



LES COURSES DE BATEAUX EN CARTON

Directives pour palier secondaire 2016-2017

Nous tenons à remercier ces commanditaires pour le don des matériaux :



www.skillsontario.com

En cas de divergence entre la version anglaise et la version française de l'information ci-incluse, la version anglaise aura préséance.

La période d'inscription débute le vendredi 30 septembre 2016! Veuillez visiter <https://register.skillsontario.com> pour vous inscrire.

Compétences Ontario vous invite à participer à l'une des courses annuelles de bateaux en carton organisées pour les écoles secondaire. Ces courses auront lieu durant l'année scolaire 2016-17 aux endroits suivants :

- **Mercredi 23 novembre, 2016**
 - Sir Winston Churchill CVI, Thunder Bay
- **Mardi 29 novembre, 2016**
 - Espanola High School, Espanola*
- **Jeudi 1 décembre, 2016**
 - YMCA - Sault Ste Marie
- **Mardi 6 décembre, 2016**
 - Bendale BTI, Toronto
 - H.B. Beal Secondary, London
- **Jeudi 8 décembre, 2016**
 - Confederation EC, Ottawa*

*Indique qu'il s'agit d'une activité bilingue

Les endroits et dates prévus pour les courses peuvent changer – toutefois, un préavis raisonnable sera fourni dans ce cas.

Les frais d'inscription sont de 125 \$ par équipe pour les écoles affiliées.

HORAIRE DE LA JOURNÉE-VERSION PROVISOIRE**

HEURE	DESCRIPTION
9 h à 9 h 15	Arrivée : enregistrement et remise du modèle de conception du bateau
9 h 15 à 9 h 30	Accueil et séance d'information
9 h 30 à 11 h 30	Construction des bateaux
11 h 30 à 12 h 15	Nettoyage et dîner
12 h 15 à 12 h 30	Les équipes se préparent à entrer dans la piscine (rondes éliminatoires)
12 h 30 à 14 h 30	Courses et défi de charge
14 h 30 – 14 h 45	Nettoyage de l'aire de construction
14 h 45 à 15 h	Présentation des prix

**** Il est possible que l'horaire de la journée varie selon l'emplacement de la compétition et la disponibilité de la piscine. Les équipes inscrites recevront un courriel deux (2) semaines avant la compétition si l'horaire diffère de l'horaire ci-dessus.**

APERÇU DU DÉFI

Des équipes formées d'un maximum de 4 élèves de la même école devront procéder à la conception et la construction d'un bateau afin de participer à une course et à un défi de charge dans une piscine. Le matériel nécessaire à la fabrication est fourni aux élèves qui disposent de 2 heures pour construire leur bateau. Avant la compétition, il est recommandé aux équipes de fabriquer un échantillon du bateau et d'en faire l'essai. Les dessins de conception du bateau seront recueillis pour l'évaluation lors de l'inscription.

Les équipes sont évaluées en fonction des critères suivants : planification et conception, qualité de construction, aspect esthétique, capacité à travailler en équipe et esprit d'équipe, connaissance des compétences essentielles, sécurité et propreté, ainsi que vitesse et capacité de charge du bateau. Les courses et les défis de charge sont chronométrés et évalués par nos juges. Pour obtenir une description détaillée des critères dont tiendront compte les juges, veuillez consulter le document sur les questions fréquentes.

Les trois premières équipes de chaque course régionale seront invitées à participer au nouveau championnat provincial pour les écoles secondaires!

CLASSEMENT POUR L'ESPRIT D'ÉQUIPE : Pour chaque endroit, l'équipe qui aura obtenu le plus grand nombre de points dans la catégorie travail d'équipe et esprit d'équipe pourra passer aux finales provinciales. Les points seront alloués en fonction des costumes, du cri d'équipe, de la communication entre les membres de l'équipe et de l'implication globale.

ENSEIGNANTS

Durant la fabrication, les enseignants (conseillers) ne peuvent conseiller leurs élèves à moins qu'il ne s'agisse de conseils en matière de sécurité. Les enseignants pourront s'avancer au bord de la piscine pour conseiller leurs équipes durant le défi de charge.

ADMISSIBILITÉ

- Les écoles secondaires qui sont affiliées à Compétences Ontario peuvent inscrire jusqu'à 2 équipes formées de 4 élèves chacune.
- Veuillez noter que le principe du premier arrivé premier servi s'applique aux inscriptions et qu'il est fort probable qu'il y ait une liste d'attente.
- Les équipes doivent être formées d'élèves inscrits et fréquentant la même école.

MÉTHODE D'INSCRIPTION

- 1^{re} étape – Les enseignants doivent réserver des places pour leur(s) équipe(s) en visitant le site Web <https://register.skillsontario.com>. L'inscription doit être effectuée au moins **deux (2) semaines** avant la date de la compétition, mais veuillez prendre note que les places pour les courses s'envolent rapidement après le début des inscriptions à la fin septembre. Les équipes qui s'inscrivent deux semaines avant la date prévue de la compétition seront probablement ajoutées à la liste d'attente.
- 2^e étape – Les enseignants ou les élèves doivent procéder à l'inscription en ligne des coéquipiers en précisant le nom de chacun et les informations en cas d'urgence au moins **deux (2) semaines** avant la date de la compétition.
- 3^e étape – Un formulaire de consentement signé pour chaque coéquipier, doit être envoyé par télécopieur au (519) 749-6322 ou numérisé et envoyé par courriel, au moins **une semaine** avant la date de la compétition.

****REMARQUE : L'inscription ne sera officielle que lorsque Compétences Ontario aura reçu un exemplaire dûment rempli et signé du formulaire « CONDITIONS DE PARTICIPATION À L'ÉDITION 2016-17 DES PROGRAMMES ET COMPÉTITIONS DE COMPÉTENCES ONTARIO » pour chaque coéquipier. **Les élèves n'auront pas le droit de participer si le formulaire dûment complété n'a pas été soumis. Veuillez apporter la copie originale de tous les formulaires à la course, au cas où la copie envoyée par courriel ou télécopieur n'aurait pas été reçue. En apportant les formulaires avec vous, vous pourrez ainsi assurer la participation de vos élèves.**

Les demandes d'annulation doivent être reçues au moins une (1) semaine avant la tenue de l'activité pour éviter de payer la totalité des frais d'inscription.

OUTILS ET MATÉRIEL

Fournis par Compétences Ontario* :

1. Deux feuilles de carton 4pi x 8pi de ¼ po d'épaisseur
2. Deux rouleaux de ruban à conduits (48mm x 54m)
3. Une feuille gommée affichant le numéro du bateau
4. Dîner
5. VFI/gilets de sauvetage

**les matériaux fournis sont sujets à modifications, mais un avis sera transmis au besoin*

Fournis par les équipes :

1. Outils de coupe (couteau universel, couteau polyvalent, couteau X-Acto à lame rétractable)
2. Crayons/plumes/feutres
3. Vêtements appropriés pour effectuer une course dans une piscine
4. Esquisse du dessin de bateau (deux copies)
5. Copie de lignes directrices (ce document)

Fournis par les équipes (facultatifs) :

1. Décorations pour embellir l'apparence*. (Ruban pour peintres et gommette pour apposer les décorations seulement)
2. Règles à tracer de toute longueur ou grandeur
3. Rubans à mesurer, un compas, et/un rapporteur d'angles
4. Bâche (pour protéger le bateau lorsque l'équipe devra le transporter à l'extérieur pour se rendre à la piscine)
5. Chevalet de sciage
6. Appareil photo, y compris GoPro
7. Collation sans noix et breuvages

Remarque : aucun autre outil ou équipement ne peut être utilisé pour la construction du bateau. Aucun appareil à marteler ou serrer n'est permis (à l'exception d'une caméra GoPro fixée au bateau à la discrétion de l'équipe). Aucune alimentation électrique en tout temps. (* Consultez le règlement no 5 concernant la construction.)

RÈGLEMENTS CONCERNANT LA CONSTRUCTION

1. Chaque équipe doit avoir en main **2 EXEMPLAIRES** du dessin de son bateau. Lors de l'enregistrement, un exemplaire doit être remis pour vérification. Le deuxième peut être utilisé par l'équipe durant la construction.
2. Le bateau doit être conçu pour permettre aux coéquipiers d'être **complètement à l'intérieur** du bateau. Les styles radeau et planche de surf ne sont pas permis.
3. Tout dispositif utilisé pour propulser le bateau dans l'eau doit être fabriqué avec le carton et le matériel fournis.
4. Les équipes peuvent apporter du matériel pour décorer leur bateau. Les décorations ne doivent pas influencer la vitesse et la flottabilité du bateau. **Les laques, les cires (p.ex. les crayons), les peintures et les aérosols ne sont pas permis pour la décoration.** L'utilisation de bombe aérosol, de confettis ou de brillants est strictement interdite. Les équipes devront enlever toutes les décorations solubles dans l'eau à la suite de « l'évaluation de l'aspect esthétique » et avant d'entrer dans l'eau (c'est-à-dire à l'heure du dîner). Les équipes peuvent utiliser du ruban pour peintres et/ou de la gommette pour apposer des décorations qui seront enlevées avant de mettre le bateau à l'eau.
5. Les équipes ne peuvent se servir de méthodes accessoires telles que des prototypes, des modèles à l'échelle ou des matériaux préfabriqués aux fins de calquage.
6. Tous les coéquipiers sont pesés durant la phase de construction et doivent, à ce moment, informer le personnel de Compétences Ontario des coéquipiers qui participeront à la première ronde du défi de charge. Il s'agit du **poids déclaré** qui doit être divulgué durant la phase de fabrication. *Pour une description complète du « poids déclaré », veuillez consulter la section Questions fréquentes.*
7. Les équipes devront annoncer qui sera/seront le/les coureur(s) pour l'équipe durant la phase de fabrication.
8. La feuille gommée numérotée fournie doit être apposée à un endroit **visible** sur le bateau.
9. Les équipes doivent inscrire sur leur bateau, le nom de 4 compétences essentielles utilisées dans le cadre de leur préparation pour la course de bateaux en carton. Pour une liste des compétences essentielles, veuillez consulter <http://skillscompetencescanada.com/fr/programmes/competences-essentielles/>
10. À la fin de la phase de construction, tous les matériaux qui n'auront pas été utilisés devront être remis à Compétences Ontario.

RÈGLEMENTS CONCERNANT LA COURSE

1. Les souliers ne seront pas permis autour de la piscine.
2. Deux (2) à quatre (4) bateaux à la fois participeront à la course sous forme de rondes chronométrées.
3. Tous les coéquipiers qui participent à la course doivent porter le VFI/gilet de sauvetage fourni, si cela est exigé par le sauveteur sur place. L'enseignant est responsable de faire appliquer toute règle du Conseil concernant les gilets de sauvetage.
4. À la discrétion de l'équipe, un (1) ou deux (2) coéquipier(s) pilote(nt) le bateau et il doit s'agir du/des coureur(s) annoncé(s) durant la phase de fabrication. Aucune substitution tardive ne sera permise.
5. Les coéquipiers doivent s'agenouiller ou s'asseoir dans le bateau pour la course et le défi de charge.

6. Les équipes recevront deux consignes :
 - a. « À vos marques » les équipes regarderont le juge au départ droit dans les yeux
 - b. « Bateaux à l'eau et participants dans vos bateaux » les équipes auront un maximum de 30 secondes pour s'installer dans le bateau et le positionner.
7. Après 30 secondes ou lorsque toutes les équipes qui participent à la ronde sont prêtes (le premier des deux prévalant) un coup de sifflet indiquera le début de la course chronométrée.
8. Jusqu'à 3 coéquipiers, au bord de la piscine, auront le droit d'immobiliser et de maintenir le bateau en place pour le début de la course. **Les enseignants ne peuvent intervenir.**
9. Une pénalité de 5 secondes sera ajoutée au temps, si les coéquipiers qui sont au bord de la piscine poussent le bateau au début de la course ou permettent au bateau de s'éloigner du bord de la piscine.
10. Le chronomètre s'arrêtera lorsqu'une **partie importante** de la structure du bateau touchera l'autre extrémité de la piscine.
11. Pour faire avancer le bateau, les participants pourront se servir de leurs mains et des accessoires construits avec le matériel fourni.
12. Les coéquipiers doivent entrer et sortir du bateau à partir des extrémités de la piscine et non des côtés de la piscine. Ainsi, les équipes participant à la course dans la ligne centrale ne sont pas pénalisées.
13. Les participants devront éviter les obstacles dans leur couloir désigné (c.-à.-d., **bouées, échelles et escaliers submergés**). Les temps ne seront pas modifiés si un bateau est retardé par un obstacle.

TRANSITION DE LA COURSE AU DÉFI DE CHARGE

1. Tous les bateaux jugés sécuritaires doivent participer au défi de charge immédiatement après leur participation à la course.
2. Après la course, les équipes peuvent sortir leur bateau de la piscine pour retirer le surplus d'eau. Toutefois, le bateau doit immédiatement être remis à l'eau pour le défi de charge.
3. Les bateaux qui n'ont pu compléter la course parce qu'ils ont chaviré peuvent cependant participer au défi de charge; **toutefois, les bateaux doivent être traînés, dans l'eau, vers le bord de la piscine afin d'assurer l'équité.**
4. Les bateaux jugés non sécuritaires par un sauveteur ne peuvent être admis au défi de charge.
5. Il est strictement interdit d'avoir recours à un dispositif de séchage (y compris les essuie-tout, les séchoirs à cheveux, les serviettes et les ventilateurs).

Règlements concernant le défi de charge

1. Le poids correspond au poids corporel global de l'ensemble des individus dans le bateau. Les objets pouvant augmenter le poids (mini haltère, ceinture de plomb, haltère) ne sont pas permis.
2. Les individus doivent être complètement à l'intérieur du bateau, y compris les bras. Les coéquipiers peuvent se servir de leurs mains pour s'agripper aux rebords du bateau. Toutefois, ils ne peuvent pas toucher l'eau à l'extérieur du bateau ou aux rebords de la piscine, à moins qu'un juge ou un sauveteur ne leur demande de repositionner leur bateau.

3. Les pieds et les jambes doivent être à l'intérieur du bateau. Durant le défi, les coéquipiers doivent s'agenouiller ou s'asseoir dans le bateau. Pour des raisons de sécurité, les participants ne peuvent PAS s'allonger.
4. Il est possible que le sauveteur demande aux participants de porter un VFI/gilet de sauvetage durant le défi de charge.
5. Au début du défi, les équipes doivent respecter le poids déclaré au moment de la fabrication. (C'est-à-dire les coéquipiers choisis pour être les premiers à monter dans le bateau). Aucune substitution tardive ne sera permise.
6. Pour mériter des points dans le cadre du défi de charge, le bateau d'une équipe doit pouvoir supporter le poids déclaré pendant 90 secondes sans « couler ». Les équipes qui touchent l'eau à l'extérieur du bateau, aux bouées ou aux rebords de la piscine durant le défi de charge verront un point déduit de leur note globale.
7. Un poids additionnel peut être ajouté au bateau une fois que les 90 secondes se sont écoulées. Pour chaque nouvelle personne ajoutée, le poids devra être maintenu pour une période additionnelle de 60 secondes.
8. Le poids final maintenu pendant toute la durée sera enregistré comme le poids maximum atteint par l'équipe.
9. Tous les coéquipiers¹ doivent participer au défi de charge avant d'avoir recours à des volontaires (élèves).
10. Les enseignants pourront s'avancer au bord de la piscine durant le défi de charge pour aider leurs élèves à entrer prudemment dans le bateau, pour maintenir le bateau en place et pour conseiller leur équipe.

POINTAGE

COURSES ET DÉFI DE CHARGE

- Des points additionnels seront attribués pour les 20 meilleures équipes pour la course et le défi de charge. Les points sont attribués comme suit :

1 ^{re} – 35 points	11 ^e – 14 points
2 ^e – 33 points	12 ^e – 12 points
3 ^e – 31 points	13 ^e – 10 points
4 ^e – 29 points	14 ^e – 8 points
5 ^e – 27 points	15 ^e – 6 points
6 ^e – 25 points	16 ^e – 5 points
7 ^e – 23 points	17 ^e – 4 points
8 ^e – 21 points	18 ^e – 3 points
9 ^e – 18 points	19 ^e – 2 points
10 th – 16 points	20 ^e – 1 point

¹ À moins d'une raison médicale valide, ou d'un risque en matière de santé ou de sécurité qui empêcherait tous les membres de l'équipe de participer dans la mesure où le personnel de Compétences Ontario a été informé de la situation.

LA DÉCISION DES JUGES NE PEUT ÊTRE CONTESTÉE

Catégorie	Points maximums
Construction	
Qualité de construction	5
Planification et conception	5
Sécurité et propreté	5
Travail et esprit d'équipe	5
Aspect esthétique	5
Connaissance des compétences essentielles	5
Total pour la construction	30
Course	
Vitesse (20 meilleurs temps)	35
Total pour la course	35
Défi de charge	
Charge (20 meilleurs poids)	35
Total pour le défi de charge	35

LA DÉCISION DES JUGES NE PEUT ÊTRE CONTESTÉE**BRIS D'ÉGALITÉ**

- Dans le cas d'une égalité entre deux ou plusieurs équipes, le gagnant sera déterminé d'après le pointage du défi de charge, et ensuite la course, puis la fabrication dans son ensemble des compétences essentielles, et finalement la qualité de la fabrication.

Les équipes qui endommageront le plancher avec des outils de coupe ou de l'adhésif lors de la phase de construction seront disqualifiées.

Comment participer

1. Affiliez votre école en visitant le site web de Compétences Ontario, www.skillsontario.com
2. Inscrivez vos équipes en consultant le site Web de Compétences Ontario, <https://register.skillsontario.com>. Les places doivent être réservées en ligne au moins **deux (2) semaines avant** la date prévue pour la compétition, mais veuillez prendre note que les places pour les courses s'envolent rapidement après le début des inscriptions à la fin septembre. Les équipes qui s'inscrivent deux semaines avant la date prévue de la compétition seront probablement ajoutées à la liste d'attente. L'inscription individuelle de chaque coéquipier doit être complétée au moins **deux (2) semaines** avant la date prévue de la compétition, et les formulaires de consentement dûment signé doivent être soumis au moins **une (1) semaine** avant la date prévue de la compétition. (Pour de plus amples renseignements au sujet de l'inscription, veuillez consulter la 3e page de ce document.)

LE JOUR DE LA COMPÉTITION

1. Pour entrer dans la piscine pour la course ou le défi de charge, tous les coéquipiers doivent présenter un formulaire de renonciation dûment signé, porter un maillot de bain et avoir une serviette.
2. Assurez-vous que les équipes apportent leurs règles à tracer, rubans à mesurer, outils de coupe, crayons/plumes et décorations ainsi que des exemplaires des dessins du bateau.
3. Un dîner sera servi par Compétences Ontario. Le dîner comprend 2 pointes de pizza (ou une boîte repas) et des breuvages pour chaque coéquipier et enseignant/conseiller. Si des élèves croient que ce repas n'est pas suffisant, on leur recommande d'apporter une collation (il doit s'agir de nourriture sans noix.)
4. **Il y a souvent des morceaux de carton en surplus à la fin du défi. Vous pourrez vous procurer des feuilles. Le prix de vente au détail de chaque feuille est de 7 \$.**

Autorisation de photographeur

Des équipes de tournage et des médias seront sur place pour filmer et photographier l'activité. Les élèves qui n'ont pas la permission de leurs parents/leur tuteur de se faire photographier seront identifiés par un bracelet. Ceci permettra de s'assurer que les élèves qui n'ont pas le formulaire d'autorisation de photographeur signé n'apparaissent pas dans les publications, les médias sociaux ou notre site Internet.

Questions?

Si vous avez des questions, veuillez consulter le document Questions fréquentes - course de bateaux en carton affiché sur notre site web www.skillsontario.com ou communiquer avec Natasha Oliver, responsable des compétitions par courriel à l'adresse suivante : noliver@skillsontario.com.

Conditions météorologiques défavorables

Les courses de bateaux en carton seront annulées dans les conditions suivantes seulement :

- Le(s) conseil(s) scolaire(s) où l'activité a lieu est/sont « fermé(s) » pour la journée
- Et/ou le personnel clé ne peut se rendre en toute sécurité à l'endroit prévu pour la compétition

L'activité aura lieu comme prévu si le transport scolaire est annulé.

Si la course de bateau en carton doit être annulée en raison des conditions météorologiques, Compétences Ontario tentera de reporter la course au cours de la même année scolaire.

Malheureusement, aucun remboursement ne peut être accordé pour les frais de participation dans le cas où la course doit être annulée en raison des conditions météorologiques.