

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 version la plus récente (vérifiez la colonne Plus récente mise à jour).

1. GENERAL CONTEST INFORMATION

1.1 Purpose of the Contest

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 Game:

VEX IQ Robotics Competition Full Volume is played on a 6' x 8' rectangular field. The entire playing Field, being six (6) field tiles wide by eight (8) field tiles long, totaling forty-eight (48) field tiles. The Field is surrounded by the field perimeter consisting of four (4) outside corners and twenty-four (24) straight sections. Two robots compete in the Teamwork Challenge as an alliance in 60 second long teamwork matches, working collaboratively to score points.

Teams also compete in the Robot Skills Challenge where one robot takes the field to score as many points as possible. These matches consist of Driving Skills Matches, which will be entirely driver controlled, and Autonomous Coding Skills Matches, which will be autonomous with limited human interaction.

The Challenge

The scoring objects in VEX IQ Robotics Competition Full Volume are various sized Blocks. There is a total of (73) Blocks on the field. 42 Blocks begin on the field in predetermined locations. The remaining 31 Blocks begin in the Supply Zone, where they will be randomly placed before each Match. Red Blocks begin on top of Starting Pegs.

The object of the game is to score as many points as possible with your alliance partner by scoring Blocks in Goals. Based on the contents of the Goal at the end of the Match, Alliances can also receive a Uniform Bonus and / or Height Bonus.

At the end of the Match, Robots can attempt to Park in the Supply Zone for additional points.

The Robot Skills Challenge, one (1) Robot takes the field 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 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/23-24/vigrc-fullvolume/VIQRC-Manual-2324-2.2Release.pdf>

Game Overview Video : <https://youtu.be/100tFCiVmc>

This contest is offered as an official contest.

1.2 Technical Committee

Technical Chair: Andy Fenos, iDESIGN 365 d/b/a iDESIGN Solutions

Contact: andy@idesign365.com

Technical Chair: Richard Seniuk, Innovation First

Contact: richard_seniuk@innovationfirst.com

Co-Technical Chairs: Victoria Hansford, West Oak P.S and Connie Tscherner, Acton District School

Contact: hansfordv@hdsb.ca tschernerco@hdsb.ca

Skills Ontario Competitions Department

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

Monday, May 6, 2024	
8:30am – 9:00am	Sign-in at each challenge site
9:00am – 9:30am	Orientation
9:30am – 2 :15pm	Robot Skill Challenge – Ongoing
9:30am – 10:30am	Practice Matches
10:30am– 12:00pm	Qualifying Matches
12:00pm – 12:30pm	Lunch
12:30pm – 2:15pm	Qualifying Matches
2:30pm – 3 :30 pm	Final Matches
3:30pm – 4:00pm	Disassembly and Clean Up
4:00pm*	Awards Ceremony on the challenge site

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

1.4 Additional Information

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

2. SKILLS AND KNOWLEDGE TO BE TESTED

- Teamwork
- critical thinking
- project management
- communication skills
- Discussion of Ideas
- Problem Solving

3. JUDGING CRITERIA

- Each Block Scored in a Goal - 1 Point
- Each Uniform Goal - 10 Points
- Cleared Supply Zone - 20 Points
- Each Red Block Removed from Starting Peg - 5 Points
- Each Partially Parked Robot - 5 Points
- Each Fully Parked Robot - 10 Points
- Double Parked Bonus - 10 Points

Teamwork Challenge

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.

Teamwork Challenge Finals Matches

- 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)

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 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.

Robot Skills Challenge Rankings

- 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.

FOR COMPLETE RULES AND GAME INFO SEE OFFICIAL GAME MANUAL:

For the complete game manual : <https://content.vexrobotics.com/docs/23-24/vigrc-fullvolume/VIQRC-Manual-2324-2.2Release.pdf>

Game Overview Video : <https://youtu.be/100tftCiVmc>

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.

E.G.

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.

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.

There will be no awards given for overall performance in Robot Skills. The rankings will be used to determine metal placements as explained above...

IT IS VERY IMPORTANT TO RUN THE ROBOT SKILLS CHALLENGE AS IT WILL DETERMINE THE OVERALL WINNER

TEAMS MUST HAVE A MINIMUM OF 2 MEMBERS AND NO MORE THAN 4

There can be no ties – if the score is even after the contest, the volts produced 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.

Join this webinar to learn about the Skills Ontario VEX IQ Robotics Competition, Full Volume. We will do an overview of the Full Volume game rules, scoring and how matches are played, including Teamwork Challenges, and Autonomous and Driving Skills Matches. We will show you where to find resources, activities, curriculum, and the coding software to code your robots. There will be a Q&A session to answer any of your questions about VEX IQ robots to prepare your team for success.

Date: January 30, 2024

Time: 3:20 pm to 4:20 pm

Details and Sign up: <https://events.teams.microsoft.com/event/c308d91f-8465-477b-ad2b-73c9b8352a0a@ab36ba1b-529f-494c-b5d5-b7e853798bf5>

4. EQUIPMENT AND MATERIALS

Supplied by Competitor:

- Computer or laptop with VEXcode IQ Block software installed
- Please ensure you bring your network adapter if your computer does not have one built in
- If devices brought for peripheral tablets (ie drawing tablet)/ computers, must bring a driver that is compatible with Windows 10
- To bring a back-up device if wished. No back-up device will be available/ provided
- VEX IQ Robotic Kit (Robot is to be pre-built)
 - Kit Purchasing Options: VEX IQ Education Kit (228-8899) or VEX IQ Competition Kit (228-7980)

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

- Refillable water bottle
- Additional snacks (recommended peanut-free)
- Competitors must be dressed in a clean and appropriate manner with no logos other than that of their school/school board.

Optional :

- Competition Add-On Kit PN :228-3600
- Additional VEX IQ parts as required based on Robot design.
- VIQC Field Kit (Full 6'x8' Field) 228-7396
- VIQC Full Volume Game Kit (228-8360)

Software download links :

VEXcode IQ Blocks: <https://www.vexrobotics.com/vexcode> (Recommended)

Supplies can be purchased from iDESIGN 365 d/b/a iDESIGN Solutions:

www.idesign365.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.

Supplied by Skills Ontario:

- Game Field
- Lunch

Please Note: Tools and materials may change based on availability. Only the materials provided will be allowed in the construction.

5. **SAFETY**

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

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

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

1. RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX AU SUJET DES CONCOURS

1.1 But du concours

Offrir aux concurrents l'occasion de faire valoir leurs connaissances pratiques et théoriques et de perfectionner leurs compétences en sciences, technologies, ingénierie et mathématiques (STIM) dans le cadre d'activités pratiques visant leur apprentissage.

Le jeu

Le Défi de robotique VEX IQ Full Volume se joue sur terrain rectangulaire de 6 pi x 8 pi. Le terrain est formé de six (6) tuiles de largeur par huit (8) tuiles de longueur, pour un total de quarante-huit tuiles (48). Le terrain est délimité par un périmètre qui est composé de quatre (4) coins extérieurs et vingt-quatre (24) sections droites. Deux (2) robots participent au Volet en équipe en tant qu'équipes jumelées et participent à des matchs de 60 secondes, travaillant ensemble pour accumuler des points.

Les équipes participent également au Volet portant sur les compétences robotiques, dans le cadre duquel un (1) robot se trouve sur le terrain pour accumuler le plus de points possible. Ce défi comprend des matchs portant sur les compétences de l'opérateur (robot manœuvré par l'opérateur), et des matchs portant sur les compétences de programmation (robot presque entièrement autonome – très peu d'interactions humaines).

Le défi

Dans le cadre du défi VEX IQ Full Volume, les objets utilisés pour marquer des points sont des blocs de différentes tailles. Il y a en tout soixante-treize (73) blocs. Quarante-deux (42) se trouvent déjà sur le terrain à des endroits prédéterminés. Les trente-et-un (31) blocs restants se trouvent dans la zone d'approvisionnement, et seront disposés aléatoirement avant chaque match. Les blocs rouges sont placés au-dessus des petits blocs de base.

L'objectif est d'accumuler le plus de points possible avec l'équipe à laquelle votre équipe est jumelée en faisant atterrir des blocs dans les buts. En fonction des blocs que l'on retrouve dans le but à la fin du match, les équipes jumelées peuvent également recevoir des points additionnels pour l'uniformité des blocs et/ou pour le nombre de blocs empilés.

À la fin du match, les robots peuvent tenter de s'immobiliser dans la zone d'approvisionnement pour obtenir des points supplémentaires.

Dans le cadre du Volet portant sur les compétences, un (1) robot se trouve sur le terrain pour accumuler le plus de points possible. Pour les matchs cherchant à évaluer les compétences de l'opérateur, le robot sera entièrement contrôlé par l'opérateur, et pour les matchs cherchant à évaluer les compétences de programmation, le robot se déplacera de manière autonome avec très peu d'interactions humaines.

Le Volet portant sur les compétences et le Volet en équipe ont lieu sur le même terrain, selon la même configuration.

Le manuel de jeu est disponible en ligne au : <https://content.vexrobotics.com/docs/23-24/viqrc-fullvolume/VIQRC-Manual-2324-2.2Release.pdf>

Aperçu vidéo du jeu : <https://youtu.be/100tfTCiVmc>
Il s'agit d'un défi officiel.

1.2 Comité technique

Coprésident du comité technique : Andy Fenos, iDESIGN 365 d/b/a iDESIGN Solutions
Courriel : andy@idesign365.com

Coprésidents du comité technique : Richard Seniuk, Innovation First
Courriel : richard_seniuk@innovationfirst.com

Coprésidentes du comité technique : Victoria Hansford, West Oak P.S et Connie Tscherner, Acton District School
Courriel : hansfordv@hdsb.ca tschernerco@hdsb.ca

Département des Olympiades de Compétences Ontario
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

Lundi 6 mai 2024	
8 h 30 à 9 h	Inscription à l'endroit prévu pour le défi
9 h à 9 h 30	Orientation / Séance d'information
9 h 30 à 14 h 15	Défi de robotique - Continu
9 h 30 à 10 h 30	Matches de pratique
10 h 30 à 12 h	Éliminatoires
12 h à 12 h 30	Déjeuner
12 h 30 à 14 h 15	Éliminatoires
14 h 30 à 15 h 30	Finale
15 h 30 à 16 h	Démontage et nettoyage
16 h	Cérémonie de remise des prix sur les lieux où se déroule le défi

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

1.4 Renseignements additionnels

- Pour plus d'information au sujet des règles, règlements et conflits : <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#CompetitorRules>
- 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>
- Pour savoir qui commandite ce concours : <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#Scopes>

2. COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES ÉVALUÉES

- Travail d'équipe
- Pensée critique
- Gestion de projet
- Aptitudes à communiquer
- Discussion des idées
- Résolution de problème

3. CRITÈRES D'ÉVALUATION

- Chaque bloc qui se retrouve à l'intérieur d'un but – un (1) point.
- Pour l'uniformité à l'intérieur d'un but – dix (10) points
- Chaque zone d'approvisionnement – vingt (20) points
- Chaque bloc rouge retiré d'un petit bloc de base– cinq (5) points
- Chaque robot partiellement immobilisé – cinq (5) points
- Chaque robot complètement immobilisé – dix (10) points
- Points additionnels : chaque robot en double file – dix (10) points.

Volet en équipe

Dans le cadre du match pour le Volet en équipe, deux équipes sont jumelées pour accumuler des points. Le Volet en équipe comprend les matchs de pratique, des épreuves de qualification et les finales. Après les épreuves de qualification, les équipes seront classées en fonction de leur performance. Les meilleures équipes participeront ensuite aux finales qui permettront d'établir les gagnants du Volet en équipe. Le nombre d'équipes qui participent aux finales sera établi en fonction du nombre d'équipes qui participeront au concours.

Éliminatoires du Volet en équipe

- Après les épreuves de qualification, les meilleures équipes passeront aux finales.
- Le nombre de matchs pour les finales sera établi en fonction du nombre d'équipes participant au concours.

- Les équipes qui se classeront au premier rang et au deuxième rang seront jumelées, et les équipes au troisième rang et au quatrième rang seront elles aussi jumelées (et ainsi de suite) pour les finales.
- 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 remporteront 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.)

Volet portant sur les compétences robotiques

Dans le cadre de ce Volet, les équipes participeront à des matchs d'une durée de soixante (60) secondes dans le but d'accumuler le plus grand nombre de points. Ce Volet comprend des matchs portant sur les compétences de l'opérateur (robot manœuvré par l'opérateur), et des matchs 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 match.

Classement au Volet portant sur les compétences robotiques

- Pour chaque match 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 le match portant sur les compétences de programmation et le match sur les compétences de l'opérateur.
- CE CLASSEMENT SERA UTILISÉ POUR DÉTERMINER LE GAGNANT.

POUR LES RÈGLES COMPLÈTES ET LES RENSEIGNEMENTS SUR LE JEU, VEUILLEZ CONSULTER LE MANUEL OFFICIEL

Le manuel de jeu est disponible en ligne au : <https://content.vexrobotics.com/docs/23-24/viqrc-fullvolume/VIQRC-Manual-2324-2.2Release.pdf>

Aperçu vidéo du jeu : <https://youtu.be/100tfTCiVmc>

Des prix seront remis aux meilleures équipes pour le Volet en équipe. Les médailles d'or et d'argent seront remises aux gagnants du Volet en équipe. Ces médailles seront attribuées aux équipes qui auront obtenu le meilleur pointage dans le cadre du Volet portant sur les compétences robotiques. La médaille de bronze sera attribuée à l'une des équipes terminant en seconde place dans le cadre du Volet en équipe. Une seule équipe remportera la médaille de bronze. L'équipe gagnante sera celle ayant obtenu le meilleur pointage dans le cadre du Volet portant sur les compétences robotiques.

Par exemple

Les équipes A et B remportent le Volet en équipe

Si l'équipe A obtient un meilleur pointage que l'équipe B dans le cadre du Volet portant sur les compétences robotiques, alors l'équipe A remporte la médaille d'or et l'équipe B remporte la médaille d'argent.

Les équipes C et D se classent en deuxième position dans le cadre du Volet en équipe. Si l'équipe C obtient un meilleur pointage dans le cadre du Volet portant sur les compétences robotiques, celle-ci remporte la médaille de bronze.

Aucun prix ne sera remis pour la performance d'ensemble propre aux compétences robotiques. Le classement sera utilisé pour déterminer les médailles, tel qu'indiqué ci-dessus ...

IL EST TRÈS IMPORTANT D'EXÉCUTER LE VOLET PORTANT SUR LES COMPÉTENCES ROBOTIQUES PUISQUE CELUI-CI PERMETTRA DE DÉTERMINER LE GAGNANT

LES ÉQUIPES DOIVENT ÊTRE COMPOSÉES D'AU MOINS 2 MEMBRES ET PAS PLUS DE 4

Le concours ne se terminera pas par une égalité. Si le pointage est égal à la fin du concours, la composante Tension générée sera utilisée pour briser l'égalité.

Toute dérogation aux règles du concours se soldera par une déduction de points à la discrétion du Comité technique. Toute possibilité de disqualification sera révisée avec la directrice des concours.

NOUS VOUS INVITONS À PARTICIPER À CE WEBINAIRE GRATUIT POUR EN APPRENDRE DAVANTAGE SUR LE JEU et LES RÈGLES DE CONSTRUCTION DU ROBOT (en plus de la FAQ) :

Date: 30 janvier 2024

Heure: 15 h 20 à 16 h 20

<https://events.teams.microsoft.com/event/c308d91f-8465-477b-ad2b-73c9b8352a0a@ab36ba1b-529f-494c-b5d5-b7e853798bf5>

4. ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL

Fournis par les concurrents :

- Ordinateur ou portable avec logiciel VEXcode IQ Block installé
- Si votre ordinateur n'est pas muni d'une carte réseau intégrée, veuillez apporter votre propre carte réseau.
-) 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.
- Trousse de robotique (le robot doit être préconstruit)

- Options d'achat pour les trousse : Trousse éducative VEX IQ (228-8899) ou Trousse de concours VEX IQ (228-7980)

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

- Bouteille d'eau réutilisable
- Collations (sans arachides de préférence)
- 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.

Optionnel :

- Trousse complémentaire pour le défi PN :228-3600
- Pièces VEX IQ additionnelles au besoin en fonction de la conception du robot
- Trousse pour le terrain VIQC (terrain complet 6 pi x 8 pi) 228-7396
- Trousse de jeu VIQC Full Volume (228-8360)

Lien pour le téléchargement du logiciel :

VEXcode IQ Blocks : <https://www.vexrobotics.com/vexcode> (recommandé)

L'équipe peut se procurer les fournitures auprès de iDESIGN 365 d/b/a iDESIGN Solutions :

www.idesign365.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.

Fournis par le comité technique de Compétences Ontario :

- Terrain de jeu
- Dîner

Remarque : les outils et le matériel pourraient changer en fonction de la disponibilité. Seul le matériel fourni sera permis pour la construction.

5. SÉCURITÉ

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

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

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.

Canada 

EMPLOYMENT
ONTARIO EMPLOI
ONTARIO

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.