



# SKILLS ONTARIO COMPETITION

## OLYMPIADES DE COMPETENCES ONTARIO

### **LEGO Robotics Challenge – Team of 4**

### **Défi de robotique LEGO – Équipes de 4**

Grades 4-6 / 4e à 6e année

Contest Date / Date du défi:

Monday May 4, 2020 / Lundi 4 mai 2020

*Sign in starts at 8:30 am on the contest site / L'inscription débute à 8 h 30 à l'endroit prévu pour le défi*

Last Updated: January 2020/ Plus récente mise à jour: janvier 2020

## TABLE OF CONTENTS / TABLES DES MATIÈRES

1. COMPETITION INFORMATION GUIDE / / OLYMPIADES DE COMPÉTENCES ONTARIO GUIDE D'INFORMATION .....	2
2. SKILLS ONTARIO COMPETITION AGENDA / HORAIRE DES OLYMPIADES DE COMPÉTENCES ONTARIO.....	3
3. CONTEST STATUS / STATUT DU CONCOURS .....	4
4. PURPOSE OF THE CONTEST / BUT DE LA COMPÉTITION .....	4
5. SKILLS AND KNOWLEDGE TO BE TESTED / COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES ÉVALUÉES .....	5
6. EQUIPMENT AND MATERIALS / ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL .....	7
7. SAFETY / SÉCURITÉ .....	12
8. JUDGING CRITERIA / CRITÈRES D'ÉVALUATION .....	13
9. CLOTHING REQUIREMENTS / TENUE VESTIMENTAIRE .....	14
10. ADDITIONAL INFORMATION / RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES .....	15

If you have any questions regarding the Skills Ontario Competition or this contest, please contact Skills Ontario or the technical chair prior to April 17, 2020, as all staff will be onsite setting up the following week and cannot guarantee a response.

Si vous avez des questions au sujet des Olympiades de Compétences Ontario ou de ce concours, veuillez communiquer avec Compétences Ontario ou le président du comité technique d'ici le 17 avril 2020 puisque tout le personnel sera sur les lieux des Olympiades la semaine suivante et nous ne pouvons garantir que nous pourrions répondre.

### TECHNICAL COCHAIRS / COPRÉSIDENTS DU COMITÉ TECHNIQUE:

Ian Dudley – the LEGO guy from Orange STEM Education Ottawa Ontario, Mechanical Engineering Technologist / le spécialiste LEGO, technologue en génie mécanique, Orange STEM Education Ottawa, Ontario ADD EMAIL?

### SKILLS ONTARIO COMPETITIONS DEPARTMENT/ DÉPARTEMENT DES COMPÉTITIONS DES COMPÉTENCES ONTARIO

[competitions@skillsontario.com](mailto:competitions@skillsontario.com)

## COMPETITION INFORMATION GUIDE / OLYMPIADES DE COMPÉTENCES ONTARIO GUIDE D'INFORMATION

Both the **Competition Information Guide** and contest **Scope** **MUST** be reviewed in full for all pertinent and vital information in regards to the competition.

The Competition Information Guide can be found at  
<http://www.skillsontario.com/competitions/elementary>

Examples of required information from the Competitions Information Guide to accompany the Contest Scope:

- **Competitor Eligibility**
- **Competitor Rules & Regulations**
- **Conflict Resolution Procedure**
- **Space Reservation/ Registration/ Wait List Policy**
- **Spectators**

Vous **DEVEZ** prendre le temps de lire **Guide d'information au sujet des concours** et la **fiche descriptive du concours** puisqu'ils contiennent des renseignements importants et essentiels au sujet du concours.

Vous pouvez accéder au Guide d'information au sujet des concours en cliquant sur le lien suivant :  
[http://www.skillsontario.com/competitions/elementary?lm\\_lang=fr](http://www.skillsontario.com/competitions/elementary?lm_lang=fr)

Exemples de renseignements importants que vous trouverez dans le Guide d'information au sujet des concours

- **Admissibilité des concurrents**
- **Règles et règlements du**
- **Procédure de résolution des conflits**
- **Politiques concernant la réservation des places, l'inscription et les listes d'attente**
- **Spectateur**

**AGENDA / HORAIRE**

**May 4, 2020 / 4 mai 2020**

**Skills Ontario Competition / Olympiades de Compétences Ontario**

8:30am – 9:00am	Sign-in at each challenge site / Inscription à l'endroit prévu pour le défi
9:00am – 9:30am	Orientation & Software Check / Séance d'information et vérification du logiciel
9:30am – 12 :00pm	Robot modifications, coding and challenge practice / Modifications et codage du robot, et défi pratique
12:00pm – 12:30pm	Lunch / Dîner
12 :30pm-1 :15pm	Robot modifications, coding and challenge practice / Modifications et codage du robot, et défi pratique
1:15pm – 2:15pm	Challenge Matches / Éliminatoires
2 :15pm – 2 :30pm	Break / Pause
2:30pm – 3 :30 pm	Final Challenge Matches/ Finale
3:30pm – 4:00pm	Clean Up / Nettoyage
4:00pm*	Awards Ceremony on the challenge site / Cérémonie de remise des prix sur les lieux du défi

\*Time is approximate and will be dependent on the number of teams participating

\*Les heures indiquées sont approximatives et dépendront du nombre d'équipes concurrentes.

^Competitors must be on time for their challenge and may be disqualified if they do not sign-in at their challenge site prior to the start of orientation. At the discretion of the technical committee chair, the competitor may be permitted to compete but would not receive any additional time.

Toronto Congress Centre, South Building – enter at Main D Entrance for parking/walking, or Main E Entrance for Busses.

Les concurrents doivent se présenter à l'heure prévue pour le défi et pourraient être disqualifiés s'ils ne s'inscrivent pas sur les lieux du défi avant le début de la séance d'information. À la discrétion des coprésidents du comité technique, les concurrents en retard pourraient être autorisés à participer au défi, mais ils n'auraient pas droit à du temps supplémentaire.

Toronto Congress Centre, édifice Sud – utilisez l'entrée principale D si vous êtes en voiture ou à pied, et l'entrée principale E si vous êtes en autobus.

**ConTest Location:** Toronto Congress Centre, 650 Dixon Road, Toronto.

**Awards Ceremony Location:** At each individual challenge site.

**Lieu du défi:** Centre des congrès de Toronto, 650 chemin Dixon, Toronto.

**Cérémonie de clôture:** À l'endroit prévu pour le défi.

## CONTEST STATUS / DÉTAILS DU DÉFI

This challenge is offered as an official challenge

Il s'agit d'un défi officiel

## PURPOSE OF THE CONTEST / BUT DU DÉFI

This challenge features a new trial format for school boards to showcase the talents of their students at the Lego Robotics Challenge. The format for this year's event will be a robotics challenge featuring only Lego Mindstorms NXT or EV3 Kit, and LEGO licensed software, Robot-C, MakeCode, or Scratch 3.0.

Teams will feature 4 students representing their school and school board from across Ontario and will have an opportunity to collaborate and innovate as they modify a design to their robot to solve a series of challenges. Teams will learn how to share problem-solving best practices and support students from across Ontario.

The challenge this year will be:

- **Autonomous Programming** - Teams will be expected to demonstrate their innovative programming skills through dead reckoning and sensory input as they work through a timed series of challenges.
- Teams should be able to lift items from one level to another level, be able to push and pull items. Teams should be able follow lines, detect colours and be able to calculate turns, distances in order to have their robot score as many points as possible.

- **Learning Skills** - Teams will be observed and evaluated through the Learning Skills listed in the Growing Success curriculum document throughout the day.

Teams will have multiple trials for the challenge.

Ce défi propose un nouveau format aux conseils scolaires qui sont invités à faire valoir le talent de leurs élèves dans le cadre du Défi robotique LEGO. Cette année, les élèves participeront à un défi robotique **en utilisant uniquement la trousse Lego Mindstorms NXT ou EV3, et les logiciels LEGO sous licence, Robot-C, MakeCode, ou Scratch 3.0.**

Les équipes, formées de 4 élèves, représenteront des écoles et conseils scolaires de l'Ontario. Ils auront l'occasion de collaborer et d'innover en apportant des modifications à leur robot pour lui permettre de réaliser une série de défis. Les équipes apprendront à partager des pratiques exemplaires en résolution de problème et à appuyer les élèves des quatre coins de l'Ontario.

Cette année, le défi tournera autour de 3 volets :

- **Programmation autonome** – Les équipes devront faire valoir leurs talents d'innovateurs en programmation à partir d'estimation et d'un apport sensoriel tout en effectuant une série de défis chronométrés.
- Les équipes doivent pouvoir soulever des articles d'un niveau à un autre, et pousser et tirer des articles. Les équipes doivent pouvoir suivre des lignes, détecter des couleurs et les virages et distances afin que leur robot marque le plus grand nombre de points.
- **Habilités d'apprentissage** – Les équipes seront observées et évaluées conformément aux habiletés d'apprentissage énumérées dans le curriculum *Faire croître le succès*, tout au long de la journée.

Les équipes ont droit à plusieurs essais pour le défi.

## SKILLS AND KNOWLEDGE TO BE TESTED / COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES ÉVALUÉES

The Lego Robotics Challenge will have a rubric scoring system. Overall team score will be the sum of the points awarded for each of the components. Points are awarded as the robot successfully meets/completes certain performance criteria. Performance criteria are structured so as to provide a range of tasks from easy to complex for each category.

Teams are expected to demonstrate:

- Responsibility by following their match schedule, neatly assembling a successful solution to the challenge within the time constraints.
- Organization by maintaining a safe and clean workspace, being mindful of their surroundings.
- Initiative by assisting their fellow teammates during collaborative opportunities, and the efficient use of materials.
- Self-Regulation through resiliency and positive-talk throughout each of the challenges, and following safe working practices.
- Collaboration by using positive-talk when determining team strategies with other teams, sharing best practices, assisting with designing a solution and supporting other teams.
- Independent Work by demonstrating mathematical, scientific and technological knowledge, and sound design, construction and programming principles, and by modelling a collaborative distribution of tasks.
- The collaborative focus on this challenge does not provide an opportunity to each individual team member to demonstrate independent work as an individual trait, therefore Independent Work will consider the entire Team as an individual

Le défi de robotique Lego aura recours à un système de pointage en rubriques. La note globale de l'équipe correspondra à la somme des points attribués pour chacune des composantes. Des points seront attribués au robot au fur et à mesure que celui-ci répondra aux critères établis. Les critères de rendement sont établis de façon à inclure une gamme de tâches faciles à complexes pour chaque catégorie.

Les équipes devront faire preuve :

- de fiabilité en respectant leur horaire de matchs, assemblant soigneusement une solution qui répond au défi, et ce, dans les délais prescrits;
- d'organisation en maintenant une aire de travail sécuritaire et propre, et en étant soucieux de leur environnement;

- d'initiative en aidant leurs coéquipiers lors des possibilités de collaboration, et en utilisant de façon efficace les matériaux;
- d'autorégulation en faisant preuve de souplesse et d'un discours positif pendant chaque défi, et en adoptant des pratiques de travail sécuritaires;
- d'esprit de collaboration en utilisant un discours positif lors du développement de stratégies d'équipe avec les autres équipes, et en partageant les meilleures pratiques, en participant à la conception d'une solution et en encourageant les autres équipes;
- d'autonomie tout en démontrant des connaissances mathématiques, scientifiques et technologiques, et en faisant valoir leurs principes de conception, construction et programmation, en démontrant un partage des tâches; et
- de l'importance accordée à la collaboration lors de ce défi ne permet toutefois pas à chaque coéquipier de démontrer une autonomie en tant que caractéristique individuelle. Par conséquent, le volet Autonomie tiendra compte de l'équipe en tant qu'individu.

## EQUIPMENT AND MATERIALS / ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL

### Supplied by Skills Ontario Technical Committee:

- Playing surface for each challenge, complete with objects
- Critical equipment and materials for all relevant challenges
- Teams have access to all challenge boards during the day when official matches are not being run.
- There will be an official "practice arena" that contains all of the obstacles all the time.

The LEGO Robotics challenge for the gr 4-6, and 7 & 8s will be released on **the day of the SKILLS challenge this year, all the required knowledge and requirements are in the scope.**

Please Note: Tools and materials may change based on availability.

### Supplied by Team:

- Lego Mindstorms NXT or EV3 system components
- Computer, Laptop or Tablet device enabling teams to design, edit and download programs to the Mindstorms Brain/Brick. **There will not be additional devices available to borrow.**

- **LEGO licensed software, Robot-C, MakeCode, or Scratch 3.0;** All software must be licensed and able to successfully operate *without internet access*.
  - NXT Teams will require a computer or Laptop.
  - If teams are using Chromo Books ensure that teams know how to connect and **save programs locally** to the Chrome Book and NOT the Cloud as **internet connections are not permitted for this challenge**.
  - Adults supervising the Team may act as guardians of the equipment from the viewing area prior to and after the start and end of the challenge. Suspicion of adult or any other outside interference may result in a penalization and/or disqualification at the discretion of the Tech Chair.
- Bring something that shows your school's name, Logo, Mascot, and display in full view at your team table.
- **Additional batteries**, charging cables, usb connection cables, and other Lego equipment that would be included in their kit and extension cords.
- Additional stock LEGO as desired.
- One LEGO minifig to represent each member on the team.
- Pens, Pencils, paper, etc.
- Refillable water bottle.

#### Robot Design Suggestions and Restrictions

- **Robot Size** : The smallest area on the game board that the robot will have to fit in is **10 inches by 12 inches** so the recommendation will be to make the smallest possible robot taking into consideration attachments that can be unfolded after leaving these areas.
- IR Remotes, Gyro Sensors, Bluetooth and WiFi devices to control the robot **are not authorized to be used at anytime during the Challenge**.
- **Teams will not be allowed to remotely control robots. Robots are expected to be under autonomous control.**
- Robots may be engineered to include up to 3 motors. The size/strength of the motor(s) is at the team's discretion. Limitation on number of motors is because NXT only supports 3 motors.
- The use of the ball-bearing as part of the Robot's Drive System is permissible.
- Teams should arrive with a working drive train, attached sensors, and additional pieces to build attachments.
- Each team member should be intimately familiar with the connection process using either USB and / or Bluetooth device. Teams will be expected to be able to troubleshoot pairing and brick difficulties on their **own without adult intervention**. Officials will assist teams at the discretion of the Tech Chair to encourage participation, however the Tech Chair will not adjust match schedules in the event of pairing complications.

- **Teams should be charging all of their equipment between rounds.**
- **IMPORTANT** For wireless downloading, it is important that teams give their robot a unique name other than EV3 to prevent accidental connections from other teams.

DO NOT BRING ANY ITEMS THAT ARE NOT PERMITTED, if in question ask your Tech Chair.

**Please Note:** There will not be an open wifi network available for competitors/teams to connect to. Teams and supervisory adults will not be allowed to create a WiFi Hot Spot during the competition.

Teams may bring cameras, and video recording devices to document their day, but cannot send or transmit by wifi, internet, hard copy or any other means while the challenge is taking place. This includes no access to any sort of Social Media while the challenge is taking place including breaks and lunch times.

Teams may bring LEGO books, instructions if they like in hard copy or electronic formats. Electronic documents must be stored locally to their devices **without using the internet during the challenge time period.**

Prior to attending the Skills Ontario Competition, students should be familiar and competent in the use of the tools and equipment listed above as well as safety precautions that should be observed.

Fournis par le comité technique de Compétences Ontario :

- Une surface de jeu pour chaque défi, y compris les objets
- Équipement et matériaux essentiels pour tous les défis applicables
- Les équipes ont accès à toutes les surfaces de jeu du défi durant la journée lorsque des matchs officiels ne sont pas en cours.
- Il y aura une « surface de pratique officielle » qui comprendra tous les obstacles en tout temps.

Le défi de robotique LEGO pour les élèves de la 4e - 6e, 7e & 8e année sera divulgué **le jour même** du défi. Toutes les connaissances requises et exigences particulières sont énoncées dans la **fiche descriptive.**

Remarque : En fonction de la disponibilité, les outils et le matériel peuvent être modifiés.

Fournis par l'équipe :

- Composantes de la trousse Lego Mindstorms NXT ou EV3
- Ordinateur, ordinateur portable, ou tablette permettant aux équipes de concevoir, modifier et télécharger des programmes vers Mindstorms Brain/Brick. **Aucun appareil supplémentaire ne pourra être emprunté.**
- **Logiciel LEGO sous licence, Robot-C, MakeCode, ou Scratch 3.0;** Tous les logiciels doivent être brevetés et doivent pouvoir fonctionner *sans accès Internet*.
  - Les équipes qui utilisent NXT devront utiliser un ordinateur ou un ordinateur portable
  - Si les équipes utilisent Chrome Books, veuillez vous assurer qu'elles savent comment connecter et **sauvegarder les programmes localement** dans Chrome Book et NON dans Cloud puisque les **connexions Internet ne sont pas permises pour ce défi.**
  - Les adultes qui supervisent l'équipe peuvent agir en tant que « gardiens » de l'équipement à partir de l'aire d'observation avant et après le défi. Cependant, les coprésidents du comité technique peut imposer une pénalité ou disqualifier l'équipe s'ils soupçonnent que l'adulte est intervenu.
- Les équipes doivent apporter des articles affichant le nom, le logo ou la mascotte de leur école et exposer ceux-ci sur la table de l'équipe.
- **Piles supplémentaires**, câbles de chargement, câbles USB et autre équipement LEGO qui serait inclus dans leur trousse et des rallonges.
- Lego additionnels, au besoin
- Une mini-figurine LEGO pour représenter chaque coéquipier.
- Stylos, crayons, papier, etc.
- Bouteille d'eau réutilisable

Suggestions pour la conception du robot et restrictions

- **Taille du robot :** Les dimensions du plus petit espace de l'aire de jeu où le robot devra pouvoir s'insérer sont **10 po sur 12 po**. Ainsi, on recommande que la taille du robot soit aussi petite que possible, en tenant compte du fait que ses accessoires pourront être déployés une fois qu'il aura quitté cet espace.
- Les télécommandes IR, capteurs gyroscopiques, dispositifs Bluetooth et dispositifs Wi-Fi servant à manœuvrer le robot **sont interdits en tout temps durant le défi.**
- **Les équipes ne pourront manœuvrer leur robot à distance. Les robots doivent être autonomes.**
- Les robots peuvent être mis au point afin d'inclure jusqu'à 3 moteurs. La taille/force du/des moteur(s) est à la discrétion de chaque équipe. Un nombre maximum de moteurs a été fixé puisque NXT ne peut supporter plus de 3 moteurs.
- Les équipes peuvent utiliser des roulements à billes comme composante du système d'entraînement du robot.

- Les équipes doivent se présenter au défi avec une transmission fonctionnelle, des capteurs fixes, et des pièces additionnelles pour créer les accessoires.
- Chaque coéquipier devrait se familiariser avec le processus d'appariement en utilisant un câble USB ou un dispositif Bluetooth. Les équipes devraient pouvoir établir la cause des difficultés d'appariement par **elles-mêmes sans l'intervention d'un adulte**. À la discrétion des coprésidents du comité technique, les juges pourront venir en aide aux équipes afin d'encourager la participation. Cependant, les coprésidents du comité technique ne modifieront pas les horaires de jeu en cas de complications au niveau de l'appariement.
- **Les équipes devraient recharger tout leur équipement entre les rondes.**
- **IMPORTANT :** Les équipes doivent s'assurer que le nom de leur robot qui sera utilisé pour le téléchargement sans fil ne soit pas EV3 afin d'éviter des connexions accidentelles avec les autres équipes.

NE PAS APPORTER D'ARTICLES QUI NE SONT PAS PERMIS, en cas de doute, s'informer auprès du président du comité technique.

**Remarque :** La connexion à un réseau Wi-Fi ouvert ne sera pas possible pour les concurrents/équipes. Les équipes et les adultes qui supervisent ne pourront créer une zone d'accès Wi-Fi durant le défi.

Les équipes peuvent apporter des appareils photo et des dispositifs d'enregistrement vidéo pour documenter leur journée, mais ne peuvent envoyer ou transmettre au moyen de la technologie Wi-Fi, de l'Internet, d'une copie papier ou de tout autre moyen pendant le défi. L'accès aux médias sociaux est également interdit lors du défi, y compris durant les pauses et les heures de dîner.

Les équipes peuvent apporter des livres, et consignes LEGO si elles le désirent (formats papier ou électronique). Les documents électroniques doivent être stockés localement sur leurs dispositifs, **sans utiliser l'Internet pendant toute la durée du défi.**

Avant de participer au défi des Olympiades de Compétences Ontario, les élèves doivent se familiariser avec les outils et l'équipement énumérés ci-dessus, savoir les utiliser, et bien connaître les mesures de sécurité à observer.

## SAFETY / SÉCURITÉ

Safety is a priority at the Skills Ontario Competition. At the discretion of the judges and technical chairs, any competitor can be removed from the competition site for not having the proper safety equipment and/or not acting in a safe manner.

**Competitors must show competence in the use of tools and/or equipment outlined in this scope and can be removed at the discretion of the judges and technical chairs if he/she does not display tool and/or equipment competency.**

La sécurité est une priorité dans le cadre des Olympiades de Compétences Ontario. Les juges et les coprésidents du comité technique se réservent le droit d'empêcher un concurrent de prendre part au défi s'il ne respecte pas les règles de sécurité.

**Les concurrents doivent faire valoir leurs compétences quant à l'utilisation des outils et de l'équipement dont il est fait mention dans cette fiche descriptive. Les juges et coprésidents du comité technique se réservent le droit de demander à un concurrent de quitter les lieux du défi si celui-ci ne démontre pas les compétences nécessaires pour utiliser les outils et l'équipement.**

## JUDGING CRITERIA / CRITÈRES D'ÉVALUATION

Match Score	Pointage des parties	/70
<b>Team work &amp; Enthusiasm</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Quality of Design Process and Programming</i> - (i.e. clear development method; understanding of programming) 0-6 points</li> <li><i>Level of Collaboration</i> (i.e. all members contributing; members discuss and listen to each other) 0-6 points</li> <li><i>Level of Enthusiasm</i> (i.e. team spirit and enthusiasm are evident) 0-8 points</li> </ul>	<b>Travail d'équipe et enthousiasme</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Qualité du processus de conception et de programmation</i> - (c.-à-d., méthode d'élaboration claire; compréhension de la programmation) 0 à 6 points</li> <li><i>Niveau de collaboration</i> (c.-à-d., tous les membres contribuent; les membres discutent ensemble et s'écoutent) 0 à 6 points</li> <li><i>Niveau d'enthousiasme</i> (c.-à-d., l'esprit d'équipe et l'enthousiasme sont perceptibles) 0 à 8 points</li> </ul>	/20
<b>Teams demonstrating they have read and understood the scope.</b>	<b>Les équipes démontrent qu'elles ont lu et compris la fiche descriptive</b>	/10
<b>Total, Mark out of 100</b>	<b>Total, Marque sur 100</b>	<b>/100</b>

As the rules state, there are no ties. If the score is tied after the contest, the Match Score portion will be used as the tie breaker. 2<sup>nd</sup> tie breaker will be proof of scope. 3<sup>rd</sup> tie breaker will be Team Work & Enthusiasm.

Infractions of the contest scope, project outline(s), and/or rules, etc. will result in appropriate mark deduction(s) at the discretion of the Tech Chair(s)/ Judge(s). Infractions of these do not result in an automatic mark of zero (0) or disqualification, unless already stated in the scope. Mark deduction(s) are at the discretion of the Tech Chair(s)/ Judge(s). Any possibilities of disqualification will be reviewed with by the Tech Chair(s) and Director of Competitions.

Tel qu'indiqué dans les règles, le défi ne peut se terminer par une égalité. Si le pointage est égal à la fin du défi, la composante Pointage des parties sera utilisée pour briser l'égalité. Le 2<sup>e</sup> bris d'égalité sera la démontrent qu'elles ont lu et compris la fiche descriptive. Le 3<sup>e</sup> bris d'égalité sera la composante Travail d'équipe et enthousiasme.

Toute dérogation à la fiche descriptive, aux grandes lignes du projet ou aux règles, etc. se soldera par une déduction de points à la discrétion du président (ou des coprésidents) du comité technique et des juges. Ce type d'infraction n'entraîne pas nécessairement un pointage de zéro (0) ou une disqualification, à moins d'une mention à cet effet dans la fiche descriptive. Le nombre de points déduits est à la discrétion

du président (ou des coprésidents) du comité technique et des juges. Toute possibilité de disqualification sera révisée avec le président (ou les coprésidents) du comité technique et la directrice des concours.

## CLOTHING REQUIREMENTS / TENUE VESTIMENTAIRE

Team members and supervisory adults should be in appropriate attire, including closed-toes shoes, full length sleeve and pant legs, no loose clothing and hair tucked in. Teams are suggested to travel with safety glasses as they are a recommended best practice when working in the skilled trades. Teams may choose to not wear them during their matches, but should be prepared to use them if the surrounding environment necessitates its use.

Competitors are to be dressed in a clean and appropriate manner. Competitors are not permitted to wear clothing with logos or printing. The exception to this rule is the logo of the school, school board, college or MTCU District that the competitor is representing. ONLY the logo of the organization under which the space is registered can be visible. Corporate logos or names are not permitted on a competitor's clothing.

Les coéquipiers et les adultes qui surveillent doivent être vêtus convenablement, y compris des chaussures à bouts fermés, des manches longues et pantalons longs. Les cheveux doivent être attachés et pas de vêtement ample. Il est recommandé aux équipes de se déplacer en portant des lunettes de sécurité puisqu'il s'agit d'une pratique exemplaire recommandée dans le domaine des métiers spécialisés. Les équipes peuvent choisir de ne pas les porter durant leurs parties, mais devraient être prêtes à les utiliser si l'environnement immédiat nécessite leur utilisation.

Les concurrents doivent être vêtus proprement et convenablement. Les vêtements portés ne doivent pas comporter de logo ou d'imprimé à l'exception d'un logo de l'école, du conseil scolaire, du collège ou du district du MFCU que le concurrent représente. SEUL le logo de l'institution par le biais de laquelle le concurrent est inscrit peut être visible. Le logo ou le nom d'une compagnie ne peut apparaître sur les vêtements du concurrent.

## ADDITIONAL INFORMATION / RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

- The Elementary Competition Information Guide can be found at:  
<http://www.skillsontario.com/competitions/elementary>
  - Results for the Skills Ontario Competition will be posted online starting Friday, May 15, 2020, at: <http://www.skillsontario.com/competitions/elementary>
  - Information on the Conflict Resolution Procedure can be found on our website in the Elementary Competition Information Guide.
- 
- La Trousse d'information au sujet des défis pour les écoles élémentaires est affichée sur le site Web [http://www.skillsontario.com/competitions/elementary?lm\\_lang=fr](http://www.skillsontario.com/competitions/elementary?lm_lang=fr)
  - Les résultats des Olympiades de Compétences Ontario seront affichés à compter du vendredi 15 mai 2020 sur le site Web de Compétences Ontario :  
[http://www.skillsontario.com/competitions/elementary?lm\\_lang=fr](http://www.skillsontario.com/competitions/elementary?lm_lang=fr)
  - Des renseignements au sujet du procédé de règlement des conflits sont disponibles sur notre site Web dans la trousse d'information Défis pour les écoles élémentaires.