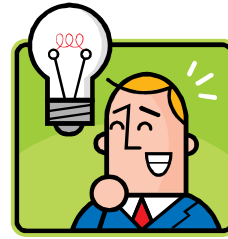


# Génie en Droit

## Règlements



### Généralité

Le jeu Génie en Droit est largement inspiré du jeu télévisuel Génie en Herbe.

Deux équipes s'opposent lors d'une joute pendant laquelle des questions sont posées aux deux équipes et celles-ci accumulent des points afin de gagner la joute.

Avant les joutes, les joueurs devront assister à des formations en lien avec plusieurs thèmes abordés lors des joutes. Les équipes auront aussi accès à des sessions de pratique amicale et à du matériel didactique afin de tenir des sessions d'études pour les équipes qui le désirent.

Le conseiller du Collectif de Défense des Droits de la Montérégie demeure disponible afin de supporter les équipes.

### Équipes

- Chaque équipe est composée de 4 joueurs officiels et d'au moins 1 substitut, voir même idéalement deux substituts.
- Les joueurs substituts participent à toutes les formations, pratiques et sessions d'études et assistent à toutes les joutes. Ils sont des joueurs à part entière.
- Chaque joueur doit être une personne ayant ou ayant eu un problème de santé mentale.
- Chaque équipe se choisira unE capitaine, qui sera la personne ressource en cas de besoin et le capitaine est aussi le porte-parole de l'équipe.
- Chaque équipe se trouvera un nom d'équipe.
- Chaque équipe doit être parrainée par un organisme communautaire en santé mentale.

## Catégories de questions et valeur des questions

- Vrai ou Faux ⇒ 25 points
- Question ouverte ⇒ 150 points
- Acronyme ⇒ 100 points
- Complétez la phrase ⇒ 75 points
- Consultation ⇒ 200 points

## Déroulement d'une joute

Avant chaque joute, chaque joueur doit s'identifier par son prénom à l'aide du moyen fourni par l'animateur (cocarde ou étiquette)

Au début de chaque joute, l'animateur lit le «code d'éthique du bon joueur» auquel les deux équipes s'engagent à respecter.

Aucun temps précis n'est imparti à une joute. Par soucis d'équité, c'est plutôt un nombre précis de questions qui déterminent la fin d'une joute. Ainsi, une joute est composée de :

- 20 questions de la catégorie «vrai ou faux»
  - 15 de la catégorie «question ouverte»
  - 15 questions de la catégorie «acronyme»
  - 15 questions de la catégorie «complétez la phrase»
  - 2 questions par équipe pour la catégorie «consultation». (4 au total)
- Une fois toutes les questions écoulées, la joute est terminée et les points sont comptabilisés pour chaque équipe.
  - Toutes les catégories de questions s'adressent aux deux équipes en même temps, à l'exception de la catégorie «consultation».
  - Quand un joueur appuie sur le «buzzer» pour répondre, il doit attendre que l'animateur lui donne la parole avant de répondre.
  - Le joueur qui répond à une question dispose de 3 secondes pour formuler sa réponse. Si elle ne le fait pas dans le temps imparti, un droit de réplique est octroyé à l'autre équipe.
  - Pour la catégorie «consultation», la question est posée à une équipe à la fois et l'équipe dispose de 10 secondes pour répondre. L'équipe doit se consulter et formuler une seule réponse consensuelle qui sera alors communiquée par le capitaine de l'équipe. Il n'y a pas de droit de réplique pour les questions de la catégorie «consultation».

- Si une égalité survient, une question de n'importe quelle catégorie (sauf catégorie consultation) sera posée et elle deviendra la question du «bris d'égalité». La première équipe à avoir une bonne réponse remporte la joute et ceci met fin à la joute.
- Au cours d'une joute, un joueur peut demander à l'animateur pour se faire remplacer par un joueur substitut. Le substitut devient donc un joueur officiel pour tout le temps restant à la joute en cour. Le joueur ainsi remplacé ne peut revenir à la joute.
- EN TOUT TEMPS, l'animateur demeure le maître du jeu et c'est à lui que revient les décisions litigieuses et finales. L'animateur s'engage à être objectif et ne doit en aucun cas avoir de parti pris pour une équipe.

## **Droit de réplique**

- Toutes les catégories de questions, à l'exception des catégories «vrai ou faux» et «consultation», bénéficient d'un droit de réplique pour l'autre équipe en cas de mauvaise réponse.
- Lors d'un droit de réplique, la question n'est pas relue. Par contre, si la première équipe à répondre n'a pas attendu la fin de la question et n'a pas la bonne réponse, l'équipe qui bénéficie du droit de réplique se verra lire la question complète avant de pouvoir répondre et dispose de 3 secondes réglementaire pour répondre.  
*\*\* Voilà pourquoi il est préférable de toujours attendre la fin de la question avant de tenter une réponse.*
- Même lors d'un droit de réplique, le joueur qui désire répondre doit appuyer sur le «buzzer» et dispose de 3 secondes pour répondre. S'il ne peut répondre en 3 secondes, la question est tout simplement annulée.

**Pour les animateurs :**  
**lors d'une joute, assurez-vous d'apporter ...**

- **Les «buzzers» et des piles de rechange**
- **Les cartes-questions de toutes les catégories (vrai ou faux – acronyme – question ouverte – complétez la phrase – consultation)**
- **Des cocardes ou étiquettes collantes pour identifier chaque joueur**
- **Papier et crayon (pour l'animateur)**
- **Le code d'éthique du «bon joueur»**
- **Les règlements complets du jeu**
- **La feuille de compilation des joutes**
- **Un chronomètre**
- **Une calculatrice (optionnel)**