

**Skills Ontario Competition**  
**Olympiades de Compétences Ontario**



**Contest Scope / Fiche descriptive**

**2025**

## **TABLE OF CONTENTS**

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

This scope was last modified **April 2, 2025**

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

La fiche descriptive a été modifiée le **2 avril 2025**.

Il est possible qu'une version plus récente de la fiche descriptive soit disponible sur le site Web : <https://www.skillsontario.com/olympiades-de-competences-ontario?na=302#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, **Simcoe County District School Board** and Nicholas Mayburry, Humber College

**Contact:** [competitions@skillsontario.com](mailto: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 6, 2025	
7:00am – 7:15am	Sign-in at the contest site*
7:15am – 7:30am	Orientation & Tablet Drivers Install
7:30am – 11:00am	Competition: Ball with Tail Animation Submitted
11:00am – 11:30am	Lunch
11:30m – 3:00pm	Competition: Character Animation Take Submitted

\*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 7, 2025

## 1.4 Contest Description

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

### **Ball Bounce with a Tail (40 marks) [3 hours]**

**Animation Description:** Competitors need to animate a ball with a tail entering from off camera screen left, bouncing off three elements, and **settling** screen right. Competitors are required to demonstrate the principles of animation.

**Background/Stage:** Competitors will need to incorporate the background provided where the ball with tail will “jump off-of”.

**Aesthetic/Style (3D):** No (Real World) textures simple colours only and the use of default lighting systems within your respective 3D application of choice

**Camera Movement:** There is to be no camera movement, just a stationary camera (locked).

**Animation Length:** Maximum 5 seconds.

**Rig (3D):** Competitors have been provided with a ball with tail rig in the links below an fbx or native application format. Competitors should ensure that they test the rig in advance. No alterations can be made to the rig. If the rig is not working competitors need to ensure they are using the recommended software versions.

Maya Ball with Tail Rig

<https://www.behance.net/gallery/17774421/Ultimate-Rigs-for-Free>



### [Ultimate Rigs for FREE :: Behance](https://www.behance.net/gallery/17774421/Ultimate-Rigs-for-Free)

You can use them while starting to learn animation principles or you can animate advanced body mechanics exercises. Feel free to use all the rigs in demo reels or for

your own personal projects but not  
for commercial purposes.

[www.behance.net](http://www.behance.net)

Additional Maya Rigs - <https://rustyanimator.com/free-maya-rigs/>

Blender Ball with Tail and Character Rig - [Animation Fundamentals — Blender Cloud](#)

[- Animation Fundamentals — Blender Cloud](#)

This file contains all the characters used in the training, split into individual files. Ball; Ball (tail) Ball (legs) Pendulum; Sky; Sky (armless) Sky (continuous mesh, variation created for the Blender Fundamentals series); Free to share, spread them around!

pillar.blender.cloud

Maya and Blender character Rigs from Agora - [Agora.community | Assets](#)

**Submission Requirements (3D):** 1920 x 1080 (pixels), 24 fps, and .mp4. The submission needs to be named Team#\_BallBounce. Example: Team12\_BallBounce.

### **Character Animation Take (Reaction) (50 marks) [3 hours]**

**Animation Description:** Competitors will be required to animate a character having one surprised reaction to a mysterious object entering the screen. Competitors are required to demonstrate the principles of animation. The character must be bipedal (Human or Robot Character with 2 arms, 2 legs, with a head, and a torso). The mystery object will be given at orientation.

**Background/Stage:** The competitor must develop background elements/assets to adequately stage the action and support the animation.

**Aesthetic/Style (3D):** Background, character, and mystery object should be coloured. No (Real World) textures, simple colours only, including the use of default lighting systems within your respective 3D application of choice.

**Camera Movement:** Competitors are allowed and encouraged to include camera movements and cuts to enhance the action/intent of the scene.

**Animation Length:** Maximum 7 seconds.

**Sound Incorporation:** Competitors will be provided with a base library of audio clips (.mp3 and .wav) Audio clips can be *edited* using sound editing software. No additional sounds may be used or incorporated.

**Rig (3D):** Competitors are required to bring one-character rig to the competition. The character rig cannot include pre-made animations. The character rig can be downloaded but must be creative commons or free. Please review the terms and conditions of the rig. Acknowledgement of the rig creator must be added to the final submissions (outlined further below). Character rig will be reviewed by the tech chairs during orientation.

**Submission Requirements (3D):** 1920 x 1080 (pixels), 24 fps, and .mp4. The submission needs to be named Team#\_Reaction. Example Team12\_Reaction.

### **Final Sequence (10 marks)**

The competitor is required to submit the two sequences with the title slates. Title slates will be provided to the competitors during orientation. The order of the final submission is as follows:

1. Team Title Slate
2. Ball with Tail Bounce Slate
3. Ball with Tail Bounce Animation
4. Character Reaction Slate
5. Character Animation Take (Reaction)
6. Reference (hold for five seconds)

**Submission Requirements (3D):** 1920 x 1080 (pixels), 24 fps, and .mp4. The submission needs to be named Team#\_FinalSequence.  
Example: **Team12\_FinalSequence.**

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>
- 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

### 2.1 Specific Requirements

100% Practical

Competitors will be given 7.5 hours to complete a total of two animated sequences.

1. Ball Bounce With Tail
2. Character Animation Take (Reaction)

Final animations must be submitted by 3:00 PM

## 3. JUDGING CRITERIA

TASKS	/100
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ball With Tail Bounce</li> </ul>	<b>40</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Character Animation Take (Reaction)</li> </ul>	<b>50</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Final Sequence</li> </ul>	<b>10</b>
<b>Total, Mark out of 100</b>	

There can be no ties – if the score is even after the contest, the Final Sequence score will be used as the tiebreaker.

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 Display Drawing tablet to the competition. Digital Drawing tools such as Bamboo tablets or equivalent are permitted. Apple Ipads and Apple products are not compatible with the provided PCs and are therefore NOT a permitted device or product for this contest.
  - 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
  - HDMI to mini display adapter may be required or any other peripherals necessary to connect individual display tablet to provided computer.
- 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](mailto:kbelair@skillsontario) **no later than March 24, 2025** and supply the software **licensing** information **no later than March 24, 2025** 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 2022
- 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.

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.

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

---

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

### 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, Simcoe County District School Board et Nicholas Mayburry, collège Humber

**Courriel** : [competitions@skillsontario.com](mailto:competitions@skillsontario.com)

Pour obtenir réponse à vos questions concernant cette fiche descriptive, celles-ci doivent être soumises au moins deux (2) semaines avant la date prévue du concours.

### 1.3 Horaire du concours

Mardi 6 mai 2025	
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	Concours – Soumission de l'animation d'une balle ayant une queue
11 h à 11 h 30	Dîner
11 h 30 à 15 h	Concours – Soumission de l'animation d'un personnage

\* 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 7 mai 2025, de 9 h à 12 h

### 1.4 Description du concours

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

#### **Balle bondissante ayant une queue (40 points) [3 heures]**

**Description de l'animation** : Les concurrents doivent animer une balle dotée d'une queue. Celle-ci entre par la gauche de l'écran hors caméra, rebondit sur trois éléments et s'arrête à la droite de l'écran. Les concurrents doivent montrer les principes de l'animation.

**Arrière-plan/Scène** : Les concurrents doivent incorporer l'arrière-plan fourni là où la balle ayant une queue « sautera ».

**Esthétique/Style (3D)** : Pas de textures (monde réel), uniquement des couleurs simples et utilisation de systèmes d'éclairage par défaut dans l'application 3D de votre choix.

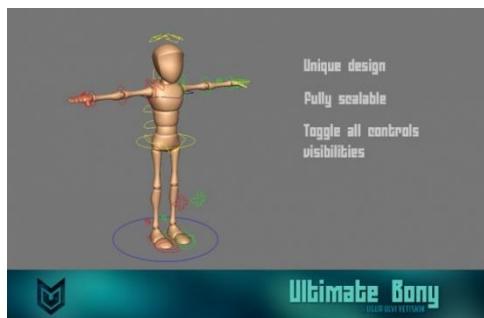
**Mouvement de camera :** Aucun mouvement de caméra; seulement une caméra fixe (verrouillée).

**Durée de l'animation :** Au maximum 5 secondes.

**Squelette (3D) :** Les concurrents ont reçu le squelette d'une balle ayant une queue, accessible en cliquant sur les liens ci-dessous sous forme de fichier fbx ou d'application de création. Ils doivent s'assurer de tester le squelette à l'avance. Aucune modification ne pourra être apportée au squelette. Si le squelette ne fonctionne pas, les concurrents doivent s'assurer qu'ils utilisent les versions recommandées du logiciel.

Squelette Maya d'une balle ayant une queue

<https://www.behance.net/gallery/17774421/Ultimate-Rigs-for-Free>



[Ultimate Rigs for FREE : Behance](https://www.behance.net/gallery/17774421/Ultimate-Rigs-for-Free)  
(renseignements disponibles en anglais seulement)

Vous pouvez les utiliser pour débiter l'apprentissage des principes de l'animation ou pour animer des exercices avancés de mécanique corporelle. N'hésitez pas à exploiter tous les squelettes dans des séquences de démonstration ou pour vos projets personnels, à condition de ne pas les utiliser à des fins commerciales.

[www.behance.net](http://www.behance.net)

Squelettes Maya additionnels - <https://rustyanimator.com/free-maya-rigs/> (renseignements disponibles en anglais seulement)

Squelettes Blender d'une balle ayant une queue et de personnages - [Animation Fundamentals — Blender Cloud](#) (renseignements disponibles en anglais seulement)

- [Animation Fundamentals — Blender Cloud](#) (renseignements disponibles en anglais seulement)

Ce fichier contient tous les personnages utilisés dans la formation, divisés en fichiers individuels. Balle; Balle (queue) Balle (jambes) Pendule; Ciel; Sky (sans bras) Sky (maille continue, une variation créée pour la série Blender Fundamentals). Vous êtes libre de les partager avec d'autres!

pillar.blender.cloud

Squelettes Maya et Blender de personnages préparés par la communauté Agora - [Agora.community | Assets](#)

**Exigences de soumission (3D) :** 1920 x 1080 (pixels), 24 fps, et .mp4. L'élément soumis doit être nommé No d'équipe\_BallBounce. Exemple : Équipe12\_BallBounce.

### **Animation d'un personnage (réaction) (50 points) [3 heures]**

**Description de l'animation :** Les concurrents doivent animer un personnage ayant une réaction de surprise face à un objet mystère paraissant à l'écran. Ils doivent montrer les principes de l'animation. Le personnage doit être un bipède (un humain, un animal ou un robot avec 2 bras, 2 jambes, une tête et un torse). L'objet mystère sera dévoilé pendant la séance d'information.

**Arrière-plan/Scène :** Les concurrents doivent développer des éléments/biens d'arrière-plan pour mettre en scène l'action et soutenir l'animation adéquatement.

**Esthétique/Style (3D):** L'arrière-plan, le personnage et l'objet mystère doivent être colorés. Pas de textures (monde réel), uniquement des couleurs simples et utilisation de systèmes d'éclairage par défaut dans l'application 3D de votre choix.

**Mouvements de caméra :** Les concurrents sont autorisés et encouragés à inclure des mouvements de caméra et des coupes pour renforcer l'action ou l'intention de la scène.

**Durée de l'animation :** Au maximum 7 secondes.

**Incorporation du son :** Les concurrents recevront une sonothèque de base de clips audio (.mp3 et .wav). Les clips audio pourront être édités au moyen d'un logiciel d'édition sonore. Aucun son supplémentaire ne pourra être utilisé ou incorporé.

**Squelette (3D) :** Les concurrents doivent apporter le squelette d'un personnage au concours. Le squelette du personnage ne peut pas inclure d'animations préfabriquées. Il peut être téléchargé, mais il doit être libre ou Creative Commons. Veuillez examiner les modalités liées au squelette. La mention du créateur du squelette doit être ajoutée aux soumissions finales (voir ci-dessous). Le Comité technique national examinera le squelette du personnage durant la séance d'orientation

**Exigences de soumission (3D):** 1920 x 1080 (pixels), 24 fps, et .mp4. L'élément soumis doit être nommé No d'équipe\_Reaction. Exemple : Équipe12\_Reaction.

### **Séquence finale (10 points)**

Les concurrents doivent soumettre les deux séquences avec des ardoises du titre. Les ardoises du titre seront fournies pendant la séance d'information. L'ordre de présentation final est le suivant :

1. Ardoise du titre de l'équipe
2. Ardoise du titre de la balle bondissante ayant une queue
3. Animation de la balle bondissante ayant une queue
4. Ardoise du titre de la réaction du personnage
5. Animation du personnage (réaction)
6. Référence (maintenu pendant cinq secondes)

**Exigences de soumission (2D):** 1920 x 1080 (pixels), 24 fps, et .mp4. L'élément soumis doit être nommé No d'équipe\_FinalSequence. Exemple : Team12\_FinalSequence.

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/olympiades-de-compétences-ontario?na=302#CompetitorRules>
- Pour plus d'information s'adressant aux visiteurs (stationnement, transport et hôtels) : <https://www.skillsontario.com/oco-visiteurs?na=62>
- Pour savoir si des bourses d'études, bourses ou d'autres prix sont décernés dans le cadre de ce concours : <https://www.skillsontario.com/ceremonie-de-cloture?na=359>

- Pour en savoir plus sur les commanditaires de ce concours :  
<https://www.skillsontario.com/olympiades-de-competences-ontario?na=302#Scopes>

## 2. COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES ÉVALUÉES

### 2.1 Exigences particulières

PRATIQUE 100 %

Les concurrents disposeront de 7,5 heures pour terminer deux séquences animées :

1. Ball bondissante ayant une queue
2. Animation d'un personnage (réaction)

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

## 3. CRITÈRES D'ÉVALUATION

TÂCHES	/100
• Balle bondissante ayant une queue	40
• Animation d'un personnage (réaction)	50
• Séquence finale	10
<b>Pointage sur 100</b>	

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

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

## 4. ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL

### Fournis par les concurrents :

- Les concurrents doivent apporter leur propre tablette à dessin avec écran au concours. Les outils à dessins numériques comme les tablettes Bamboo ou l'équivalent sont permis. Les iPad et produits Apple ne sont pas compatibles avec les ordinateurs fournis et ne peuvent donc PAS être utilisés pour ce concours.

- 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.
- Un câble HDMI pour la connexion à l'adaptateur du petit écran peut être requis ou tout autre périphérique nécessaire pour brancher leur propre tablette à dessin à l'ordinateur fourni.
- 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](mailto:kbelair@skillsontario.com) **au plus tard le 24 mars 2025**. Les renseignements concernant l'**octroi de licences** doivent être reçus **au plus tard le 24 mars 2025** 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 2022
  - 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.

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.



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.