clôture des inscriptions. C'est donc l'école qui se chargera d'acheminer le paiement. Si toutefois vous souhaitez que la facture vous soit envoyée directement et ne passe pas par l'école, contactez-nous le plus rapidement possible.

Tenue vestimentaire

Un chandail vous sera également fourni le samedi matin. Il est obligatoire que vous le portiez lors de la cérémonie de remise de prix. Pour le reste du temps, le choix de le porter vous appartient.

Toute modification au chandail du défi génie inventif demeure interdite.

Lorsque le chandail officiel n'est pas obligatoire, une tenue adaptée au cadre scolaire est exigée. Le port de l'uniforme n'est pas requis, il est à la discrétion de la personne accompagnatrice de l'école.



RÈGLEMENTS

Tout prototype présenté doit répondre aux exigences fixées dans les Règlements du Défi génie inventif 2025-2026.

Voici une liste non exhaustive de vérification à consulter afin de s'assurer de répondre à tous les critères demandés.

1. La conception, la fabrication et le montage du prototype ont été entièrement réalisés par les participants.	
2. Le prototype est exempt de logos de produits ou de marques de commerce visant à promouvoir, à dénoncer ou à décrier le produit ou la marque.	
3. Le nom du prototype est inscrit sur celui-ci et n'est pas offensant.	
4. Le prototype en position de départ doit pouvoir tenir dans une boîte de vérification dont l'intérieur mesure 50 cm x 50 cm x 75 cm.	
5. Le prototype doit être mis en marche en retirant une goupille cylindrique (goujon de 1/2 po de diamètre et de 10 cm de long).	
6. Le prototype doit être maintenu immobile sans l'intervention de l'équipe jusqu'au signal de départ.	
7. Seul le maillon désigné de la chaîne peut être en contact avec le prototype en position de départ	
8. Aucune partie de la chaîne ne peut dépasser le point le plus avancé du prototype tout au long de la manche.	
9. La masse du prototype doit être d'un maximum de 1 500 g. La masse de la chaîne n'est pas comprise dans la masse totale du prototype. La masse de la goupille est comprise dans la masse totale du prototype.	
10. Les dimensions de la chaîne à maillons sont différentes selon le cycle de compétition : 1er cycle : 1/8 po • 4 m de longueur; 2e cycle : 3/16 po • 4 m de longueur.	

Prototype

Durant la journée de compétition, une zone clairement identifiée sera disponible afin d'y déposer son prototype. Cela permet d'assurer à toutes les équipes que leurs prototypes ne soient pas endommagés.

Aucun vandalisme sur les prototypes ne sera toléré lors de la compétition. Les personnes responsables de ce type d'acte seront automatiquement disqualifiées de la compétition.

Rappel du déroulement de la compétition

La compétition comporte 4 manches auxquelles chaque équipe doit participer.

1er cycle : Il s'agit d'une chaîne de 4 mètres de longueur et ayant des maillons de 1/8 pouces.

*Les chaînes utilisés lors de la finale régionale auront un poids de 631g.

2e cycle : Il s'agit d'une chaîne de 4 mètres de longueur et ayant des maillons de 3/16 pouces.

*Les chaînes utilisés lors de la finale régionale auront un poids de 1877g et 1874g. Toutes les équipes du 2e cycle feront 2 manches avec chaque chaîne.

Rappel du déroulement de la compétition

L'installation du prototype :

1. L'équipe dépose son prototype dans la zone de départ.
2. L'équipe dispose de 30 secondes pour positionner et ajuster son prototype.
3. 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.

Le déclenchement du prototype doit se faire par un seul membre de l'équipe. Le mouvement pour retirer la goupille doit se faire vers le bas, le haut, l'arrière ou les côtés. La goupille doit pouvoir être retirée avec une seule main et la main doit être uniquement en contact avec la goupille.

La manche prend fin lorsque le prototype c'est immobiliser ou a parcouru 4 mètres de distance. Si le prototype touche l'extrémité ou sort de l'aire de jeu. Si l'équipe n'a pas réussi à installer son prototype en 30 secondes.

La distance, sera mesurée à l'aide d'une corde à partir du milieu de la ligne de départ jusqu'au point de la chaîne le plus éloigné de celle-ci. Si le prototype touche à l'extérieur de l'aire de jeu, la mesure sera prise au point le plus éloigné de la chaîne à ce moment. Si la chaîne dépasse le point le plus avancé du prototype, le pointage est de 0 pour la manche.

Il est toujours possible de consulter la foire aux questions. Celle-ci comprend des renseignements concernant la fabrication de prototype, la compétition, les règlements, etc.

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



À NE PAS OUBLIER

- Remettre son rapport écrit (en ligne)
- Remettre son consentement parental signé (en ligne)
- Amener son prototype
- Amener du matériel de réparation en cas de bris
- Amener une bouteille d'eau
- Amener un repas froid
- Amener des souliers d'intérieur



EN ROUTE VERS LA FINALE QUÉBÉCOISE

La finale québécoise du **Défi génie inventif se déroulera le samedi 23 mai à l'Université de Sherbrooke.**

Un courriel sera envoyé aux équipes lauréates de la finale régionale avec les informations nécessaires. Une rencontre virtuelle sera prévu pour répondre à vos questions. Les participants, enseignants et parents sont les bienvenus!



SERVICE AUX PARTICIPANTS

L'équipe de Technoscience Région métropolitaine sera sur place durant toute la durée de l'événement. N'hésitez pas à faire appel à nous en tout temps.

Safaa Aoubid

Coordonnatrice du service clientèle et secteur loisir

Technoscience Région métropolitaine

saoubid@technoscience-rm.ca

(438) 940-4963

Audrey Nogues

Directrice Générale

anogues@technoscience-rm.ca

(438) 940-5037