

Skills Ontario Competition
Olympiades de Compétences Ontario



Contest Scope / Fiche descriptive

2024

TABLE OF CONTENTS

1. GENERAL CONTEST INFORMATION
2. SKILLS AND KNOWLEDGE TO BE TESTED
3. JUDGING CRITERIA
4. EQUIPMENT AND MATERIALS
5. SAFETY

There may be a newer version available: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#Scopes>. Please check our website to ensure you have the latest version as indicated in the last updated column.

TABLE DE MATIÈRES

1. RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX AU SUJET DU CONCOURS
2. COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES ÉVALUÉES
3. CRITÈRES D'ÉVALUATION
4. ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL
5. SÉCURITÉ

Il est possible qu'une version plus récente de la fiche descriptive soit disponible sur le site Web : <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#Scopes>. Veuillez consulter la version affichée sur notre site Web pour vous assurer que vous avez en main la plus récente version (vérifiez la colonne Plus récente mise à jour).

1. GENERAL CONTEST INFORMATION

1.1 Purpose of the Contest

The animation industry is presently vibrant throughout all corners of our globe, providing an opportunity for our students to pursue employment in such a vast and constantly growing industry. It requires a combination of technical and artistic skills to perform successfully.

The main purpose of the competition is to provide the competitors with the opportunity to demonstrate key creative and technical skill sets that incorporate the character animation production process.

The competition will focus on the participants' ability to tell a story through the delivery of character performance.

This contest is offered as an **official contest**

This contest is offered at the **Skills Canada National Competition (SCNC)**

For WorldSkills Information, please visit the Skills Ontario website under Competitor Eligibility.

1.2 Technical Committee

Technical Chair : Alexi Balian, Peel SB and Nicholas Mayburry, Humber College

Contact: competitions@skillsontario.com

Any questions regarding this scope must be sent at least two weeks prior to the contest date to be guaranteed a response.

1.3 Contest Schedule

Tuesday, May 7, 2024	
7:00am – 7:15am	Sign-in at the contest site*
7:15am – 7:30am	Orientation & Tablet Drivers Install
7:30am – 11:30am	Competition
11:30am – 12:00pm	Lunch
12:00pm – 3:00pm	Competition
3:05pm – 3:20pm	General review and walk around

*Competitors must be on time for their contest or may be disqualified at the discretion of the Technical Committee.

Closing Ceremony: 9am – 12pm, Wednesday May 8, 2024

1.4 Contest Description

Teams will deliver their story breakdown and final product/animation to the Technical Chairs at specific times throughout the competition.

Story Breakdown: 3 Panels (template will be provided) in the form of a storyboard to be submitted in the first hour showcasing the three important moments of the animation (story beats).

- First Panel will cover the Story Setup,
- Second Panel will cover Story Conflict, and
- Third Panel will cover Story Resolution.

Direction from the National Animation Committee (NTC), the **setup, conflict, and or resolution must include the following action- Dodge (Zig or Zag).

Wild Card: In addition, during the competition, competitors will be given a wild card story element that must be incorporated into their story setup, conflict and/or resolution.

The additional element (wild card) must be a necessary part of the story plot and will be revealed to competitors during the orientation. The single wild card will be selected from one of the following: Ball, Baseball Bat, Frisbee, Banana, Bread Loaf, or a Newspaper.

Specifications for the animation:

- The animation must be between 5 and 11 seconds.
- Animation must be formatted at 1280 x 720 in either .mp4 or .mov @24 FPS.

3D Competitors are permitted to bring two Character Rigs. NO animation can be included in the Character Rigs. All supporting assets must be created at the competition event.

The teams will work independently. Instructors and/or observers will give no assistance and are not allowed in the competition area.

IMPORTANT : Files must be assembled into one final player, fully rendered and available for judging by the 3:00pm cut off.

1.5 Additional Information

- Information regarding rules, regulations, and conflict disputes:
<https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#CompetitorRules>
- Information on competitor eligibility: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#CompetitorEligibility>
- Visitor information such as parking, busses, and hotels:
<https://www.skillsontario.com/competition-visitors>
- Information on Closing Ceremonies, scholarships, bursaries, or other prizes for this contest:
<https://www.skillsontario.com/closing-ceremony>

- Additional Safety from that listed in the scope: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition?na=302#Safety>

2. SKILLS AND KNOWLEDGE TO BE TESTED

2.1 Specific Requirements

100% Practical

Competitors will be given 7.5 hours to develop a story breakdown and animation that includes two characters and the following story plot breakdowns; setup, conflict, and resolution.

2.2 Competition Breakdown:

[1 hour] starting at 7:30 AM

- Pre-Production - Story Breakdown: Competitors are to submit three storyboard panels. One demonstrating the setup, one demonstrating the conflict and one demonstrating the resolution. Storyboard panels must include captions and timing.

Story breakdown must be submitted no later than the 1-hour cut-off.

[due at 3 PM]

- Animation: Competitors are required to create an animation that demonstrates principles of animation in each section of the plot (setup, conflict, and resolution), has believability, entertainment value, and cinematography.

Final animations must be submitted by 3:00 PM

3. JUDGING CRITERIA

Wild Card	/30
Element Plot Integration <ul style="list-style-type: none"> • The wild card element is visible and necessary in each story breakdown. The element has significance and has a creative influence in the characters' sit-to-stand or stand-to-sit. 	10
Appeal <ul style="list-style-type: none"> • The element is engaging and evokes emotion from the audience. The element is visually consistent and has a good silhouette throughout the animation. 	10
Performance of Element <ul style="list-style-type: none"> • The element exhibits use of strong animation principles and must include the use of arcs and slow in and slow out. 	10

Animation	/60
Story Setup Animation <ul style="list-style-type: none"> Minimum of 3 principles demonstrated in the story setup. The animation is smooth, believable and readable. 	12
Story Conflict Animation <ul style="list-style-type: none"> Minimum of 3 principles demonstrated in the conflict. The action of the characters' sit-to-stand or stand-to-sit is present and creatively implemented. The animation is smooth, believable and readable. 	12
Story Resolution Animation <ul style="list-style-type: none"> Minimum of 3 principles demonstrated in the resolution. The animation is smooth, believable and readable. 	12
Design Principles <ul style="list-style-type: none"> Effective visual depth is used to separate foreground, middle ground and background. The layout strongly supports animation focus and interest. Design/colour harmony is present. 	12
Cinematography <ul style="list-style-type: none"> Camera movement has purpose and does not distract or cause uneasiness. A variety of shots are used. Sets and props are used to establish shots. Visual depth is present. All shots are present in the final animation. 	12
Final Product	/10
Story <ul style="list-style-type: none"> The story plot is clear. 	5
Complete Product: <ul style="list-style-type: none"> The final piece elicits an emotional reaction Characters are "brought to life" The piece has an overall appeal 	5
Total, Mark out of 100	

There can be no ties – if the score is even after the contest, the Final Product score will be used as the tie-breaker.

Rule infractions will result in appropriate mark deductions at the discretion of the Technical Committee. Any disqualifications will be reviewed by the Director of Competitions.

4. EQUIPMENT AND MATERIALS

Supplied by Competitor:

- Competitors must **bring their own** tablet to the competition. Digital Drawing tools such as Bamboo tablets or equivalent are permitted.
 - Competitors are responsible for the installation and troubleshooting of their devices.
 - If devices brought for peripheral tablets (ie drawing tablet) must bring a driver that is compatible with Windows 10
 - To bring a back-up device if wished. No back up devices will be available/ provided
- Headphones
- Pencils and erasers
- Refillable water bottle, water stations will be on/ near the contest site.
- **OPTIONAL** : If teams would like to use an alternative software for this contest they must notify Kate Belair, kbelair@skillsontario **no later than March 24, 2023** and supply the software **licensing** information **no later than March 24, 2023** in order for Skills Ontario to facilitate the installation.
 - Teams choosing to supply and use a different software at the competition must understand that they do so at their own risk.

Competitors must be dressed in a clean and appropriate manner with no logos other than that of their school/school board.

Supplied by Skills Ontario Technical Committee:

- Workstation
- Hardware
- Intel Core
- 8 GB – 16 GB DDR4 RAM
- 256 GB SSD
- Certified AutoDesk video support
- Operating System - Windows 10, 64 bit
- Notice: 2D and 3D will have the same software/apps on all the computers.
- 3D Software: 3D Studio Max, Maya, Blender.
- 2D Software: Adobe CC 2018 Master Collection
- Graphic and Storyboarding Software: AutoDesk SketchBook Pro
- Viewing software will be Quicktime 7, and MS Media Player.
- No external support programs, plug-ins, or documentation (other than those found in the final shipped version of the software) may be used.
- Image input devices (scanner and digital camera) provided for all to access and share.
- Standard storyboard and model sheets will be provided.

Adobe software requires a (free) username and password for all competitors be made in advance. All student competitors for this contest are asked to create a free Adobe account prior to the competition.

Your user ID is your email. You MUST create an account in advance. You can create the account here - <https://www.adobe.com/ca/acrobat/store-sign-share-docs-photos-free.html>

Bring and know your email address and Adobe password that you used to create the account with you to the Skills Ontario Competition. You will need this to use the Adobe software. Competitors are encouraged to write down their username and password and bring it with them to the competition for easy login during contest orientation.

Notes, additional materials or assisting devices are not permitted unless listed above.

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.

5. SAFETY

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

All clothing and PPE should conform to the latest CSA W117.2 standard.

CSA W117.2:19 Safety in welding, cutting, and allied processes, has been made free for online viewing to residents of Canada. Visit <https://www.csagroup.org/store/> to access your free copy; you will be required to create a CSA account.

1. It is mandatory for all competitors to wear non-tinted CSA Z94.3 or ANSI Z87+ Class 1 (impact) approved eyewear. *

If a competitor has prescription eyewear, they may either:

- a) wear CSA approved eyewear (oversized) overtop of their prescription eyewear, OR
- b) wear CSA approved prescription eyewear.

Prescription eyewear not CSA approved worn (everyday prescription eyewear) with side shields is not CSA approved for class 1 as being impact resistant and therefore one of the two options above must be followed.

2. It is mandatory for all competitors to wear a CSA Z94.3 approved welding helmet with a minimum of a #10 lens, during all welding activities. *

CSA approved eyewear must continue to be worn under the welding helmet.

3. It is mandatory for all competitors to wear CSA Z195 Grade 1 (green-patch) approved footwear that meet the electric shock resistance (ESR-Ω) requirements while on the competition site. *

Footwear must be flame-resistant (leather or equivalent flame and heat resistant material). Footwear constructed from synthetic materials on the outer of the shell must not be worn.

Footwear must be a minimum height of 150mm (6 inches). Boots must be laced to the top and pant legs worn over the boots.

4. Jewelry such as rings, bracelets, and necklaces, or any items deemed unsafe by competition judges shall be removed. *
5. It is mandatory for all competitors to wear CSA-approved hats and hearing protection. *
6. Proper shop attire is to be worn (no loose straps, baggy sleeves, or shirts with hoods). Any attire that is deemed unsafe by competition judges will not be permitted. *
 - a) Clothing worn by competitors must be intended to protect the competitor against spatter, sparks, molten metal, short duration flame, and radiant heat created by the welding processes.
 - b) Clothing should completely cover the upper and lower torso, neck, arms, and legs to the ankle.
 - c) Sparks shall be prevented from lodging in rolled-up sleeves, pockets, or cuffs. Pockets should have a flap covering the top of the pockets or Velcro closure to prevent sparks or molten metal becoming trapped, pants must not have a cuff.
 - d) Clothing should be cotton, leather, or meet the requirements of ISO 11611. Unless specially designed for welding, synthetic materials (e.g., nylon, polyester, rayon, spandex) must not be worn on the contest site.
 - e) During all welding operations the competitor must wear a full-length leather welding jacket, or a jacket bearing the CLASS 2 graphic symbol for protection against welding hazards.
 - f) Fire resistant head coverings (welding beanie) must be worn under welding helmets.
 - g) Competitors must wear flame resistant gauntlet gloves designed for the SMAW and GMAW welding processes. Gloves must provide electric shock prevention and prevent burns from hot sparks and hot metal to the hands and wrists.
 - h) Competitors must not weld with wet gloves. Gloves saturated with sweat or otherwise wet, shall be changed out to prevent electric shock.

*Competitors will not be permitted to compete until they have the needed safety equipment.
Competition judges will have final authority on matters of safety.

Skills Ontario will no longer be supplying safety glasses.

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 they do not display tool and/or equipment competency.

1. RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX AU SUJET DU CONOURS

1.1 But du concours

L'industrie de l'animation est en plein essor partout à travers le monde, et offre aux élèves l'occasion de faire carrière au sein d'une vaste industrie en constante évolution. Pour bien réussir, les jeunes doivent développer des compétences techniques et artistiques.

Le principal objectif du concours est de fournir aux concurrents l'occasion de faire valoir leurs aptitudes créatives et leurs compétences techniques propres au processus de production d'animation de personnages.

Le concours sera axé sur la capacité des concurrents à raconter un récit au moyen de ces personnages.

Il s'agit d'un **concours officiel**.

Ce concours est organisé dans le cadre des **Olympiades canadiennes des métiers et des technologies**.

Pour des renseignements au sujet du Mondial des métiers, veuillez consulter le site Web de Compétences Ontario sous la rubrique Admissibilité des concurrents.

1.2 Comité technique

Coprésidents : Alexi Balian, Peel SB et Nicholas Mayburry, collège Humber

Courriel : competitions@skillsontario.com

Pour être certains d'obtenir réponse à vos questions concernant cette fiche descriptive, celles-ci doivent être soumises au moins deux semaines avant la date prévue du concours.

1.3 Horaire du concours

Mardi 7 mai 2024	
7 h à 7 h 15	Enregistrement à l'endroit prévu pour le concours*
7 h 15 à 7 h 30	Séance d'information et installation des pilotes de la tablette
7 h 30 à 11 h 30	Concours
11 h 30 à 12 h	Dîner
12 h à 15 h	Concours
15 h 05 à 15 h 20	Survол et évaluation

* Les concurrents doivent se présenter à l'heure prévue pour leur concours sans quoi le comité technique se réserve le droit de les disqualifier.

Cérémonie de clôture : mercredi 8 mai 2024, de 9 h à 12 h

1.4 Description du concours

Les équipes remettront le résumé de leur histoire et leur produit/animation final(e) aux coprésidents du comité technique à des heures précises tout au long du concours.

Résumé de l'histoire : 3 panneaux (dont le modèle sera fourni), sous la forme d'un scénarimage illustrant les trois moments importants de l'animation, doivent être remis au cours de la première heure (rythme de l'histoire).

- Premier panneau illustrera la mise en scène,
- Deuxième illustrera le conflit, et
- Troisième illustrera la résolution du conflit.

Consigne du Comité technique national du concours d'animation (CTN), la **mise en scène, le conflit et/ou la résolution doit comprendre l'action suivante : Mouvement en esquive (mouvement en zigzag).

Élément de surprise : De plus, durant le concours, les concurrents seront informés d'un élément de surprise à inclure dans la mise en scène, le conflit et/ou la résolution.

Cet élément doit constituer une composante essentielle du scénario et sera annoncé au début du concours. L'élément de surprise sera choisi parmi les suivants : balle, bâton de baseball, frisbee, banane, pain, ou journal.

Spécifications pour l'animation :

- Animation doit avoir une durée de 5 à 11 secondes.
- Animation doit être en format .mp4 ou .mov (résolution de 1280 x 720, 24 ips).

Les équipes du concours 3D peuvent apporter deux rigs de personnages. AUCUNE animation peut être incluse dans les rigs de personnages. Tous les éléments de soutien doivent être créés sur les lieux du concours.

Les équipes travailleront de façon indépendante. Ni les instructeurs, ni les observateurs n'auront le droit de venir en aide aux équipes ou d'accéder à l'aire du concours.

IMPORTANT : Les fichiers doivent être assemblés en un seul dossier numérique, et prêts pour l'évaluation avant 15 h.

1.5 Renseignements additionnels

- Pour plus d'information au sujet des règles, des règlements et de la résolution des conflits : <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#CompetitorRules>
- Pour plus d'information au sujet de l'admissibilité des concurrents : <https://www.skillsontario.com/olympiades-de-competences-ontario?na=302#CompetitorEligibility>
- Pour plus d'information s'adressant aux visiteurs (stationnement, transport et hôtels) : <https://www.skillsontario.com/competition-visitors>
- Pour savoir si des bourses d'études, bourses ou d'autres prix sont décernés dans le cadre de ce concours : <https://www.skillsontario.com/competition-visitors#Closing>
- Éléments de sécurité qui s'ajoutent à ceux dans la fiche descriptive : <https://www.skillsontario.com/olympiades-de-competences-ontario?na=302#Safety>

2. COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES ÉVALUÉES

2.1 Test de connaissances générales

PRATIQUE 100 %

Une période de 7,5 heures sera allouée aux concurrents pour développer un résumé de l'histoire, et réaliser une animation qui comprend deux personnages. Les concurrents doivent respecter le scénario conformément aux éléments suivants : mise en scène, conflit, et résolution.

2.2 Description du concours

[1 heure] débutant à 7 h 30

- Préproduction – Résumé de l'histoire : Concurrents doivent soumettre trois panneaux. Un pour illustrer la mise en scène, un pour illustrer le conflit et un autre pour illustrer la résolution au conflit. Les panneaux doivent inclure les légendes et le chronométrage.

Le résumé de l'histoire doit être remis dans un délai d'une heure.

[à remettre à 15 h]

- Animation : Concurrents doivent créer une animation qui démontre les principes d'animation dans chaque partie de l'intrigue (mise en scène, conflit, et résolution du conflit). L'animation doit être vraisemblable, divertissante et réussie sur le plan cinématographique.

Les animations finales doivent être remises au plus tard à **15 h**.

3. CRITÈRES D'ÉVALUATION

RÉPARTITION DES POINTS	
Élément de surprise	/30
Intégration de l'élément d'intrigue <ul style="list-style-type: none"> • Élément de surprise est visible et requis dans chaque histoire. Élément a de l'importance et une influence créative dans la transition assis-debout ou debout-assis du personnage. 	10
Attrait <ul style="list-style-type: none"> • Élément est engageant et suscite les émotions du public. Élément est visuellement uniforme et a une bonne silhouette tout au long de l'animation. 	10
Performance de l'élément <ul style="list-style-type: none"> • Élément démontre l'utilisation de solides principes d'animation, et doit inclure l'utilisation d'arcs et de mouvements d'accélération et décélération (slow in & slow out). 	10
Animation	/60
Animation de la mise en scène <ul style="list-style-type: none"> • Au moins trois (3) principes sont démontrés dans la mise en scène du récit. Animation est fluide, crédible et compréhensible. 	12
Animation du conflit <ul style="list-style-type: none"> • Au moins trois (3) principes sont démontrés dans le conflit. Action du personnage dans la transition assis-debout ou debout-assis est présente et intégrée de manière créative. Animation est fluide, crédible et compréhensible. 	12
Animation de la résolution <ul style="list-style-type: none"> • Au moins trois (3) principes sont démontrés dans la résolution. Animation est fluide, crédible et compréhensible. 	12
Principes de conception	12

<ul style="list-style-type: none"> Profondeur visuelle efficace est utilisée pour distinguer l'avant-plan, le deuxième plan et l'arrière-plan. Disposition appuie solidement le point central et l'intérêt de l'animation. Harmonie du concept ou de la couleur est présente. 	
<p>Cinématographie</p> <ul style="list-style-type: none"> Mouvements de caméra ont un sens et ne constituent ni une distraction, ni un malaise. Différentes prises sont utilisées. Décors et les accessoires sont utilisés pour créer les prises. La profondeur visuelle est présente. Toutes les prises sont présentes dans l'animation finale. 	12
<ul style="list-style-type: none"> Animation finale 	/10
<p>Récit</p> <ul style="list-style-type: none"> Le récit est clair 	5
<p>Produit final :</p> <ul style="list-style-type: none"> Produit final suscite une réaction émotive Personnages prennent vie Produit final à un attrait général 	5
<p>Pointage sur 100</p>	

Le concours ne se terminera pas par une égalité. Si le pointage est égal à la fin du concours, la note du volet Animation finale servira à briser l'égalité.

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 du comité technique et des juges. Toute possibilité de disqualification sera révisée avec le président du comité technique et la directrice des concours.

4. ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL

Fournis par les concurrents :

- Concurrents doivent **apporter leur propre** tablette au concours. Les outils à dessins numériques telles les tablettes Bamboo ou l'équivalent sont permis.
 - Concurrents seront responsables de l'installation sur leurs appareils et de corriger tout problème pouvant survenir.
 - Si vous apportez des périphériques pour tablettes (p. ex., tablettes graphiques) ou ordinateurs périphériques, vous devez apporter les pilotes compatibles à Windows 10.
 - Vous pouvez apporter un dispositif de sauvegarde. Aucun dispositif de sauvegarde ne sera fourni sur place.
- Casque d'écoute
- Crayons et gommes à effacer
- Bouteille d'eau réutilisable, des postes d'eau seront situés dans ou à proximité des aires de concours.

- **OPTIONNEL** : Si les équipes qui souhaitent utiliser un logiciel différent pour ce concours doivent en aviser Kate Belair, kbelair@skillsontario.com **au plus tard le 24 mars 2023**. Les renseignements concernant l'octroi de licences doivent être reçus **au plus tard le 24 mars 2023** afin que Compétences Ontario puisse prévoir l'installation.
 - Les équipes qui choisissent de fournir et d'utiliser un logiciel différent doivent comprendre qu'elles le font à leurs risques.

Les concurrents doivent être vêtus proprement et convenablement. Les vêtements ne doivent comporter aucun logo, autre que celui de leur école ou de leur conseil scolaire

Fournis par Compétences Ontario :

- Poste de travail
- Matériel informatique
 - Intel Core
 - RAM DDR4 de 8 Go à 16 Go
 - SSD de 256 Go
 - Soutien vidéo AutoDesk certifié
- Système d'exploitation - Windows 10, 64 bits
- Remarque : Applications installées sur les ordinateurs seront les mêmes pour les concours 2D et 3D.
 - Logiciels 3D : 3D Studio Max, Maya, Blender.
 - Logiciel 2D : Adobe CC 2018 Master Collection
 - Logiciel de graphisme et de scénarimage : AutoDesk, SketchBook Pro
 - Logiciels de visualisation : Quicktime 7, et MS Media Player.
- Il est interdit d'utiliser des programmes de soutien, des plugiciels et de la documentation autre que ce qui est compris avec la version du logiciel reçu.
- Dispositifs de capteur d'images (numériseur et appareil photo numérique) seront fournis et pourront être utilisés par tous et partagés.
- Feuilles standards de scénarimage et de modèles de personnages seront fournies.

L'utilisation du logiciel Adobe exige la création, sans frais, d'un nom d'utilisateur et d'un mot de passe par chacun des concurrents. Vous DEVEZ créer votre compte Adobe sans frais avant votre participation au concours. Votre nom d'utilisateur doit correspondre à votre adresse électronique. Pour créer votre compte, cliquez sur ce lien - <https://www.adobe.com/ca/acrobat/store-sign-share-docs-photos-free.html>

Vous devez avoir vos identifiants Adobe (nom d'utilisateur et mot de passe) lors de votre participation au concours des Olympiades de Compétences Ontario. Vous aurez besoin de ses informations pour utiliser le logiciel Adobe. On vous invite à prendre note de votre nom d'utilisateur et de votre mot de passe et à avoir ces informations en main lors du concours pour procéder à l'ouverture de session durant la séance d'information.

Livres, matériel et dispositifs d'assistance ne sont pas permis à moins qu'ils ne fassent partie de la liste ci-dessus.

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

5. **SÉCURITÉ**

Dans le cadre des Olympiades de Compétences Ontario, la sécurité est une priorité. À la discrétion du comité technique, on pourrait demander à un concurrent de quitter les lieux du concours si celui-ci ne porte pas l'équipement de sécurité nécessaire et/ou n'agit pas de manière sécuritaire.

Tous les vêtements et tout l'équipement de protection individuelle doivent être conformes à la norme CSA W117.2 en vigueur.

Les résidents du Canada peuvent visionner sans frais la norme CSA W117.2-12 : Règles de sécurité en soudage, coupage et procédés connexes. Pour accéder à la norme, cliquez sur <https://www.csagroup.org/store/> (vous devrez créer un compte CSA).

1. Il est obligatoire pour tous les concurrents de porter des lunettes de sécurité non teintées conformes à la norme CSA Z94.3 ou ANSI Z87+ de classe optique 1 (impact). *

Si un concurrent porte des verres correcteurs, il peut :

- a) porter des lunettes de sécurité homologuées CSA par-dessus ses verres correcteurs, OU
- b) porter des lunettes de sécurité sur ordonnance homologuées CSA.

Les verres correcteurs qui ne sont pas homologués CSA (verres correcteurs réguliers) et qui sont portés avec écrans latéraux ne sont pas considérés de classe optique 1 (impact) et ainsi, l'une des deux options ci-dessus doit être utilisée.

2. Durant les travaux de soudage, il est obligatoire pour tous les concurrents de porter un casque de soudage conforme à la norme CSA Z94.3, doté au minimum, d'une lentille numéro 10. *

Des lunettes de sécurité homologuées CSA doivent être portées sous le casque de soudage.

3. Sur les lieux du concours, il est obligatoire pour tous les concurrents de porter des chaussures de sécurité conformes à la norme CSA Z195 de classe 1 (triangle vert - ESR-Ω) pouvant résister aux chocs. *

Les chaussures doivent être résistantes aux flammes (fabriquées en cuir ou à l'aide d'un matériau équivalent résistant aux flammes et à la chaleur). Les chaussures dont la surface extérieure est fabriquée à partir d'un matériau synthétique ne doivent pas être portées.

Les chaussures doivent avoir une hauteur minimale de 150 mm (6 pouces). Les bottes doivent être lacées sur le dessus et les pantalons portés par-dessus les bottes.

4. Les bijoux (bagues, bracelets, colliers, etc.) et tout autre article jugés dangereux par les juges du concours devront être enlevés. *
5. Tous les concurrents doivent porter un casque de sécurité et un protecteur auditif homologués CSA. *
6. Des vêtements adéquats doivent être portés pour le concours (bretelles ajustées, aucune manche ample, et aucun gilet avec capuchon). Tout vêtement ou accessoire jugé inapproprié par les juges du concours ne sera pas permis. *
 - a) Les vêtements portés par les concurrents doivent être destinés à les protéger contre les éclaboussures, les étincelles, le métal en fusion, les flammes spontanées et la chaleur rayonnante liés aux procédés de soudage.
 - b) Les vêtements doivent couvrir complètement le haut et le bas du torse, le cou, les bras et les jambes jusqu'à la cheville.
 - c) Les étincelles ne doivent pas pouvoir se loger dans des manches retroussées, poches ou rebords de pantalons. Les poches doivent être dotées d'un rabat recouvrant le haut des poches ou d'une fermeture en velcro pour empêcher les étincelles ou le métal en fusion de s'y loger, les pantalons ne doivent pas être munis de rebords.
 - d) Les vêtements doivent être en coton, en cuir ou satisfaire aux exigences de la norme ISO 11611. À moins d'être spécialement conçu pour le soudage, tout matériau synthétique (p. ex. nylon, polyester, rayonne, élasthane (spandex)) ne doit pas être porté sur les lieux du concours.
 - e) Pendant toutes les opérations de soudage, le concurrent doit porter une veste de soudage en cuir pleine longueur ou une veste qui affiche le symbole CLASSE 2 pour la protection contre les dangers de soudage.
 - f) Un couvre-chef résistant au feu (bonnet de soudage) doit être porté sous le casque de soudage.
 - g) Les concurrents doivent porter des gants à manchettes résistants aux flammes, conçus pour les processus de soudage SMAW et GMAW. Les gants doivent prévenir les décharges

électriques et les brûlures aux mains et poignées causées par les étincelles et le métal chaud.

- h) Les concurrents ne doivent pas souder avec des gants mouillés. Les gants trempés de sueur ou autrement mouillés doivent être changés pour éviter les décharges électriques.

* Les concurrents ne pourront participer au concours tant et aussi longtemps qu'ils n'auront pas l'équipement de sécurité nécessaire. La décision des juges en matière de sécurité sera sans appel.

Compétences Ontario ne fournira plus de lunettes 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 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.

Canada



Ontario 

This Employment Ontario program is funded in part by the Government of Canada and the Government of Ontario.

Ce programme Emploi Ontario est financé en partie par le gouvernement du Canada et le gouvernement de l'Ontario.