

Skills Ontario Competition

Olympiades de Compétences Ontario



Contest Scope / Fiche descriptive

2024

TABLE OF CONTENTS

1. GENERAL CONTEST INFORMATION
2. PURPOSE OF THE CONTEST
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. BUT DU CONCOURS
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 Technical Committee

Technical Chairs:

Andy Fenos, iDESIGN Solutions, andy@idesign365.com

Richard Seniuk, richard_seniuk@roboticseducation.org

Jeff Stephens, DSB of Niagara

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.

1.2 Contest Schedule (MUST BE PRESENT FOR COMPLETE CONTEST 7 AM TO 5 PM)

Tuesday, May 7, 2024	
7:00am – 7:30am	Sign-in at the contest site
7:30am – 8:00am	Orientation
8:00am – 12:00am	Contest
12:00am – 12:30pm	Lunch
12:30pm – 5:00pm	Contest

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

1.3 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. PURPOSE OF THE CONTEST

The Challenge – VEX OVER UNDER

The GAME:

VEX Robotics Competition Over Under is played on a 12' x 12' square field as seen in the game manual. Two (2) Alliances – one (1) “red” and one (1) “blue” – composed of two (2) Teams each, compete in matches consisting of a fifteen (15) second Autonomous Period, followed by a one minute and forty-five second (1:45) Driver Controlled Period.

The DETAILS:

There are sixty (60) Triballs on a VRC Over Under Field.

There are two netted Goals on opposite sides of the field. A 2” PVC Barrier divides the field into a Red Offensive Zone and a Blue Offensive Zone.

Each Triball scored in a Goal is worth five (5) points, and each Triball which makes it into an Offensive Zone is worth two (2) points.

The VRC Over Under Field also includes two sets of Alliance-specific pipes on either side of the Barrier. These are called Elevation Bars, and are used at the end of the Match for Elevating Robots.

At the end of the Match, each Robot’s height off the ground will be measured to determine their Elevation Tier. Elevation Points will then be awarded based on each Robot’s Tier relative to all other Robots. For example, getting to Tier E could be worth as many as twenty (20) points OR as few as five (5). Elevation Tiers begin at the floor, and they end above the Elevation Bar!

The Alliance that scores more points in the Autonomous period is awarded with eight (8) bonus points, added to the final score at the end of the match. Each Alliance also can earn an Autonomous Win Point by completing three assigned tasks.

THE COMPLETE RULES AND GAME INFORMATION INCLUDED IN OFFICIAL GAME MANUALS:

Online: <https://www.vexrobotics.com/over-under-manual>

Also available as PDF: <https://content.vexrobotics.com/docs/23-24/vrc-overunder/VRCManual-2.1.pdf>

Game Overview Video: <https://youtu.be/dvDqE17qO34> (PLEASE WATCH THIS VIDEO)

*****Your Robot Must Pass Robot Inspection *** Reference Inspection Checklist:**

<https://roboticseducation.org/documents/2023/05/robot-inspection-checklist-vrc-over-under.pdf>

3. JUDGING CRITERIA

Winner of the Autonomous Bonus	8 Points
Each Triball Scored in a Goal	5 Points
Each Triball Scored in an Offensive Zone	2 Point
Elevation Top Tier	20 Point
Elevation 2nd Tier	15 Points
Elevation 3rd Tier	10 Points
Elevation 4th Tier	5 Points

THE TOURNAMENT

VEX Robotics Competition Matches are played in a Head-to-Head tournament format. Head-to-Head Tournaments consist of Qualification Matches and Elimination Matches. Qualification Matches are used to rank Teams based on Win Points (WP), Autonomous Points (AP), and Strength of Schedule Points (SP). Teams will then be placed into an Alliances based on tournament rankings, for example 1st place team alliance partner will be 2nd place team and so on (1+2, 3+4, 5+6, 7+8). Alliances will then participate in Elimination Matches to determine the tournament champions. Individual teams standings will then be decided by Robot Skills Scores. This is detailed next.

ROBOT SKILLS CHALLENGE

*****Robot Skills Challenge will be the deciding factor for teams to Medal at Skills Ontario*****

In this challenge, Teams will compete in sixty-second (1:00) long Matches in an effort to score as many points as possible. These Matches consist of Driving Skills Matches, which are entirely driver controlled, and Autonomous Coding Skills Matches, which are autonomous with limited human interaction. Teams will be ranked based on their combined score in the two types of Matches.

The Robot Skills Challenge playing field is set up almost exactly the same as a Head-to-Head VEX Robotics Competition Over Under Match, with the following modifications:

- In Autonomous Coding Skills Matches, the VEX GPS code strip must be installed on the field
- The two (2) Blue Alliance Triball Preloads will not be used
- All of the forty-four (44) Match Load Triballs will be located in the red Alliance Station
- The pre-match placement of the twelve (12) Triballs on the field will be in non-scored positions

The Robot Skills Challenge is a MUST for all Teams. Teams who do not compete will not be able to medal in Skills Ontario.

Teams will play Robot Skills Matches by a pre-scheduled method determined by the Tournament Manager.

Teams will be given the opportunity to play exactly two (2) Autonomous Coding Skills Matches and two (2) Driving Skills Matches. Teams should be aware of when it's their turn to play on the Robot Skills fields. If a Team misses their turn or is late to the field, then they have not used the opportunity given to them and will not be able to compete in all four matches.

Skills Matches Explained:

Driving Skills Match – A Driving Skills Match consists of a sixty-second (1:00) Driver Controlled Period. There is no Autonomous Period. Teams can elect to end their run early if they wish to record a Skills Stop Time.

Autonomous Coding Skills Match – An Autonomous Coding Skills Match consists of a sixty-second (1:00) Autonomous Period. There is no Driver Controlled Period. Teams can elect to end their run early if they wish to record a Skills Stop Time.

For each Robot Skills Match, Teams are awarded a score as described in the Robot Skills Challenge Scoring section, and an optional Skills Stop Time as described in the Skills Stop Time section.

Teams will be ranked based on the following tiebreakers:

1. Sum of highest Programming Skills Match score and highest Driving Skills Match score.
2. Highest Programming Skills Match score.
3. Second-highest Programming Skills Match score.
4. Second-highest Driving Skills Match score.
5. Highest sum of Skills Stop Times from a Team's highest Programming Skills Match and highest Driving Skills Match (i.e., the Matches in point 1).
6. Highest Skills Stop Time from a Team's highest Programming Skills Match (i.e., the Match in point 2).
7. Third-highest Programming Skills Match score.
8. Third-highest Driving Skills Match score.

FOR COMPLETE RULES AND GAME INFO SEE OFFICIAL GAME MANUAL:

Online: <https://www.vexrobotics.com/over-under-manual>

Also available as PDF: <https://content.vexrobotics.com/docs/23-24/vrc-overunder/VRCManual-2.1.pdf>

Game Overview Video: <https://youtu.be/dvDqEI7qO34> (PLEASE WATCH THIS VIDEO)

Awards will be given to the top teams in combination of Head to Head Challenges and Robot Skills Challenge Matches.

ATTEND THIS FREE WEBINAR SESSION TO LEARN ABOUT THE GAME and ROBOT CONSTRUCTION RULES (plus FAQ'S): December 11, 2023 at 3:30 pm.

Link to meeting: https://teams.microsoft.com/l/meetup-join/19%3ameeting_MTU3N2IzY2Q0tNTFIYS00YjgzLWEyMTUtOTNIMWQONGZmYTIx%40thread.v2/0?context=%7b%22Tid%22%3a%22ab36ba1b-529f-494c-b5d5-b7e853798bf5%22%2c%22Oid%22%3a%22b7286ce2-4d61-4379-aa76-e11cdd0e5ea3%22%7d

Meeting ID: 256 928 934 857

Passcode: vKdeuj

TEAMS MUST HAVE FOUR TEAM MEMBERS

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 Competitors:

- Computer or laptop (Windows or Mac) with VEXcode V5 Block software installed
 - Bring a back-up device if wished. No back-up device will be available/provided
 - Please ensure you bring your own network adapter if your computer does not have one built in.
- VEX V5 robot / Battery Charger/ Controller/ tools /etc
- Refillable water bottle
- All general health and safety guidelines and protective equipment as noted in the Safety section.

To prepare for this challenge Teams will need: VEX V5 Starter Kit (276-7010)

Optional but recommended:

VEX V5 competition kit (276-7030 or 276-7040) Instead of VEX V5 Starter Kit

VEX Game elements kit (276-8354)

Competition Field Perimeter Kit (278-1501) or VEX Portable Field Kit (276-8242)

VRC Anti-Static Full Field Tile Kit (276-7175)

VEXnet Competition Switch (276-2335)

Additional VEX parts as required based on Robot design.

Software download links: VEXcode V5 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

sales@idesign365.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:

- Lunch

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.

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.

1. **RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX AU SUJET DU CONCOURS**

1.1 Comité technique

Coprésidents :

Andy Fenos, iDESIGN Solutions, andy@idesign365.com

Richard Seniuk, richard_seniuk@roboticseducation.org

Jeff Stephens, DSB of Niagara

Département des Olympiades de Compétences Ontario : competitions@skillsontario.com

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

1.2 Horaire du concours

Mardi 7 mai 2024	
7 h à 7 h 30	Enregistrement à l'endroit prévu pour le concours
7 h 30 à 8 h	Séance d'information
8 h à 12 h	Concours
12 h à 12 h 30	Dîner
12 h 30 à 17 h	Concours

* Les concurrentes 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 le 8 mai 2024, de 9 h à 12 h

1.3 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 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 en savoir plus sur les commanditaires de ce concours : <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#Scopes>

2. **BUT DU DÉFI**

LE DÉFI – VEX OVER UNDER

LE JEU

Le Défi de robotique VEX Over Under se joue sur un terrain carré de 12 pi x 12 pi (voir le manuel). Deux (2) équipes jumelées – une (1) rouge et une (1) bleue s'affrontent dans des matchs consistant en un Volet autonome de quinze (15) secondes, suivi d'une période d'une minute et quarante-cinq secondes (1:45) où le robot est manœuvré par l'opérateur.

LES DÉTAILS

Il y a soixante (60) balles (*Triballs*) sur un terrain VRC Over Under.

Il y a deux filets aux côtés opposés du terrain. Une barrière en PVC de 2 po divise le terrain en une zone offensive rouge et une zone offensive bleue.

Chaque balle lancée dans le filet donne droit à cinq (5) points, et chaque balle se trouvant dans une zone offensive donne droit à deux (2) points.

Le terrain VRC Over Under comprend également deux ensembles de tuyaux pour les équipes jumelées situés de chaque côté de la barrière. On les surnomment barres d'élévation, et elles sont utilisées à la fin du match pour soulever les robots.

À la fin du match, la hauteur du robot par rapport au sol sera mesurée afin de déterminer son niveau d'élévation. Des points pour l'élévation seront ensuite attribués en fonction du niveau de chaque robot par rapport aux autres robots. Par exemple, lorsque le niveau E est atteint, jusqu'à vingt (20) points OU aussi peu que cinq (5) pourraient être attribués. Les niveaux d'élévation débutent au sol, et se terminent au-dessus de la barre d'élévation!

Huit (8) points en prime seront attribués à l'équipe jumelée qui accumule le plus de points durant le Volet autonome. Ces points seront ajoutés au pointage final à la fin du match. Chaque équipe jumelée peut également accumuler un point durant le Volet autonome lorsqu'elle termine trois tâches assignées.

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

en ligne : <https://www.vexrobotics.com/over-under-manual>

également disponible en format PDF : <https://content.vexrobotics.com/docs/23-24/vrc-overunder/VRCManual-2.1.pdf>

Aperçu vidéo du jeu : <https://youtu.be/dvDqEI7qO34> (VEUILLEZ VISIONNER CETTE VIDÉO)

*****Votre robot doit se soumettre à une inspection *** Liste de vérification pour l'inspection :** <https://roboticseducation.org/documents/2023/05/robot-inspection-checklist-vrc-over-under.pdf>

3. CRITÈRES D'ÉVALUATION

Gagnant des points en prime durant le Volet autonome	8 points
Chaque balle qui se retrouve à l'intérieur d'un but	5 points
Chaque balle qui se retrouve dans une zone offensive	2 points
Élévation niveau supérieur	20 points
Élévation 2e niveau	15 points
Élévation 3e niveau	10 points
Élévation 4e niveau	5 points

LE TOURNOI

Les matchs du concours de robotique VEX sont présentés sous forme de tournoi entre équipes. Les tournois entre équipes comprennent des matchs de qualification et matchs d'élimination. Les matchs de qualification sont utilisés pour le classement des équipes en fonction des points pour avoir gagné (PG) des points pour le Volet autonome (PA), et des points pour avoir affronté une équipe plus forte (EF). Les équipes seront ensuite jumelées en fonction du classement au tournoi. Par exemple, l'équipe en 1^{re} place sera jumelée à l'équipe en 2^e place et ainsi de suite (1+2, 3+4, 5+6, 7+8). Les équipes jumelées s'affronteront dans des matchs d'élimination afin d'identifier les vainqueurs du tournoi. Le classement de chaque équipe sera ensuite déterminé en fonction du pointage obtenu lors du Volet portant sur les compétences robotiques. Les détails se trouvent ci-après.

VOLET PORTANT SUR LES COMPÉTENCES ROBOTIQUES

*****Le Volet portant sur les compétences robotiques sera le facteur qui déterminera si les équipes gagneront des médailles aux Olympiades de Compétences Ontario*****

Dans le cadre de ce concours, les équipes participeront à des matchs de soixante (60) secondes dans le but d'accumuler le plus grand nombre de points. 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 en programmation, le robot se déplacera de manière autonome avec très peu d'interactions humaines. Les équipes seront classées en fonction de la somme de leur pointage pour les deux types de matchs.

Le terrain de jeu du Volet portant sur les compétences robotiques a sensiblement la même configuration qu'un match du concours de robotique VEX Over Under, à l'exception des modifications suivantes :

- Pour les matchs portant sur les compétences en programmation, la bande de code VEX GPS doit être installée sur le terrain
- Les deux (2) balles *Triball* préchargées balles pré-insérées de l'équipe jumelée bleue ne seront pas utilisées
- Les quarante-quatre (44) balles de la zone d'approvisionnement seront situées dans la zone de l'équipe jumelée rouge
- Le positionnement avant-match des douze (12) balles sur le terrain sera dans des zones autres que la zone d'approvisionnement.

Toutes les équipes DOIVENT participer au Volet portant sur les compétences robotiques. Les équipes qui ne participent pas ne pourront remporter de médailles aux Olympiades de Compétences Ontario.

Les équipes participeront aux matchs du Volet portant sur les compétences robotiques en fonction d'un horaire prédéterminé par le directeur du tournoi.

Les équipes auront l'occasion de participer à deux (2) matchs portant sur les compétences en programmation et deux (2) matchs portant sur les compétences de l'opérateur. Les équipes devraient savoir à quelle heure elles doivent se rendre sur les terrains pour le Volet portant sur les compétences robotiques. Si une équipe manque son tour ou arrive en retard sur le terrain, elle ne pourra participer aux quatre (4) matchs.

Explications des matchs portant sur les compétences :

Match portant sur les compétences de l'opérateur – Un match portant sur les compétences de l'opérateur consiste en une période de soixante (60) secondes contrôlée par l'opérateur. Il n'y a aucune période d'autonomie. Les équipes peuvent choisir de s'arrêter plus tôt si elles souhaitent obtenir des points additionnels pour avoir mis fin au match plus tôt.

Match portant sur les compétences en programmation – Un match portant sur les compétences de programmation consiste en une période d'autonomie de soixante (60) secondes. Il n'y a aucune période contrôlée par l'opérateur. Les équipes peuvent choisir de s'arrêter plus tôt si elles souhaitent obtenir des points additionnels pour avoir mis fin au match plus tôt.

Pour chaque match du Volet portant sur les compétences robotiques, un (1) point est attribué aux équipes en fonction des critères définis dans la section Volet portant sur les compétences, et un point additionnel pour avoir mis fin au match plus tôt tel que décrit dans la section Mettre fin au match plus tôt.

Les bris d'égalité suivants seront utilisés pour procéder au classement des équipes :

1. Somme des pointages les plus élevés pour le match évaluant les compétences en programmation et le match évaluant les compétences de manœuvre.

2. Pointage le plus élevé pour le match évaluant les compétences en programmation.
3. Second pointage le plus élevé pour le match évaluant les compétences en programmation.
4. Second pointage le plus élevé pour le match évaluant les compétences de manœuvre.
Somme la plus élevée pour la section Mettre fin au match plus tôt pour les matchs de l'équipe au pointage le plus élevé pour les matchs évaluant les compétences en programmation et les compétences de manœuvre (p. ex. matchs au point 1).
5. Somme la plus élevée pour la section Mettre fin au match plus tôt pour les matchs de l'équipe au pointage le plus élevé pour les matchs évaluant les compétences en programmation (p. ex. matchs au point 2).
6. Troisième pointage le plus élevé pour le match évaluant les compétences en programmation.
7. Troisième pointage le plus élevé pour le match évaluant les compétences de manœuvre.

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

En ligne: <https://www.vexrobotics.com/over-under-manual>

Également disponible en format PDF : <https://content.vexrobotics.com/docs/23-24/vrc-overunder/VRCManual-2.1.pdf>

Aperçu vidéo du jeu : <https://youtu.be/dvDqEI7qO34> (VEUILLEZ VISIONNER CETTE VIDÉO)

Des prix seront remis aux meilleures équipes après avoir additionné leurs points pour les deux volets du défi (face-à-face et matchs portant sur les compétences robotiques).

PARTICIPEZ À CE WEBINAIRE GRATUIT POUR EN APPRENDRE DAVANTAGE SUR LE JEU et LES RÈGLES DE CONSTRUCTION DU ROBOT (en plus de la FAQ): 11 décembre 2023 à 15 h 30.

Lien à la réunion : https://teams.microsoft.com/l/meetup-join/19%3ameeting_MTU3N2IzY2QtNTFIYS00YjgzLWEyMTUtOTNIMWQ0NGZmYTlx%40thread.v2/0?context=%7b%22Tid%22%3a%22ab36ba1b-529f-494c-b5d5-b7e853798bf5%22%2c%22Oid%22%3a%22b7286ce2-4d61-4379-aa76-e11cdd0e5ea3%22%7d

Numéro de la réunion : 256 928 934 857

Mot de passe : vKdeuj

LES ÉQUIPES DOIVENT ÊTRE COMPOSÉES DE QUATRE ÉLÈVES

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

4. ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL

Fournis par les concurrents :

- Ordinateur ou portable (Windows ou Mac) avec logiciel VEXcode V5 Block installé
 - L'équipe peut apporter un dispositif de sauvegarde si elle le désire. Aucun dispositif de sauvegarde ne sera disponible/fourni

- Veuillez vous assurer d’apporter votre propre adaptateur de réseau si votre ordinateur ne dispose pas d’un adaptateur de réseau intégré.
- Robot VEX V5 / chargeur de piles / contrôleur/ outils /etc.
- Bouteille d’eau réutilisable
- Toutes les règles en matière de santé et sécurité et tout l’équipement de protection dont il est fait mention dans la section portant sur la sécurité.

Pour se préparer pour le défi, les équipes auront besoin de : trousse de base VEX V5 (276-7010)

Optionnels, mais recommandés :

Trousse VEX V5 pour le concours (276-7030 ou 276-7040) plutôt que la trousse de départ VEX V5

Trousse VEX Game Elements (276-8354)

Trousse pour le périmètre de l’aire de jeu (278-1501) ou pour aire de jeu VEX (276-8242)

Tuiles antistatiques VRC pour l’aire de jeu (276-7175)

Interrupteur VEXnet (276-2335)

Pièces VEX supplémentaires au besoin en fonction du concept du robot.

Liens vers le téléchargement du logiciel : Blocs VEXcode V5: <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

sales@idesign365.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 Compétences Ontario :

- Dîner

5. SÉCURITÉ

La sécurité est une priorité dans le cadre des Olympiades de Compétences Ontario. Le comité technique se réserve le droit d’empêcher un concurrent de prendre part au concours 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 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.