



SKILLS ONTARIO COMPETITION OLYMPIADES DE COMPETENCES ONTARIO

VEX IQ Robotics Challenge – Team of 4 / Défi de
robotique VEX IQ – Équipes de 4

Grades 4-6 and 7&8 / 4e à 6e année et 7e et 8e année

Contest Date / Date du concours:

Monday May 1, 2017/Lundi 1^{er} mai 2017

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

TECHNICAL CHAIRS / PRÉSIDENT DU COMITÉ TECHNIQUE:

Mario DeCarolis - iDESIGN Solutions Inc. mario@idesignsol.com



www.skillsontario.com

**SKILLS ONTARIO COMPETITION AGENDA /
 HORAIRE DU CONCOURS DE COMPÉTENCES ONTARIO:**

May 1, 2017 / 1^{er} mai 2017

Skills Ontario Competition / Olympiades de Compétences Ontario

8:30am – 9:00am	Sign-in at each challenge site / Inscription à l'endroit prévu pour le concours
9:00am – 9:30am	Orientation / Séance d'information
9:30am – 2 :15pm	Robot Skill Challenge – Ongoing / Défi de robotique - Continu
9:30am – 10:30am	Practice Matches / Matches de pratique
10:30am – 12:00pm	Qualifying Matches / Éliminatoires
12:00pm – 12:30pm	Lunch / déjeuner
12:30pm – 2:15pm	Qualifying Matches / Éliminatoires
2:30pm – 3 :30 pm	Final Matches / Finale
3:30pm – 4:00pm	Disassembly and Clean Up /Démontage et nettoyage
4:00pm*	Awards Ceremony on the challenge site/ Cérémonie de remise des prix sur le site du concours
*Time is approximate and will be dependent on the number of teams participating / *Les heures indiquées sont approximatives et dépendront du nombre d'équipes participantes.	
^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. / Les participants doivent se présenter à l'heure prévue pour le concours et pourraient être disqualifiés s'ils ne s'inscrivent pas sur les lieux du concours avant le début de la séance d'information. À la discrétion du président du comité technique, les participants en retard pourraient être autorisés à participer au concours, mais ils n'auraient pas droit à du temps supplémentaire.	

<p>Contest Location: Toronto Congress Centre, 650 Dixon Road, Toronto.</p> <p>Awards Ceremony Location: At each individual challenge site.</p>	<p>Concours: Centre des congrès de Toronto, 650 rue Dixon, Toronto.</p> <p>Cérémonie de clôture: À tous les endroits où se déroulent les défis.</p>
--	---

CONTEST STATUS/DÉTAILS DU CONCOURS

<ul style="list-style-type: none"> This challenge is offered as an official challenge 	<ul style="list-style-type: none"> Il s'agit d'un concours officiel
--	--

PURPOSE OF THE CONTEST / BUT DU CONCOURS:

- To provide competitors with the opportunity to demonstrate both through practical and theoretical application and enhance their science, technology, engineering, and mathematics (STEM) skills through hands-on, student-centered learning.

The Challenge

The object of the game is to attain the highest score by Scoring *Balles Hexballs* in their colored Scoring Zone and Goals, and by Parking and Balancing Robots on the Bridge.

There are a total of twenty-eight (28) *Balles Hexballs* available as scoring objects in the game. There are two (2) Scoring Zones, sixteen (16) Low Goals, twelve (12) Elevated Goals, and one (1) Bridge on the field.

In the Teamwork Challenge, an Alliance of two (2) Robots operating under driver control, work together in each Match.

In the Robot Skills Challenge, one (1) Robot takes the field to score as many points as possible. under driver control. These matches consist of Driver Skills Matches, which will be entirely driver controlled, and Programming Skills Matches, which will be autonomous with limited human interaction.

The Robot Skills Challenge, and the Teamwork Challenge use the exact same field and set up.

For the complete game manual :

<https://content.vexrobotics.com/docs/viqcrossover/VEX-IQ-Challenge-2016-2017-Game-Manual-081616.pdf>

- Selon l'approche de l'apprentissage pratique centré sur l'élève, fournir aux participants l'occasion de faire valoir leur talent (par le biais d'applications pratiques et théoriques) et d'accroître leurs habiletés en sciences, technologies, ingénierie et mathématiques (STIM).

Le défi

L'objectif du jeu est d'obtenir le plus haut pointage en faisant atterrir des *balles « Hexballs »* dans la zone de pointage et les buts colorés, et en immobilisant et en maintenant en équilibre les robots sur le pont.

Au total, vingt-huit (28) *balles « Hexballs »* peuvent être utilisées pour marquer des buts. On retrouve sur le terrain, deux (2) zones de pointage, seize (16) buts inférieurs, douze (12) buts surélevés, et un (1) pont.

Dans le cadre du Défi en équipe, deux (2) robots manœuvrés par un opérateur, travaillent ensemble lors de chaque partie.

Dans le cadre du Défi des compétences robotiques, un (1) seul robot se trouve sur le terrain et l'opérateur manœuvre le robot pour tenter d'accumuler le plus grand nombre de points. Ce défi comprend des parties portant sur les compétences de l'opérateur (robot manœuvré par l'opérateur), et des parties portant sur les compétences de programmation (robot presque entièrement autonome – très peu d'interactions humaines).

Le Défi des compétences robotiques et le Défi en équipe ont lieu sur le même terrain, avec la même configuration.

<p>Game Overview Video : https://youtu.be/0ilv1WOSJSs</p>	<p>Le manuel de jeu est disponible en ligne au : https://content.vexrobotics.com/docs/viqc-crossover/VEX-IQ-Challenge-2016-2017-Game-Manual-081616.pdf</p> <p>Aperçu vidéo du jeu : https://youtu.be/0ilv1WOSJSs</p>
--	---

**SKILLS AND KNOWLEDGE TO BE TESTED /
COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES ÉVALUÉES:**

<ul style="list-style-type: none"> • Teamwork • critical thinking • project management • communication skills • Discussion of Ideas • Problem Solving 	<ul style="list-style-type: none"> • Travail d'équipe • Pensée critique • Gestion de projet • Aptitudes à communiquer • Discussion des idées • Résolution de problème
---	---

EQUIPMENT AND MATERIALS / ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL:

<p><u>Supplied by Skills Ontario Technical Committee:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Game Field <p>Please Note: Tools and materials may change based on availability.</p> <p><u>Supplied by Team:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Computer or laptop with Robotc or Modkit software installed *software is needed for the programming/Robotic skills portion only (Teamwork challenge does not involve software) <p>If teams cannot supply their own computer device Skills Ontario will provide one for you. Requests for computers must be made by April 17th</p>	<p><u>Fourni par le comité technique de Compétences Ontario :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrain de jeu • <p>Remarque : Les outils et le matériel peuvent être modifiés selon les disponibilités.</p> <p><u>Fournis par l'équipe:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordinateur ou portable avec logiciel Robotc ou Modkit installé * Le logiciel est nécessaire pour la partie programmation / compétences robotiques seulement (le défi de travail en équipe n'implique pas de logiciel) <p>Si les équipes ne peuvent pas fournir leur propre équipement informatique, Skills Ontario en fournira un pour vous.</p>
--	---

<p>Please email Natasha Oliver at noliver@skillsontario.com NO LATER than April 17th indicating your contest name, level and school board.</p> <ul style="list-style-type: none"> • VEX IQ Robotic Kit PN :228-2500 <p>Optional</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competition Add-On Kit PN :228-3600 • VIQC Crossover - Game Element Kit PN : 228-4845 • VIQC Crossover - Full Field & Game Elements Kit PN : 228-4844 • VIQC Field Perimeter & Tiles PN : 228-2550 <p>Supplies can be purchase from iDESIGN Solutions www.idesignsol.com 1-877-730-4770 info@idesignsol.com</p> <p>DO NOT BRING ANY ITEMS THAT ARE NOT LISTED ABOVE. THIS INCLUDES ELECTRONIC DEVICES SUCH AS PHONES, TABLETS ETC.</p> <p>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 prior to attending the Skills Ontario Competition.</p>	<p>Les demandes d'ordinateurs doivent être faites avant le 17 avril</p> <p>Veillez envoyer un courriel à Natasha Oliver à noliver@skillsontario.com AU PLUS TARD le 17 avril en indiquant le nom du concours, le niveau et le conseil scolaire.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trousse de robotique VEX IQ PN :228-2500 <p>optionnel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trousse complémentaire pour le concours PN :228-3600 • VIQC Crossover – trousse de jeu PN : 228-4845 • VIQC Crossover – trousse de jeu complète et terrains PN : 228-4844 • Périmètre de terrain et tuiles VIQC PN : 228-2550 <p>L'équipe peut se procurer les fournitures auprès de iDESIGN Solutions www.idesignsol.com, 1-877-730-4770 info@idesignsol.com</p> <p>NE PAS APPORTER D'ARTICLES QUI NE SONT PAS ÉNUMÉRÉS CI-DESSUS. CECI COMPREND LES DISPOSITIFS ÉLECTRONIQUES, TELS QUE LES TÉLÉPHONES, LES TABLETTES, ETC.</p> <p>Avant de participer aux 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.</p>
--	--

SAFETY / SÉCURITÉ:

<p>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</p>	<p>La sécurité est une priorité dans le cadre des Olympiades de Compétences Ontario. Les juges et le président du comité technique se réservent le droit d'empêcher un participant de prendre</p>
--	---

<p>having the proper safety equipment and/or not acting in a safe manner.</p> <p>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.</p>	<p>part au concours s'il ne respecte pas les règles de sécurité.</p> <p>Les participants 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 le président du comité technique se réservent le droit de demander à un participant de quitter les lieux du concours si celui-ci ne démontre pas les compétences nécessaires pour utiliser les outils et l'équipement.</p>
---	---

JUDGING CRITERIA / CRITÈRES D'ÉVALUATION:

<ul style="list-style-type: none"> ○ A Hexball Scored in the Scoring Zone of the same color is worth one (1) point. ○ A Hexball Scored in a Low Goal of the same color is worth three (3) points. ○ A Hexball Scored in an Elevated Goal of the same color is worth five (5) points. ○ One Robot Parked on the Bridge is worth five (5) points. ○ Two Robots Parked on the Bridge is worth fifteen (15) points. ○ All Robots Parked on a Balanced Bridge is worth twenty-five (25) points. ▪ In a Teamwork Match "All Robots" means both Robots on the Alliance ▪ In a Robot or Programming Skills Match "All Robots" means the one Robot in the Match 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Un (1) point sera attribué pour chaque et balle « <i>Hexball</i> » qui atterrit dans la zone de pointage de la même couleur. ○ Trois (3) points seront attribués pour chaque but marqué avec une balle « <i>Hexball</i> » dans un but inférieur de la même couleur. ○ Cinq (5) point seront attribués pour chaque but marqué avec une balle « <i>Hexball</i> » dans un but surélevé de la même couleur. ○ Cinq (5) points seront attribués pour un robot immobilisé sur le pont. ○ Quinze (15) points seront attribués pour deux robots immobilisés sur le pont. ○ Vingt-cinq (25) points seront attribués si tous les robots sont immobilisés et maintenus en équilibre sur le pont. ▪ Lors d'une partie en équipe l'expression « Tous les robots » désigne les deux robots jumelés ▪ Lors d'une partie de compétences robotiques ou de programmation, l'expression « Tous les robots » désigne le robot qui prend part à la partie.
<p>Teamwork Challenge</p> <p>Each Teamwork Challenge Match consists of two teams, operating as an alliance, to score</p>	<p>Défi en équipe</p> <p>Dans le cadre de la partie pour le Défi en équipe, deux équipes sont jumelées pour accumuler des</p>

<p>points. The Teamwork Challenge includes Practice, Qualifying, and Finals Matches. After the Qualifying Matches, teams will be ranked based on performance. The top teams will then participate in the Finals Matches to determine the Teamwork Challenge champions. The number of teams participating in the Finals Matches will be determined based on the number of teams participating.</p>	<p>points. Le Défi en équipe comprend les matchs de pratique, les éliminatoires et les finales. Suite aux éliminatoires, les équipes seront classées en fonction de leur performance. Les meilleures équipes participeront ensuite aux finales qui permettront d'établir les gagnants du Défi en équipe. Le nombre d'équipes qui participent aux finales sera établi en fonction du nombre d'équipes participantes.</p>
<p>Teamwork Challenge Finals Matches</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ At the conclusion of Qualification Matches, the top teams will advance to the Finals Matches. ○ The number of Finals Matches will be determined based on the number of teams participating. ○ The first and second ranked teams form an alliance, third and fourth ranked teams form another alliance (and so on) for the Finals Matches. ○ Starting with the lowest ranked alliance, each alliance participates in ONE Finals Match. After all the Finals matches are run, the highest score of those matches is the winning alliance. Second highest score finishes in second place, and so on. (If there is a tie, the higher ranked alliance, prior to the Finals Matches, shall be declared to finish higher) 	<p>Finales du Défi en équipe</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Les meilleures équipes passeront aux finales après les éliminatoires. ○ Le nombre de partie pour les finales sera établi en fonction du nombre d'équipes participantes. ○ Les équipes qui se classeront aux premier et deuxième rangs seront jumelées, et les équipes aux troisième et quatrième rangs seront elle aussi jumelées (et ainsi de suite). ○ En débutant avec les équipes jumelées ayant reçu le moins de points, chacune des équipes participera à UN seul match de finale. Une fois terminé, les équipes jumelées ayant obtenu le plus grand nombre de points sera déclarée gagnante. Les équipes jumelées ayant obtenu le deuxième plus grand nombre de points remportera la deuxième place, et ainsi de suite. (En cas d'égalité, les équipes jumelées ayant obtenu le plus grand nombre de points avant les finales, seront déclarées gagnantes)
<p>Robot Skills Challenge In this challenge teams will compete in sixty (60) second long matches in an effort to score as many points as possible. These matches consist of Driver Skills Matches, which will be</p>	<p>Défi des compétences robotiques Dans le cadre de ce défi, les équipes participeront à des parties d'une durée de soixante (60) secondes dans le but d'accumuler le plus grand nombre de points. Ce défi comprend des parties</p>

<p>entirely driver controlled, and Programming Skills Matches, which will be autonomous (no VEX IQ controller) with limited human interaction. Each match will consist of only one Robot.</p>	<p>portant sur les compétences de l'opérateur (robot manœuvré par l'opérateur), et des parties portant sur les compétences de programmation (robot presque entièrement autonome – très peu d'interactions humaines – aucun contrôleur VEX IQ). Un seul robot participera à chaque partie.</p>
<p>Robot Skills Challenge Rankings</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ For each Skills Match teams are awarded a score based on the above scoring rules. ○ Teams will be ranked based on the sum of their highest Programming Skills Match score and Driver Skills Match score, with the team with the highest sum being declared the Robot Skills Challenge Winner ○ In the case where two teams are tied for the highest score, the tie will be broken by looking at both teams' next highest Programming Skills Match score. If the teams remain tied, the tie will be broken by looking at both teams' next highest Driver Skills Match score. This process will repeat until the tie is broken ○ If the tie cannot be broken (i.e. both teams have the exact same scores for each Programming Skills Match and Driver Skills Match), the next tie-breakers will be based on the following criteria in each team's highest scoring Programming Skills Match. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Number of points for a Robot Parked on a Balanced or unbalanced Bridge ▪ Number of points for Hexballs in Elevated Goals 	<p>Classement au Défi des compétences robotiques</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Pour chaque partie portant sur les compétences, un pointage est attribué aux équipes en fonction des règles de pointage ci-dessus. ○ Les équipes seront classées en fonction de la somme de leur pointage le plus élevé pour la partie portant sur les compétences de programmation et la partie sur les compétences de l'opérateur. L'équipe ayant obtenu la somme la plus élevée sera déclarée la gagnante du Défi des compétences robotiques ○ Dans le cas d'une égalité entre deux équipes, l'équipe gagnante sera établie d'après le second meilleur pointage de chaque équipe pour la partie portant sur les compétences de programmation. Si l'égalité persiste, l'équipe gagnante sera établie d'après le second meilleur pointage de chaque équipe pour la partie portant sur les compétences de l'opérateur. Ce processus sera répété jusqu'à ce qu'une équipe soit déclarée gagnante. ○ Si l'égalité persiste (c.-à-d., les deux équipes ont le même pointage pour chacune des parties portant sur les compétences en programmation et chacune des parties portant sur les compétences de l'opérateur), les prochains bris d'égalité

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Number of points for Hexballs in Low Goals ○ If the tie still cannot be broken, the same process in the step above will be applied to the teams' highest Driver Skills Match ○ If the tie still isn't broken, events may choose to allow teams to have one more deciding match or both teams will be declared the winner 	<p>seront établis en fonction des critères suivants quant au pointage le plus élevé de chaque équipe pour la partie portant sur les compétences de programmation.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nombre de points pour un robot immobilisé sur un pont équilibré ou déséquilibré ▪ Nombre de points pour les buts marqués avec les balles « <i>Hexballs</i> » dans les buts surélevés ▪ Nombre de points pour les buts marqués avec les balles « <i>Hexballs</i> » dans les buts inférieurs ○ Si l'égalité persiste, le processus décrit à l'étape ci-dessus sera utilisé pour le pointage le plus élevé des deux équipes pour la partie portant sur les compétences de l'opérateur ○ Si l'égalité persiste toujours, les équipes auront l'occasion de participer à un affrontement final ou les deux équipes seront déclarées gagnantes
<p>FOR COMPLETE RULES AND GAME INFO SEE OFFICIAL GAME MANUAL : https://content.vexrobotics.com/docs/viqc-crossover/VEX-IQ-Challenge-2016-2017-Game-Manual-081616.pdf</p> <p>Game Overview Video : https://youtu.be/0ilv1WOSJs</p> <p>Awards will be given to top teams in each format. There will be no awards given for overall performance.</p>	<p>POUR LES RÈGLES COMPLÈTES ET LES RENSEIGNEMENTS SUR LE JEU, VEUILLEZ CONSULTER LE MANUEL OFFICIEL AU : https://content.vexrobotics.com/docs/viqc-crossover/VEX-IQ-Challenge-2016-2017-Game-Manual-081616.pdf</p> <p>Aperçu vidéo du jeu : https://youtu.be/0ilv1WOSJs</p> <p>Des prix seront remis aux meilleures équipes pour chaque volet du concours. Aucun prix ne sera remis pour l'ensemble de la performance.</p>

RULES, REGULATIONS AND ELIGIBILITY / RÈGLES, RÈGLEMENTS ET ADMISSIBILITÉ:

Please be sure to review all eligibility criteria in the complete Competitor Information Package, available online at www.skillsontario.com.

Eligibility Criteria:

Elementary Students must:

- Possess a Canadian citizenship or landed immigrant status and be a resident of Ontario.
- Compete in only one challenge at the Skills Ontario Competition.

Other Rules and Regulations all competitors need to be aware of prior to attending the Skills Ontario Competition:

- Translators or other assistants (e.g. hearing impaired) are permitted in the contest site **only if this request was made during the registration process and approved in advance by the Skills Ontario office.**
- During the contest, no one will have access to the contest site except the Technical Committee Members, Judges, Skills Ontario staff and Competitors. Spectators, including teacher/advisors, will be provided a viewing area if possible.
- If there is any discrepancy between the English and French information in the scope, the English portion will be taken as the correct information.

Immediate disqualification may occur at the discretion of the technical chair if a competitor displays any one of the following:

- Acts inappropriately
- Shows disregard for the safety of themselves or those around them
- Breaks the established rules and regulations including:
- Uses equipment or material that is not permitted
- Dishonest conduct (cheating, plagiarism)

Veillez prendre connaissance de tous les critères d'admissibilité dans la trousse d'information au sujet des concours, disponible en ligne à www.skillsontario.com.

Critères d'admissibilité :

Les élèves à l'élémentaire doivent :

- être citoyens canadiens ou avoir le statut d'immigrant reçu et être résidents de l'Ontario.
- participer à un seul défi dans le cadre des Olympiades de Compétences Ontario:

Autres règles et règlements que tous les participants doivent connaître avant de participer aux Olympiades de Compétences Ontario:

- Les traducteurs et autres assistants (pour les personnes malentendantes par exemple) seront admis sur les lieux du concours **uniquement si une demande en a été faite durant le processus d'inscription et approuvée par Compétences Ontario.**
- Durant le concours, personne n'aura accès aux lieux du concours, sauf les membres du comité technique, les juges, le personnel de Compétences Ontario et les participants. Les spectateurs, y compris les enseignants/conseillers, auront accès à une aire réservée pour eux si l'espace le permet.
- En cas de divergence entre la version anglaise et la version française des renseignements contenus dans cette fiche descriptive, la version anglaise sera considérée comme la bonne.

À la discrétion du président du comité technique, tout participant qui affiche l'un ou l'autre des comportements suivants sera immédiatement disqualifié du concours :

- Agit de façon inappropriée

<ul style="list-style-type: none"> • Speaks with those outside the contest area • Arrives to the contest site late <p>Sign-in for all contests will happen on the contest site the morning of the competition. Registration must take place prior to the deadline of March 24, 2017.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Néglige sa sécurité ou celle des autres • Ne respecte pas les règles et règlements établis, y compris : <ul style="list-style-type: none"> ○ utiliser de l'équipement ou du matériel qui n'est pas permis ○ conduite malhonnête (tricherie, plagiat) ○ parler avec des personnes à l'extérieur de l'aire du concours ○ arriver en retard pour le concours <p>L'inscription pour tous les concours se déroulera sur les lieux le matin même. L'inscription doit se faire avant la date limite du 24 mars 2017.</p>
--	---

CLOTHING REQUIREMENTS / TENUE VESTIMENTAIRE:

<p>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.</p>	<p>Les participants 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 participant représente. SEUL le logo de l'institution par le biais de laquelle le participant est inscrit peut être visible. Le logo ou le nom d'une compagnie ne peut apparaître sur les vêtements du participant.</p>
---	---

MEALS / REPAS:

<p>Skills Ontario will provide a basic lunch and a beverage for competitors. Lunch will be confirmed closer to the competition; no alternative meals will be provided. If the competitor has specific dietary needs, specific tastes or feels that they may require additional sustenance, it is recommended they bring the necessary food with them. If the competitor is part of a contest of a physical nature, it is highly recommended they bring additional snacks.</p>	<p>Compétences Ontario servira un repas et un breuvage aux participants. On confirmera le repas servi avant le concours – aucun substitut au repas ne sera proposé. Les participants qui doivent suivre un régime alimentaire précis, qui ont des goûts particuliers ou qui croient que le repas fourni ne sera pas suffisant doivent apporter de la nourriture. Si l'élève participe à une épreuve physique, il est recommandé qu'il s'apporte des collations.</p>
---	---

<p>ANY FOOD BROUGHT TO THE VENUE MUST BE NUT FREE. ANY NUT PRODUCTS FOUND ON SITE WILL BE REMOVED.</p>	<p>TOUTE NOURRITURE APPORTÉE SUR LES LIEUX DU CONCOURS DOIT ÊTRE SANS NOIX. TOUT ALIMENT CONTENANT DES NOIX SERA CONFISQUÉ.</p>
--	---

ADDITIONAL INFORMATION / RENSEIGNEMENTS SUPPLÉMENTAIRES:

<ul style="list-style-type: none"> • The Elementary Competition Information Package can be found at: http://www.skillsontario.com/competitions/elementary • Results for the Skills Ontario Competition will be posted online starting Friday, May 12, 2017, at: http://www.skillsontario.com/competitions/elementary • Information on the Conflict Resolution Procedure can be found on our website in the Elementary Competition Information Package. • If you have any questions regarding the Skills Ontario Competition or this contest, please contact Skills Ontario or the technical chair prior to April 21, 2017, as all staff will be onsite setting up the following week. 	<p>La Trousse d'information Défis pour les écoles élémentaires est affichée sur le site Web http://www.skillsontario.com/competitions/elementary</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les résultats des Olympiades de Compétences Ontario seront affichés à compter du vendredi 12 mai 2017 sur le site Web de Compétences Ontario : http://www.skillsontario.com/competitions/elementary • 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. • 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 21 avril 2017 puisque tout le personnel sera sur le site des Olympiades la semaine suivante.
---	--

SPECTATORS/SPECTATEURS

<p>Competitors are encouraged to invite spectators to attend. It is free of charge to attend the Skills Ontario Competition.</p>	<p>Les participants sont encouragés à inviter des spectateurs. Il n'y a aucuns frais pour assister aux Olympiades de Compétences Ontario.</p>
---	--

Skills Ontario thanks the following sponsor of this contest / Nous tenons à remercier le commanditaire de ce concours:

