



# Cahier des délégations

Jeux de Génie 2014



UNIVERSITÉ  
LAVAL

# Révisions

Révision	Date	Changements
1.0	28 octobre 2013	Version initiale

## Table des matières

Mot de l'organisation.....	2
Historique.....	3
Thème.....	4
Règlements généraux.....	5
Inscription.....	7
Dates importantes.....	9
Pénalités.....	10
Hébergement.....	11
Horaire.....	12
Oeuvre de charité.....	13
Compétitions.....	14
Esprit d'équipe.....	17
Barème.....	18
Parrains et Marraine .....	19
Comité organisateur.....	20

# Mot de l'organisation

Chers participants et participantes,

L'Université Laval est fière d'accueillir la 24<sup>e</sup> édition de la plus grande compétition provinciale d'ingénierie au Canada : les Jeux de Génie du Québec.

Vous trouverez dans le cahier des délégations de l'information importante principalement destinée aux Chefs de chaque délégation et à leur comité exécutif. Vous y trouverez également une foule d'informations générales pertinentes pour tous les participants des jeux. Nous vous invitons donc à lire attentivement ce document.

Les informations et règlements détaillés de chacune des compétitions seront présentés dans le cahier des compétitions qui sera disponible avant la rencontre des chefs.

Nous vous souhaitons d'avoir autant de plaisir à sélectionner vos délégations et à vous préparer à cette prochaine édition des jeux que nous en avons à l'organiser pour vous. Nous nous donnons rendez-vous le 23 novembre prochain pour la rencontre des chefs.

N'hésitez pas à nous contacter pour toute question!

Le comité organisateur des Jeux de Génie du Québec 2014  
info@jeuxdegenie.qc.ca

# Historique

C'est en 1990 qu'un groupe d'étudiants en ingénierie de l'Université Laval ont créé les Jeux de Génie du Québec, une compétition inter-universitaire qui a pour but de permettre aux étudiants des facultés et écoles de génie des quatre coins de la province de se côtoyer dans un esprit de franche camaraderie.

Pendant cinq jours, les participants sont invités à mettre à profit leurs connaissances générales et scientifiques, leurs compétences techniques, leurs habiletés physiques et leur créativité afin d'accumuler des points pour leur délégation et ainsi aspirer aux plus grands honneurs. La participation aux activités sociales est aussi fortement encouragée afin de permettre aux futurs ingénieurs de fraterniser avec leurs confrères et futur collègues des autres délégations.



Organisés sous l'égide de la Confédération pour le Rayonnement Étudiant en Ingénierie du Québec (CRÉIQ), le regroupement des associations étudiantes de génie, les Jeux de Génie du Québec en seront à leur 24<sup>e</sup> édition cette année, à l'Université Laval. Depuis sa création, la notoriété de l'événement n'a cessé de croître au sein de la communauté étudiante du Québec. Avec 500 participants regroupés au sein des douze délégations, il s'agit du plus grand événement rassemblant des étudiants de génie au Québec et la plus grande compétition provinciale du genre au Canada.

# Thème

Dans une centaine d'années, nous raconterons à nos enfants l'histoire de l'Épopée des Jeux de Génie 2014, le récit poétique relatant les exploits légendaires d'un peuple mythique, celui des étudiants québécois en ingénierie.

Voyageant des quatre coins de la province et bravant le froid de l'hiver, les valeureux combattants viendront défendre leurs couleurs dans les enceintes fortifiées de Québec, là où tout a commencé.

Ce voyage épique permettra aux étudiants en génie avides de connaissances de découvrir leur plein potentiel et de déployer leur ingéniosité vers l'excellence. Ces ingénieurs de demain, tels des demi-dieux, devront accomplir une série d'épreuves titanesques qui pousseront leurs limites intellectuelles et physiques au maximum. Cependant, nos aventuriers héroïques comprendront rapidement, dans leurs faits et gestes, que de grandes responsabilités incombent à leurs pouvoirs. Dans leur quête, ils découvriront que l'anneau de l'ingénieur peut parfois être lourd à porter.

Enfin, ces valeureux guerriers, devront apprendre à travailler ensemble dans l'adversité s'ils veulent mettre la main sur l'ultime récompense, le trophée des Jeux de Génie du Québec, le couronnement ultime de la meilleure délégation québécoise en ingénierie.

Lors de cette 24e édition, les ingénieurs de demain se rassembleront afin de repousser ensemble leurs limites et de laisser, eux aussi, leur marque dans l'histoire. Alors, faites maintenant partie vous aussi de l'Épopée!



# Règlements généraux

## **Délégation**

Une délégation comprend au maximum 44 participants, incluant son exécutif. Tous les participants doivent être étudiants dans un programme en génie reconnue par leur institution scolaire. Il doit y avoir un chef de délégation qui en est le responsable aux yeux de l'organisation, ainsi qu'un chef suppléant en cas d'absence du premier. Les noms et coordonnées de ces deux autorités au sein de la délégation doivent être communiqués à l'organisation des Jeux de Génie le plus tôt possible. À ces 44 membres s'ajoute une équipe d'au maximum deux parrains par délégation. Pour chaque association étudiante membre de la CRÉIQ, une seule délégation est autorisée à s'inscrire.

## **Responsabilités du chef de délégation**

La responsabilité des chefs de délégation et de leur comité exécutif est très importante lors des Jeux de Génie. Pour le bien de tous les participants lors d'un évènement qui demande autant de préparatifs et de logistique, nous n'attendons pas moins de vous que ces quelques règles soient suivies.

Ainsi :

- Tout au long des Jeux, le chef de délégation a la responsabilité de sa délégation puisqu'il est avant tout le lien entre le comité organisateur et les participants. À tout moment, il doit être en mesure d'informer le comité organisateur de l'endroit où se trouve chacun de ses membres.
- Il doit veiller à ce que les règlements soient respectés.
- Il devra voter pour la délégation (autre que la sienne) qui selon lui, mérite les points pour le volet « esprit d'équipe ».
- Il devra assister à toutes les réunions auxquelles il sera convoqué et faire part des informations recueillies aux membres de sa délégation.
- Il devra aussi participer aux discussions sur la liste de diffusion des chefs de délégation avant les Jeux.
- Il devra s'assurer de remplir les formulaires d'inscription de sa délégation ainsi que de ses participants avant la date limite.
- Le chef de délégation est responsable d'encaisser les chèques des frais d'inscription de chaque participant de sa délégation.
- Il devra informer sa délégation de l'horaire et des changements imprévus.

### **Esprit d'équipe, civisme et attitude à adopter**

Chaque délégation est responsable de ses participants. Ceux-ci doivent faire preuve de civisme, de respect et d'esprit d'équipe tout au long des jeux. Si l'organisation des jeux juge qu'une action posée par un participant est inadmissible, que ce soit pour le respect d'autrui, du matériel, des lieux ou autres, l'organisation se réserve le droit d'expulser le participant fautif, et ce, sans remboursement.

Soyez donc présents, visibles, bruyants et dynamiques tout en adoptant un comportement civilisé et en affichant fièrement vos couleurs.

### **Règlements divers**

Notez bien que la consommation d'alcool lors des activités sur les sites de l'Université Laval est strictement interdite, sauf lorsque de l'alcool est en vente directement sur le site de compétition. Les participants fautifs pourront se voir expulser des sites de compétition sans préavis.

Veillez prendre note que l'Université Laval est un lieu sans fumée. Les lois gouvernementales seront mises en application et des amendes pourront être distribuées.

Il est interdit d'apposer des autocollants sur tous les sites de compétition ainsi qu'à l'hôtel.

Il est interdit d'apporter de la bière « en bouteille » pour la durée des Jeux de Génie. L'achat de bières en canettes est donc OBLIGATOIRE. Toute bouteille de verre sera saisie et les fautifs pourront faire l'objet d'une expulsion de l'hôtel.

# Inscription

## Inscription

L'inscription des participants se fera à l'automne. Les délégations devront fournir toutes les informations demandées par l'organisation, et ce, pour chacun des délégués.

Les frais d'inscriptions par participant sont de 260\$ tx. incluses et pour les parrains de 160\$ tx. incluses.

Les frais d'inscription des participants doivent avoir été acquittés à 100% en date du **1er décembre 2013**.

## Dates limites et informations à fournir

### 1. Nombre de participants dans chaque délégation - **10 novembre 2013**

Vous avez jusqu'à cette date pour nous confirmer le nombre total de participants (incluant l'exécutif) qui seront dans votre délégation.

### 2. Inscription des membres - **17 novembre 2013**

Vous avez jusqu'à cette date pour transmettre le formulaire d'inscription rempli, incluant les informations demandées pour chaque délégué. À défaut d'y inscrire les informations de la manière exacte qui sera demandée, le fichier sera refusé et vous devrez le soumettre à nouveau.

### 3. Paiement - **1er décembre 2013**

Vous avez jusqu'à cette date pour nous faire parvenir le paiement complet des frais d'inscription de tous les membres de la délégation, le sceau de la poste en faisant foi.

Le chèque doit être émis à l'ordre des Jeux de Génie du Québec.

# Inscription

## 4. Informations complémentaires - **17 novembre 2013**

À cette date, vous devrez nous fournir les informations suivantes :

- Compétitions culturelles effectuées par chacun des participants
- CV en format PDF de chacun des participants
- Photo de chacun des participants (Format passeport en version électronique : 338 pixels de large X 450 pixels de haut)
- Preuve d'inscription à un programme de génie pour la session d'automne 2013 pour tous les participants (excluant les parrains). Cette preuve prendra la forme d'une liste de tous les noms et matricules/codes permanents provenant du registraire et attestant que tous les participants sont inscrits au Baccalauréat.

### **Péréquation**

Les délégations qui bénéficient de la péréquation sont déterminées par la CRÉIQ. Cette année, la CRÉIQ a décidé de modifier la formule de péréquation. Les petites délégations auront droit à une réduction de 25\$ par participant en plus d'un crédit de 0,10\$ par participant par km parcouru pour venir aux jeux. Les distances en kilomètres utilisées pour le calcul sont les mêmes que celles utilisées par la CRÉIQ lors de leurs congrès réguliers. Voici les universités touchées par la péréquation :

- Université du Québec en Abitibi (870 km)
- Université du Québec à Chicoutimi (200 km)
- Université du Québec à Montréal (260 km)
- Université du Québec en Outaouais (450 km)
- Université du Québec à Trois-Rivières (140 km)
- Université du Québec à Rimouski (300km)

### **Fusion des délégations**

Jusqu'au 3 novembre 2013 à 23h59, il sera possible de fusionner deux délégations ou plus. La délégation qui inscrira le plus grand nombre de participants se verra facturer l'ensemble des coûts. Il appartient alors à la délégation de répartir les coûts avec le ou les partenaires. Pour obtenir des informations, pour joindre les autres chefs de délégation ou encore pour nous informer d'une fusion de délégation, contactez-nous à [communications@jeuxdegenie.qc.ca](mailto:communications@jeuxdegenie.qc.ca).

# Dates importantes

<b>3 novembre 2013</b>	Date limite pour fusionner des délégations
<b>10 novembre 2013</b>	Date limite d'inscription à la rencontre des chefs
<b>10 novembre 2013</b>	Date limite pour la confirmation du nombre de participants
<b>17 novembre 2013</b>	Inscription des participants et des parrains/marraines (renseignements complets avec groupes par chambre)
<b>23 novembre 2013</b>	Rencontre des chefs
<b>1er décembre 2013</b>	Envoi de la preuve d'étude en génie des participants
<b>1er décembre 2013</b>	Paiement 100% des frais d'inscription des participants et des parrains/marraines
<b>3 janvier 2014</b>	Remise de la machine

# Pénalités

**Tout paiement reçu après le 1er décembre 2013 sera quant à lui majoré à cinq cents dollars (500 \$) par semaine de retard.**

Lors de l'arrivée à l'hôtel, le 3 janvier 2014, tous les frais devront avoir été acquittés. Si ce n'est pas le cas, ils devront être acquittés sur place par chèque encaissable la journée même, faute de quoi la participation de la délégation aux Jeux sera refusée.

## **Notes :**

En cas d'incapacité de payer les frais à la date prévue, une entente devra être préalablement conclue avec le comité organisateur pour qu'il n'y ait pas de pénalité appliquée.

Les documents à fournir et les montants d'argent à payer doivent être postés ou transmis par courriel avant les dates indiquées, le sceau de la poste en faisant foi.

# Hébergement

Tous les participants des Jeux de génie 2014 seront logés au Loews le Concorde. Certains étages seront réservés aux participants. Les chambres seront en occupation quadruple et seront regroupées par délégation. La liste des participants regroupés par chambre doit nous être fournie pour le 17 novembre 2013.

Vous devez nommer une personne responsable par chambre. Cette personne doit posséder une carte de crédit valide. À l'arrivée, le responsable de chaque chambre devra faire un dépôt d'environ 200 \$ (en fonction de l'hôtel), duquel y seront soustraits tous les frais supplémentaires (interurbains, service vidéo...) et les dommages causés à la chambre (vol, bris...).

Tout autre bris à l'intérieur de l'hôtel devra être assumé par la ou les délégations responsables. Dans la mesure où aucun responsable ne peut être identifié, tous les participants devront assumer une partie des bris via leur dépôt de sécurité. Il est également interdit d'accéder aux étages autres que ceux réservés pour les Jeux. Toutes personnes fautives pourront être expulsées des Jeux sans avertissement.

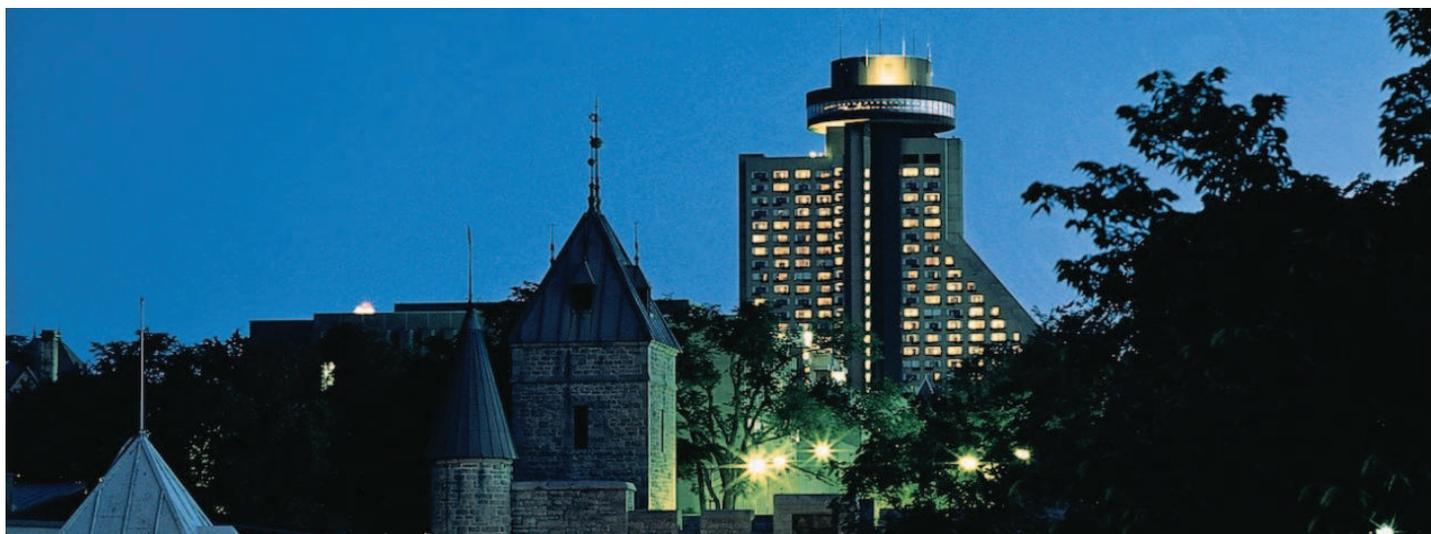
## **Hôtel le Concorde**

1225, cours du Général de Montcalm

Québec, QC

G1R 4W6

Tél : (418) 647-2222



# Horaire

	Vendredi	Samedi	Dimanche	Lundi	Mardi
Déjeuner					
AM	Arrivée	Compétitions académiques	Compétitions sportives	Débats oratoires	Départ
Diner					
PM	Jeux unifiés	Génie en herbe	Compétitions sportives	Concours de la machine	
Souper				Banquet	
Soirée	Soirée d'ouverture	Génie impro	Soirée de connaissances générales	Soirée de clôture	

\*Cet horaire n'est qu'à titre indicatif et peut être changé sans préavis. L'horaire officiel sera remis à l'arrivée.

Les préliminaires d'improvisation et de débats oratoires auront lieu pendant la compétition de génie en herbe. Seuls les participants à la compétition d'improvisation auront accès aux aires de préliminaires.

Les heures d'arrivée à l'hôtel de chacune des délégations seront précisées à la rencontre des chefs.

## Soirée d'ouverture

C'est durant cette soirée que les délégations pourront faire la présentation de leur thème et leurs costumes. Ainsi, avant l'arrivée aux Jeux, chaque délégation devra préparer un discours, un sketch ou un spectacle de courte durée (maximum 5 minutes) présentant le thème et le costume de la délégation. Les détails et le barème d'évaluation seront détaillés dans le cahier des compétitions.

## Banquet

Après quatre jours de compétitions sans répit, place au traditionnel banquet de clôture des Jeux de Génie du Québec. Ce moment est l'occasion d'honorer les gagnants de chaque compétition, mais également, de remercier nos partenaires. Sans eux, la tenue d'un événement de l'envergure des Jeux de Génie serait impossible.

Veuillez noter qu'une tenue de soirée est de mise pour le banquet.

# Oeuvre de charité

À chaque année, les Jeux de Génie du Québec contribuent à une cause sociale qui leur tient à coeur. Cette année, nous avons plutôt choisi de supporter la cause de quelqu'un qui restera dans le coeur de chacun des membres de la grande famille des Jeux de Génie.

Luc Paquette a fait ses premiers Jeux de Génie avec la délégation de Sherbrooke en 2010. Du haut de ses 5pi4, il a tout de suite conquis le coeur de la grande famille des jeux. Il était le parfait exemple du bon délégué, toujours souriant et débordant de joie de vivre. Les valeurs des Jeux étaient à son image, aucun défi n'était assez grand pour le plus grand des petits hommes. Il a continué son épopée avec une participation pour la délégation de Sherbrooke en 2011 et en étant parrain de la délégation de Chicoutimi en 2013. Par ses costumes toujours plus originaux les uns que les autres, il a montré à tous qu'avec un peu de créativité et d'effort on peut faire des merveilles. Il se faisait un devoir d'aider les autres, autant ses amis que les différentes fondations qui lui tenaient à coeur. C'est en son honneur que les Jeux de Génie 2014 feront un don à la fondation Make-a-wish, fondation qui était très importante pour Luc et pour laquelle il avait complété quatre participations au 48h de vélo annuel de la fondation. Ce don permet de faire honneur à la mémoire de Luc, cet homme qui a touché autant de gens qu'il en a connus.

**Luc Paquette 1988-2013**



# Compétitions

## **Compétitions académiques**

Les compétitions académiques ont pour but d'évaluer les participants dans leurs capacités à faire preuve de rapidité, d'audace et d'initiative. Chaque épreuve académique se déroule sur une période de quatre heures. Les équipes doivent répondre à un questionnaire théorique et réaliser une épreuve pratique qui prend la forme d'un montage, d'une expérience de laboratoire ou d'une mise en situation. Le comité organisateur a déterminé ses compétitions académiques afin de refléter au mieux l'éventail des programmes offerts dans les facultés de génie québécoises.

Les compétitions académiques présentées cette année seront les suivantes :

- Génie Mécanique
- Génie Électrique
- Génie Informatique
- Génie Civil
- Génie Chimique
- Génie Conseil
- Génie Industrielle
- Compétition Majeure

Les détails de chaque compétition et la quantité de participants permise pour chacune d'entre elles vous seront précisés ultérieurement dans le cahier des compétitions.

## **Compétitions de connaissances générales**

Cette compétition a pour but de tester la culture, les connaissances et le savoir-faire général des participants à l'extérieur du cadre académique. Cette année, cette compétition ne sera pas qu'un test de connaissances classique, mais plutôt des épreuves multidisciplinaires dans un cadre plus convivial. Tous les membres de chaque délégation seront appelés à participer à cette compétition.

## **Compétitions sportives**

Comme le dit le dicton, un esprit sain dans un corps sain! Dans cette optique, les participants devront faire face à une journée où leurs habiletés, leur puissance et leur endurance physique seront mises à rude épreuve.

Les détails des règlements de chacun des cinq sports seront dévoilés dans le Cahier des compétitions.

### **Compétition de la machine**

La finale de cette compétition, où les participants ont plus de 3 mois pour produire une machine devant accomplir des tâches complexes, sera présentée devant public lors de la dernière journée de compétitions. Tous les détails et règlements concernant cette compétition sont disponibles sur le site web de la Machine des Jeux de génie 2014.

*<http://machine.jeuxdegenie.qc.ca>*

### **Génies en herbe**

La compétition de Génies en herbe a pour but de tester les connaissances générales des participants. Les questions sont variées et portent sur des sujets qui peuvent avoir été vus en classe comme sur des sujets totalement étrangers aux matières académiques traditionnelles.

Certaines questions sont volontairement très difficiles afin d'élargir les connaissances des participants, alors que d'autres sont plus faciles dans le but de tester la vivacité et la rapidité d'esprit de ces derniers.

### **Débats oratoires**

Les débats oratoires permettent aux participants de mettre en pratique leur sens critique et de démontrer leur capacité à s'exprimer sur des sujets d'actualité les concernant. Semblables au débat parlementaire, avec un gouvernement et une opposition, les débats oratoires mettent l'accent sur la spontanéité des participants à défendre avec assurance un sujet divulgué quelques minutes avant le début de l'argumentation. En équipe de deux, ils doivent exprimer un point de vue structuré dans un discours impromptu. L'évaluation est basée sur la pertinence des arguments, la clarté, l'esprit d'analyse, la présentation, l'ingéniosité et l'originalité.

Des rondes préliminaires seront également disputées avant les rondes éliminatoires afin de classer les équipes participantes.

### **Génie-impro**

Humour et situations cocasses seront à l'honneur une fois encore cette année. De plus, vous aurez doublement la chance de démontrer votre originalité et votre spontanéité. En premier lieu, une ronde préliminaire sera organisée afin de vous familiariser avec le style de la compétition ainsi que pour exercer votre sens de la répartie et votre esprit d'équipe. Suivra par la suite, la soirée d'improvisation devant public. Chaque délégation devra présenter une équipe de 4 joueurs, incluant le capitaine. Chaque équipe peut également avoir un entraîneur. Chaque équipe devra avoir au moins un représentant de chaque sexe. L'équipe devra aussi porter un chandail numéroté aux couleurs de leur université.

# Esprit d'équipe

L'esprit d'équipe est souvent considéré par les anciens comme l'un des prix les plus prestigieux de toute la compétition. Le gagnant est désigné par des juges qui seront présents tout au long des Jeux et par les chefs des autres délégations.

## **Points évalués par les juges**

- Cohésion au sein de la délégation
- Comportement et ponctualité des membres de votre délégation
- Visibilité et longévité de votre délégation tout au long des Jeux
- Leadership qu'a apporté votre délégation aux Jeux

## **Points évalués par les chefs**

Chaque délégation aura deux votes, mais ne pourra voter pour sa propre délégation. La délégation ayant récolté le plus de votes se verra attribuer le maximum des points remis par les chefs et les autres délégations recevront un pourcentage relatif par rapport à leur nombre de votes et celui de la délégation en ayant le plus.

Soyez donc présents, visibles, bruyants tout en adoptant un comportement civilisé et en affichant fièrement vos couleurs.

# Barème

Catégorie	Compétitions / Critères	%
<b>Compétitions académiques</b>	Génie Chimique	5%
	Génie Civil	5%
	Génie Conseil	5%
	Génie Électrique	5%
	Génie Industriel	5%
	Génie Informatique	5%
	Génie Mécanique	5%
	Compétition majeure	7%
	<b>Sommaire compétitions académiques</b>	<b>42%</b>
<b>Compétitions sportives</b>	Chacun des 5 sports	2%
	<b>Sommaire compétitions sportives</b>	<b>10%</b>
<b>Compétitions culturelles</b>	Débats oratoires	5%
	Génie-Impro	5%
	Génie en herbe	5%
	Connaissances générales	5%
	<b>Sommaire compétitions culturelles</b>	<b>20%</b>
<b>Compétition de la Machine</b>	Voir le cahier Machine pour le barème détaillé	20%
	<b>Sommaire compétition Machine</b>	<b>20%</b>
<b>Participation</b>	Participation générale	2%
	Animation de la dégrise	1%
	Nuits de l'exploit	1%
	Thèmes (Présentation, originalité, costumes)	1%
	Compétition des parrains	1%
	Esprit d'équipe	2%
	<b>Sommaire participation</b>	<b>8%</b>
<b>Sommaire global</b>		<b>100%</b>

# Parrains et Marraines

<b>École de Technologie Supérieure</b>	Andrea D'oria	Vincent Simard
<b>Université Laval</b>	Justin Roy Dupuis	Alex Rose
<b>École Polytechnique de Montréal</b>	David Brault	Vincent B. Larose
<b>Université du Québec à Chicoutimi</b>	Catherine Bussière	Hao Yin
<b>Université du Québec à Trois-Rivières</b>	Olivier Roy Saint-Jean	André Lafortune
<b>McGill</b>	Mathieu Bouchard	Stephan Fogaing
<b>Concordia</b>	Guillaume Royer	Louis-Philippe Vallée
<b>Sherbrooke</b>	François Deschamps	Alexis Tisseur
<b>Université du Québec en Abitibi</b>	Laurent Doré-Mathieu	Geoffrey Barden
<b>Université du Québec à Rimouski</b>	Gabriel Lajoie	Frédéric Déru
<b>UQAMO</b> (Université du Québec à Montréal et Université du Québec en Outaouais)	Chloé Hébert Guérin-Lajoie	Oscar Tsui

# Comité organisateur

Le comité organisateur des Jeux de Génie du Québec 2014 vous remercie pour l'attention particulière que vous avez porté à ce document. Nous espérons fortement vous compter parmi nous pour cette 24<sup>e</sup> édition. Pour toute question ou commentaire, n'hésitez pas à communiquer avec l'organisation des Jeux de Génie 2014. Il nous fera plaisir de vous répondre!

Hugo Lemieux – Président  
*president@jeuxdegenie.qc.ca*

Marc-Antoine Dionne – VP Financement  
Mathieu Juneau – VP Financement  
*financement@jeuxdegenie.qc.ca*

Kevin Bélisle – VP Machine  
Jean-Luc Joyal – VP Machine  
*machine@jeuxdegenie.qc.ca*

Charles-Adrien Ollat – VP Logistique  
Samuel Côté – VP Logistique  
*logistique@jeuxdegenie.qc.ca*

Vincent Tremblay – VP Compétitions  
Anouk Neveu-Laflamme – VP Compétitions  
*competitions@jeuxdegenie.qc.ca*

Stéphanie Lacroix-Tremblay – Trésorière  
*tresorier@jeuxdegenie.qc.ca*

Elodie Monette – VP Communications  
*communications@jeuxdegenie.qc.ca*

**Jeux de Génie du Québec 2014 - *info@jeuxdegenie.qc.ca***

5275 boulevard Wilfrid-Hamel Local 270

Québec, QC - G2E 5M7