

CATÉGORIES ET CRITÈRES D'ÉVALUATION

1. FINALE RÉGIONALE

JEUNES ARTISTES

FINALE RÉGIONALE : 15 AVRIL 2026

Chacune des écoles doit sélectionner **3 numéros** lors de sa finale locale pour participer à la finale régionale

- Les créations partielles, les créations totales et les interprétations sont acceptées. Les domaines artistiques éligibles sont : musique, danse, expression dramatique, cirque, variétés.
[Plus de détails](#)
- **3 grands prix du jury (les lauréats)**
Lors de votre finale régionale, **3 numéros** sont sélectionnés par le jury pour représenter la région au *Rendez-vous panquébécois* (RVPQ) du 28 au 31 mai 2026, à Sept-îles.

Ces prix sont accompagnés d'une **bannière** qui appartiendra aux écoles représentées.

JEUNES ANIMATRICES ET ANIMATEURS

- Chacune des écoles peut présenter une ou plusieurs équipes d'animation pour participer à la finale locale, mais une seule sera sélectionnée pour la finale régionale.
- Une seule équipe d'animation sera sélectionnée suite à la finale régionale pour représenter l'Estrie au RVPQ.
- Lors de la finale régionale, un jury analysera et évaluera chaque équipe et choisira l'équipe gagnante.
- L'équipe gagnante sera annoncée lors de la finale régionale.
- Le prix sera accompagné d'une **bannière** qui appartiendra à l'école représentée.

JEUNES JOURNALISTES

- Chacune des écoles peut présenter un.e ou plusieurs jeunes journalistes pour participer au concours.
- Médiums éligibles : écrit, radio, vidéo, photo et médias sociaux
- Une seule place de jeune journaliste de l'Estrie est disponible pour le RVPQ, et ce, même si le contenu a été créé en équipe. Seulement 1 participant.e de l'équipe pourra être sélectionné.e lors de la finale régionale.
- Un jury analysera le contenu réalisé lors de la finale locale.

- La date limite pour remettre le matériel journalistique au Conseil Sport Loisir de l'Estrie est **1 semaine après la finale locale**. Aucun retard ne sera accepté. Un comité nommé par le Conseil Sport Loisir de l'Estrie fera l'analyse et sélectionnera la gagnante ou le gagnant.
- La gagnante ou le gagnant sera annoncé.e lors de la finale régionale. Le prix sera accompagné d'une **bannière** qui appartiendra à l'école représentée.

JEUNES TECHNICIENNES ET TECHNICIENS

- Chacune des écoles peut présenter un.e ou plusieurs jeunes techniciens.iennes pour participer au concours.
- Rôles éligibles : éclairagiste, sonorisateur.rice, accessoiriste, régisseur.euse, technicien.ienne en animation ou coursier.ère.
- Une seule place de jeune technicien.ienne de l'Estrie est disponible pour le RVPQ.
- Les techniciens.iennes doivent être présents.es le jour de la finale régionale pour assister la direction technique, qui agira à titre de jury pour le prix.
- La gagnante ou le gagnant sera annoncé.e lors de la finale régionale, et le prix sera accompagné d'une **bannière** qui appartiendra à l'école représentée.
- Il est important de spécifier que lors du RVPQ, le jeune technicien ne touchera à aucune console technique.

JEUNES ORGANISATRICES ET ORGANISATEURS

- Chacune des écoles peut présenter un.e ou plusieurs jeunes organisateurs.rices pour participer au concours.
- Tâches éligibles : planification, promotion, réalisation et évaluation
- L'évaluation se déroulera en 2 parties :
Dans un premier temps, une évaluation sera réalisée par l'intervenant scolaire lors de la finale locale. Dans le cas qu'il y ait plusieurs candidats pour une école, un seul candidat par école se rendra à la finale régionale. Dans un second temps, une évaluation sera réalisée par le responsable du Conseil Sport Loisir de l'Estrie le jour de la finale régionale.
- Chaque candidat devra réaliser une auto-évaluation au début du processus et à la fin du processus.
- Les tâches attribuées aux jeunes organisateurs pour la finale régionale seront divulguées lors de la rencontre du comité jeunes organisateurs à la mi-février 2025.
- Une seule place de jeune organisateur.rice de l'Estrie est disponible pour le RVPQ. (à confirmer)
- La gagnante ou le gagnant sera annoncé.e lors de la finale régionale et le prix sera accompagné d'une **bannière** qui appartiendra à l'école représentée.

JEUNES MAÎTRESSES ET MAÎTRES DE CÉRÉMONIE

La maîtresse ou le maître de cérémonie est la personne désignée pour s'assurer du bon déroulement de la soirée. Elle s'occupe également du volet protocolaire du spectacle (ex. : explication du programme de la soirée, des consignes de sécurité et autres informations pertinentes adressées au public, présentation des numéros, des participants et de l'équipe du spectacle, remerciements aux partenaires, etc.).

- Chacune des écoles peut présenter un.e jeune maître.esse de cérémonie pour participer au concours lors de leur finale locale, mais seulement un par école pourra se rendre à la finale régionale.
- Un.e seul.e jeune pour l'ensemble des écoles en Estrie peut se rendre au RVPQ. (à confirmer)
- La gagnante ou le gagnant sera annoncé.e lors de la tenue de la finale régionale, et le prix sera accompagné d'une **bannière** qui appartiendra à l'école représentée.

PARTICIPANTES ET PARTICIPANTS LIBRES

- Selon la répartition des places attribuées par ACLAM et la capacité d'accueil du RVPQ, le Conseil Sport Loisir de l'Estrie confirmera aux intervenants.es scolaires, durant le mois d'avril, le nombre de participants.es libres à répartir pour l'Estrie.

2. CRITÈRES D'ÉVALUATION PAR CATÉGORIE

JEUNES ARTISTES

ORIGINALITÉ :

Innovant, créatif, inédit, audacieux, distinctif, évocateur, hors normes

PRÉSENCE SUR SCÈNE :

Charisme, aisance, énergie, magnétisme, dynamisme, engagement, contact visuel, posture, interaction, expressivité, confiance, rayonnement, utilisation efficace des décors, déplacements fluides.

TALENT :

Compétence, habileté, capacité, talent naturel, maîtrise, virtuosité, sens artistique, sensibilité, technique, raffinement, émotions, sentiments, rythme et créatif.

JEUNES JOURNALISTES

QUALITÉ DU CONTENU :

Recherche d'informations : capacité à trouver des sources fiables et pertinentes pour enrichir le contenu

Analyse et synthèse : capacité à comprendre et à organiser les informations de manière claire et concise

Originalité : capacité à apporter un point de vue unique et des idées novatrices dans le contenu

Qualité de l'écriture : utilisation appropriée de la langue, respect de la grammaire et de l'orthographe

PRÉSENTATION ET COMMUNICATION :

Clarté de l'expression orale : capacité à transmettre les informations de manière compréhensible et fluide

Présence à l'écran : maîtrise de la voix, du langage corporel et du contact visuel avec la caméra

Volet écrit : un minimum de longueur de texte entre 300 et 500 mots et entre 1 à 5 photos

Utilisation des supports visuels : Utilisation appropriée des supports visuels (diaporamas, vidéos, etc.) pour renforcer la présentation

PROFESSIONNALISME :

Respect des délais : capacité à respecter les échéances et à rendre le travail à temps

Éthique journalistique : vérification des faits et du respect de la confidentialité

Rigueur et organisation : capacité à mener des recherches approfondies, à structurer les informations et à suivre un plan

Adaptabilité : capacité à s'adapter aux contraintes du journalisme (sujets variés, changements de dernière minute, etc.)

Esprit d'équipe : collaboration avec les autres membres de l'équipe et capacité à travailler en harmonie

JEUNES ANIMATRICES ET ANIMATEURS

ORIGINALITÉ :

Capacité à surprendre : idées créatives, capacité à susciter l'intérêt du public (ex. : une approche thématique unique, une manière surprenante d'engager le public)

Personnalisation du style : touche personnelle, originalité dans la présentation, utilisation de costumes ou d'accessoires distinctifs (ex. : un style d'animation unique, une tenue vestimentaire adaptée au thème, des accessoires qui renforcent l'interaction avec le public)

PRÉSENCE SUR SCÈNE :

Aisance sur scène : confiance, présence charismatique, contact visuel avec le public, utilisation efficace de l'espace (ex. : une posture droite, un sourire engageant, des déplacements fluides)

Utilisation de la scène : gestion de l'espace scénique, utilisation créative du décor, engagement avec le public (ex. : des déplacements stratégiques, une utilisation astucieuse des accessoires, une interaction directe avec les spectateurs)

TALENT :

Animation efficace : capacité à capter l'attention, à maintenir l'énergie, à faciliter l'engagement du public (ex. : une voix expressive, une bonne gestion du rythme, des activités dynamiques)

Dynamisme et énergie : capacité à maintenir un niveau d'énergie élevé, à être enthousiaste et motivant.e, à encourager la participation active (ex. : utilisation de gestes et d'expressions faciales, voix dynamique, charisme)

HUMOUR :

Capacité à utiliser l'humour de manière appropriée et efficace pour divertir et créer un climat de bonne humeur (ex. : jeux de mots, plaisanteries adaptées au public, sens de l'autodérision)

Prononciation et diction : capacité à prononcer clairement les mots, à articuler de manière précise, à utiliser une diction fluide et compréhensible (ex. : élocution claire, éviter les marmonnements, bonne modulation de la voix)

CAPACITÉ À IMPROVISER ET À RÉAGIR :

Capacité à improviser, à réagir de manière spontanée aux situations imprévues et à s'adapter aux réactions du public.

« Timing » et rythme : maîtrise du « timing » et du rythme dans l'animation, en maintenant un bon flux entre les numéros et en respectant les contraintes de temps

JEUNES TECHNICIENNES ET TECHNICIENS

SAVOIR :

- Connaître le programme *Secondaire en spectacle*
- Connaître les étapes de réalisation
- Connaître les ressources de son milieu scolaire
- Connaître les tâches associées à une finale de *Secondaire en spectacle*

SAVOIR-ÊTRE :

- Prendre des initiatives
- Communiquer adéquatement
- S'ajuster aux changements
- Ponctualité et assiduité
- Gérer des imprévus

SAVOIR-FAIRE :

- Capacité à écouter les instructions et à communiquer efficacement avec l'équipe
- Capacité à réagir rapidement aux situations imprévues
- Gérer le temps et les priorités
- Faire preuve de leadership

JEUNES MAÎTRESSES ET MAÎTRES DE CÉRÉMONIE

PRÉSENCE SUR SCÈNE :

La présence sur scène fait référence à la manière dont la maîtresse ou le maître de cérémonie occupe et utilise l'espace scénique, sa présence physique et son charisme devant le public.

Charisme et captation de l'attention : capacité à attirer et à maintenir l'attention du public

Contact visuel et communication non verbale : capacité à établir un contact visuel avec le public, à utiliser des expressions faciales et des gestes pour communiquer efficacement

ÉLOQUENCE, PRONONCIATION ET ARTICULATION :

L'éloquence est l'art de bien s'exprimer, de manière persuasive et convaincante. C'est la capacité à utiliser efficacement les mots, les gestes et les expressions pour communiquer avec éloquence et persuader un public. La prononciation et l'articulation font référence à la clarté et à la compréhensibilité des mots de l'animateur.

Fluidité et rythme de parole : parler de manière fluide et à un rythme approprié pour une bonne compréhension du public.

Clarté et compréhension : chaque mot est prononcé de manière distincte et compréhensible pour le public

Prononciation : justesse et précision de la prononciation des mots, attention particulière à la prononciation des noms et des termes spécifiques (ex. : ne fait pas d'erreur de prononciation dans les noms des participants, parle avec assurance et fluidité, etc.)

Articulation : clarté et distinction des sons et des mots prononcés, en s'assurant que chaque mot est compréhensible pour le public

Diction : prononciation précise des mots, articulation soignée des sons et compréhension appropriée des règles de la langue. Chaque syllabe et chaque son doivent être exprimés distinctement et de manière intelligible

LA MAÎTRISE DU PROGRAMME :

Connaissance et gestion efficace du déroulement de l'événement

JEUNES ORGANISATRICES ET ORGANISATEURS

SAVOIR :

- Connaître le programme *Secondaire en spectacle*
- Connaître les étapes de réalisation
- Connaître les ressources de son milieu scolaire
- Connaître les tâches associées à une finale de *Secondaire en spectacle*

SAVOIR-ÊTRE :

- Prendre des initiatives
- Communiquer adéquatement
- Être créatif.ve
- Faire preuve de leadership
- Gérer des imprévus

SAVOIR-FAIRE :

- Exécuter des tâches
- Respecter les échéanciers
- Gérer le temps et les priorités
- Planifier son temps