



SKILLS ONTARIO COMPETITION

OLYMPIADES DE COMPÉTENCES 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 7, 2018/Lundi 7 mai 2018

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 COCHAIRS / COPRÉSIDENTS DU COMITÉ TECHNIQUE:

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

Peter Svec - Brant Haldimand Norfolk Catholic District School Board psvec@bhncdsb.ca

Richard Seniuk - Innovation First richard_seniuk@innovationfirst.com

Last Updated: March 2018/Plus récente mise à jour: mars 2018



www.skillsontario.com

SKILLS ONTARIO COMPETITION AGENDA / HORAIRE DU CONCOURS DE COMPÉTENCES

ONTARIO:

May 7, 2018 / Le 7 mai 2018

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 / Matchs de pratique
10:30am – 12:00pm	Qualifying Matches / Éliminatoires
12:00pm – 12:30pm	Lunch / déjeuner
12:30pm – 2:15pm	Qualifying Matches / Éliminatoires
2:30pm – 3:30pm	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 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. / Les concurrents 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 des coprésidents du comité technique, les concurrents en retard pourraient être autorisés à participer au concours, mais ils n'auraient pas droit à du temps supplémentaire.

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

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

<ul style="list-style-type: none"> To provide competitors with the opportunity to demonstrate both through practical and theoretical application and enhance their science, technology, 	<ul style="list-style-type: none"> Dans le cadre d'une d'apprentissage pratique centré sur l'élève, fournir aux concurrents l'occasion de faire valoir leurs talents (par le biais d'applications pratiques
--	--

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 colored Rings on the Floor Goal and on Posts, by having Uniform Posts, by Emptying Starting Pegs, and by Releasing the Bonus Tray.

- There are a total of Sixty (60) Rings
 - Twenty (20) Rings of each colour; red, blue, and green
 - Fifteen (15) Rings start in the Bonus Tray. Nine (9) Rings start on the Starting Pegs.
 - Thirty-six (36) Rings start at designated locations on the field.
- One (1) Floor Goal
- Four (4) Low Posts
- Two (2) Horizontal Posts
- One (1) High Post
- Three (3) Starting Pegs
- One (1) Bonus Tray

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.

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 anneaux de couleur dans les buts colorés et sur les poteaux, en ayant des poteaux uniformes, en vidant les piquets de départ, et en libérant le plateau de type « Bonus Tray ».

- Au total, soixante (60) anneaux
 - Vingt (20) de chaque couleur; rouge, bleu, et vert
 - Quinze (15) anneaux se trouvent dans le plateau de type « Bonus Tray » au début de la partie. Neuf (9) anneaux se trouvent sur les piquets de départ au début de la partie.
 - Trente-six (36) anneaux se trouvent dans des endroits désignés sur le terrain au début de la partie.
- Un (1) but
- Quatre (4) poteaux inférieurs
- Deux (2) poteaux horizontaux
- Un (1) poteau élevé
- Trois (3) piquets de départ
- Un (1) plateau de type « Bonus tray »

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

<p>For the complete game manual : https://content.vexrobotics.com/docs/viqc-ringmaster/VIQC-Ringmaster-GameManual-20170817.pdf</p> <p>Game Overview Video : https://youtu.be/L7suUUs7fsU</p>	<p>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).</p> <p>Le Défi des compétences robotiques et le Défi en équipe ont lieu sur le même terrain, avec la même configuration.</p> <p>Le manuel de jeu est disponible en ligne au : https://content.vexrobotics.com/docs/viqc-ringmaster/VIQC-Ringmaster-GameManual-20170817.pdf</p> <p>Aperçu vidéo du jeu : https://youtu.be/L7suUUs7fsU</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) • VEX IQ Robotic Kit PN :228-2500 	<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)
--	--

IMPORTANT: If teams cannot supply their own computer device Skills Ontario will provide one for you. **Requests for computers must be made by April 13th, 2018.** Please email Kyla Frankowski at kfrankowski@skillsontario.com NO LATER than April 13th indicating your contest name, level and school board.

Please note: There **will not be** an open wifi network available for competitors/teams to connect to.

Optional :

- Competition Add-On Kit PN :228-3600
- VIQC Ringmaster - Game Element Kit PN : 228-5371
- VIQC Ringmaster - Full Field & Game Element Kit PN : 228-5371
- VIQC Field Perimeter & Tiles PN : 228-2550
- Refillable water bottle

Supplies can be purchase from iDESIGN Solutions:
www.idesignsol.com
1-877-730-4770
info@idesignsol.com

DO NOT BRING ANY ITEMS THAT ARE NOT LISTED ABOVE. THIS INCLUDES ELECTRONIC DEVICES SUCH AS PHONES, TABLETS ETC.

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.

- Trousse de robotique VEX IQ PN :228-2500

IMPORTANT : Si les équipes ne peuvent pas fournir leur propre équipement informatique, Compétences Ontario pourra vous fournir l'équipement nécessaire. **Les demandes d'ordinateurs doivent être faites avant le 13 avril 2018.** Veuillez envoyer un courriel à Kyla Frankowski à kfrankowski@skillsontario.com AU PLUS TARD le 13 avril en indiquant le nom du concours, le niveau et le conseil scolaire.

Veillez prendre note: aucun réseau WiFi ne sera mis à la disponibilité des concurrents/équipes.

Optionnel :

- Trousse complémentaire pour le concours PN :228-3600
- VIQC Ringmaster – trousse de jeu PN : 228-5371
- VIQC Ringmaster – trousse de jeu complète et terrains PN : 228-5371
- Périmètre de terrain et tuiles VIQC PN : 228-2550
- Bouteille d'eau réutilisable

L'équipe peut se procurer les fournitures auprès de iDESIGN Solutions
www.idesignsol.com,
1-877-730-4770,
info@idesignsol.com

NE PAS APPORTER D'ARTICLES QUI NE SONT PAS ÉNUMÉRÉS CI-DESSUS. CECI COMPREND LES DISPOSITIFS ÉLECTRONIQUES, TELS QUE LES TÉLÉPHONES, LES TABLETTES, ETC.

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.
--	--

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 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>La sécurité est une priorité dans le cadre des Olympiades de Compétences Ontario. Les juges et coprésidents du comité technique se réservent le droit d'empêcher un concurrent de prendre part au concours s'il ne respecte pas les règles de sécurité.</p> <p>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 les coprésidents du comité technique se réservent le droit de demander à un concurrent 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 Ring Scored in the Floor Goal is worth one (1) point. ○ A Ring Scored on a Post is worth five (5) points. ○ Rings Scored on a Uniform Post are worth double their normal value (i.e. ten (10) points each) ○ An Emptied Starting Peg is worth five (5) points. ○ A Released Bonus Tray is worth twenty (20) points. <p>In a Teamwork Match "All Robots" means both Robots on the Alliance</p> <p>In a Robot or Programming Skills Match "All Robots" means the one Robot in the Match</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Un (1) point sera attribué pour chaque anneau qui atterrit dans le but. ○ Cinq (5) points seront attribués pour chaque anneau qui atterrit sur un poteau. ○ Pour chaque anneau qui atterrit sur un poteau uniforme, le nombre de points est doublé (c'est-à-dire, dix (10) points pour chacun). ○ Chaque piquet de départ vidé donne droit à cinq (5) points. ○ Un plateau de type « Bonus tray » libéré donne droit à (20) points. <p>Lors d'une partie en équipe l'expression « Tous les robots » désigne les deux robots jumelés</p> <p>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>
---	---

<p>Teamwork Challenge</p> <p>Each Teamwork Challenge Match consists of two teams, operating as an alliance, to score 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>Défi en équipe</p> <p>Dans le cadre de la partie pour le Défi en équipe, deux équipes sont jumelées pour accumuler des 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 concurrentes.</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 concurrentes. ○ Les équipes qui se classeront aux premier et deuxième rang seront jumelées, et les équipes aux troisième et quatrième rang 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. À la fin, les équipes jumelées ayant obtenu le plus grand nombre de points seront déclarées 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</p> <p>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 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>Défi des compétences robotiques</p> <p>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 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. ○ THIS RANKING WILL BE USED TO DETERMINE THE OVERALL 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. <ol style="list-style-type: none"> 1. Number of points for Rings Scored on Uniform Posts 	<p>Classement au Défi des compétences robotiques</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Pour chaque partie portant sur les compétences, des points sont attribués 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. ○ CE CLASSEMENT SERA UTILISÉ POUR DÉTERMINER LE GAGNANT. ○ 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

<ol style="list-style-type: none"> 2. Number of points for Rings Scored on Posts 3. Number of points for a Released Bonus Tray 4. Number of points for Emptied Starting Pegs. If the tie still cannot be broken, the same process in the step above will be applied to the teams' highest Driver Skills Match <ul style="list-style-type: none"> ○ If the tie still isn't broken, events may choose to allow teams to have one more deciding match. 	<p>l'opérateur), les prochains bris d'égalité 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 les anneaux qui ont atterri sur les poteaux uniformes ▪ Nombre de points pour les anneaux qui ont atterri sur les poteaux ▪ Nombre de points pour un plateau de type « Bonus tray » libéré ▪ Nombre de points pour les piquets de départ vidés. 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 <ul style="list-style-type: none"> ○ Si l'égalité persiste toujours, les équipes auront l'occasion de participer à un affrontement final.
<p>FOR COMPLETE RULES AND GAME INFO SEE OFFICIAL GAME MANUAL : https://content.vexrobotics.com/docs/viqc-ringmaster/VIQC-Ringmaster-GameManual-20170817.pdf</p> <p>Game Overview Video : https://youtu.be/L7suUU7fsU</p> <p>Awards will be given to the top teams in Teamwork Challenge. The Gold & Silver medals will be awarded to the winners of the Team work Challenge. This medal will be determined by who ranks higher in the Robot Skills Rankings. The Bronze metal will be awarded to one of the second place winners of the Teamwork Challenge. Only one team will win the bronze metal. This will be determined by who ranks higher in the Robot Skills challenge.</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/L7suUU7fsU</p> <p>Des prix seront remis aux meilleures équipes pour le défi en équipe. Les médailles d'or et d'argent seront remises aux gagnants du défi en équipe. Ces médailles seront attribuées aux équipes qui auront obtenu le meilleur pointage dans le cadre du défi des compétences robotiques. La médaille de bronze sera attribuée à l'un des gagnants de la seconde place dans le cadre du défi en équipe. Une seule équipe remportera la médaille de bronze.</p>

<p>EG. Teams A and B win Teamwork Challenge If Team A has a higher ranking than Team B in the Robot Skills Challenge then Team A wins Gold and Team B wins Silver.</p> <p>Teams C and D come in second in the Teamwork Challenge. If Team C has a higher ranking in the Robot Skills Challenge then Team C wins Bronze.</p> <p>There will be no awards given for overall performance in Robot Skills. The rankings will be used to determine metal placements as explained above...</p> <p>IT IS VERY IMPORTANT TO RUN THE ROBOT SKILLS CHALLENGE AS IT WILL DETERMINE THE OVERALL WINNER</p> <p>TEAMS MUST HAVE A MINIMUM OF 2 MEMBERS AND NO MORE THAN 4</p>	<p>L'équipe gagnante sera celle ayant obtenu le meilleur pointage dans le cadre du défi de robotique.</p> <p>P. EX. Les équipes A et B remportent le défi en équipe. Si l'équipe A obtient un meilleur pointage que l'équipe B dans le cadre du défi des compétences robotiques, alors l'équipe A remporte la médaille d'or et l'équipe B remporte la médaille d'argent.</p> <p>Les équipes C et D se classent en deuxième position dans le cadre du défi en équipe. Si l'équipe C obtient un meilleur pointage dans le cadre du défi des compétences robotiques, celle-ci remporte la médaille de bronze.</p> <p>Aucun prix ne sera remis pour la performance d'ensemble propre aux compétences robotiques. Le classement sera utilisé pour déterminer les médailles, comme indiqué ci- dessus.</p> <p>IL EST TRÈS IMPORTANT D'EXÉCUTER LE DÉFI DES COMPÉTENCES ROBOTIQUES PUISQUE CELUI-CI PERMETTRA DE DÉTERMINER LE GAGNANT.</p> <p>LES ÉQUIPES DOIVENT ÊTRE COMPOSÉES D'AU MOINS 2 MEMBRES ET PAS PLUS DE 4</p>
--	---

RULES, REGULATIONS AND ELIGIBILITY / RÈGLES, RÈGLEMENTS ET ADMISSIBILITÉ

<p>Please be sure to review <u>all eligibility criteria</u> in the complete Competitor Information Package, available online at www.skillsontario.com .</p> <p>Eligibility Criteria: Elementary Students must:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Possess a Canadian citizenship or landed immigrant status and be a resident of Ontario. 	<p>Veillez prendre connaissance de <u>tous les critères d'admissibilité</u> dans la trousse d'information au sujet des concours, disponible en ligne à www.skillsontario.com .</p> <p>Critères d'admissibilité :</p> <p>Les élèves à l'élémentaire doivent :</p>
--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Compete in only one challenge at the Skills Ontario Competition. <p>Other Rules and Regulations all competitors need to be aware of prior to attending the Skills Ontario Competition:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Immediate disqualification may occur at the discretion of the technical chair if a competitor displays any one of the following:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acts inappropriately • Shows disregard for the safety of themselves or those around them <ul style="list-style-type: none"> ○ Breaks the established rules and regulations including: ○ Uses equipment or material that is not permitted ○ Dishonest conduct (cheating, plagiarism) ○ 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 April 9, 2018.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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: <p>Autres règles et règlements que tous les concurrents doivent connaître avant de participer aux Olympiades de Compétences Ontario:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 concurrents. 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. <p>À la discrétion de coprésidents du comité technique, tout concurrent qui affiche l'un ou l'autre des comportements suivants sera immédiatement disqualifié du concours :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agit de façon inappropriée • 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)
---	---

	<ul style="list-style-type: none"> ○ 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 9 avril 2018.</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 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.</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>ANY FOOD BROUGHT TO THE VENUE MUST BE NUT FREE. ANY NUT PRODUCTS FOUND ON SITE WILL BE REMOVED.</p>	<p>Compétences Ontario servira un repas et un breuvage aux concurrents. On confirmera le repas servi avant le concours – aucun substitut au repas ne sera proposé. Les concurrents 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>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 18, 2018, 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 20, 2018, 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 18 mai 2018 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 les coprésidents du comité technique d'ici le 20 avril 2018 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 concurrents 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:

