



COURSES DE BATEAUX EN CARTON

DIRECTIVES POUR LE PALIER SECONDAIRE 2018-2019

Les matériaux pour ce concours ont été gracieusement offerts par :



www.skillsontario.com

En cas de divergence entre la version anglaise et la version française de l'information ci-incluse, la version anglaise aura préséance.

La période d'inscription débute le mardi 2 octobre 2018! Veuillez visiter <https://register.skillsontario.com> pour vous inscrire.

Compétences Ontario invite votre école à participer à l'une des courses annuelles de bateaux en carton organisées pour les écoles secondaires. Ces courses auront lieu durant l'année scolaire 2018-19 aux endroits suivants :

- **Mardi 27 novembre 2018**
 - Kinsmen Recreation Complex, Leamington
- **Mercredi 28 novembre 2018**
 - Confederation Education Centre, Ottawa
 - Espanola High School, Espanola
- **Mardi 4 décembre 2018**
 - H.B. Beal Secondary School, London
 - L'Amoreaux Collegiate Institute, Toronto

Les endroits et dates prévus pour les courses peuvent changer – toutefois, un préavis raisonnable sera fourni dans ce cas. D'autres courses s'ajouteront, veuillez vérifier régulièrement.

*Indique qu'il s'agit d'une activité bilingue

Les frais d'inscription sont de 125 \$ par équipe pour les écoles affiliées.

Horaire de la journée **

HEURE	DESCRIPTION
9 h à 9 h 15	Arrivée : enregistrement et remise du modèle de conception du bateau
9 h 15 à 9 h 30	Accueil et séance d'information
9 h 30 à 11 h 30	Construction des bateaux
11 h 30 à 12 h 15	Nettoyage et dîner
12 h 15 à 12 h 30	Les équipes se préparent à entrer dans la piscine (rondes éliminatoires)
12 h 30 à 14 h 30	Courses et défi de charge
14 h 30 – 14 h 45	Nettoyage de l'aire de construction
14 h 45 à 15 h	Présentation des prix

**** Il est possible que l'horaire de la journée varie selon l'endroit où se déroulent les courses et la disponibilité de la piscine. Les équipes inscrites recevront un courriel deux (2) semaines avant l'événement si l'horaire diffère de l'horaire ci-dessus.**

APERÇU DU DÉFI

Des équipes formées d'un maximum de quatre (4) élèves de la même école devront procéder à la conception et la fabrication d'un bateau afin de participer à une course **et** à un défi de charge dans une piscine. Le matériel nécessaire à la fabrication est fourni aux élèves qui disposent de deux (2)

heures pour fabriquer leur bateau. Avant le concours, il est recommandé aux équipes de fabriquer un bateau et d'en faire l'essai. Les dessins de conception du bateau seront recueillis pour l'évaluation au moment de l'enregistrement.

Les équipes sont évaluées en fonction des critères suivants : planification et conception, qualité la fabrication, aspect esthétique, capacité à travailler en équipe et esprit d'équipe, connaissance des compétences essentielles, sécurité et propreté, ainsi que vitesse et capacité de charge du bateau. Les courses et les défis de charge seront chronométrés et évalués par nos juges. *Pour obtenir une description détaillée des critères dont tiendront compte les juges, veuillez consulter le document sur les questions fréquentes.*

Les trois meilleures équipes de chaque course régionale seront invitées à participer au nouveau championnat provincial pour les écoles secondaires qui aura lieu en mars à Waterloo!

AVANCEMENT POUR ESPRIT D'ÉQUIPE : Pour chaque endroit, l'équipe qui aura obtenu le meilleur pointage pour la catégorie Travail d'équipe et esprit d'équipe pourra participer aux finales provinciales. Les points pour l'esprit d'équipe sont fondés sur les costumes, le cri de ralliement de l'équipe, les coéquipiers, et la participation dans l'ensemble.

ADMISSIBILITÉ

- Les écoles secondaires affiliées peuvent inscrire jusqu'à deux (2) équipes formées de quatre (4) élèves chacune.
- Veuillez noter que le principe du premier arrivé premier servi s'applique aux inscriptions et qu'il est fort probable qu'il y ait une liste d'attente.
- Les équipes doivent être formées d'élèves du secondaire qui fréquentent la même école.

MÉTHODE D'INSCRIPTION

- 1^{re} étape – Les enseignants doivent réserver des places pour leur(s) équipe(s) en visitant le site [Web register.skillsontario.com](http://Web.register.skillsontario.com). L'inscription doit être effectuée au moins **deux (2) semaines** avant la date de l'événement, mais veuillez prendre note que les places pour les courses s'envolent rapidement après le début des inscriptions. Les équipes qui s'inscrivent deux semaines avant la date prévue des courses seront probablement ajoutées à la liste d'attente.
- 2^e étape – Les enseignants ou les élèves doivent procéder à l'inscription en ligne des coéquipiers en précisant le nom de chacun et les coordonnées en cas d'urgence au moins **deux (2) semaines** avant la date de l'événement.
- 3^e étape – Apportez à l'événement le formulaire de consentement signé par chaque coéquipier. Tout élève qui ne présente pas un formulaire dûment signé ne sera pas autorisé à participer au concours.

Les demandes d'annulation doivent être reçues au moins une (1) semaine avant la tenue de l'activité pour éviter de payer la totalité des frais d'inscription.

JOUR DE L'ÉVÉNEMENT

1. À leur arrivé, tous les coéquipiers doivent être prêts : formulaire de consentement signé, maillot de bain, serviettes pour entrer dans la piscine pour la course et le défi de charge.
2. Assurez-vous que les équipes apportent leurs règles à tracer, rubans à mesurer, outils de coupe, crayons/plumes et décorations ainsi que des exemplaires des dessins du bateau.
3. Un dîner sera servi par Compétences Ontario. Le dîner comprend deux (2) pointes de pizza (ou une boîte repas) et des breuvages pour chaque coéquipier et enseignant/conseiller. Si des élèves croient que ce repas n'est pas suffisant, on leur recommande d'apporter une collation (il doit s'agir de nourriture sans noix.)
4. Les enseignants/conseillers ne doivent pas conseiller leurs étudiants durant le volet Construction, sauf pour tout conseil en matière de sécurité. Ils doivent demeurer dans le bâtiment en tout temps et être faciles à joindre par le personnel de Compétences Ontario. Ils ont le droit de conseiller leurs équipes sur le bord de la piscine durant le défi de charge.
5. Il y a souvent des morceaux de carton en surplus à la fin de la journée. Vous pourrez vous procurer des feuilles au coût de 7 \$ par feuille.

OUTILS ET MATÉRIEL

Fournis par Compétences Ontario* :

1. Deux (2) feuilles de carton 4pi x 8pi de ¼ po d'épaisseur
2. Deux (2) rouleaux de ruban à conduits (48mm x 54m)
3. Une (1) feuille gommée affichant le numéro du bateau
4. Dîner
5. VFI/gilets de sauvetage

**les matériaux fournis pourraient varier, mais un avis sera transmis au besoin*

Fournis par les équipes :

1. Outils de coupe (couteau universel, couteau polyvalent, couteau X-Acto à lame rétractable)
2. Crayons/plumes/feutres
3. Vêtements appropriés pour courser dans une piscine
4. Esquisse du dessin de bateau (deux (2) copies)

Fournis par les équipes (facultatifs) :

1. Décorations pour embellir l'apparence*. (Ruban pour peintres et gommette pour apposer les décorations seulement)
2. Règles à tracer de toute longueur ou grandeur

3. Rubans à mesurer, un compas, ou un rapporteur d'angles
4. Bâche (pour protéger le bateau lorsque l'équipe devra le transporter à l'extérieur pour se rendre à la piscine)
5. Chevalet de sciage
6. Appareil photo, y compris GoPro
7. Collation sans noix et breuvages

Remarque : aucun autre outil ou équipement ne peut être utilisé pour la construction du bateau. Aucun appareil à marteler ou serrer n'est permis (à l'exception d'une caméra GoPro fixée au bateau à la discrétion de l'équipe). Aucune alimentation électrique en tout temps. (* Consultez le règlement no 5 concernant la construction.)

RÈGLEMENTS CONCERNANT LA CONSTRUCTION

1. Chaque équipe doit avoir en main **deux (2) EXEMPLAIRES** du dessin de son bateau. Lors de l'enregistrement, un (1) exemplaire doit être remis pour vérification. Le deuxième peut être utilisé par l'équipe durant la construction.
2. Durant la phase de construction, les juges poseront des questions aux élèves au sujet de leur concept et on tiendra compte de leurs réponses dans les points accordés pour le volet Conception.
3. Le bateau doit être conçu pour permettre aux coéquipiers d'être **complètement à l'intérieur** du bateau. Les styles radeau et planche de surf ne sont pas permis.
4. Tout dispositif utilisé pour propulser le bateau dans l'eau doit être fabriqué avec le carton et le matériel fournis.
5. Les équipes peuvent apporter du matériel pour décorer leur bateau. Les décorations ne doivent pas influencer la vitesse et la flottabilité du bateau. **Les laques, les cires (p.ex. les crayons), les peintures et les aérosols ne sont pas permis pour la décoration.** L'utilisation de bombe aérosol, de confettis ou de brillants est strictement interdite. Les équipes devront enlever toutes les décorations solubles dans l'eau à la suite de « l'évaluation de l'aspect esthétique » et avant d'entrer dans l'eau (c'est-à-dire à l'heure du dîner). Les équipes peuvent utiliser du ruban pour peintres ou de la gommette pour apposer des décorations qui seront enlevées avant de mettre le bateau à l'eau.
6. Les équipes ne peuvent se servir de méthodes accessoires telles que des prototypes, des modèles à l'échelle ou des matériaux préfabriqués aux fins de calquage.
7. Tous les coéquipiers seront pesés durant la phase de construction et devront, à ce moment, informer le personnel de Compétences Ontario des coéquipiers qui participeront à la première ronde du défi de charge. Il s'agit du **poids déclaré** qui doit être divulgué durant la phase de fabrication. *Pour une description complète du « poids déclaré », veuillez consulter la section Questions fréquentes.*
8. Durant la phase de fabrication, les équipes devront annoncer qui sera/seront le/les coureur(s) pour l'équipe.
9. La feuille gommée numérotée fournie doit être apposée à un endroit **visible** sur le bateau.

10. Les équipes doivent inscrire sur leur bateau, le nom de quatre (4) compétences essentielles utilisées dans le cadre de leur préparation pour la course de bateaux en carton. Pour une liste des compétences essentielles, veuillez consulter skillscompetencescanada.com/fr/programmes/competences-essentielles/
11. À la fin de la phase de construction, tous les matériaux qui n'auront pas été utilisés devront être remis à Compétences Ontario.

RÈGLEMENTS CONCERNANT LA COURSE

1. Les souliers ne seront pas permis autour de la piscine.
2. Deux (2) à quatre (4) bateaux à la fois participeront à la course sous forme de rondes chronométrées.
3. Tous les coéquipiers qui participent à la course doivent porter le VFI/gilet de sauvetage fourni.
4. À la discrétion de l'équipe, un (1) ou deux (2) coéquipier(s) pilote(nt) le bateau et il doit s'agir du/des coureur(s) annoncé(s) durant la phase de fabrication. Aucune substitution tardive ne sera permise.
5. Les coéquipiers doivent s'agenouiller ou s'asseoir dans le bateau pour la course et le défi de charge.
6. Les équipes recevront deux (2) consignes :
 - a. « À vos marques » les équipes regarderont le juge au départ droit dans les yeux
 - b. « Bateaux à l'eau et participants dans vos bateaux » les équipes auront un maximum de trente (30) secondes pour s'installer dans le bateau et le positionner.
7. Après trente (30) secondes ou lorsque toutes les équipes qui participent à la ronde sont prêtes (le premier des deux prévalant) un coup de sifflet indiquera le début de la course chronométrée.
8. Jusqu'à trois (3) coéquipiers, au bord de la piscine, auront le droit d'immobiliser et de maintenir le bateau en place pour le début de la course. **Les enseignants ne peuvent intervenir.**
9. Au début de la course, si les coéquipiers sur le bord de la piscine poussent le bateau ou permettent que le bateau s'éloigne du bord de la piscine, une pénalité de cinq (5) secondes sera ajoutée à l'équipe.
10. Une pénalité de 5 secondes sera ajoutée au temps, si les coéquipiers utilisent le bord de la piscine pour pousser le bateau.
11. Le chronomètre s'arrêtera lorsqu'une **partie importante** de la structure du bateau touchera l'autre extrémité de la piscine.
12. Pour faire avancer le bateau, les participants pourront se servir de leurs mains et des accessoires construits avec le matériel fourni.

13. Les coéquipiers doivent entrer et sortir du bateau à partir des extrémités de la piscine et non des côtés de la piscine. Ainsi, les équipes participant à la course dans la ligne centrale ne sont pas pénalisées.
14. Les participants devront éviter les obstacles dans leur couloir désigné (c.-à.-d., **bouées, échelles et escaliers submergés**). **Les temps ne seront pas modifiés si un bateau est retardé par un obstacle.**

TRANSITION DE LA COURSE AU DÉFI DE CHARGE

1. Tous les bateaux intacts doivent participer au défi de charge immédiatement après leur participation à la course.
2. Après la course, les équipes peuvent sortir leur bateau de la piscine pour retirer le surplus d'eau. Toutefois, le bateau doit immédiatement être remis à l'eau pour le défi de charge.
3. Les bateaux qui n'ont pu compléter la course parce qu'ils ont chaviré peuvent cependant participer au défi de charge; **toutefois, les bateaux doivent être traînés, dans l'eau, vers le bord de la piscine afin d'assurer l'équité.**
4. Les bateaux jugés non sécuritaires par un sauveteur ne peuvent être admis au défi de charge.
5. Il est strictement interdit d'avoir recours à un dispositif de séchage (y compris les essuie-tout, les séchoirs à cheveux, les serviettes et les ventilateurs).

RÈGLEMENTS CONCERNANT LE DÉFI DE CHARGE

1. Le poids correspond au poids corporel global de l'ensemble des personnes dans le bateau. Les objets pouvant augmenter le poids (mini haltère, ceinture de plomb, haltère) ne sont pas permis.
2. Les personnes doivent être complètement à l'intérieur du bateau, y compris les bras. Les coéquipiers peuvent se servir de leurs mains pour s'agripper aux rebords du bateau (rebords et non les parois). Toutefois, ils ne peuvent pas toucher l'eau à l'extérieur du bateau ou aux rebords de la piscine, à moins qu'un juge ou un sauveteur ne leur demande de repositionner leur bateau.
3. Les pieds et les jambes doivent être à l'intérieur du bateau. Durant le défi, les coéquipiers doivent s'agenouiller ou s'asseoir dans le bateau. Pour des raisons de sécurité, les participants ne peuvent PAS s'allonger.
4. Les participants devront porter un VFI/gilet de sauvetage durant le défi de charge.
5. Au début du défi de charge, les équipes doivent respecter le poids déclaré au moment de la fabrication. (C'est-à-dire les coéquipiers choisis pour être les premiers à monter dans le bateau).
6. Pour mériter des points dans le cadre du défi de charge, le bateau d'une équipe doit pouvoir supporter le poids déclaré pendant 90 secondes sans « couler ». Les équipes qui touchent l'eau à l'extérieur du bateau, aux bouées ou aux rebords de la piscine durant le défi de charge se

verront attribuer une pénalité de cinq (5) secondes. Par exemple, si une équipe touche l'eau à 80 secondes, elle doit maintenir le point déclaré pour 95 secondes (un ajout de 5 secondes à la période de 90 secondes)..

7. Un poids additionnel peut être ajouté au bateau une fois que les 90 secondes se sont écoulées. Pour chaque nouvelle personne ajoutée, le poids devra être maintenu pour une période additionnelle de 60 secondes.
8. Les équipes doivent se servir de leurs mains pour diriger leur bateau vers le mur avant d'ajouter d'autres personnes dans leur bateau. Les bateaux ne peuvent être tirés au mur que lorsque ceux-ci sont suffisamment proches pour ce faire à partir de l'endroit où le juge se tient. Les bateaux ne PEUVENT PAS être tirés à partir du bord de la piscine.
9. Le poids final maintenu pendant toute la durée sera enregistré comme le poids maximum atteint par l'équipe.
10. Tous les coéquipiers¹ doivent participer au défi de charge avant d'avoir recours à des volontaires (élèves ou enseignants). Seuls les participants inscrits aux courses de bateaux en carton au palier secondaire peuvent être ajoutés au bateau (aucun spectateur, ou participant du palier secondaire).
11. Les enseignants pourront s'avancer au bord de la piscine durant le défi de charge pour aider leurs élèves à entrer prudemment dans le bateau, pour maintenir le bateau en place et pour conseiller leur équipe.
12. On jugera qu'un bateau a coulé si un rebord ou un coin du bateau est submergé/permit à l'eau d'entrer pendant cinq (5) secondes consécutives

POINTAGE

Catégorie	Pointage maximum
Construction	
Qualité de construction	5
Planification et conception	5
Sécurité et propreté	5
Travail et esprit d'équipe	5
Aspect esthétique	5
Connaissance des compétences essentielles	5
Total pour la construction	30
Course	
Vitesse (20 meilleurs temps)	35
Total pour la course	35
Défi de charge	
Charge (20 meilleurs poids)	35
Total pour le défi de charge	35

¹ À moins d'une raison médicale valide, ou d'un risque en matière de santé ou de sécurité qui empêcherait tous les coéquipiers de participer dans la mesure où le personnel de Compétences Ontario a été informé de la situation.

Courses et défi de charge

1 ^{re} – 35 points	11 ^e – 14 points
2 ^e – 33 points	12 ^e – 12 points
3 ^e – 31 points	13 ^e – 10 points
4 ^e – 29 points	14 ^e – 8 points
5 ^e – 27 points	15 ^e – 6 points
6 ^e – 25 points	16 ^e – 5 points
7 ^e – 23 points	17 ^e – 4 points
8 ^e – 21 points	18 ^e – 3 points
9 ^e – 18 points	19 ^e – 2 points
10 th – 16 points	20 ^e – 1 point

LA DÉCISION DES JUGES NE PEUT ÊTRE CONTESTÉE

BRIS D'ÉGALITÉ

- Dans le cas d'une égalité entre deux ou plusieurs équipes, le gagnant sera déterminé d'après le pointage du défi de charge, et ensuite la course, puis la fabrication dans son ensemble, puis les compétences essentielles, et finalement la qualité de la fabrication.

Les équipes qui endommageront le plancher avec des outils de coupe ou de l'adhésif lors de la phase de construction seront disqualifiées.

Autorisation de photographeur

Des équipes de tournage et des médias seront sur place pour filmer et photographier l'événement. Les élèves qui n'ont pas la permission de leurs parents/leur tuteur de se faire photographier seront identifiés par un bracelet. Ceci permettra de s'assurer que les élèves qui n'ont pas présenté un formulaire d'autorisation de photographeur signé n'apparaissent pas dans les publications, les médias sociaux ou notre site Internet.

Questions?

Si vous avez des questions, veuillez consulter le document Questions fréquentes - course de bateaux en carton affiché sur notre site [Web skillsontario.com](http://Web.skillsontario.com) ou communiquer avec Nick Komarnisky, responsable des concours et inscriptions à l'adresse suivante : nkomarnitsky@skillsontario.com.

Conditions météorologiques défavorables

Les courses de bateaux en carton seront annulées que dans les conditions suivantes :

- Le(s) conseil(s) scolaire(s) où l'activité a lieu est/sont « fermé(s) » pour la journée; ou
- Le personnel clé ne peut se rendre en toute sécurité à l'endroit prévu pour l'événement

L'activité aura lieu comme prévu si le transport scolaire est annulé.

Si la course de bateau en carton doit être annulée en raison des conditions météorologiques, Compétences Ontario tentera de reporter la course au cours de la même année scolaire.

Malheureusement, aucun remboursement ne peut être accordé pour les frais de participation si la course est annulée en raison des conditions météorologiques.