

Skills Ontario Competition

Olympiades de Compétences Ontario



Contest Scope / Fiche descriptive

2026

TABLE OF CONTENTS

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

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

TABLE DE MATIÈRES

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

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

1. GENERAL CONTEST INFORMATION

1.1 Purpose of the Contest

To give competitors the chance to apply both practical and theoretical knowledge while strengthening their STEM skills through hands-on, student-driven learning experiences.

The Game:

VEX IQ Robotics Competition Mix & Match is played on a 6' x 8' rectangular field. 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 Mix & Match are Pins and Beams.

The primary objectives of the game are to build Stacks out of Pins and Beams, and Place Stacks in Goals. Additional Pins are introduced to the Field by Drive Team Members at the Load Zone.

Points are awarded based on how many Pins and Beams are Connected, how many colors are included in each Stack, and for Stacks that match the color of the Goal.

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://www.vexrobotics.com/mix-and-match-manual?srsId=AfmBOoqLdTLzaVdkweFsi9z4C-DubmBSn9TQ2WOhkZV96TM2syDjEndy>

Note – The game manual is a live document that will have updates throughout the year, on the following dates:

- A. October 9, 2025 and December 4, 2025 will include clarification of rules and minor updates.
- B. January 29th, 2026 may include gameplay or rule changes inspired by mid-season events.
- C. April 2, 2026, may include gameplay or rule changes pertaining specifically to the VEX Robotics World Championship.

These rule updates/changes will apply to the Skills BC Competition.

Game Overview Video : https://youtu.be/RN-UyJbe_yg

This contest is offered as an official contest.

1.2 Technical Committee

Technical Chair: Andy Fenos, iDESIGN 365 LTD.

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 4, 2026	
8:30am – 9:00am	Sign-in at challenge site
9:00am – 9:30am	Orientation
9:30am – 2:30pm	Practice Matches (throughout the day - not scheduled)
9:30am – 12:00am	Teamwork Challenge (Qualifications)
12:00pm – 12:30pm	Lunch
12:30pm – 2:15pm	Skills Challenges (Driver and Autonomous)
2:30pm – 3:30 pm	Final Matches
3:30pm – 4:00pm	Disassembly and Clean Up
4:00pm*	Awards Ceremony at 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
- Engineering design process
- Critical thinking
- Project management
- Communication skills
- Collaboration - Discussion of Ideas
- Problem Solving

3. JUDGING CRITERIA

<u>Each Connected Pin</u>	<u>1 point</u>
<u>Each Connected Beam</u>	<u>10 points</u>
<u>Each 2-color Stack</u>	<u>5-point bonus</u>
<u>Each 3-color Stack</u>	<u>15-point bonus</u>
<u>Each Stack Placed in a Matching Goal and/or Connected to a Beam</u>	<u>10-point bonus</u>
<u>Each Stack Placed on the Standoff Goal</u>	<u>10-point bonus</u>

<u>Each Cleared Starting Pin</u>	<u>2 points</u>
<u>Each Robot in contact with Scoring Objects at the end of the Match.</u>	<u>2 points</u>

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 and Skills 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.

IMPORTANT NOTE – Teams must compete in at least one autonomous AND one driver sixty (60) second long skills match to qualify for a Skills award (Gold, Silver, Bronze).

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://www.vexrobotics.com/mix-and-match-manual?srsId=AfmBOoqLdTLzaVdkweFsi9z4C-DubmBSn9TQ2WOhkZV96TM2syDjEndy>

Game Overview Video : https://youtu.be/RN-UyJbe_yg

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.

To learn about the game, how to coach a team, and host a regional event, visit:

<https://training.recf.org> (Free Resource for Teachers).

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) at www.idesign365.com

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

- 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)
- VIQC Field Kit (Full 6'x8' Field) (228-7396)
- VIQC Mix & Match Game Kit (228-9148)
- Additional VEX IQ parts as required based on Robot design. Call IDESIGN 365 for assistance.

Software download links :

VEXcode IQ Blocks: <https://codeiq.vex.com/> (Recommended)

Supplies can be purchased from iDESIGN 365:

www.idesign365.com (search using above part numbers starting with 228-)

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:

- 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 DU CONOURS**

1.1 **But du concours**

Offrir aux concurrents l'occasion de mettre en valeur leurs connaissances pratiques et théoriques, tout en perfectionnant leurs compétences en sciences, technologies, ingénierie et mathématiques (STIM), grâce à des activités pratiques axées sur l'apprentissage.

Le jeu

Le Défi de robotique VEX IQ Mix & Match se déroule sur un terrain rectangulaire de six pieds (6 pi) x huit pieds (8 pi). Les robots de deux (2) équipes collaborent dans le cadre du Défi en équipe et participent à des matchs de soixante (60) secondes visant à accumuler le plus grand nombre de points possible.

Les équipes prennent également part au Défi des compétences robotiques, où un seul robot se trouve sur le terrain pour tenter d'obtenir le maximum de points. Ce défi comporte deux types de matchs : compétences de l'opérateur (robot est manœuvré par l'opérateur), et compétences en programmation (robot se déplace presque entièrement de manière autonome, avec très peu d'interventions humaines).

Le défi

Dans le concours de robotique VEX IQ Mix & Match, les points sont marqués à l'aide de deux types d'objets : broches et poutres.

Les robots doivent relever plusieurs défis, notamment : construire des piles à partir des broches et poutres, déposer ces piles dans les buts, intégrer des broches supplémentaires placées sur le terrain par les membres de l'équipe de l'opérateur dans la zone de chargement.

Les points sont attribués selon : le nombre de broches et de poutres connectées, le nombre de couleurs incluses dans chaque pile, et la correspondance entre la couleur de la pile et celle du but.

Dans le cadre du Défi des compétences robotiques, un seul robot se trouve sur le terrain pour tenter d'accumuler le maximum de points. Deux types de matchs sont proposés : compétences de l'opérateur (robot est manœuvré par l'opérateur), et compétences en programmation (robot se déplace presque entièrement de manière autonome, avec très peu d'interventions humaines).

Le Défi des compétences robotiques et le Défi en équipe utilisent le même terrain et la même configuration.

Le manuel de jeu est disponible en ligne au : <https://www.vexrobotics.com/mix-and-match-manual?srsId=AfmBOoqLdTLzaVdkweFsi9z4C-DubmBSn9TQ2WOhkZV96TM2syDjEndy>

Remarque – Le manuel de jeu est un document évolutif qui fera l'objet de mises à jour tout au long de l'année, aux dates suivantes :

- A. 9 octobre 2025 et 4 décembre 2025 : clarification des règles et mises à jour mineures
- B. 29 janvier 2026 : possibilité de modifications au déroulement du jeu ou aux règles, découlant des événements observés à mi-saison
- C. 2 avril 2026 : possibilité de modifications au déroulement du jeu ou aux règles, liées spécifiquement au Championnat mondial de robotique VEX.

Toutes les mises à jour liées aux règles s'appliqueront également aux Olympiades des compétences de la C.-B.

Aperçu vidéo du jeu : https://youtu.be/RN-UyJbe_yg

Il s'agit d'un défi officiel.

1.2 Comité technique

Coprésident du comité technique : Andy Fenos, iDESIGN 365 Ltd.

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 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 4 mai 2026	
8 h 30 à 9 h	Enregistrement des concurrents à l'endroit prévu pour le défi
9 h à 9 h 30	Séance d'information
9 h 30 à 14 h 30	Matches de pratique (tout au long de la journée – non planifiés)
9 h 30 à 12 h	Défi en équipe (épreuves de qualification)
12 h à 12 h 30	Dîner
12 h 30 à 14 h 15	Défi portant sur les compétences (Opérateur et Autonome)
14 h 30 à 15 h 30	Matches des finales
15 h 30 à 16 h 00	Démontage et nettoyage
16 h *	Cérémonie de remise des prix à l'endroit 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/olympiades-de-competences-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/oco-visiteurs?na=62#Closing>
- Pour savoir qui commandite ce concours : <https://www.skillsontario.com/olympiades-de-competences-ontario?na=302#Scopes>

2. COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES ÉVALUÉES

- Travail d'équipe
- Ingénierie du processus de conception

- Pensée critique
- Gestion de projet
- Aptitudes à communiquer
- Collaboration - discussion des idées
- Résolution de problèmes

3. CRITÈRES D'ÉVALUATION

<u>Chaque broche connectée</u>	<u>1 point</u>
<u>Chaque poutre connectée</u>	<u>10 points</u>
<u>Chaque pile comportant deux (2) couleurs</u>	<u>5 points bonis</u>
<u>Chaque pile comportant trois (3) couleurs</u>	<u>15 points bonis</u>
<u>Chaque pile placée dans un but correspondant et/ou connectée à une poutre</u>	<u>10 points bonis</u>
<u>Chaque pile placée dans le but d'affrontement</u>	<u>10 points bonis</u>
<u>Chaque broche de départ retirée</u>	<u>2 points</u>
<u>Chaque robot touchant à des objets utilisés pour marquer des points à la fin du match</u>	<u>2 points</u>

Défi en équipe

Dans le cadre du match pour le Défi en équipe, deux (2) équipes sont jumelées pour accumuler des points. Ce défi comprend : des matchs de pratique, des épreuves de qualification et match des finales. À l'issue des épreuves de qualification, un classement est établi en fonction des performances. Les équipes les mieux classées accèdent alors au match des finales. Le nombre d'équipes participant à un match des finales dépendra du nombre total d'équipes inscrites au concours.

Matchs des finales du Défi en équipe

- Après les épreuves de qualification, les équipes les mieux classées accéderont aux matchs des finales.
- Le nombre de matchs des finales sera déterminé en fonction du nombre total d'équipes inscrites au concours.
- Les équipes classées au premier rang et au deuxième rang seront jumelées, tout comme les équipes classées au troisième rang et au quatrième rang, et ainsi de suite, pour former les équipes jumelées des finales.
- En commençant par les équipes jumelées ayant obtenu le moins de points lors des épreuves de qualification, chaque équipe participera à UN seul match des finales. À la fin des matchs, les équipes jumelées ayant accumulé le plus grand nombre de points seront déclarées gagnantes. Les équipes jumelées ayant obtenu le deuxième plus grand nombre de points obtiendront 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.)

Défi des compétences robotiques

Dans le cadre de ce défi, les équipes participent à des matchs de soixante (60) secondes visant à accumuler le plus grand nombre de points possible. Ce défi comprend deux types de matchs : compétences de l'opérateur (robot manœuvré par l'opérateur), et compétences en programmation (robot se déplace presque entièrement de manière autonome, avec très peu d'interventions humaines (aucun contrôleur VEX IQ). Pour chaque match, un seul robot est sur la surface de jeu.

REMARQUE IMPORTANTE – Pour être admissibles à recevoir une médaille d'or, de bronze ou d'argent des Olympiades de Compétences Ontario, les équipes doivent obligatoirement participer à au moins un match de soixante (60) secondes où le robot est presque entièrement autonome ET à au moins un match de soixante (60) secondes où le robot est manœuvré par l'opérateur.

Classement pour le Défi des compétences robotiques

- Pour chaque match portant sur les compétences, des points sont attribués aux équipes selon les règles de pointage qui sont définies ci-dessus.
- Le classement des équipes est déterminé en additionnant : leur meilleur pointage obtenu lors d'un match portant sur les compétences en programmation et d'un match sur les compétences de l'opérateur.
- CE CLASSEMENT DÉTERMINERA 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://www.vexrobotics.com/mix-and-match-manual?srsItd=AfmBOoqLdTLzaVdkweFsi9z4C-DubmBSn9TQ2WOhkZV96TM2syDjEndy>

Aperçu vidéo du jeu : https://youtu.be/RN-UyJbe_yg

Des prix seront remis aux meilleures équipes du Défi en équipe. Les médailles d'or et d'argent seront attribuées aux équipes ayant obtenu les meilleurs pointages dans le cadre du Défi des compétences robotiques. La médaille de bronze sera remise à l'une des équipes ayant terminé en deuxième place lors du Défi en équipe – une seule équipe recevra cette médaille. L'équipe gagnante du concours sera celle ayant obtenu le meilleur pointage global pour le Défi des compétences robotiques.

Par exemple

Les équipes A et B remportent le Défi en équipe

Si l'équipe A obtient un meilleur pointage que l'équipe B dans le cadre du Défi des compétences robotiques, l'équipe A reçoit la médaille d'or et l'équipe B la médaille d'argent.

Les équipes C et D terminent en deuxième position dans le cadre du Défi en équipe. Si l'équipe C obtient le meilleur pointage entre les deux dans le cadre du Défi des compétences robotiques, elle reçoit la médaille de bronze.

Aucun prix supplémentaire n'est remis pour la performance d'ensemble propre au Défi des compétences robotiques. Le classement pour le Défi des compétences robotiques est utilisé uniquement pour déterminer l'attribution des médailles, tel qu'indiqué ci-dessus.

IL EST ESSENTIEL QUE TOUS LES CONCURRENTS PARTICIPENT AU DÉFI DES COMPÉTENCES ROBOTIQUES, PUISQUE CE DÉFI SERT À DÉTERMINER LES MÉDAILLÉS

LES ÉQUIPES DOIVENT ÊTRE COMPOSÉES D'AU MOINS DEUX (2) MEMBRES ET D'AU PLUS QUATRE (4) MEMBRES.

Le concours ne peut se terminer par une égalité. En cas d'égalité à la fin du concours, la composante Tension générée sera utilisée pour briser l'égalité.

Toute infraction aux règles du concours entraînera une déduction de points, à la discrétion du Comité technique. Toute possibilité de disqualification sera examinée en collaboration avec la directrice des concours.

Pour en savoir plus sur le jeu, obtenir des ressources pour entraîner une équipe ou organiser un événement régional, veuillez consulter : <https://training.recf.org> (ressource gratuite pour les enseignants).

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 portables, vous devez fournir les pilotes compatibles avec Windows 10
- Vous pouvez apporter un dispositif de sauvegarde – aucun dispositif de sauvegarde ne sera fourni sur place
- Trousse de robotique VEX IQ (le robot doit être préconstruit)
 - Options d'achat : trousse éducative VEX IQ (228-8899) ou trousse de concours VEX IQ (228-7980) disponible sur www.idesign365.com

Remarque : aucun réseau Wi-Fi **ne sera** mis à la disposition des concurrents ou des 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, sauf celui de leur école ou de leur conseil scolaire.

Optionnel :

- Trousse complémentaire PN pour le défi : (228-3600)
- Trousse VIQC pour le terrain (terrain complet 6 pi x 8 pi) 228-7396
- Trousse de jeu VIQC Mix & Match (228-9148)
- Pièces VEX IQ additionnelles au besoin en fonction de la conception du robot. Pour plus d'information, veuillez communiquer avec iDesign 365.

Lien pour le téléchargement du logiciel :

VEXcode IQ Blocks : <https://codeiq.vex.com/> (recommandé)

Les concurrents peuvent se procurer les fournitures auprès de iDESIGN 365:

www.idesign365.com (effectuez une recherche en utilisant les numéros de pièces ci-dessus qui débutent par 228-)

1-877-730-4770

sales@idesign365.com

IL EST INTERDIT D'APPORTER DES ARTICLES QUI NE SONT PAS ÉNUMÉRÉS CI-DESSUS.

CELA INCLUT TOUT DISPOSITIF ÉLECTRONIQUE, TEL QUE TÉLÉPHONES, TABLETTES, ETC.

Avant de participer aux Olympiades de Compétences Ontario, les élèves doivent se familiariser avec les outils et l'équipement mentionnés ci-dessus, savoir les utiliser adéquatement, et bien connaître les mesures de sécurité à respecter.

Fournis par Compétences Ontario :

- Surface de jeu
- Dîner

Remarque : les outils et le matériel pourraient varier selon leur disponibilité. Seul le matériel fourni sur place sera autorisé pour la construction.

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 démontrer leur maîtrise de l'utilisation des outils et de l'équipement mentionnés dans cette fiche descriptive. Les juges et le président du comité technique se réservent le droit de demander à un concurrent de quitter le défi s'il ne possède pas les compétences nécessaires pour utiliser ces outils et cet équipement.

Les concurrents doivent être vêtus proprement et de façon appropriée. Les vêtements ne doivent comporter aucun logo, à l'exception de 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.