

Skills Ontario Competition

Olympiades de Compétences Ontario



Contest Scope / Fiche descriptive

2026

TABLE OF CONTENTS

1. GENERAL CONTEST INFORMATION
2. PURPOSE OF THE CONTEST
3. JUDGING CRITERIA
4. EQUIPMENT AND MATERIALS
5. SAFETY

This document was last updated **January 22, 2026**

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

Plus récente mise à jour du document : **22 janvier 2026**

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 365 Ltd., 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 5, 2026	
7:30am – 8:00am	Sign-in at the contest site
8:00am – 8:30am	Orientation
8:30am – 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 7, 2026

1.4 Additional Information – Essential to Review

- Competitor Information:
 - Scopes: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#Scopes>
 - Student Preparation
Manual: https://www.skillsontario.com/files/www/2024_Docs/Student_Preparation_and_Training_Manual_Skills_Ontario_English_April_30_2024.pdf
 - Competitor Eligibility: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#CompetitorEligibility>
 - Rules and Regulations: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#CompetitorRules>
 - Competition Floor Plan: <https://www.skillsontario.com/competition-visitors#FloorPlan>
 - Closing Ceremony and Awards: <https://www.skillsontario.com/closing-ceremony>

2. PURPOSE OF THE CONTEST

The Challenge – VEX PUSH BACK

The GAME:

VEX V5 Robotics Competition Push Back is played on a 12' x 12' square field configured as seen above. 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 object of the game is to attain a higher score than the opposing Alliance by Scoring Blocks in Goals, Controlling zones within Goals, and Parking in defined zones at the end of the Match.

There are two (2) components to the contest:

1. Alliance vs. Alliance VEX Robotics Competition Matches are played in a Head-to-Head tournament format. Head-to-Head Tournament 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).
2. Individual team performance in Skills Matches. Teams will compete in sixty-second (60 sec) long Matches to score as many points as possible. These Matches consist of Driving Skills Matches (60 sec), which are entirely driver controlled, and Autonomous Coding Skills Matches (60 sec), which are autonomous with limited human interaction. Teams will be ranked based on their combined score in the two types of Matches.

The DETAILS for Head-to-Head matches:

There are eighty-eight (88) **Blocks** on a V5RC Push Back Field.

There are four (4) **Goals** located around the field. Two (2) **Long Goals**, and two (2) **Center Goals**. There are also two (2) **Park Zones**, one (1) per Alliance.

Each Block scored in a Goal is worth three (3) points. Alliances receive points for **Controlling zones** in Goals.

Alliances can receive additional points for **Parking** robots at the end of a Match.

The Alliance that scores more points in the Autonomous period in the head-to-head match is awarded with ten (10) bonus points, added to the final score at the end of the match. Each Alliance can also earn an **Autonomous Win Point** by completing assigned tasks. This additional Win Point can be earned by both Alliances, regardless of who wins the Autonomous Bonus.

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

Online: <https://www.vexrobotics.com/push-back-manual>

Also available as PDF: <https://content.vexrobotics.com/docs/25-26/v5rc-push-back/docs/PushBack2.1.pdf>

Game Overview Video: <https://youtu.be/ocmONiVun9M> (PLEASE WATCH THIS VIDEO)

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

<https://kb.roboticseducation.org/hc/en-us/articles/4461310180247-Robot-Inspection-Checklist-for-the-VEX-V5-Robotics-Competition>

3. JUDGING CRITERIA for Head to Head Matches:

<u>Autonomous Bonus</u>	<u>10 points</u>
<u>Each Block Scored</u>	<u>3 points</u>
<u>Each Controlled Zone in a Long Goal</u>	<u>10 points</u>
<u>Controlled Center Goal - Upper</u>	<u>8 points</u>
<u>Controlled Center Goal - Lower</u>	<u>6 points</u>
<u>1 Parked Alliance Robot</u>	<u>8 points</u>
<u>2 Parked Alliance Robots</u>	<u>30 points</u>

THE TOURNAMENT CONTINUES...

Once head-to-head matches are completed, teams will then be placed into an Alliance 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 (60 Sec) long Matches 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 the same as a Head-to-Head VEX Robotics Competition Push Back Match, with the following modifications (reference game manual for field layout):

- In Autonomous Coding Skills Matches, the VEX GPS code strip must be installed on the field
- The Robot must start the Robot Skills Match in a legal starting position for the red Alliance.
- All Drive Team Members must remain in the red Alliance Station for the duration of the Match
- One red Block must be used as a Preload in accordance with <SG5>
- Revised Block layout. 36 Blocks begin the Match in unscored positions on the Field and 24 Blocks begin in the Loaders, as shown in Figure RSC3-1 (search Figure RSC3-2 in game manual)
- Robots may move freely about the Field after the start of the Match.
- Robot Skills Matches do not include Match Load Blocks.
- **Reference Section 4 - Robot Skills of the game manual for details.**

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 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 (60 sec) 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 (reference game manual for information).

Autonomous Coding Skills Match – An Autonomous Coding Skills Match consists of a sixty-second (60 sec) 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 (reference game manual for information).

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.

Judging Criteria for Individual Skills Matches:

<u>Each Block Scored in a Goal</u>	<u>1 points</u>
<u>Each filled Control Zone in a Long Goal</u>	<u>5 points</u>
<u>Each filled Control Zone in a Center Goal</u>	<u>10 points</u>
<u>Each Cleared Park Zone</u>	<u>5 points</u>
<u>Each Cleared Loader</u>	<u>5 points</u>
<u>Parked Robot</u>	<u>15 points</u>

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/push-back-manual>

Also available as PDF: <https://content.vexrobotics.com/docs/25-26/v5rc-push-back/docs/PushBack2.1.pdf>

Game Overview Video: <https://youtu.be/ocmONiVun9M> (PLEASE WATCH THIS VIDEO)

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

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

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

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 you wish. 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
- Snacks (peanut-free)
- **Competitors must read this scope document and any related documents posted (if applicable) online in full. Verbal instructions alone are not sufficient for preparation. Each competitor must review the entire scope.**
 - The provincial contest scope will be posted on the Skills Ontario website by January 31st or earlier each year: <https://www.skillsontario.com/skills-ontario-competition#Scopes> . The previous year's scope will remain available for reference as well.
- Toolboxes and/or project materials required for the contest must be brought on the morning of the contest. These items cannot be shipped or delivered to the venue ahead of time.
- **Competitors are responsible for bringing all required personal protective equipment (PPE) and attire. All required items are listed in the Safety section of this scope.**

To prepare for this challenge Teams will need: VEX V5 Classroom 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 (276-9142)

VEX Competition Portable Field Kit (276-8242)

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

Field Element Plates (276-9091) -not needed if you already have these plates for field setup.

Smart Field Controller Kit (276-7741)

Additional VEX parts as required based on Robot design. Contact iDESIGN for assistance.

Software download links: VEXcode V5 Blocks: <https://www.vexrobotics.com/vexcode/install/v5>
(Recommended)

Supplies can be purchased from IDESIGN 365:
www.idesign365.com (search by part number)
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:

- There are water stations available on every contest site for competitors and volunteers, you must bring your own reusable water bottle, as there will be no cups provided.
- **Lunch Provided:** A simple lunch (sandwich, cookie, water - using your refillable water bottle) will be provided. The following dietary options will be available: vegetarian, vegan, halal, dairy-friendly, gluten-friendly. If you have other dietary needs, prefer additional food, and/or have other tastes than what may be provided, please bring your own nut-free items. Lunch selection will occur during student registration.

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 365 Ltd., andy@idesign365.com

Richard Seniuk, richard_seniuk@roboticseducation.org

Ross Morison, OCDSB

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 (LES CONCURRENTS DOIVENT ÊTRE PRÉSENTS SUR LES LIEUX POUR TOUTE LA DURÉE DU CONCOURS, DE 7 H À 17 H)

Mardi 5 mai 2026	
7 h 30 à 8 h	Enregistrement à l'endroit prévu pour le concours
8 h à 8 h 30	Séance d'information
8 h 30 à 12 h	Concours
12 h à 12 h 30	Dîner
12 h 30 à 17 h	Concours

* 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 le 7 mai 2026, de 9 h à 12 h

1.3 Renseignements additionnels – À réviser

- Renseignements pour les concurrents :
 - Fiches descriptives : <https://www.skillsontario.com/olympiades-de-competences-ontario?na=302#Scopes>
 - Guide de préparation des concurrents : https://www.skillsontario.com/files/www/2024_Docs/Guide_de_preparation_et_dentrainement_des_concurrents_Olympiades_de_Compétences_Ontario_French_April_30_2024.pdf
 - Admissibilité des concurrents : <https://www.skillsontario.com/olympiades-de-competences-ontario?na=302#CompetitorEligibility>
 - Règles et règlements : <https://www.skillsontario.com/olympiades-de-competences-ontario?na=302#CompetitorRules>

- Plan d'étage du site des Olympiades : <https://www.skillsontario.com/oco-visiteurs?na=62#FloorPlan>
- Cérémonie de clôture et remise des prix : <https://www.skillsontario.com/ceremonie-de-cloture?na=359>
- Cérémonie de clôture et remise des prix : <https://www.skillsontario.com/ceremonie-de-cloture?na=359>

2. BUT DU DÉFI

Le défi – VEX PUSH BACK

Le JEU

Le défi de robotique VEX V5 Push Back se déroule sur un terrain carré de douze pieds (12 pi) x douze pieds (12 pi) (voir la configuration ci-dessus). Deux (2) alliances – une rouge et une bleue – composées chacune de deux (2) équipes jumelées, s'affrontent lors de matchs comprenant deux (2) volets : Volet autonome de quinze (15) secondes, suivi d'un Volet télécommandé d'une minute quarante-cinq secondes (1 min 45 sec) où les robots sont manœuvrés par les opérateurs.

Le but du jeu est d'accumuler plus de points que l'alliance adverse en déposant des blocs dans les buts, contrôlant les zones situées près des buts, et en immobilisant le robot dans les zones désignées à la fin du match.

Le concours comprend deux (2) volets :

1. Matchs du volet Robotique VEX : organisés sous forme de tournoi, comprenant des matchs de qualification et matchs éliminatoires. Les matchs de qualification servent à classer les équipes selon divers critères : points pour avoir gagné (PG), points pour le Volet autonome (PA), et points pour avoir affronté une équipe plus forte (PEF).
2. Matchs du volet Compétences robotiques : équipes participent à des matchs de soixante (60) secondes visant à accumuler le maximum de points. Ces matchs se divisent en deux (2) catégories : 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). Les équipes sont classées selon la somme de leurs meilleurs pointages dans ces deux volets.

DÉTAILS pour les affrontements

Quarante-huit (88) **blocs** sont répartis sur le terrain de jeu V5RC Push Back.

Sur le terrain, on retrouve quatre (4) **buts**, dont deux (2) **grands buts** situés aux extrémités du terrain et deux (2) **buts positionnés au centre**. On retrouve également deux (2) **zones d'arrêt**, une (1) par alliance.

Chaque bloc déposé dans un but vaut trois (3) points. Les alliances obtiennent également des points pour le **contrôle des zones** dans les buts.

Des points additionnels peuvent être accordés pour les robots qui sont **immobilisés** dans les zones désignées à la fin d'un match.

L'alliance qui accumule le plus grand nombre de points au cours du volet autonome du match entre équipes se mérite dix (10) points supplémentaires, ajoutés au pointage final à la fin du match. Chaque alliance peut aussi recevoir un point supplémentaire pour le **volet autonome** en accomplissant les tâches assignées. Ce point supplémentaire peut être attribué aux deux alliances, peu importe laquelle remporte les points supplémentaires pour le volet autonome.

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

En ligne : <https://www.vexrobotics.com/push-back-manual>

En format PDF : <https://content.vexrobotics.com/docs/25-26/v5rc-push-back/docs/PushBack2.1.pdf>

Aperçu vidéo du jeu : <https://youtu.be/ocmONiVun9M> (VEUILLEZ REGARDER LA VIDÉO)

*****Votre robot doit se soumettre à une inspection *** Liste de contrôle pour l'inspection :** <https://kb.roboticseducation.org/hc/en-us/articles/4461310180247-Robot-Inspection-Checklist-for-the-VEX-V5-Robotics-Competition>

3. CRITÈRES D'ÉVALUATION pour les matchs d'affrontement :

<u>Points additionnels – volet autonome</u>	<u>10 points</u>
<u>Chaque bloc qui atterri dans un but</u>	<u>3 points</u>
<u>Chaque contrôle de zone dans un grand but</u>	<u>10 points</u>
<u>Controlled Center Goal – partie supérieure</u>	<u>8 points</u>
<u>Controlled Center Goal – partie inférieure</u>	<u>6 points</u>
<u>1 robot de l'alliance immobilisé dans la zone désignée</u>	<u>8 points</u>
<u>2 robots de l'alliance immobilisés dans la zone désignée</u>	<u>30 points</u>

TOURNOI SE POURSUIT...

Une fois les matchs entre équipes terminés, les équipes seront regroupées en alliances selon le classement du tournoi. Par exemple, la première alliance sera composée des équipes classées 1^{er} et 2^e, l’alliance suivant des équipes au 3^e et 4^e rang, et ainsi de suite. Ces alliances participeront ensuite aux matchs éliminatoires, qui serviront à déterminer les champions du tournoi. Le classement final de chaque équipe sera ensuite établi en fonction du pointage obtenu dans le cadre du Défi des compétences robotiques.

DÉFI DES COMPÉTENCES ROBOTIQUES

Le défi des compétences robotiques détermine l’attribution des médailles aux Olympiades de Compétences Ontario

Dans ce défi, les équipes participent à des matchs de soixante (60) secondes visant à 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). Les équipes seront classées selon la somme de leurs pointages combinés pour ces deux types de match.

Le terrain de jeu du Défi des compétences robotiques présente une configuration similaire à celle d’un match d’affrontement du concours VEX Push Back, avec les modifications suivantes (voir le manuel du jeu pour les détails complets) :

- Pour les matchs portant sur les compétences en programmation, la bande de code VEX GPS doit être installée sur le terrain.
- Le robot doit commencer le match portant sur les compétences dans une position de départ légale pour l’alliance rouge.
- Tous les membres de l’équipe de l’opérateur doivent demeurer dans la station de l’alliance rouge pendant toute la durée du match.
- Un bloc rouge doit être utilisé comme précharge, conformément à <SG5>
- Nouvelle disposition des blocs. 36 blocs au début du match in unscored positions sur le terrain et 24 au début du match dans les Loaders, tel qu’illustré dans la figure RSC3-1 (voir la figure RSC3-2 dans le manuel du jeu)
- Les robots peuvent se déplacer librement sur le terrain après le début du match.
- Les matchs portant sur les compétences robotiques n’incluant pas les Match Load Blocks.
- **Pour plus d’information, consulter la Section 4 – Compétences robotiques du manuel du jeu.**

Toutes les équipes DOIVENT participer au Défi des compétences robotiques. Les équipes qui ne participent pas à ce volet ne seront pas admissibles à l’obtention de médailles aux Olympiades de Compétences Ontario.

Les équipes prennent part aux matchs du Défi des compétences robotiques selon un horaire prédéterminé par le directeur du tournoi.

Chaque équipe participe à deux (2) matchs de compétences en programmation et à deux (2) matchs de compétences de l’opérateur. Les équipes doivent être ponctuelles : en cas de retard ou d’absence lors d’un de leurs matchs, elles perdent leur opportunité de jouer l’ensemble de leur quatre (4) matchs.

Explication 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 durant laquelle le robot est contrôlé par l’opérateur. Il n’y a aucune période d’autonomie. Les équipes peuvent choisir de mettre fin au match avant la fin du temps réglementaire afin d’obtenir des points additionnels (consulter le manuel du jeu pour plus de détails).

Match portant sur les compétences en programmation – Un match portant sur les compétences en programmation consiste en une période d’autonomie de soixante (60) secondes. Le robot évolue exclusivement en mode autonome. Les équipes peuvent également choisir de mettre fin au match avant la fin du temps réglementaire afin d’obtenir des points additionnels (consulter le manuel du jeu pour de plus amples renseignements).

Pour chaque match du Défi des compétences robotiques, le pointage attribué aux équipes est calculé selon les critères présentés dans la section Défi des compétences robotiques, et un point bonus peut être obtenu en mettant fin au match avant la fin du temps réglementaire, tel que décrit dans la section Mettre fin au match avant la fin du temps réglementaire.

Critères d’évaluation pour chaque match portant sur les compétences

<u>Chaque bloc atterri dans un but</u>	<u>1 point</u>
<u>Each filled Control Zone dans un grand but</u>	<u>5 points</u>
<u>Each filled Control Zone dans un but du centre</u>	<u>10 points</u>
<u>Each Cleared Park Zone</u>	<u>5 points</u>
<u>Each Cleared Loader</u>	<u>5 points</u>
<u>Robot immobilisé dans la zone désignée</u>	<u>15 points</u>

Bris d'égalité pour le classement des équipes :

1. Somme du meilleur pointage combiné pour un match évaluant les compétences en programmation et un match évaluant les compétences de manœuvre.
2. Meilleur pointage pour un match évaluant les compétences en programmation.
3. Deuxième meilleur pointage pour un match évaluant les compétences en programmation.
4. Deuxième meilleur pointage pour un match évaluant les compétences de manœuvre.
5. Somme du meilleur pointage pour « Mettre fin au match avant la fin du temps réglementaire » pour les matchs évaluant les compétences en programmation et les compétences de manœuvre (voir les matchs au critère 1).
6. Somme du meilleur pointage pour « Mettre fin au match avant la fin du temps réglementaire » pour les matchs évaluant les compétences en programmation (voir le match au critère 2).
7. Troisième meilleur pointage obtenu lors d'un match évaluant les compétences en programmation.
8. Troisième meilleur pointage obtenu lors d'un match évaluant les compétences de manœuvre.

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

En ligne : <https://www.vexrobotics.com/push-back-manual>

En format PDF : <https://content.vexrobotics.com/docs/25-26/v5rc-push-back/docs/PushBack2.1.pdf>

Aperçu vidéo du jeu : <https://youtu.be/ocmONiVun9M> (VEUILLEZ VISIONNER CETTE VIDÉO)

Des prix seront remis aux meilleures équipes après avoir additionné leurs points pour les deux types de match (affrontement et matchs portant sur les compétences robotiques).

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).

LES ÉQUIPES DOIVENT ÊTRE COMPOSÉES DE QUATRE ÉLÈVES

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.

4. ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL

Fourni par les concurrents :

- Ordinateur de bureau ou portable (Windows ou Mac) avec le logiciel VEXcode V5 Block installé
 - Les équipes peuvent apporter un dispositif de sauvegarde si elles le souhaitent. Aucun dispositif ne sera fourni sur place.
 - Les équipes doivent apporter leur propre adaptateur réseau si leur ordinateur n'en possède pas un intégré.
- Robot VEX V5 / chargeur de piles / contrôleur/ outils /etc.
- Bouteille d'eau réutilisable
- Collation (sans arachides)
- **Les concurrents doivent lire attentivement l'intégralité de cette fiche descriptive ainsi que tout document connexe publié en ligne, le cas échéant. Les consignes verbales à elles seules ne suffisent pas à une préparation adéquate. Tous les concurrents doivent prendre lire l'intégralité de la fiche descriptive.**
 - Chaque année, la fiche descriptive du concours provincial est publiée sur le site Web de Compétences Ontario au plus tard le 31 janvier : <https://www.skillsontario.com/olympiades-de-competences-ontario?na=302#Scopes>. La fiche descriptive pour l'année précédente du concours demeure également accessible à titre de référence.
- Les coffres à outils et les matériaux requis pour le concours doivent être apportés le matin même du concours. Aucun article ne pourra être expédié ou livré à l'avance sur le site du concours.
- **Les concurrents sont responsables d'apporter tout l'équipement de protection individuelle (ÉPI) ainsi que les vêtements requis. La liste complète des éléments obligatoires figure dans la section Sécurité de la fiche descriptive.**

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 -9142)

Trousse pour le terrain de jeu VEX (276-8242)

Tuiles antistatiques VRC pour le terrain de jeu (276-7175)

Plaques pour le terrain de jeu (276-9091) – non requises si vous possédez déjà ces plaques pour la configuration du terrain de jeu

Trousse pour contrôleur de terrain intelligent (276-7741)

Pièces VEX supplémentaires au besoin en fonction du concept du robot. Pour obtenir de l'aide, veuillez communiquer avec iDESIGN

Lien pour le téléchargement du logiciel : VEXcode V5 Blocks

<https://www.vexrobotics.com/vexcode/install/v5> (recommandé)

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

www.idesign365.com (effectuez une recherche en utilisant les numéros de pièces)

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.

Fourni par Compétences Ontario :

- Des points de ravitaillement en eau seront mis à la disposition des concurrents et des bénévoles dans chaque aire de concours. Il est nécessaire d'apporter une bouteille d'eau réutilisable puisqu'aucun gobelet ne sera fourni.
- **Dîner fourni :** Un dîner simple sera offert (sandwich, biscuit et eau – n'oubliez pas d'apporter une bouteille d'eau réutilisable). Des options adaptées aux régimes alimentaires suivants seront proposées : végétarien, végétalien, halal, intolérance aux produits laitiers et intolérance au gluten. Les personnes suivant un régime alimentaire particulier, ayant des préférences spécifiques ou estimant que le repas offert pourrait ne pas être suffisant peuvent apporter leur propre nourriture sans noix. Le choix du dîner s'effectuera lors de l'inscription des élèves.

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.