



# Ligue collégiale et universitaire de Génies en Herbe de Montréal

## Règlements

Tels que proposés par Alexandre David-Uraz, vice-président, et  
adoptés définitivement le 22 octobre 2005

## Partie 1 – Règlements administratifs

### **Article 1 - Fonctionnement de la Ligue<sup>1</sup> :**

- 1.1 La Ligue collégiale et universitaire de Génies en herbe de Montréal est une Ligue de Génies en herbe post-secondaire autogérée. Cela signifie que les joueurs qui en font partie suivent des cours au niveau collégial ou au premier cycle universitaire<sup>2</sup> et sont répartis selon trois groupes hiérarchisés occupant des fonctions administratives différentes, les administrateurs<sup>3</sup>, les capitaines et les joueurs réguliers.
- 1.2 Administrateurs : Dans chaque établissement collégial ou universitaire où il y a une équipe (ou plus) participant activement à la Ligue, l'activité doit être chapeauté par un *administrateur*, soit un joueur inscrit à la Ligue, élu par ses compères ou nommé par son responsable socioculturel, qui représente ledit établissement au sein du conseil d'administration de la Ligue. Il ne peut y avoir qu'un administrateur par collège<sup>4</sup> même si ce collège est représenté par plusieurs équipes. L'administrateur assiste aux réunions du conseil d'administration et prend part au processus décisionnel. Les administrateurs peuvent également occuper différents rôles, lesquels sont décrits au deuxième article.
- 1.3 Capitaines : Le capitaine, élu par les membres de son équipe ou nommé par une instance supérieure, est un joueur inscrit à la Ligue qui assume le rôle de meneur de son équipe. Il prend les décisions concernant uniquement son équipe et veille, dans la mesure du possible, au bon comportement des joueurs qui la composent. Sa responsabilité ne se limite toutefois qu'au plateau de jeu. Il peut aussi être appelé à intervenir dans le cas d'un litige impliquant des équipes autres que la sienne (et ne provenant pas du même collège que la sienne). Il peut finalement assister aux réunions du conseil d'administration, mais il ne fait pas partie de ce conseil.
- 1.4 Joueurs réguliers : Le joueur régulier est un joueur inscrit à la Ligue qui n'occupe pas les fonctions d'administrateur ou de capitaine. À part le fait qu'il doit se présenter aux matches de son équipe, il n'a qu'une autre responsabilité : lorsqu'il ne joue pas, il doit agir le plus souvent possible en tant que lecteur ou pointeur dans les autres matches. Il peut, comme le capitaine, assister aux réunions du conseil d'administration, mais il n'en fait pas partie.

---

<sup>1</sup> Le mot Ligue désigne toujours la Ligue collégiale et universitaire de Génies en Herbe de Montréal (LCUGEHM).

<sup>2</sup> Le terme «premier cycle» désigne un baccalauréat ou un certificat. La durée standard d'un baccalauréat est considérée, ce qui revient à dire qu'un joueur universitaire peut évoluer au maximum pendant ses trois premières années d'université au sein de la ligue.

<sup>3</sup> Pour alléger la lecture (et l'écriture) de ce document, le masculin sera employé en tous cas, même si en réalité il peut désigner l'un ou l'autre des genres.

<sup>4</sup> La désignation «collège» s'applique ici aussi bien aux CEGEPs qu'aux universités.

## Article 2 - Conseil d'administration :

- 2.1 Seuls les administrateurs font partie du conseil d'administration. Ce dernier prend les décisions importantes concernant la Ligue, prépare l'organisation des tournois et des matches, compile les résultats et décerne les prix. Au sein du conseil, les administrateurs peuvent occuper plusieurs postes différents : président, vice-président, régisseur, secrétaire, statisticien, webmestre, coordonnateur, relationniste et administrateur régulier. Tous les postes ne doivent pas nécessairement être occupés si le conseil juge qu'ils sont inutiles. Le conseil peut également créer de façon permanente ou temporaire certains postes, afin de combler un besoin dans un domaine particulier.
- 2.1.1 Le *président*, tel que l'indique le nom de son poste, préside le conseil. Il prépare les réunions, rédige les ordres du jour, et mène habituellement les débats. Parmi ses autres fonctions, il représente la Ligue auprès de différents organismes pertinents, fait des démarches pour les prix de fin de saison et gère le budget de la Ligue. Finalement, il effectue ou délègue toute autre tâche nécessaire.
- 2.1.2 Le *vice-président* seconde le président et le remplace en cas d'absence. Il doit aussi s'occuper de la rédaction des procès verbaux des réunions et assurer le suivi pour les questionnaires manquants.
- 2.1.3 Le *régisseur* s'occupe de la correction et de l'impression des questionnaires et dirige la Régie pendant les matches. Il jouit d'un statut particulier au sein du conseil puisqu'il s'agit du seul membre qui ne soit pas joueur. Ainsi, il ne possède pas le titre d'administrateur à proprement parler.
- 2.1.4 Le *secrétaire* rédige le procès-verbal de chaque réunion ainsi que tout autre document requis par le président.
- 2.1.5 Le *statisticien* compile les résultats des rencontres et établit les classements individuels et par équipe après chaque rencontre.
- 2.1.6 Le *webmestre* veille à l'élaboration et à l'entretien du site Web de la Ligue. Il doit régulièrement effectuer une mise à jour du contenu du site. De plus, le webmestre administre le contenu du forum de la ligue et sa gestion est réglementée par l'annexe aux règlements *Protocole informatique de la LCUGEHM*.
- 2.1.7 Le *coordonnateur* bâtit l'horaire des parties, planifie les rencontres de la Ligue et assure la logistique des éliminatoires et de la finale.
- 2.1.8 Le *relationniste* renseigne de façon régulière les animateurs socioculturels et demeure en contact avec les autres mouvements post-secondaires.
- 2.1.9 L'*administrateur régulier* assiste aux réunions du conseil et participe activement aux débats et aux prises de décision.
- 2.1.10 S'il advenait qu'aucun administrateur ne veuille se présenter pour un poste précis (autre président et vice-président), deux solutions

peuvent être envisagées. Dans un premier temps, le président ou le vice-président peut décider de cumuler la charge sans avoir à demander la permission au conseil. Également, une dérogation peut être proposée afin que le poste ne soit pas rempli par un administrateur. Dans ce cas, le titulaire du poste ne possède pas pour autant le statut d'administrateur ni celui de membre (voir définition dans l'article 2.3.1 des règlements administratifs) lors des réunions. Cependant, dans tous les cas, la priorité appartient aux administrateurs réguliers.

- 2.2 Le déroulement d'une réunion du conseil suit habituellement l'ordre du jour préparé par le président et est supervisé par ce dernier. Les points spécifiés dans l'ordre du jour sont suivis dans l'ordre sauf si au cours de la réunion il y a un avis contraire de la part du président lui-même ou une motion pour en changer l'ordre. Au cours de la réunion, il peut y avoir des décisions et des votes (les points de règlement propres au vote sont spécifiés dans la section 2.4), mais également des motions. La procédure à suivre pour l'adoption (ou le rejet) d'une motion est la suivante : tout d'abord, un administrateur propose ladite motion. Celle-ci doit alors être appuyée par un autre administrateur. Si personne ne s'y oppose, elle est entérinée, mais si un troisième administrateur s'y oppose, alors elle doit passer au vote. Enfin, afin de s'assurer qu'un certain ordre est maintenu lors des réunions du conseil, le président et le vice-président disposent du droit d'exclure un joueur d'une réunion si ce dernier en entrave gravement le déroulement selon leur jugement.
- 2.3 Les personnes assistant aux réunions du conseil peuvent posséder trois statuts différents : membre, observateur actif et observateur passif.
  - 2.3.1 Sont membres uniquement les administrateurs ainsi que le régisseur. Ce sont les seules personnes qui peuvent proposer des motions et ils possèdent également certains avantages lors des votes.
  - 2.3.2 Les observateurs actifs sont les capitaines présents (qui ne sont pas membres). Ils ne peuvent pas proposer de motion mais ils peuvent participer aux échanges et parfois participer à certains votes.
  - 2.3.3 Les observateurs passifs sont tous les autres joueurs qui ne sont pas compris dans les deux catégories précédentes et qui assistent aux réunions. Ils ne peuvent qu'exprimer leur opinion devant le conseil.
- 2.4 Puisque le conseil d'administration gère le processus décisionnel de la Ligue, il arrive que lors de ses réunions, des résolutions ou des motions soient entérinées à l'aide d'un vote. Il y a deux sortes de vote : le vote normal et le vote étendu.

- 2.4.1 Le vote normal sert à régler la plupart des questions : élection d'un membre du conseil, adoption d'un nouveau règlement, prise de position sur l'orientation de la Ligue, etc. Sauf avis contraire, toute motion proposée lors d'une réunion est acceptée ou rejetée par l'entremise d'un vote normal, si quelqu'un s'y est préalablement opposée. Lors d'un vote normal, il n'y a que les membres qui ont droit de vote. Dans le cas d'une élection, il faut nommer un président d'élection avant la tenue du vote. Ce dernier compilera les résultats et annoncera le gagnant. S'il y a égalité des votes, il revient au président d'élection de trancher en faveur de l'une ou l'autre des parties.
- 2.4.2 Le vote étendu sert, quant à lui, à régler les questions d'intérêt général. Il doit être annoncé lors de la réunion précédant sa tenue afin que tous les joueurs de la Ligue puissent prendre connaissance de la question à débattre. Lors d'un vote étendu, les membres et les observateurs actifs ont droit de vote. Encore une fois, s'il y a égalité des votes, il revient au président d'élection de trancher en faveur de l'une ou l'autre des parties.
- 2.4.3 Par convention, lorsque le vote est demandé, le président s'abstiendra de voter afin de ne pas influencer ses pairs. Cependant, il possède tout de même un double droit de vote qu'il peut exercer si cela s'avère nécessaire, i.e. si le vote est égal ou si la cause qu'il défend personnellement perd par une voix. Dans les deux cas, la cause appuyée par le président devient gagnante. Malgré cette abstention protocolaire, le président a tout de même le droit de proposer ou de seconder une motion avant que le vote ait été demandé.
- 2.4.4 Le *quorum* nécessaire pour qu'un vote tenu lors d'une réunion du conseil soit valide est calculé ainsi : pour un vote normal, le quorum est égal à la moitié du nombre d'administrateurs arrondi au multiple de quatre (4) supérieur, moins un (1), alors que pour un vote étendu, le quorum est simplement égal au quorum du vote normal additionné de deux (2).
- 2.4.5 Le vote par procuration est strictement défendu. Cependant, surtout dans le cas des joueurs de l'extérieur de l'île de Montréal, si un administrateur ne peut être présent à une réunion pour une raison très pertinente, il peut communiquer certaines de ses demandes au président au moins deux (2) jours avant la réunion, qui «cautionnera» ces demandes s'il les juge valables ou recevables.
- 2.4.6 L'administrateur d'un collège ne peut pas être remplacé uniquement parce qu'il ne peut assister à une réunion ; un administrateur qui lègue son poste à un autre joueur du même collège doit invoquer des raisons sérieuses et ne peut plus se présenter comme administrateur pour la saison en cours.

- 2.5 Il incombe à chaque administrateur individuel de régler, avec ou sans l'aide de son animateur socioculturel, tout problème ou conflit pouvant survenir dans l'administration interne au sein de son établissement. Advenant que la situation conflictuelle perdure et risque d'avoir des répercussions sur la participation des joueurs dudit établissement aux activités de la ligue, l'administrateur en place peut alors faire appel à la ligue en avisant le président, qui, jugeant de la situation, décidera s'il faudra ou non appointer un médiateur issu du Conseil d'administration. Si cette mesure exceptionnelle ne parvient toujours pas à mettre fin à l'impasse, le médiateur peut alors, à la demande écrite de chacune des parties en cause, agir à titre d'arbitre, auquel cas il devra rendre sa décision, finale et irrévocable pour une période de 4 mois, au plus tard une semaine après la réception des demandes. Tout établissement qui ne se conformerait pas à la décision de l'arbitre après avoir sollicité le déploiement de tels moyens de la part de la ligue pourrait se voir expulsé de cette dernière.

**Article 3 - Inscriptions et composition des équipes :**

- 3.1 Pour participer à la Ligue, une équipe doit inscrire au moins deux joueurs avant la date limite fixée par le conseil lors de la première réunion. Si jamais une équipe démontre un fort intérêt pour l'activité, mais ne parvient pas à satisfaire aux modalités d'inscription, il appartiendra au conseil de décider si oui ou non il est possible de l'accepter au sein de la Ligue (la souplesse est fortement suggérée, bien qu'il y ait plusieurs facteurs dont il faut tenir compte). Sur le formulaire d'inscription, le capitaine de l'équipe doit être clairement identifié (et si possible, l'administrateur du collège). Si plusieurs équipes proviennent du même collège, elles peuvent s'inscrire sur le même formulaire. De plus, l'administrateur doit signer le formulaire afin de signifier le fait qu'il a pris connaissance des règlements, qu'il en a fait part à ses joueurs et qu'ils acceptent tous de les respecter, sans quoi ils s'exposent aux sanctions prévues. Tout formulaire d'inscription mal rempli pourrait éventuellement être refusé. Finalement, des frais d'inscription de 50\$ par collège s'appliquent. Si un collège ne parvient pas à s'acquitter de ces frais avant la deuxième série de matches, il pourrait voir ses équipes se faire expulser de la Ligue.
- 3.2 Si, pour une raison quelconque, une équipe initialement inscrite à la Ligue ne peut finalement y participer, l'administrateur a jusqu'à 7 jours avant la première série de matches pour l'annoncer au président et recouvrir la moitié des frais d'inscription ; toute annulation d'inscription (ou dissolution d'équipe) déposée après cette date sera reçue, mais les frais déboursés pour l'inscription ne seront pas remboursés.
- 3.3 Chaque équipe doit participer à au moins 4 séries de matches. À partir de 9 défaites par défaut (sans justification valable), une équipe peut s'exposer à une expulsion, avec toutes les conséquences qui s'y rattachent.
- 3.4 Chaque équipe s'identifie au collège auquel sont inscrits ses joueurs. Ainsi, sauf exception, tous les joueurs d'une équipe doivent être inscrits au même

établissement scolaire et y suivre régulièrement des cours. La Ligue se réserve le droit de vérifier la fréquentation scolaire d'un joueur et toute équipe qui tentera de contrevenir à ce règlement se verra automatiquement expulsée de la Ligue sans compensation financière. Les joueurs qui en faisaient partie seront éliminés du championnat individuel.

- 3.5 Le nombre maximal d'équipes pouvant évoluer au sein du même établissement est de trois (3) pour les établissements collégiaux et quatre (4) pour les universités. De plus, un établissement ne peut avoir recours à une quelconque forme de sélection pour limiter son nombre de joueurs : le principe de «premier arrivé, premier servi» sera alors à privilégier. S'il advenait un cas extrême de concentration des forces dans une équipe qui pourrait laisser croire qu'une sélection a été effectuée, le conseil d'administration se réserve le droit de réorganiser certaines équipes afin d'éviter une injustice. Cette mesure demeure toutefois exceptionnelle et un jugement particulièrement éclairé sera requis de la part des administrateurs dans le règlement d'un tel cas.
- 3.6 Au cours de la saison, une équipe peut recruter de nouveaux joueurs. Cependant, lorsque c'est le cas, afin qu'ils puissent participer à la prochaine série de matches, le président devra en être averti au moins 48 heures à l'avance. Lors de la réunion suivante, il en informera les autres membres du conseil afin qu'ils prennent les dispositions nécessaires (le webmestre devra mettre à jour la composition des équipes sur le site Web, le statisticien devra le(s) rajouter à la liste des joueurs, etc.). Par contre, l'alignement d'une équipe lors de la dernière série de matches réguliers demeure final ; ainsi, une équipe ne peut recruter un nouveau joueur en prévision des éliminatoires.
- 3.7 Les transferts de joueur(s) au sein d'un même collège sont étroitement réglementés :
  - 3.7.1 Tout d'abord, un transfert de joueur(s) est une opération qui consiste à offrir un joueur à une autre équipe du même collège, en accepter un d'une autre équipe ou les deux en même temps (un échange de joueurs compte pour un seul transfert). Un transfert implique chacune des deux équipes qui y participent.
  - 3.7.2 Le nombre maximal de transferts permis aux équipes d'un collège se calcule en retranchant un (1) au nombre d'équipes provenant de ce collège. Ainsi :
    - 3.7.2.1 Ce règlement ne s'applique pas aux collèges qui ne disposent que d'une équipe.
    - 3.7.2.2 Lorsque deux équipes évoluent au sein d'un même collège, elles n'ont droit qu'à un seul transfert entre elles.
    - 3.7.2.3 Lorsque trois équipes évoluent au sein d'un même collège, elles ont droit à un maximum de deux transferts, mais les deux transferts ne peuvent pas impliquer les deux mêmes équipes. Ainsi, si les équipes d'un collège se

retrouvent dans une telle situation et utilisent le maximum de transferts possibles, cela veut donc dire que deux des trois équipes auront participé à un transfert chacune et que la dernière équipe aura participé à deux transferts.

3.7.2.4 Tous les transferts doivent être annoncés au président au moins sept jours avant la compétition à laquelle ils prendront effet. De plus, si le joueur transféré avait participé à l'élaboration du questionnaire de son ancienne équipe avant l'échange, il se peut qu'il doive s'abstenir de jouer le match pour lequel ce questionnaire sera utilisé si sa nouvelle équipe y prend part. La date limite des transferts survient une semaine avant la 6<sup>e</sup> série de matches (ou dernière compétition régulière). Aucun transfert ne peut être fait après cette date.

3.8 Si un joueur change de collège en cours de saison, il peut exceptionnellement choisir de continuer à jouer dans son ancienne équipe ; cependant, s'il y a une équipe de Génies en herbe à son nouveau collège, il a également le droit de s'associer à cette équipe sans que cela compte comme un transfert. Un traitement semblable est prescrit en ce qui concerne les joueurs qui ne sont inscrits à un établissement que lors de la 1<sup>re</sup> session : ils peuvent continuer d'évoluer pour leur équipe au cours de la 2<sup>e</sup> session.

#### **Article 4 - Déroulement de la saison :**

- 4.1 La saison régulière comporte ordinairement 6 séries de matches qui ont lieu le samedi<sup>5</sup>. Cependant, selon le nombre d'équipes inscrites, le nombre de séries peut varier d'une saison à l'autre. Les séries ont habituellement lieu à un intervalle d'au moins 3 semaines l'une de l'autre ; ainsi, il y en a normalement une : fin octobre, mi-novembre, début décembre (avant le début des sessions d'examens), fin janvier, mi-février et mi-mars. L'horaire définitif de la saison est normalement établi lors de la deuxième réunion du conseil. Lors d'une série de matches, aucune équipe ne doit jouer plus de 6 matches.
- 4.2 Les 6 séries de matches ont lieu dans des collèges différents d'une fois à l'autre (elles peuvent cependant avoir lieu dans le même collège deux fois au cours de la saison). L'administrateur du collège où se déroule une série de matches est responsable de l'organiser, de réserver le nombre approprié de locaux (plateaux) et de veiller au bon déroulement de la journée. Il se charge également d'organiser le dîner. L'horaire des matches disputés durant la journée relève par contre du coordonnateur.
- 4.3 Le dîner doit être offert à ceux qui le désirent. Au début de la journée, le président doit passer demander à tous les joueurs s'ils désirent acheter leur

---

<sup>5</sup> Cela pourrait changer si jamais la LCUGEHM se rapprochait de la ligue civile A et coordonnait ses matches avec ceux de cette ligue. Dans ce cas, les matches pourraient avoir lieu le dimanche.

dîner et transmettre la liste au responsable de la journée, qui s'occupe de faire les commandes appropriées et de distribuer les dîners au moment approprié. Le coût individuel du dîner est fixé à 5\$. Tout profit réalisé sur le dîner appartient à la Ligue.

- 4.4 Les championnats de fin de saison de la Ligue n'ont pas lieu pendant la saison régulière. Ils occupent donc une 7<sup>e</sup> et ultime série de matches, au début avril. L'horaire de la journée doit inclure un tournoi à la ronde préliminaire («round robin»), un dîner, un match des étoiles (dont les modalités sont décrites à l'article 6), une portion éliminatoire (incluant les demi-finales et la finale), une remise de prix et possiblement un souper selon l'heure où se terminent les compétitions.
- 4.5 Pendant une saison, il y a normalement 9 ou 10 réunions du conseil d'administration. La première a lieu début septembre (habituellement un jeudi soir aux locaux du Regroupement Loisirs Québec au Stade Olympique de Montréal). Les membres sortants du conseil sont tenus d'y assister si possible afin de guider les nouveaux venus. Les postes laissés vacants doivent être remplis par la tenue d'élections (les candidats se présentent eux-mêmes). Si le *quorum* n'est pas atteint à cette première réunion, les nouveaux élus remplissent leurs fonctions par intérim et le vote doit être officialisé à la prochaine réunion (ce qui est d'ailleurs le cas de tout autre point décidé lors de cette réunion). La date limite des inscriptions est fixée lors de la première réunion. La deuxième réunion du conseil devrait avoir lieu le soir même de la date limite d'inscription. Les réunions subséquentes ont lieu après les séries de matches. Finalement entre la 6<sup>e</sup> série de matches et les championnats de fin de saison, le conseil peut décider de tenir une réunion afin de déterminer le déroulement de la rencontre finale. Enfin, une réunion doit être tenue après les finales afin de faire le bilan de la saison et de planifier l'organisation de la saison suivante. Lors de la dernière réunion de la saison, lorsqu'il propose la clôture de la réunion, le président doit également proposer la dissolution du Conseil d'Administration. Ce dernier sera reformé lors de la première réunion de la saison suivante, réunion qui sera tenue sous l'appel du président sortant. À cette réunion, tous auront théoriquement le droit de vote, en autant qu'il n'y ait pas plus que 2 votants par établissement. S'il est présent à cette réunion, le président du Mouvement Provincial Génies en Herbe/Pantologie présidera la réunion, agira au titre de président d'élection et désignera le gagnant d'une élection dans le cas d'une égalité.
- 4.6 Habituellement, chaque équipe doit écrire 4 questionnaires pendant la saison (ce nombre peut varier selon le nombre d'équipes inscrites). Dans ce cas, les dates de remise doivent être décidées le plus rapidement possible par le conseil et se situent normalement avant la première série de matches pour le premier questionnaire (obligatoirement), avant la troisième série de matches pour le second, avant la cinquième série (ou même la quatrième puisque les vacances de Noël laissent beaucoup de temps) pour le troisième et avant la sixième série pour le dernier. Les modalités concernant plus spécifiquement

les questionnaires sont comprises dans l'article 5 et dans le *Guide de rédaction d'un questionnaire*.

**Article 5 - Questionnaires :**

- 5.1 Les équipes ont la responsabilité d'écrire les questionnaires pour les matches. Cependant, il va de soi qu'une équipe ne joue pas un match qu'elle a écrit. Ainsi, dans le cas où plusieurs équipes proviennent du même collège, elles doivent tout de même écrire un questionnaire chacune et n'ont pas le droit de s'aider. Si jamais ce règlement est enfreint :
  - 5.1.1 Dans le cas d'une première offense, si l'erreur semble honnête, l'équipe est simplement avisée mais encaisse évidemment une défaite par défaut.
  - 5.1.2 Si l'erreur est jugée volontaire par le conseil ou qu'il s'agit d'une récidive, l'équipe fautive est automatiquement expulsée de la Ligue sans compensation financière et ses joueurs se verront retirés du classement individuel.
  - 5.1.3 Au cours d'un match, si jamais un capitaine soupçonne l'équipe adverse d'avoir triché (par exemple, ses joueurs anticipent tout le temps, parfois avant même que l'énoncé de la question prenne un sens quelconque, et obtiennent inmanquablement la bonne réponse, etc.), il doit en aviser le conseil la journée même et les mesures nécessaires seront prises si les allégations s'avèrent fondées.
- 5.2 Les questionnaires doivent être envoyés au régisseur de la Ligue par voie de courriel, dans les délais prescrits, afin que ce dernier puisse en faire la correction et l'impression.
- 5.3 Les équipes se doivent également de remettre leurs questionnaires à temps. Plusieurs sanctions sont prévues dans le cas des équipes retardataires.
  - 5.3.1 Les dates de remise des questionnaires sont fixées par le conseil. Un jour de grâce peut toujours être accordé, mais ce jour est tout de même compilé (voir sous-section 5.3.3).
  - 5.3.2 Après deux jours de retard, l'équipe se voit retirer deux points au classement, puis un point pour chaque jour subséquent. Si une équipe remet un questionnaire avec un retard de plus de 15 jours, elle sera suspendue de la prochaine compétition et encaissera des défaites par défaut.
  - 5.3.3 Les retards sont cumulatifs. Ainsi, toute équipe qui récidivera et accumulera un retard de plus de 30 jours sur la remise de l'ensemble de ses questionnaires sera possiblement expulsée sans recouvrer les frais d'inscription. Elle verra également ses joueurs devenir non éligibles aux prix individuels.

- 5.4 Les questionnaires doivent être bien écrits et les questions qu'ils contiennent doivent être pertinentes. Pour ce faire, il est grandement conseillé de suivre les conseils du *Guide de rédaction d'un questionnaire* de la Ligue lors de la rédaction desdits questionnaires. Le fonctionnement spécifique de chaque catégorie est décrit dans la seconde partie de ce document.

**Article 6 - Statistiques, match des étoiles et prix de fin de saison :**

- 6.1 La responsabilité du statisticien est de compiler les résultats des matches et de dresser des classements individuels et par équipe. Ces classements doivent inclure plusieurs éléments :
- 6.1.1 Le nombre de parties jouées (PJ) – classements individuels et par équipe : indique le nombre de parties jouées par une équipe ou un joueur. Une victoire ou une défaite par forfait compte comme une partie jouée pour une équipe, mais pas pour un joueur.
  - 6.1.2 Le nombre de victoires (V) – classement par équipe : indique le nombre de parties gagnées par une équipe. Le nombre de victoires par forfait ou par défaut est indiqué entre parenthèses.
  - 6.1.3 Le nombre de défaites (D) – classement par équipe : indique le nombre de parties perdues par une équipe. Le nombre de défaites par forfait ou par défaut est indiqué entre parenthèses.
  - 6.1.4 Le nombre de parties nulles (N) – classement par équipe : indique le nombre de parties nulles disputées par une équipe.
  - 6.1.5 Le nombre de points au classement (Pts) – classement par équipe : indique le nombre de points qu'une équipe possède au classement. Il s'agit du critère principal pour classer les équipes. Les points sont distribués ainsi : 2 points pour une victoire, 1 point pour un match nul et 0 point pour une défaite. Le nombre de points au classement d'une équipe peut également être affecté, négativement dans ce cas-ci, par un retard sur la remise d'un questionnaire.
  - 6.1.6 La moyenne de points pour (Moy P) – classement par équipe : indique le nombre de points accumulés par une équipe (dans les matches) divisé par le nombre de matches disputés.
  - 6.1.7 La moyenne de points contre (Moy C) – classement par équipe : indique le nombre de points accumulés par tous les adversaires d'une équipe contre cette équipe (dans les matches qu'elle a joués), divisé par le nombre de matches disputés.
  - 6.1.8 Le total de points (Total) – classements individuels et par équipe : indique le nombre total de points accumulés par un joueur ou une équipe.
  - 6.1.9 Le différentiel de points pour/contre (+/-) – classement par équipe : indique la différence entre le nombre de points pour et le nombre de points contre ; un différentiel positif est associé à un plus grand nombre de point pour et vice versa.

- 6.1.10 La moyenne de pénalités de 10 points (M-10) – classements individuels et par équipe : indique le nombre de pénalités de 10 points accumulées par un joueur ou une équipe divisé par le nombre de matches joués par ce joueur ou cette équipe.
- 6.1.11 La moyenne de points (Moy) – classement individuel : indique le nombre de points accumulés par un joueur divisé par le nombre de matches disputés (analogue à la «Moy P» du classement par équipe). Il s'agit du critère fondamental à partir duquel le classement individuel des joueurs est établi.
- 6.1.12 Le nombre d'avertissements (A) – classement individuel : indique le nombre d'avertissements reçus par un joueur.
- 6.1.13 Le statisticien est libre de rajouter toute autre donnée qu'il juge pertinente.
- 6.2 Une victoire par défaut entraîne un score automatique de 200-0 pour l'équipe victorieuse. Ce score est considéré dans le calcul du différentiel de points pour/contre, mais n'influence pas les moyennes de points pour ou contre des équipes.
- 6.3 Le classement des équipes est basé sur plusieurs critères. Le premier critère qui permet de classer les équipes selon leurs performances en saison régulière est le nombre de points au classement. S'il y a égalité, le premier critère de départage est le résultat des matches impliquant les équipes en question. Si c'est insuffisant pour départager les équipes, il faut faire appel au différentiel de points pour/contre. Finalement, si l'égalité persiste, l'équipe avec la plus petite moyenne de  $-10$  prendra le dessus.
- 6.4 Pour faire partie du classement individuel et ainsi être éligible aux prix de fin de saison, un joueur doit :
  - 6.4.1 Faire partie d'une équipe inscrite : les joueurs d'une équipe expulsée ou dissoute sont retirés du classement et se voient enlever la possibilité de remporter un prix, peu importe lequel.
  - 6.4.2 Avoir son nom signé sur au moins deux feuilles de pointage, et au moins une à titre de lecteur et l'autre à titre de pointeur : le fait d'assumer le rôle de meneur de jeu fait partie des responsabilités de tous les joueurs et ils doivent s'y conformer afin de pouvoir jouir des mêmes privilèges que les autres. Le conseil d'administration se réserve toutefois le droit d'appliquer ou non cette mesure.
  - 6.4.3 Avoir participé à au moins 50% des matches de la saison : une moyenne fondée sur un nombre inférieur de matches risque de ne pas être représentative.
  - 6.4.4 Avoir au plus quatre avertissements à son dossier (voir article 2, règlements relatifs au jeu).
- 6.5 Le match des étoiles, joué lors de la 7<sup>e</sup> et dernière compétition, réunit les 8 meilleurs joueurs au classement. Ces joueurs sont regroupés dans deux équipes, l'une comporte les joueurs de rang 1, 3, 5 et 7 et l'autre, les joueurs de rang 2, 4, 6 et 8. Si jamais l'un des joueurs éligibles à une participation

au match des étoiles ne pouvait y participer, tous les joueurs possédant un rang inférieur au classement sont promus d'une position et la composition des équipes demeure en fonction du critère précédemment énoncé. Le match des étoiles est un match amical et donc hors-concours.

6.6 Après la finale, des prix de fin de saison sont remis. Il y a 9 prix différents :

- 6.6.1 Prix d'érudition (saison régulière) – prix individuel : le prix d'érudition pour la saison régulière est remis au joueur qui a terminé la saison régulière au premier rang du classement individuel. Il comprend une plaque et un certificat.
- 6.6.2 Prix d'érudition (séries éliminatoires) – prix individuel : le prix d'érudition pour les séries éliminatoires est remis au joueur qui a terminé le championnat de la ligue au premier rang du classement individuel. Il consiste en un certificat.
- 6.6.3 Prix de la recrue de l'année – prix individuel : le prix de la recrue de l'année est remis au joueur qui en est à sa première saison dans la Ligue et qui a terminé au plus haut rang du classement individuel. Il consiste en un certificat.
- 6.6.4 Prix du joueur le plus gentilhomme – prix individuel : le prix du joueur le plus gentilhomme est remis au joueur qui, tout au long de la saison, a démontré un fort esprit «sportif», s'est montré sympathique à toutes les occasions et a fait preuve de «fair-play». Le récipiendaire de ce prix est choisi par les autres joueurs. Le prix consiste en un certificat. (Pour être éligible à ce prix, un joueur ne doit pas avoir plus d'un avertissement à son dossier, voir article 2, règlements relatifs au jeu.)
- 6.6.5 Prix du joueur s'étant le plus amélioré – prix individuel : le prix du joueur s'étant le plus amélioré est remis au joueur qui a démontré le plus de persévérance tout au long de l'année et a su, de manière constante, élever son niveau de jeu. Ce prix est également décerné par les joueurs et consiste en un certificat.
- 6.6.6 Prix de l'équipe de l'année – prix d'équipe : le prix de l'équipe de l'année est remis à une équipe équilibrée qui s'est particulièrement distingué lors de la saison avec des performances soutenues, tout en étant respectueuse de ses adversaires. Ce prix est décerné par les joueurs et ne revient donc pas nécessairement à l'équipe qui était statistiquement la plus forte pendant l'année. Il consiste en une plaque.
- 6.6.7 Prix de l'équipe la plus sympathique – prix d'équipe : le prix de l'équipe la plus sympathique est remis à l'équipe que les autres joueurs considèrent comme étant la plus plaisante. Il consiste en une plaque.
- 6.6.8 Trophée du championnat – prix d'équipe : le trophée du championnat est remis chaque année à l'équipe qui remporte la finale du championnat de fin de saison. Il est accompagné d'une bannière.

6.6.9 Prix du meilleur questionnaire – prix d'équipe : un certificat ainsi qu'un montant d'argent est remis à l'équipe qui a composé le meilleur questionnaire de la saison tel que déterminé par le vote des joueurs qui est compilé selon les modalités décrites dans l'article 2.15 des règlements relatifs au jeu. Ce vote se base sur l'évaluation des critères suivants : niveau de difficulté, clarté, équilibre, etc. La compilation des résultats pour chaque questionnaire relève de la responsabilité du statisticien.

6.7 Les prix qui sont décernés par les joueurs le sont à l'aide d'un vote étendu écrit comprenant deux tours : au premier tour, chaque équipe, par l'entremise de son capitaine, choisit trois candidats dignes de recevoir le prix, et au second tour, parmi les trois candidats qui ont reçu le plus de votes au premier tour, les équipes doivent en choisir un seul.

#### **Article 7 - Finances :**

- 7.1 Il appartient au président de gérer les finances de la Ligue. En effet, il doit faire un budget équilibré et le présenter au conseil au début de la saison. Il doit également dresser un bilan financier à la fin de l'année.
- 7.2 Les revenus de la Ligue proviennent des frais d'inscription, des profits réalisés sur les dîners et des surplus des années précédentes. Cependant, lorsqu'une équipe d'un collège privé ou public reçoit une subvention assez substantielle pour participer à l'activité, l'administrateur du collège en question peut, s'il le désire, prélever une partie du montant obtenu et l'utiliser comme source de financement secondaire de la Ligue.
- 7.3 Les dépenses de la Ligue comprennent le coût des prix de fin de saison, les coûts d'affiliation au MPGHP (Mouvement Provincial Génies en Herbe/Pantologie), ainsi que tout autre coût administratif. La gestion des finances de la Ligue demande par contre une certaine parcimonie de la part du président en ce qui a trait aux dépenses puisque ses revenus sont assez limités.
- 7.4 Au niveau de chaque équipe, le recours à un entraîneur rémunéré est strictement interdit. Les joueurs doivent s'entraîner eux-mêmes comme ils le peuvent.

#### **Article 8 - Règlements :**

- 8.1 Les règlements doivent être distribués à tous les administrateurs lors de l'inscription. Ces derniers doivent en prendre connaissance le plus tôt possible dans la saison. Ils doivent également en communiquer les points essentiels aux joueurs de leur collège.
- 8.2 Le conseil d'administration se réserve le droit, en tout temps et sans préavis, de modifier les règlements. Cependant, afin d'assurer une certaine continuité, un document retraçant l'évolution des règlements au fil du temps

et des amendements sera disponible. Ainsi, les «retours en arrière» seront à éviter à moins qu'une raison très judicieuse puisse justifier une telle mesure : dans le cas où une proposition d'amendement contredit un amendement passé, il faudra au minimum les deux tiers ( $2/3$ ) des voix en faveur de cette proposition afin qu'elle passe.

## Partie 2 – Règlements propres au jeu

### **Article 1 - Meneurs de jeu :**

#### 1.1 Le lecteur :

- 1.1.1 Lorsqu'il reçoit l'enveloppe de match, le lecteur doit s'assurer que le questionnaire s'y trouve, ainsi que la feuille de pointage. S'il manque quoi que ce soit, il doit immédiatement en informer le régisseur afin de pallier à la situation.
- 1.1.2 Avant le début du match, le lecteur doit effectuer un test de la console en demandant à tous les joueurs d'appuyer, tour à tour, sur leur bouton-témoin. Il doit également lire les consignes du match et, en guise de politesse, souhaiter bonne chance aux deux équipes.
- 1.1.3 Pendant le match, le rôle du lecteur consiste à lire les questions. Lorsqu'un joueur appuie sur son bouton-témoin, il doit le nommer puis lui laisser la chance de donner sa réponse. S'il n'avait pas terminé la question, il doit arrêter sa lecture dès qu'il entend le son de la console. Le lecteur, de concert avec le pointeur si besoin est, juge de la valeur de la réponse donnée et alloue les points selon les règlements. Il doit aussi allouer un temps de réflexion constant du début à la fin du questionnaire (généralement 5 secondes).
- 1.1.4 Le lecteur doit identifier les différentes catégories tout au long de la lecture du questionnaire. Si jamais un joueur donne une réponse partielle, il peut également demander au joueur en question de préciser sa réponse du moment qu'il ne s'agit pas là d'un indice (exemple farfelu pour illustrer ce détail : si en réponse à la question «Quelle bactérie a contaminé les réserves d'eau à Walkerton?» et qu'un joueur répond «Euhhh», le lecteur ne pourrait demander de préciser sans être accusé de partialité).
- 1.1.5 S'il fait une erreur lors de la lecture d'une question ou souffle la réponse par inadvertance, le lecteur doit alors puiser une question parmi les questions supplémentaires pour remplacer cette dernière.
- 1.1.6 Le lecteur veille également au bon déroulement de la partie. Ainsi, il doit prendre les mesures nécessaires pour assurer le respect que les joueurs doivent se porter entre eux ainsi qu'envers les meneurs de jeu et la politesse qui doit régner sur un plateau de jeu. Le lecteur peut délibérer sur place d'une de ces décisions avec les capitaines des équipes impliquées (dans le cas d'une expulsion, par exemple). La décision finale du lecteur est toutefois sans appel. Cependant, un lecteur qui outrepassé ses droits ou les utilise à mauvais escient peut se voir réprimandé si une plainte est formulée à son égard. Ainsi, la principale qualité du lecteur est d'être parfaitement impartial et relativement tolérant.

1.1.7 À la fin de la partie, le lecteur vérifie le pointage avec le pointeur et l'annonce aux deux équipes, tout en prenant soin de féliciter tous les joueurs pour leur participation. S'il n'y a pas de contestation à faire, il signe la feuille de pointage avec le pointeur, remet le questionnaire et la feuille dans l'enveloppe de match et retourne porter le tout à la Régie.

## 1.2 Le pointeur :

1.2.1 Le rôle du pointeur consiste fondamentalement à suivre le pointage et à le consigner tout au long du match. Cependant, il peut trancher quant à la validité d'une réponse et suggérer au lecteur des mesures disciplinaires s'il croit que c'est nécessaire.

1.2.2 À la fin de la partie, il vérifie le pointage avec le lecteur. Si tout est correct, il signe la feuille de pointage et la laisse au lecteur.

1.3 Afin que tous les joueurs participent au pointage et à la lecture des matches, les équipes dont feront partie les meneurs de jeu doivent être assignées par le coordonnateur pour chaque match.

## Article 2 - Déroulement du jeu :

2.1 Pour pouvoir participer à un match, une équipe doit présenter au moins un joueur. Cependant, dans l'éventualité où il y a moins de 4 joueurs présents, l'équipe sera pénalisée dans certaines catégories (par exemple, les vis-à-vis). Cependant, toute équipe en mesure de participer à une compétition se doit de le faire. Si une équipe forfait pour un match alors qu'elle était en mesure d'aligner au moins un joueur, ce geste sera perçu comme étant anti-sportif et sera automatiquement passible d'un point de pénalité au classement par match forfait.

2.2 Le délai maximal d'attente est de 5 minutes. Après 5 minutes, si aucun joueur d'une équipe ne s'est présenté, l'équipe adverse gagne son match par défaut. Si jamais l'équipe se présente après ce délai, le match pourra tout de même être joué pour le plaisir, en autant que le temps pris pour le disputer ne retarde pas les autres matches à l'horaire. Toutefois, si au moins un des joueurs de l'équipe se présente avant le délai de 5 minutes et indique que ses coéquipiers devraient arriver sous peu, les meneurs de jeu doivent attendre en tout 10 minutes avant de fermer la porte. Au bout de 10 minutes, le match devra commencer sans les retardataires. Si ces derniers arrivent alors que la porte est fermée, ils peuvent rentrer, mais uniquement pour assister au match. Ils ne pourront y prendre part.

2.3 L'alignement d'une équipe pour une partie donnée est final dès que le questionnaire est ouvert. Aucune substitution n'est permise pendant le match.

2.4 Afin de faciliter l'identification des joueurs, chaque joueur devrait idéalement posséder un carton affichant son nom et son équipe.

- 2.5 Les crayons et les papiers sont fournis par la Ligue. Ils peuvent être utilisés en tout temps sauf lors de questions de calcul mental. Les joueurs peuvent également fournir leurs propres accessoires en autant que les feuilles de papier utilisées soient vierges. Le lecteur peut vérifier ce détail avant le début du match.
- 2.6 Lorsqu'un joueur connaît la réponse à une question qui a été posée, il doit appuyer sur son bouton-témoin. Ensuite, il attend d'être nommé avant d'énoncer clairement sa réponse. S'il donne sa réponse avant d'être nommé, il a droit, la première fois, à un avis (qui est bon pour toute l'équipe), mais à la seconde offense, sa réponse est automatiquement refusée, qu'elle soit bonne ou non (et la réplique va à l'autre équipe si cela s'applique). Également, si un joueur fournit plus d'une réponse, seule la première est considérée. Toutes les réponses doivent être données en français, à moins qu'il ne s'agisse d'un titre ou d'un terme donné dans la langue d'origine ou encore qu'une indication à cet effet soit donnée dans le questionnaire. Dans tous les cas, c'est le lecteur qui détermine si la réponse est acceptable, et dans le cas contraire, elle est simplement refusée. Finalement, si un joueur répond avant la fin de la question et donne une mauvaise réponse, il se voit attribuer une pénalité de 10 points.
- 2.7 À moins que ce ne soit précisé dans le questionnaire, le nom de famille est toujours suffisant lorsque la réponse fait référence à une personne.
- 2.8 Par respect aux autres joueurs ainsi qu'aux meneurs de jeu, il est préférable de retirer tout chapeau ou casquette pendant un match.
- 2.9 Le respect est essentiel à un climat de jeu sain. Ainsi, tous les joueurs doivent demeurer polis pendant les matches (et entre les matches aussi). Tout joueur qui tient des propos blessants, humiliants ou simplement mal polis ou encore qui endommage volontairement une console s'expose à un avertissement.
- 2.9.1 Les avertissements sont donnés par le lecteur au cours d'un match. Ils doivent immédiatement être consignés sur la feuille de pointage (par exemple, une étoile avec une petite phrase pour expliquer la nature de l'incident). Toutefois, un avertissement peut également être attribué par le conseil pour un incident survenu entre les matches. Dans tous les cas, la décision finale revient au conseil.
- 2.9.2 Le premier avertissement n'entraîne aucune conséquence directe. Le second avertissement entraîne l'expulsion du joueur du match en cours. Le troisième avertissement entraîne l'expulsion du joueur du match en cours ainsi qu'une suspension subséquente d'un match. Le quatrième avertissement entraînera passablement les mêmes conséquences qu'un troisième avertissement, mais avec une suspension de deux matches. Finalement, un cinquième avertissement entraîne l'expulsion du match en cours, l'expulsion de la ligue, ainsi qu'une pénalité de deux points au classement pour l'équipe du joueur fautif. Par ailleurs, afin de purger une

suspension, un joueur doit être présent sur les lieux de la compétition.

2.9.3 Afin que le lecteur puisse savoir quelle mesure adopter lors de l'attribution d'un avertissement, une feuille devra être insérée dans les enveloppes de match indiquant les joueurs ayant reçu au moins un avertissement.

- 2.10 Les joueurs ne peuvent pas demander au lecteur de répéter une question.
- 2.11 La consultation non-verbale est permise en tous temps entre les joueurs du moment qu'il ne s'agit que de montrer son intention de répondre. Tout indice quant à la nature de la réponse entraînera cependant le refus de cette dernière par le lecteur.
- 2.12 Dans les catégories autorisant la consultation au sein d'une équipe, dès qu'un joueur appuie sur son bouton-témoin, seul ce joueur a droit de parole et toute consultation subséquente peut entraîner le refus de la réponse par le lecteur.
- 2.13 Si un joueur remarque que la console est défectueuse pendant une partie, il doit en aviser le lecteur entre deux questions. Ce dernier prendra les mesures nécessaires. Cependant, les questions posées auparavant ne peuvent ni être rejouées, ni faire l'objet d'une contestation.
- 2.14 Les équipes peuvent inviter des partisans à assister aux matches. Cependant, ces derniers doivent demeurer silencieux et ne doivent surtout pas nuire au déroulement du match. Si jamais un membre de l'audience souffle une réponse, le lecteur doit annuler la question et si jamais il en ressent le besoin, le lecteur a le droit d'expulser un spectateur.
- 2.15 À la fin de chaque match, le lecteur remet à chaque équipe un formulaire d'évaluation du questionnaire afin que les joueurs évaluent le questionnaire qui a été joué au cours du match selon certains critères pré-établis.

**Article 3 - Questionnaires :** Toutes les informations concernant le contenu des différentes catégories du questionnaire et sur leur fonctionnement sont contenues dans le *Guide de rédaction d'un questionnaire* de la LCUGEHM.

**Article 4 - Contestations :**

- 4.1 Contestations sur la forme : toutes les contestations sur la forme se règlent directement pendant la partie. Le capitaine de l'équipe qui se croit lésée interrompt le match entre deux questions et signifie son mécontentement au lecteur. La discussion se règle sur place entre le capitaine, le lecteur et le pointeur. Les contestations sur la forme portent sur les règlements et leur application.
- 4.2 Contestations sur le fond :
  - 4.2.1 Une contestation sur le fond porte sur l'énoncé même d'une question ou encore sur la réponse fournie.

- 4.2.2 Si sur le coup, tout le monde est d'accord pour dire qu'il y a une erreur (le lecteur y compris évidemment), les points peuvent être accordés et la correction doit être inscrite sur le questionnaire.
- 4.2.3 Lorsqu'il demeure un doute, la procédure à suivre est la suivante :
  - 4.2.3.1 Le capitaine de l'équipe impliquée, ou un joueur désigné en cas d'absence du capitaine, demande au pointeur de mettre une petite marque sur la feuille de pointage et prend en note la question ambiguë.
  - 4.2.3.2 À la fin du match, il peut faire une contestation officielle seulement si cette dernière a une incidence sur l'issue du match.
  - 4.2.3.3 Les capitaines n'ont pas le droit de consulter le questionnaire à la fin du match. Ainsi, les contestations doivent porter sur des éléments qu'ils auront notés pendant le match.
  - 4.2.3.4 Les contestations doivent toutes être faites en bloc sur le formulaire de contestation disponible à la Régie, que les deux capitaines doivent signer. Les contestations doivent être faites au plus tard 5 minutes après la fin du match. Le formulaire de pointage ne doit pas être signé avant que la contestation ne soit réglée.
  - 4.2.3.5 Afin de trancher en faveur ou non d'une contestation, un comité formé du régisseur et de deux autres capitaines choisis au hasard (sauf les capitaines des équipes concernées et potentiellement les capitaines des équipes provenant des mêmes collèges que ces dernières) se réunit. Chacune des trois personnes a un vote dans la prise de la décision finale et sans appel de la Régie. Chaque vote a une valeur égale à celle des autres. Le comité peut s'aider d'ouvrages de référence pour régler une contestation.