Skills Ontario Competition

Olympiades de Compétences Ontario



Contest Scope / Fiche descriptive

2027

TABLE OF CONTENTS

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

This document was last updated: November 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 DÉFI
2. COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES ÉVALUÉES
3. CRITÈRES D'ÉVALUATION
4. ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL
5. SÉCURITÉ

Plus récente mise à jour du document : novembre 2026

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

This challenge features a format for school boards to showcase the talents of their students at the LEGO® Robotics Challenge. The format for this year's event will be a robotics challenge **featuring only LEGO® EV3 Kit,** or **LEGO® Education Spike set,** and **LEGO® or other licensed software (Robot-C, MakeCode, Scratch 3.0, Pybrics) – the choice and use of software is up to the school, subject to the software's license conditions**..

Teams will feature 4 students representing their school and school board from across Ontario . Teams will have an opportunity to collaborate and innovate as they modify their robot's design to solve a challenge. Teams will learn how to share problem-solving best practices and support students from across Ontario.

The challenge this year will be:

- **Autonomous Programming** - Teams will be expected to demonstrate their innovative programming skills through dead reckoning and sensory input as they work through a timed challenge.
- Teams should be capable of following lines, detecting colours, and be able to calculate turns and distances in order to have their robot score as many points as possible. Their robots should be capable of providing audio or visual output (motion of the robot, such as shaking, nodding, etc., will be acceptable).
- **Learning Skills** - Teams will be observed and evaluated through the Learning Skills listed in the Growing Success curriculum document throughout the day.
- **There will be one challenge having multiple tasks.**
- **Teams will NOT be competing head-to-head; each Team will be evaluated individually.**

Teams will have only one try at the challenge and will be allowed one restart.

This contest is offered as an official contest.

Note: Teams are responsible for their LEGO® sets and equipment; Skills Ontario and its personnel & volunteers do not take any responsibility for lost or stolen items.

HINT: THIS YEAR WE WILL HAVE A CHALLENGE BEST SUITED FOR A MOBILE ROBOT CAPABLE OF LIFTING AND MOVING OBJECTS AS WELL AS DETECTING OBJECTS

1.2 Technical Committee

Technical Chair: Qays Nazarali and Aaron Loiselle

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 3, 2027	
8:30am – 9:00am	Sign-in at each challenge site
9:00am – 9:30am	Orientation & Software Check
9:30am – 12:00pm	Robot modifications, coding and challenge practice
12:00pm – 12:30pm	Lunch
12:30pm-1:30pm	Robot modifications, coding and challenge practice (Note: challenge practise ends at 1:15pm to allow for match preparation)
1:30pm – 3:30pm	Challenge Matches
3:30pm – 4:30pm	Clean Up and Results tally
4:30pm	Awards Ceremony on the challenge site
5:00pm	Competition Over

*Competitors must be on time for their contest or may be disqualified at the discretion of the Technical Committee.

CHALLENGE MATCHES ARE TO END AT 3:30PM – THE TIME IS BASED ON EACH TEAM MAKING THE MOST OF THEIR ALLOTED TIME WITHOUT DELAYS. THERE ARE OCCASIONS WHEN TEAMS DO NOT USE THEIR FULL ALLOTED TIME OR FORFEIT, WHICH RESULTS IN THE MATCHES ENDING EARLY.

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

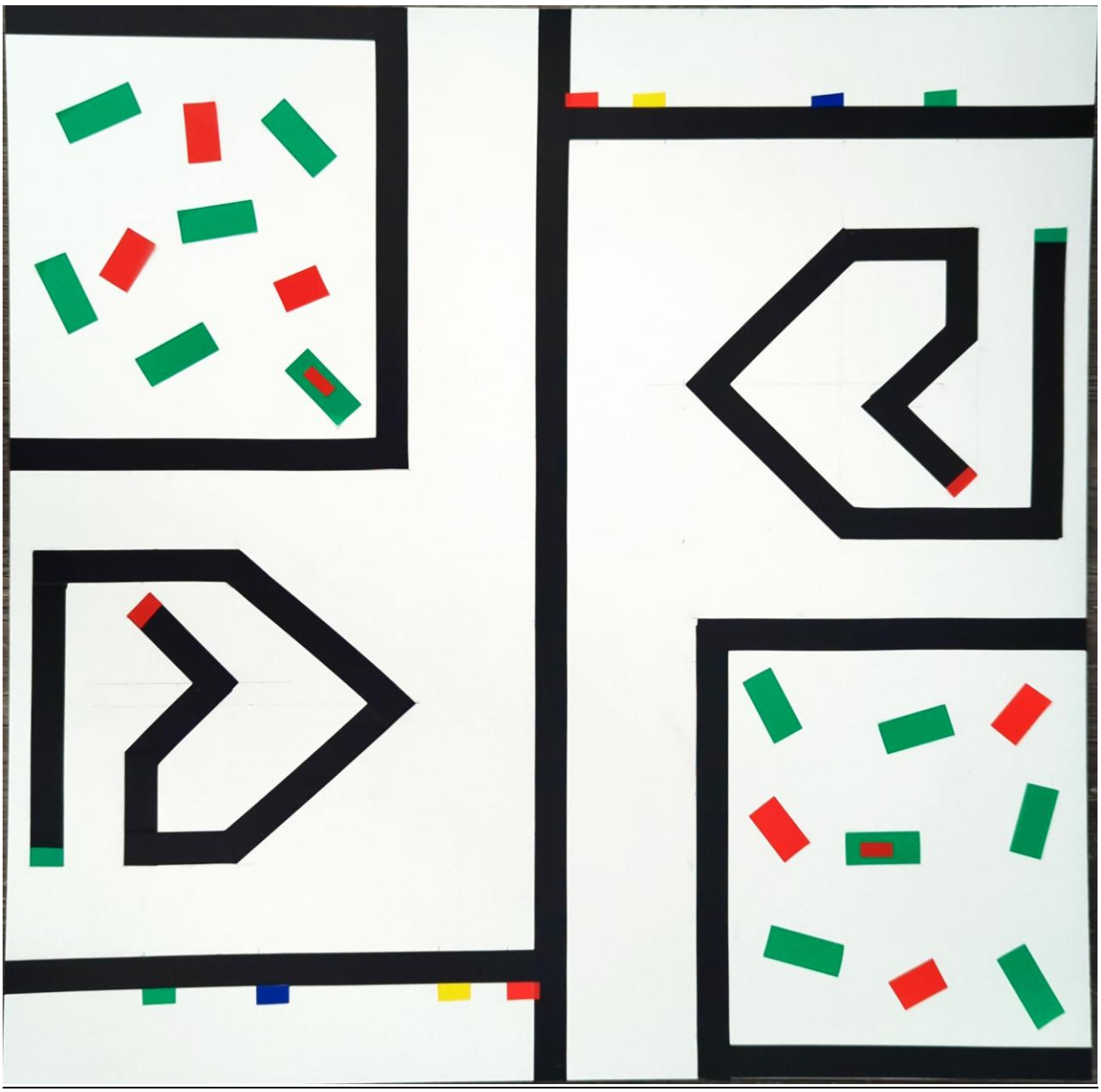
2. SKILLS AND KNOWLEDGE TO BE TESTED

The LEGO® Robotics Challenge will have a rubric scoring system. Overall team score will be the sum of the points awarded for each of the components. Points are awarded as the robot successfully meets/completes certain performance criteria. Performance criteria are structured, when possible, to provide a range of tasks from easy to complex for each category.

Teams are expected to demonstrate:

- Responsibility by following their match schedule, neatly assembling a successful solution to the challenge within the time constraints.
- Organization by maintaining a safe and clean workspace, being mindful of their surroundings and their equipment/belongings.
- Initiative by assisting their fellow teammates during collaborative opportunities, and the efficient use of materials.
- Self-Regulation through resiliency and positive-talk throughout each of the challenges, and following safe working practices.
- Collaboration by using positive-talk when determining team strategies with other teams, sharing best practices, assisting with designing a solution and supporting other teams.
- Independent Work by demonstrating mathematical, scientific and technological knowledge, and sound design, construction and programming principles, and by modelling a collaborative distribution of tasks.
- The collaborative focus for this challenge does not provide an opportunity to each individual team member to demonstrate independent work as an individual trait, therefore Independent Work will consider the entire Team as an individual

A example of a challenge board is provided below. The board was used in the 2025 competition



3. JUDGING CRITERIA

Criteria	Possible Score
Match Score	**/60**
Teamwork & Enthusiasm • ***Quality of Design Process and Programming*** **-** (i.e. clear development method; understanding of programming) 0-10 points • ***Level of Collaboration*** (i.e. all members contributing; members discuss and listen to each other) 0-10 points • ***Level of Enthusiasm*** (i.e. team spirit and enthusiasm are evident) 0-10 points • ***Level of Organization*** (i.e. identifies, gathers, evaluates, and uses information, technology, and resources to complete tasks.) 0-10 points	**/40**
Total	**/100**

There can be no ties – if the score is even after the contest, the Match Score portion will be used as the tie breaker. The 2nd tie breaker will be 'Quality of Design Process and Programming'. The 3rd tie breaker will be 'Level of Collaboration'.

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:

- LEGO® EV3 system components or LEGO® Education Spike set
- Computer, Laptop or Tablet device enabling teams to design, edit and download programs to the Brick. **There will not be additional devices available to borrow.**
- **LEGO® or other licensed software (Robot-C, MakeCode, Scratch 3.0, Pybrics)**; All software must be licensed and able to successfully operate **WITHOUT** internet access.
    - NXT Teams will require a computer or Laptop.
    - If teams are using Chrome Books, ensure that teams know how to connect and **save programs locally** to the Chrome Book and NOT the Cloud as **internet connections are NOT permitted for this challenge.**
    - Adults supervising the Team may act as guardians of the equipment from the viewing area prior to and after the start and end of the challenge. Suspicion of adult or any other outside interference may result in a penalization and/or disqualification at the discretion of the Tech Chair.
- Bring something that shows your school's name, Logo, Mascot, and display in full view at your team table.
- Additional batteries, charging cables, usb connection cables, and other LEGO® equipment that would be included in their kit and extension cords.
- Additional stock LEGO® as desired.
- One LEGO® minifig to represent each member on the team.
- Additional snacks (recommended peanut-free)
- Refillable water bottle
- Competitors must be dressed in a clean and appropriate manner with no logos other than that of their school/school board.
- Any PPE required as noted in the safety section of this scope
- **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.

No pre-assembled robots are allowed. Robots may only be assembled after the challenge has been provided to all the teams on the contest site

NOTE: Teams using LEGO® sets borrowed from the Skills Ontario LEGO® Library will be responsible to return all LEGO® pieces within its box to the Technical Chair at the end of the competition. LEGO® Sets will be reviewed and inspected to ensure all pieces are accounted for and in good condition. Failure to

return all pieces or damage to the sets could result in school boards being charged for the missing pieces or damaged set. https://www.skillsontario.com/skills-ontario-LEGO® -lending-library

Robot Design Suggestions and Restrictions

- Robot Size will be left at the discretion of the teams.
- IR Remotes, Bluetooth and WiFi devices to control the robot **are not authorized to be used at anytime during the Challenge**.
- **Teams will not be allowed to remotely control robots. Robots are expected to be under autonomous control.**
- Robots may be engineered to include up to three (3) motors. The size/strength of the motor(s) is at the team's discretion.
- The use of the ball-bearing as part of the Robot's Drive System is permissible.
- Each team member should be intimately familiar with the connection process using either USB and / or Bluetooth device. Teams will be expected to be able to troubleshoot pairing and brick difficulties **on their own without adult intervention**. Officials will assist teams at the discretion of the Tech Chair to encourage participation, however the Tech Chair will not adjust match schedules in the event of pairing complications.
- Your robot may be required to produce a signal that can be recognized by the judges. The signal may take the form of an emitted sound, a displayed image, a light array, or a prescribed motion. Have available what you need for your robot to produce such a signal.
- **Teams should be charging all of their equipment between rounds.**
- **IMPORTANT** For wireless downloading, it is important that teams give their robot a unique name to prevent accidental connections from other teams.

DO NOT BRING ANY ITEMS THAT ARE NOT PERMITTED, if in question ask your Tech Chair.

Please Note: There will not be an open wifi network available for competitors/teams to connect to. Teams and supervisory adults will not be allowed to create a WiFi Hot Spot during the competition.

Teams may bring cameras, and video recording devices to document their day, but cannot send or transmit by wifi, internet, hard copy or any other means while the challenge is taking place. This includes no access to any sort of Social Media while the challenge is taking place including breaks and lunch times.

Teams may bring LEGO® books and instructions if they like in hard copy or electronic formats. Electronic documents must be stored locally to their devices **without using the internet during the challenge time period**.

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:

- Playing surface for each challenge, complete with objects
- Critical equipment and materials for all relevant challenges
- Teams have access to all challenge boards during the day when official matches are not being run or prepared.
- There will be a "practice arena" that contains all of the obstacles all the time, except during official matches.
- 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 then what may be provided, please bring your own nut-free items. Lunch selection will occur during student registration.

The LEGO® Robotics challenge will be released on **the day of** the SKILLS challenge this year, all the required knowledge and requirements are in the scope.

Please Note: Tools and materials may change based on availability. **ACCESS TO INTERNET WILL NOT BE PROVIDED.**

5. SAFETY

Safety is a priority at the Skills Ontario Competition. At the discretion of the 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 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 DÉFI

1.1 But du défi

Dans le cadre de ce défi de robotique LEGO® , les conseils scolaires ont l'occasion de mettre en valeur le talent de leurs élèves. Cette année, les élèves relèveront un défi robotique à l'aide de **la trousse LEGO® EV3 ou LEGO® Education Spike**, et en programmant leur robot au moyen du **logiciel LEGO® ou d'un autre logiciel sous licence (Robot-C, MakeCode, Scratch 3.0 ou Pybrics) – le choix du logiciel revient à l'école, sous réserve des conditions de la licence**.

Les équipes, composées de quatre (4) élèves, représenteront leurs écoles et conseils scolaires de partout en Ontario. Les élèves auront l'occasion de collaborer, d'innover et d'améliorer leur robot afin de relever un défi. Les équipes apprendront à partager des pratiques exemplaires en résolution de problème et à soutenir leurs pairs partout dans la province.

Cette année, le défi se définit comme suit :

- **Programmation autonome** – Les équipes devront démontrer leurs compétences en programmation en utilisant l'estimation et les données fournies par les capteurs pour accomplir un défi chronométré.
- Les robots devront suivre des lignes, détecter des couleurs et calculer des virages et distances afin de marquer le plus de points possible. Ils devront également produire un signal de sortie audio ou visuel (un mouvement perceptible du robot, comme un secouement ou un hochement, sera accepté).
- **Habiletés d'apprentissage** – Les équipes seront observées et évaluées tout au long de la journée selon les habiletés d'apprentissage énumérées dans le curriculum *Faire croître le succès*.
- **Un défi comprenant diverses tâches devra être complété**.
- **Les équipes ne s'affronteront pas; chaque équipe sera évaluée individuellement.**

Chaque équipe aura droit à un seul essai pour réaliser le défi, avec la possibilité d'un seul redémarrage.

Il s'agit d'un défi officiel.

Remarque : Les équipes sont responsables de leur trousse LEGO® et de leur matériel. Compétences Ontario, son personnel et ses bénévoles ne peuvent être tenus responsables des articles perdus ou volés.

INDICE : CETTE ANNÉE, LE DÉFI SE PRÊTERA PARTICULIÈREMENT BIEN À L'UTILISATION D'UN ROBOT MOBILE CAPABLE DE DÉTECTER, DE SOULEVER ET DE DÉPLACER DES OBJETS.

1.2 Comité technique
Coprésidents : Qays Nazarali et Aaron Loiselle

Département des concours de Compétences Ontario
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 défi.

1.3 Horaire du défi

Lundi 3 mai 2027	
8 h 30 à 9h	Enregistrement à l'endroit prévu pour le défi
9 h à 9 h 30	Séance d'information et vérification du logiciel
9 h 30 à 12 h	Modifications et programmation du robot, et pratique
12 h à 12 h 30	Dîner
12 h 30 à 13 h 30	Modifications et programmation du robot, et pratique (Remarque : la période de pratique prendra fin à 13 h 15 afin de permettre aux concurrents de se préparer pour leurs matchs)
13 h 30 à 15 h 30	Matchs du défi
15 h 30 à 16 h 30	Rangement et compilation des résultats
16 h 30 *	Cérémonie de remise des prix sur les lieux du défi
17 h	Fin du concours

* Les concurrents doivent se présenter à l'heure prévue pour leur défi sans quoi les coprésidents du comité technique se réservent le droit de les disqualifier.

LES MATCHS DU DÉFI DOIVENT SE TERMINER À 15 H 30. CET HORAIRE EST ÉTABLI EN FONCTION DE LA CAPACITÉ DE CHAQUE ÉQUIPE D'OPTIMISER LE TEMPS QUI LUI EST ALLOUÉ. À L'OCCASION, CERTAINES ÉQUIPES N'UTILISENT PAS LE TOUT LE TEMPS PRÉVU OU CHOISISSENT D'ABANDONNER LEUR ESSAI, CE QUI PEUT ENTRAÎNER UNE FIN DES MATCHS PLUS TÔT QUE PRÉVU.

1.4 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_Competences_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

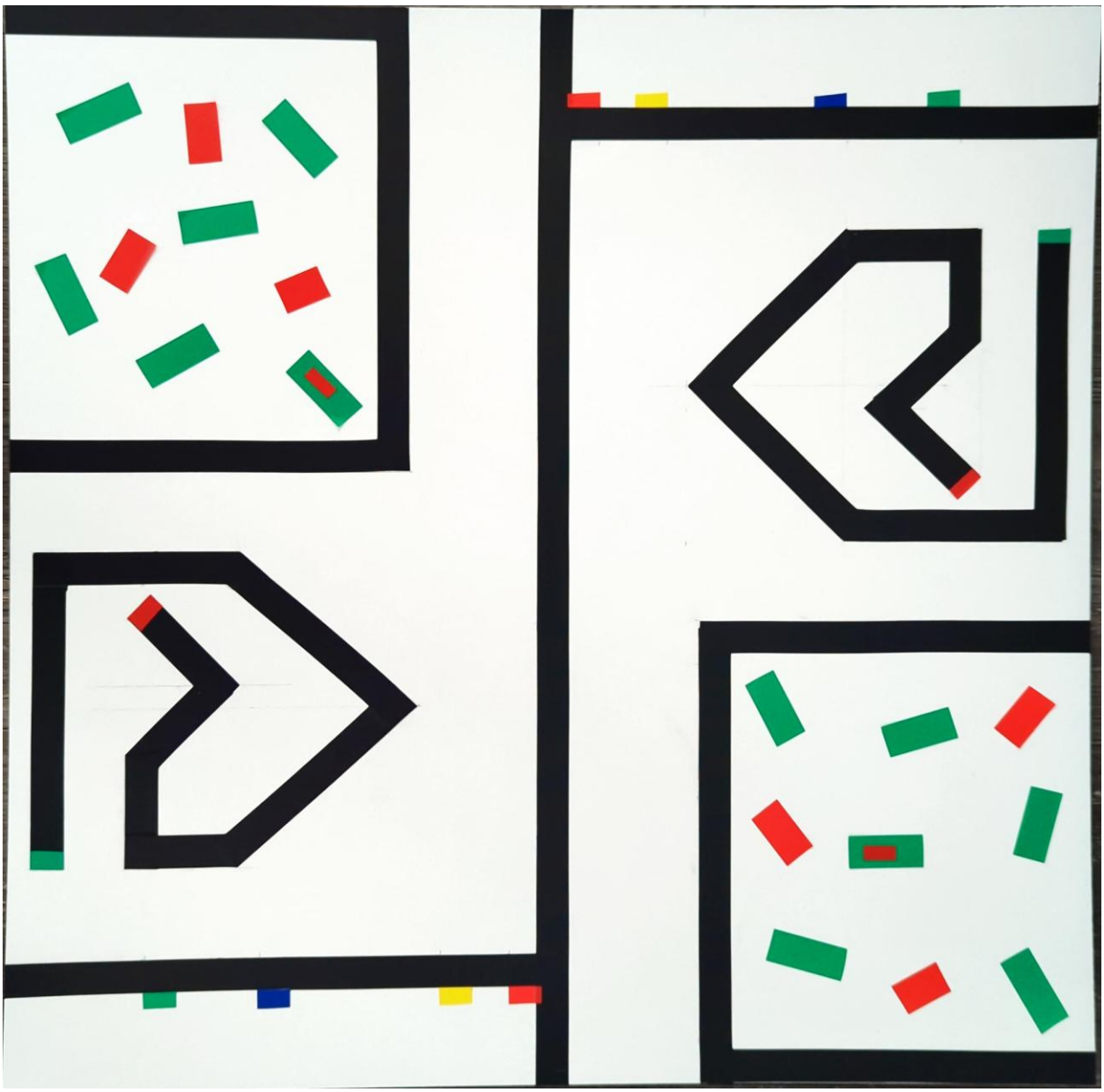
2. COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES ÉVALUÉES

Le défi de robotique LEGO® utilisera un système de pointage basé sur des rubriques. La note globale de chaque équipe correspondra à la somme des points obtenus dans chacune des composantes évaluées. Les points seront attribués au fur et à mesure que le robot satisfera aux critères de rendement établis. Ces critères sont conçus de manière à inclure, lorsque possible, une progression de tâches allant des plus simples aux plus complexes dans chaque catégorie.

Les équipes devront démontrer les caractéristiques suivantes :

- Fiabilité : respecter leur horaire de matchs et assembler soigneusement une solution répondant au défi dans les délais prescrits;
- Organisation : maintenir une aire de travail sécuritaire et propre, tout en faisant preuve de respect pour leur environnement, leur équipement et/ou leurs biens;
- Initiative : soutenir leurs coéquipiers lors des occasions de collaboration et utiliser efficacement les matériaux mis à leur disposition;
- Autorégulation : faire preuve de souplesse, adopter un discours positif pendant chaque défi et appliquer des pratiques de travail sécuritaires;
- Esprit de collaboration : employer un discours positif lors de l'élaboration de stratégies avec d'autres équipes, partager les meilleures pratiques, participer à la conception de la solution et encourager les autres équipes; et
- Autonomie : démontrer des connaissances mathématiques, scientifiques et technologiques, mettre de l'avant leurs principes de conception, de construction et de programmation, et assurer un partage équilibré des tâches.
- Bien que la collaboration soit fortement valorisée dans ce défi, elle peut limiter la possibilité pour chaque membre de l'équipe de démontrer pleinement son autonomie de façon individuelle. Ainsi le volet Autonomie sera évalué collectivement pour l'ensemble des coéquipiers.

Voici un exemple de la surface de jeu du défi (cette surface a été utilisée lors du défi organisé en 2025)

- 

3. CRITÈRES D'ÉVALUATION

Critères d'évaluation	Note maximale
Pointage obtenu lors du match	**/60**
Travail d'équipe et enthousiasme • ***Qualité du processus de conception et de programmation*** **-** (p. ex., méthode d'élaboration structurée; compréhension des principes de programmation) 0 à 10 points • ***Degré de collaboration*** (p. ex., participation active de tous les membres; écoute et respect mutuel) 0 à 10 points • ***Degré d'enthousiasme*** (p. ex., esprit d'équipe et attitude positive) 0 à 10 points • ***Niveau d'organisation*** (p. ex., capacité à identifier, rassembler, analyser et utiliser efficacement l'information, la technologie et les ressources nécessaires à la réalisation des tâches.) 0 à 10 points	**/40**
Total, pointage sur 100	**/100**

Le défi ne pourra pas se terminer par une égalité. Si le pointage est égal à la fin du défi, la composante Pointage obtenu lors des matchs sera utilisée pour briser l'égalité. Le 2e bris d'égalité sera 'Qualité du processus de conception et de programmation'. Le 3e bris d'égalité sera 'Degré de collaboration'

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

4. ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL

Fournis par les concurrents :

- Éléments du système LEGO® EV3 ou trousse LEGO® Education Spike
- Ordinateur, ordinateur portatif, ou tablette permettant aux équipes de concevoir, modifier et télécharger des programmes vers Brick**. Aucun appareil ne pourra être emprunté.**
- **Logiciels LEGO® ou autre logiciel sous licence (Robot-C, MakeCode, Scratch 3.0 ou Pybrics)**; tous les logiciels doivent être utilisés sous licence et doivent pouvoir fonctionner **SANS** accès Internet.
    - Les équipes qui utilisent NXT devront utiliser un ordinateur ou un ordinateur portatif
    - Les équipes utilisant un Chromebook doivent savoir comment connecter et **sauvegarder les programmes localement** sur l'appareil et NON dans le nuage, puisque les **connexions Internet ne sont PAS permises pour ce défi**.

  - Les adultes qui supervisent l'équipe peuvent être responsables de surveiller l'équipement à partir de l'aire d'observation, avant et après le défi. Toutefois, si les coprésidents du comité technique soupçonnent une intervention inadéquate de la part d'un adulte, une pénalité ou une disqualification pourra être imposée.
- Les équipes doivent apporter des articles affichant le nom, le logo ou la mascotte de leur école et les exposer sur leur table d'équipe
- Piles supplémentaires, câbles de chargement, câbles USB et tout autre équipement LEGO® inclus dans leur trousse et des rallonges électriques
- Autres pièces LEGO®, au besoin
- Mini-figurine LEGO® pour représenter chaque coéquipier
- Bouteille d'eau réutilisable
- Collations (sans arachides de préférence)
- 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
- Équipement de protection individuel (ÉPI) tel que décrit dans la section Sécurité de cette fiche descriptive.
- **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 robots préassemblés sont interdits. L'assemblage des robots ne peut débuter qu'après la présentation officielle du défi à toutes les équipes, et uniquement dans l'aire prévue pour le défi.

REMARQUE : Les équipes qui utilisent des trousses LEGO® empruntées de la bibliothèque LEGO® de Compétences Ontario sont responsables de retourner toutes les pièces LEGO® dans leur boîte à l'un des coprésidents du comité technique à la fin du défi. Les trousses LEGO® seront examinées et inspectées pour s'assurer que toutes les pièces y sont et en bon état. À défaut de retourner toutes les pièces (ou si des pièces sont endommagées), les conseils scolaires pourraient devoir débourser des frais pour le remplacement des pièces manquantes ou endommagées. https://www.skillsontario.com/la-bibliotheque-de-pret-LEGO® -de-competences-ontario?na=350.

Suggestions pour la conception du robot et restrictions

- Taille du robot est laissée à la discrétion des équipes
- Télécommandes IR, dispositifs Bluetooth et dispositifs Wi-Fi utilisés pour manœuvrer le robot **sont interdits en tout temps durant le défi**
- **Équipes ne peuvent pas téléopérer leur robot : celui-ci doit être entièrement autonome**

- Robot doit être conçu avec un maximum de trois (3) moteurs. La taille et la puissance des moteurs sont laissées à la discrétion de chaque équipe
- Les équipes peuvent utiliser des roulements à billes comme composante du système d'entraînement du robot
- Chaque coéquipier devrait se familiariser avec le processus d'appariement en utilisant un câble USB ou un dispositif Bluetooth. Les équipes doivent être en mesure de diagnostiquer et résoudre **elles-mêmes les difficultés d'appariement, sans l'intervention d'un adulte**. À la discrétion des coprésidents du comité technique, les juges peuvent offrir une assistance limitée afin d'encourager la participation. Toutefois, aucune modification à l'horaire des matchs ne sera apportée en cas de problème d'appariement.
- Le robot pourrait avoir à émettre un signal reconnaissable par les juges. Ce signal peut prendre la forme d'un son, d'une image, d'un signal lumineux, ou d'un mouvement prescrit. Les équipes doivent apporter tout le matériel nécessaire pour permettre au robot d'émettre ce signal.
- **Les équipes doivent recharger leur équipement entre les rondes**.
- **IMPORTANT :** Chaque équipe doit attribuer un nom unique à son robot pour le téléchargement sans fil, afin d'éviter les connexions accidentelles entre équipes.

IL EST INTERDIT D'APPORTER DES ARTICLES QUI NE SONT PAS PERMIS. En cas de doute, veuillez contacter les coprésidents du comité technique.

Remarque : La connexion à un réseau Wi-Fi ouvert ne sera pas possible pour les concurrents/équipes. Les équipes et les adultes accompagnateurs ne peuvent créer de zone d'accès Wi-Fi durant le défi.

Les équipes peuvent apporter des appareils photo ou des dispositifs d'enregistrement vidéo afin de documenter leur journée. Toutefois, il est strictement interdit d'envoyer, transférer ou partager tout contenu par Wi-Fi, Internet, copie papier ou tout autre moyen pendant le défi. L'accès aux médias sociaux est également interdit, y compris pendant les pauses et l'heure de dîner.

Les équipes peuvent apporter des livres et consignes LEGO® si elles le désirent (formats papier ou électronique). Les documents électroniques doivent être sauvegardés localement sur leurs appareils, **sans utiliser l'Internet pendant toute la durée du défi**.

Avant de participer au défi des Olympiades de Compétences Ontario, les concurrents doivent : se familiariser avec tous les outils et équipements décrits dans cette fiche, savoir les utiliser de manière sécuritaire, et connaître et respecter les mesures de sécurité applicables.

Fournis par Compétences Ontario :

- Surface de jeu pour chaque défi, y compris les objets nécessaires
- Équipement et matériaux essentiels requis pour l'ensemble des défis applicables
- Accès aux surfaces de jeu : les équipes peuvent utiliser toutes les surfaces de jeu du défi durant la journée, sauf lorsqu'un match officiel est en cours et préparation
- Surface de pratique : surface comprenant tous les obstacles sera disponible en tout temps, sauf pendant les matchs officiels.

- 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.

Le défi de robotique LEGO® sera dévoilé **le jour même** du défi. Toutes les connaissances requises et les exigences particulières sont précisées dans la fiche descriptive.

Remarque : Selon la disponibilité, les outils et le matériel fournis peuvent varier. **AUCUN ACCÈS INTERNET NE SERA OFFERT.**

5. SÉCURITÉ

La sécurité est une priorité dans le cadre des Olympiades de Compétences Ontario. Les juges et les organisateurs se réservent le droit d'empêcher un concurrent de prendre part au défi 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 défi si celui-ci ne démontre pas les compétences nécessaires pour utiliser les outils et l'équipement.

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.

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.