



RoboMission

Pravila Igre Junior
Sezona 2026



Heroji Dediščine

Uradna pravila igre za mednarodni WRO finale. Različica: 15. december 2025
(Opomba: Pravila za lokalne dogodke WRO se lahko razlikujejo!)



WRO Learn je podpora tekmovalcem, trenerjem in sodnikom z brezplačnimi lekcijami in podpornimi gradivi – oglejte si platformo WRO Learning na wro-learn.org.



WRO International Premium Partners



WRO International Gold Partners



Kazalo

1. Uvod	3
2. Igralno Polje	3
3. Predmeti igre, Pozicioniranje, Randomizacija	4
3.1 Obiskovalcem razkažite okolico	8
3.2 Obnova stolpov	9
3.3 Prinašanje artefaktov v muzej.....	11
3.4 Iz tlakovane površine očistite umazanijo	12
3.5 Bonus točke	14
4. Točkova list	15
5. WRO Learn: Platforma, vam v pomoč !.....	16

Pomembne informacije za branje tega dokumenta:

- Nekatera splošna pravila (npr. nekatere omejitve robotov) so se za leto 2026 spremenila. Preberite jih v celoti.
- Ta pravila igre so namenjena mednarodnim tekmovanjem.
- Nacionalni organizatorji v WRO državah lahko poenostavijo naloge.
- Za mednarodni finale, bo 8. oktobra 2026 objavljena ena dodatna naloga. Dodatni izziv se bo izvajal z isto igralno podlogo in kompletom kock.
- Zaradi morebitnih pravil presenečenja in dodatne naloge na mednarodnem finalu, lahko igralno polje vsebuje območja in oznake, ki se ne uporabljajo na lokalnih ali nacionalnih dogodkih.
- Zaradi večje jasnosti so naloge robotov razložene v več razdelkih. Vendar se ekipe lahko same odločijo, katere naloge bodo opravljale in v kakšnem vrstnem redu.
- Izziv igre ima lahke in bolj zapletene naloge. Zaradi tega je tekmovanje primerno za začetnike in bolj izkušene ekipe. Za sodelovanje na WRO ni treba rešiti vseh nalog.
- Splošne informacije o postavitvi igralne mize in pritrditvi igralnih predmetov na igrišču najdete v Splošnih pravilih WRO RoboMission, poglavje 7.

Vsem želimo veliko uspeha in zabave pri naših izzivih WRO 2026!

Vaša ekipa združenja World Robot Olympiad

1. Uvod

Visoko nad oceanom kamniti zidovi stare trdnjave že stoletja varujejo zgodovino. Pod njenimi stolpi, potmi in tlakovci se skrivajo zgodbe o ljudeh, kulturi, živalih in artefaktih, ki so oblikovali življenje v preteklosti. Sčasoma so bili deli tega zgodovinskega najdišča poškodovani, zakopani ali pozabljeni.

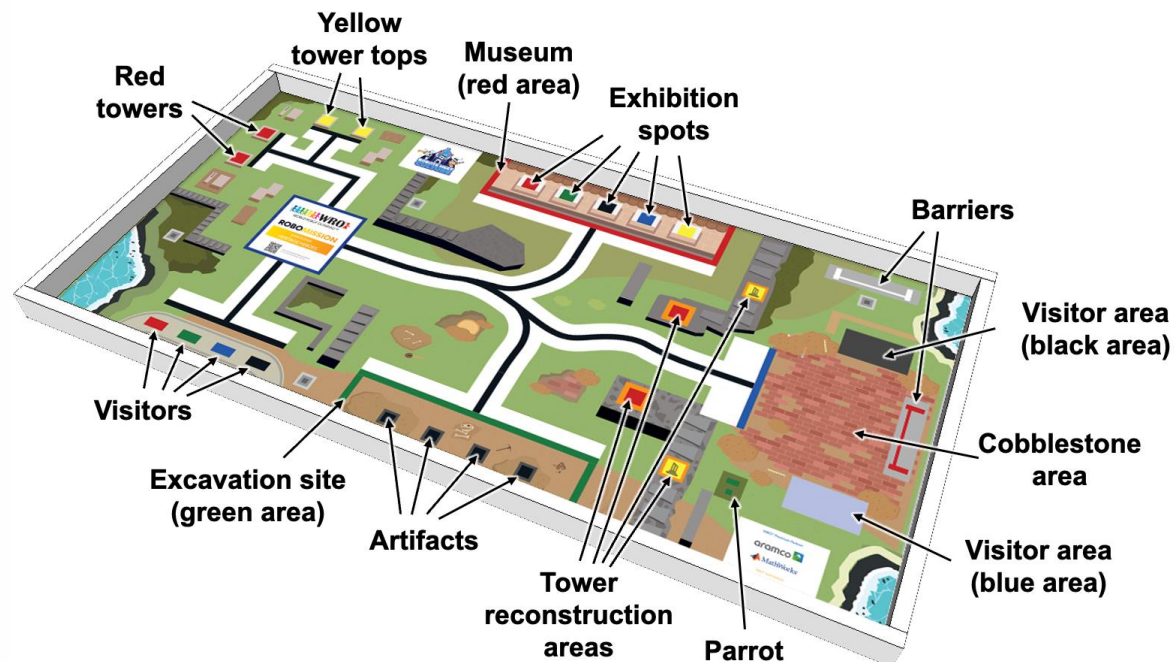
Znanstveniki, zgodovinarji in inženirji sodelujejo pri zaščiti te pomembne dediščine in pri tem uporabljajo robote. Robot vaše ekipe je poslan na območje trdnjave, da vodi obiskovalce, obnovi porušene stolpe, očisti pomembne poti in skrbno prevaža dragocene artefakte v muzej.

Na poti mora vaš robot delati natančno in spoštljivo. Z starodavnimi predmeti je treba ravnati nežno, stolpe pravilno obnoviti in najdišče varovati, vključno z živalmi, ki živijo v bližini. Vsaka naloga pomaga oživiti preteklost in ohranja zgodovino zaščiten za prihodnost.

Se bo vaš robot spoprijel z izzivom in dokazal, da si zasluži naziv **Heroj Dediščine**?

2. Igralno Polje

Naslednja grafika prikazuje igralno polje z različnimi območji.

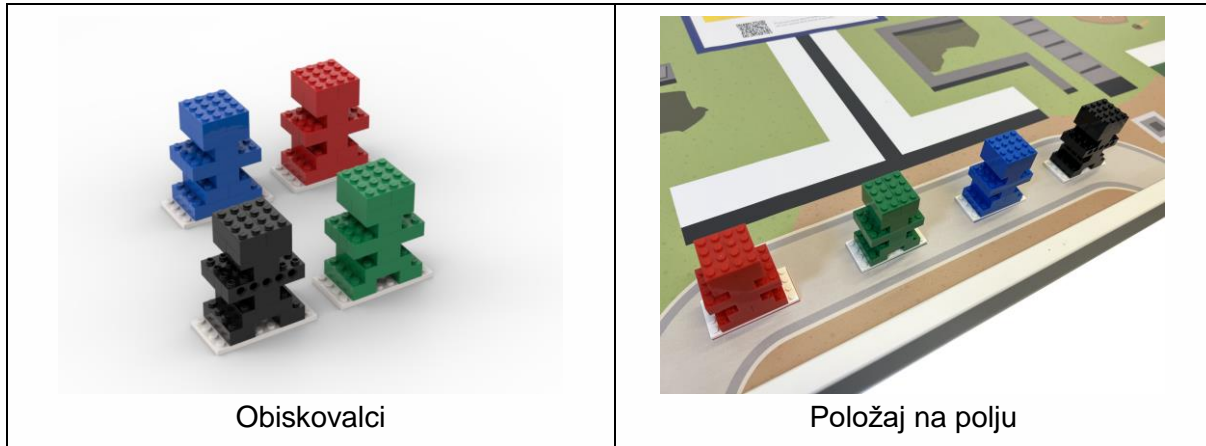


V kolikor je miza večja od igralne podloge, podlogo postavite ob kratko steno blizu začetnega območja (leva stran) in jo centrirajte v nasprotni smeri. Če poravnava igralnega polja ustvari vrzel, se ta vrzel šteje za del sosednjega območja.

3. Predmeti igre, Pozicioniranje, Randomizacija

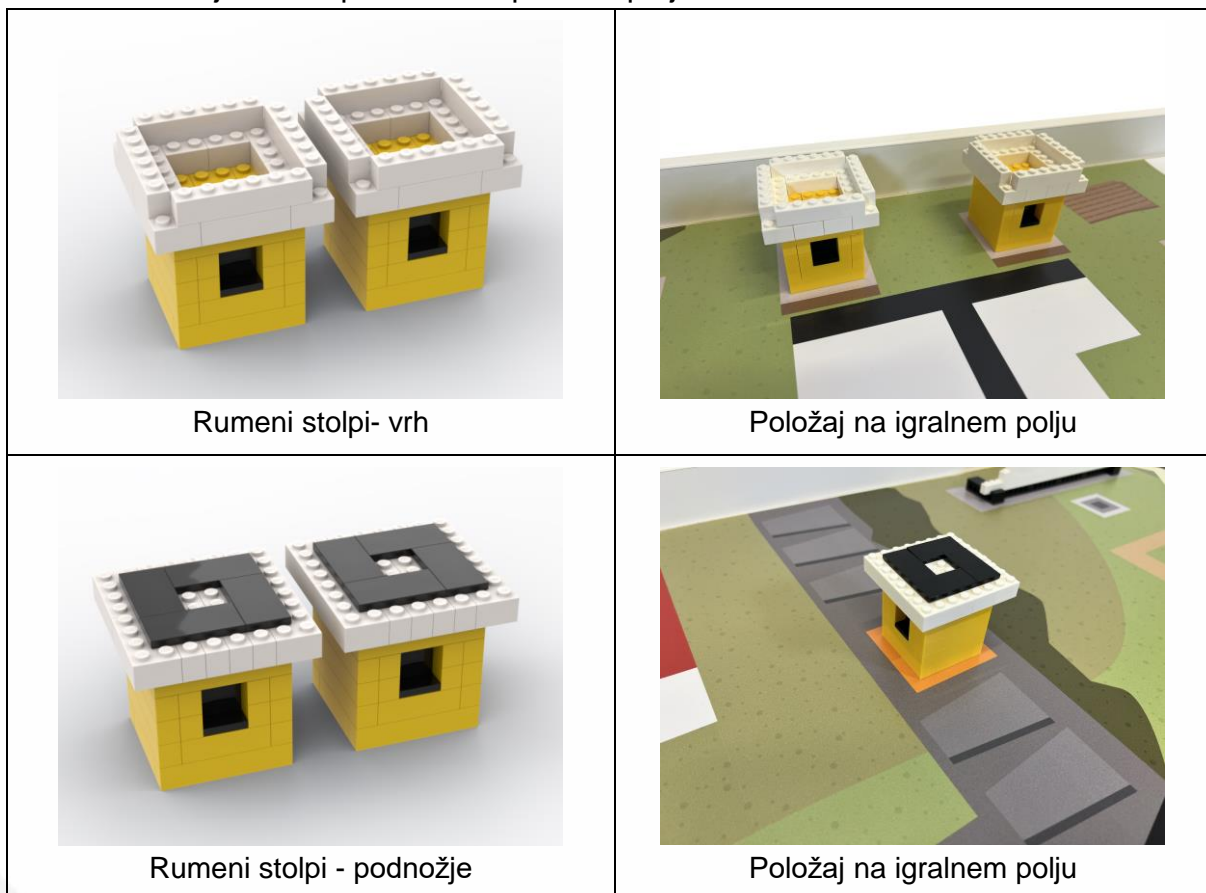
Obiskovalci

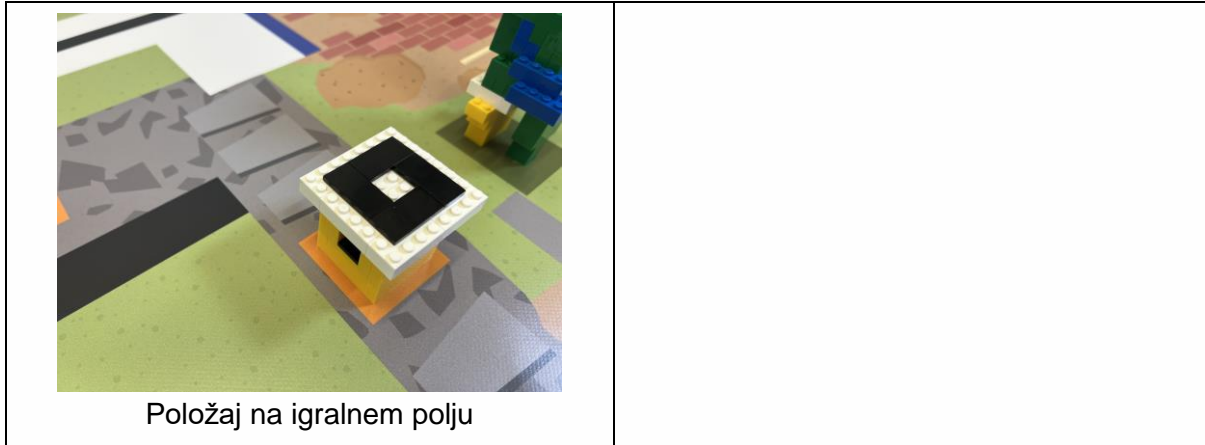
Na igrišču so **4 obiskovalci**. Položaji so na ulici v spodnjem levem kotu igralnega polja.



Rumena Stolpa

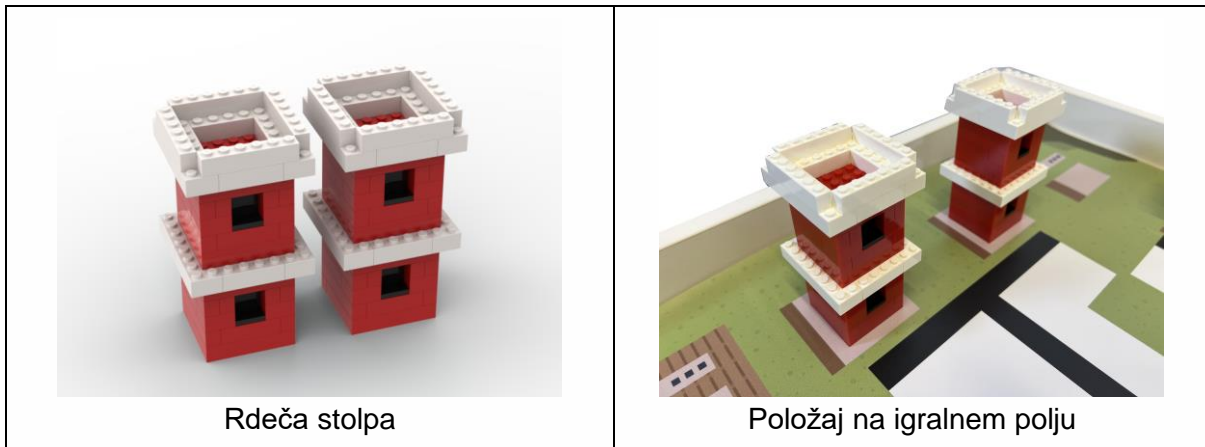
Na polju sta **2 rumena vrha stolpov** in **2 rumena podnožja stolpov**. Vrhovi stolpov so postavljeni na rumena polja v zgornjem levem kotu, podnožja pa na rumena polja s simboli zlomljenih stolpov v desni polovici polja.





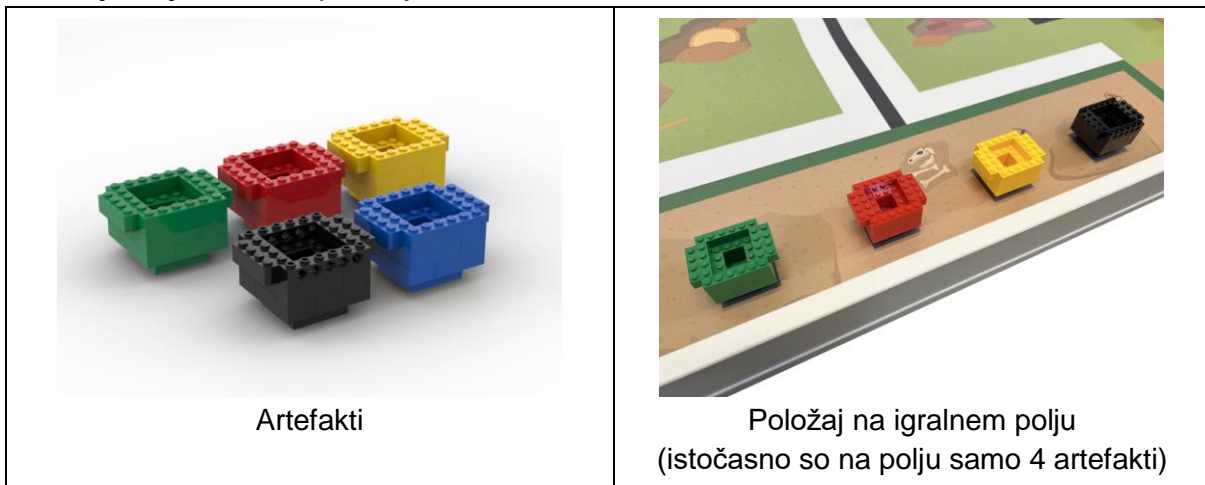
Rdeča stebra

Na igrišču sta **2 rdeča stolpa**. Rdeča stolpa sta postavljena na rdeča polja v zgornjem levem kotu.



Artefakti

Na igrišču je skupno **5 artefaktov (1 moder, 1 rdeč, 1 zelen, 1 črn in 1 rumen)**, pri čemer so lahko hkrati na igrišču največ štirje. Artefakti so nameščeni v spodnjem delu območja najdišča izkopavanj.

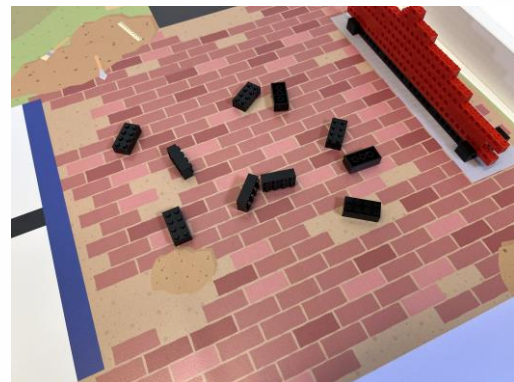


Umazanija

Na igrišču je 10 **črnih delcev umazanije**. Delci so naključno razporejeni po tlakovcih na desnem koncu igralnega polja.



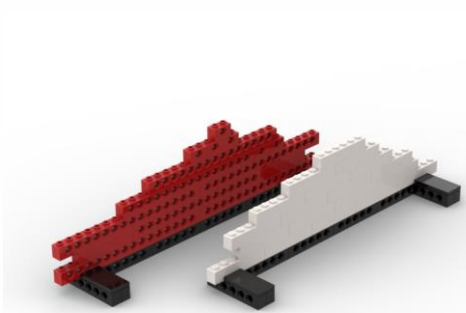
Delci umazanije



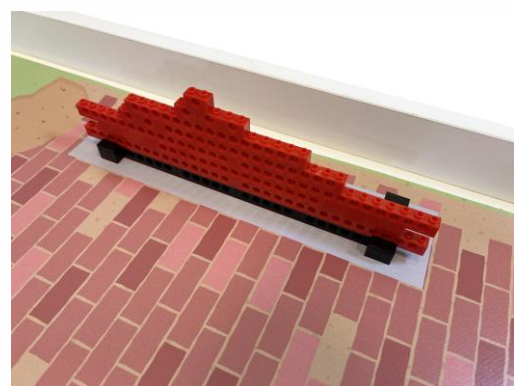
Položaj na igrišču
(Naključno razporejeni, za podrobnosti glejte »Povzetek naključnosti«, nikoli zloženi.)

Pregradi in Papiga

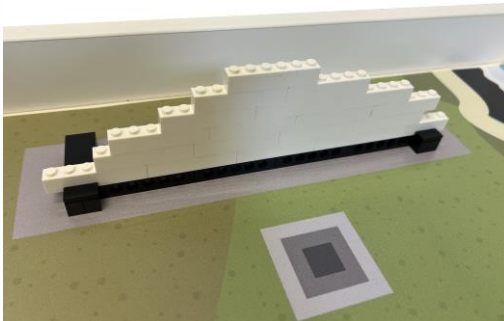
Na igrišču sta **dve pregradi (1x rdeča, 1x bela)** in **ena papiga**. Postavljeni sta na desnem delu igralnega polja.



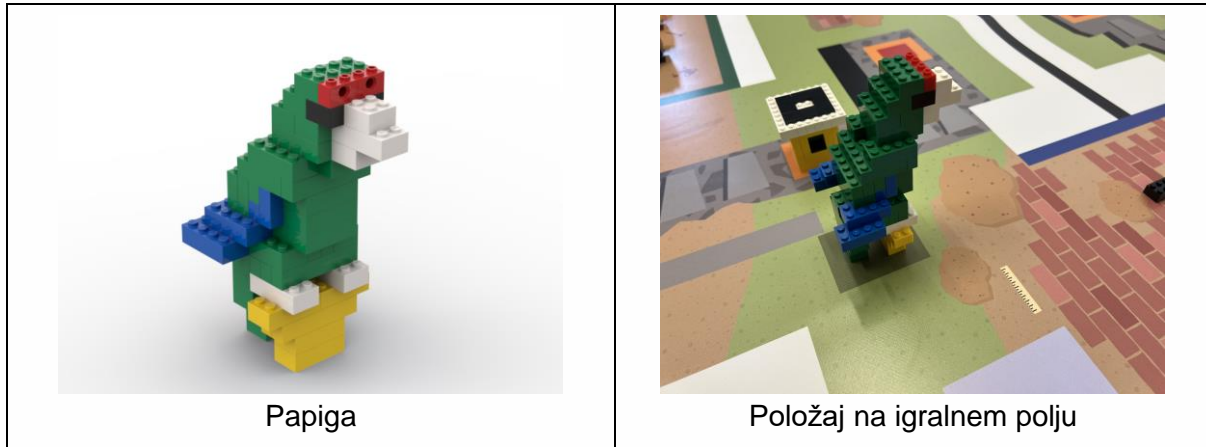
Pregradi



Položaj na igralnem polju



Položaj na igralnem polju



Povzetek randomizacije (žrebanja)

Na tem polju so v vsakem krogu **naključno** postavljeni naslednji predmeti:

- **Štirje artefakti** so naključno postavljeni na štiri črne kvadrate na spodnjem delu igralnega polja. V vsakem krogu se izmed petih artefaktov en artefakt ne uporablja.
- **Deset črnih delcev umazanije** je naključno razporejenih na tlakovcih, na označenem območju med modro črto in sivim območjem.

Tu si lahko ogledate eno možnih variant (označeni so samo naključni predmeti):

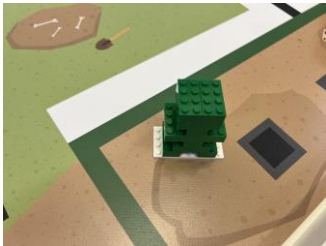
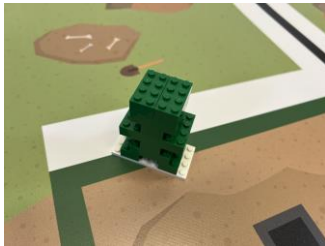
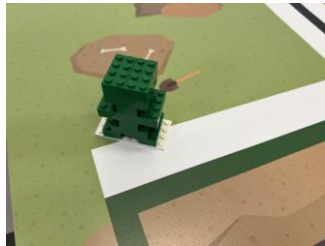
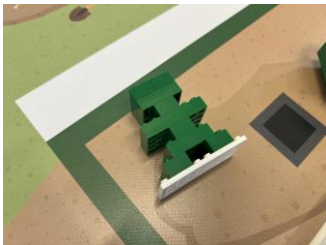
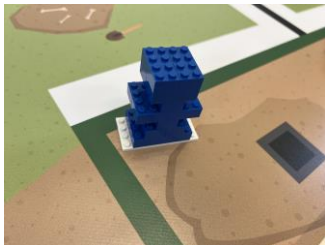
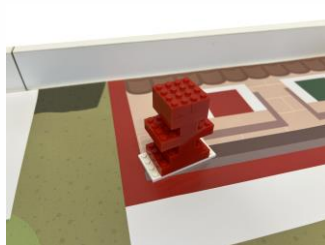


Naloga Robota

3.1 Obiskovalcem razkažite okolico

Štiri obiskovalce zanimajo različni deli igralnega polja. Odpeljite jih na njihova barvi ustrezna območja:

- Zeleni obiskovalec želi obiskati področje izkopavanja (območje, omejeno z zelenimi črtami na spodnjem delu polja).
 - Rdeči obiskovalec želi obiskati muzej (območje, omejeno z rdečimi črtami na zgornjem delu polja).
 - Črni in modri obiskovalec želita obiskati tlakovano območje (črno območje nad in pod tlakovanim območjem).
- Definicija »popolnoma znotraj«: Popolnoma znotraj pomeni, da se igralni predmet dotika ustreznega območja in nobenega drugega območja na podlogi.

	Vsak	Max.
Obiskovalec je popolnoma v ustreznem obarvanem območju in stoji pokonci.	10	40
Obiskovalec je deloma v ustrezno obarvanem območju ali ni pokonci.	5	
 <p>10 točk (v celoti znotraj in pokonci)</p>	 <p>5 točk (samo deloma znotraj)</p>	 <p>0 točk (ni v polju)</p>
 <p>5 točk (ni pokonci)</p>	 <p>0 točk (napačna barva)</p>	 <p>10 točk (v celoti znotraj in pokonci)</p>



		
10 točk (v celoti znotraj in pokonci)	10 točk (v celoti znotraj in pokonci)	

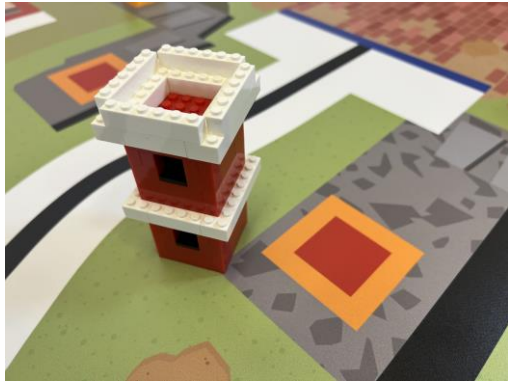
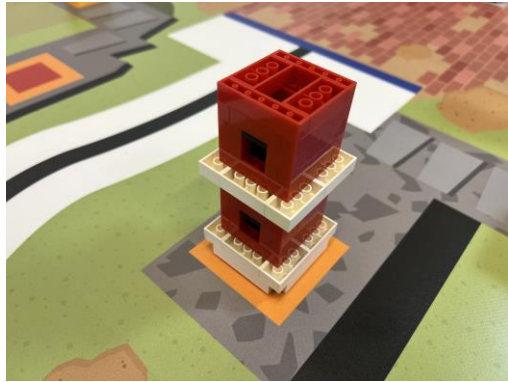

3.2 Obnova stolpov

Trdnjava ima več stolpov, ki jih je treba obnoviti. Rdeče stolpe je treba obnoviti v celoti. Na rumenih stolpih je potrebno zamenjati zgornji del.


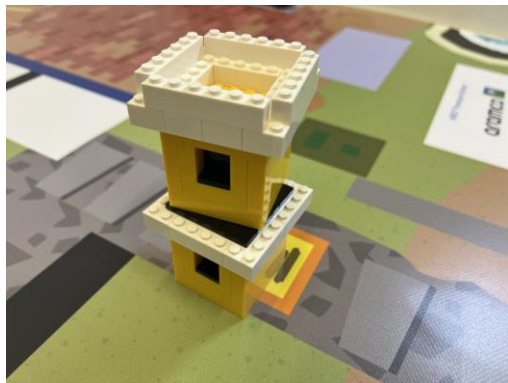
- Definicija »popolnoma znotraj«: Popolnoma znotraj pomeni, da se igralni predmet dotika ustreznega območja in nobenega drugega območja na podlogi.

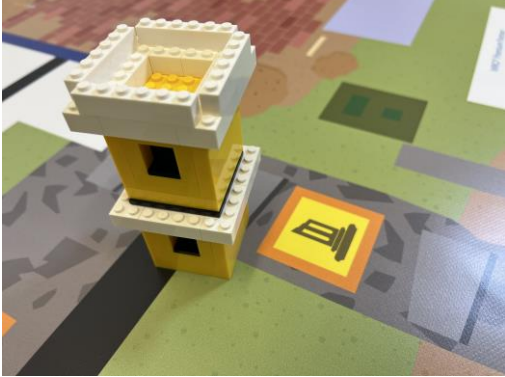

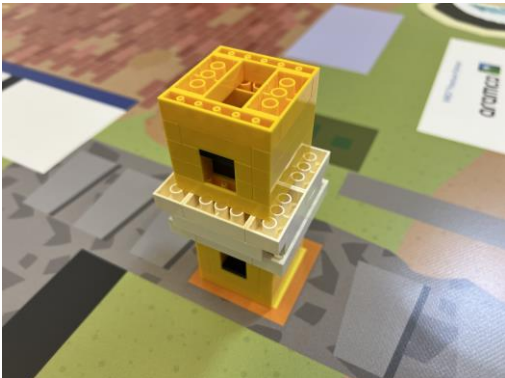

Rdeča stebra	Vsak	Max.
Rdeči stolp je <u>v celoti znotraj</u> rdečega ciljnega območja (vključno z oranžnim robom) in stoji pokonci.	15	30
Rdeči stolp je <u>delno v</u> rdečem ciljnem območju (vključno z oranžnim robom) in stoji pokonci.	10	

	
15 točk (v celoti znotraj in pokonci)	10 točk (stolp je delno znotraj)

 <p>0 točk (stolp ni na polju)</p>	 <p>0 točk (stolp ne stoji pravilno – obrnjen na glavo)</p>
 <p>30 točk (oba stolpa sta v celoti znotraj)</p>	

Rumena stebra	Vsak	Max.
Vrh rumenega stolpa je pravilno postavljen na podnožje. Podnožje je v celoti v rumenem ciljnem območju (vključno z oranžnim robom).	25	50
Vrh rumenega stolpa je pravilno postavljen na podnožje, vendar je podnožje le delno v rumenem ciljnem območju (vključno z oranžnim robom).	15	

 <p>25 točk (pravilno postavljeno in popolnoma na ciljnem območju)</p>	 <p>15 točk (pravilno postavljeno, vendar le delno na ciljnem območju)</p>
---	--

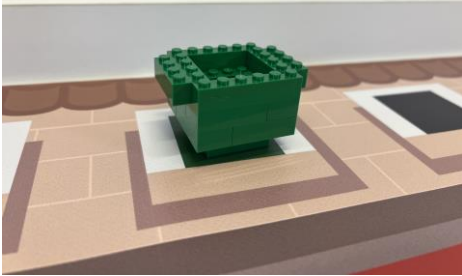
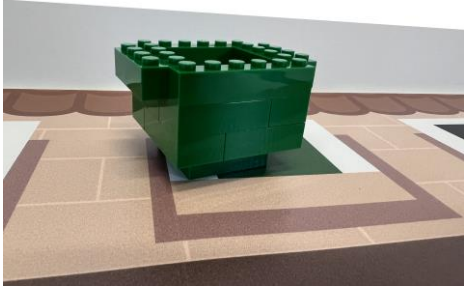
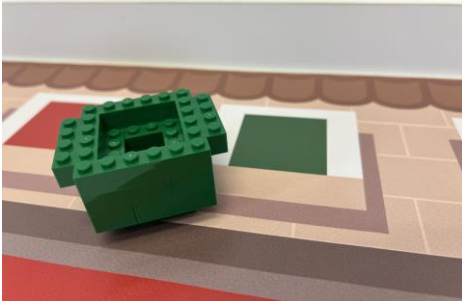
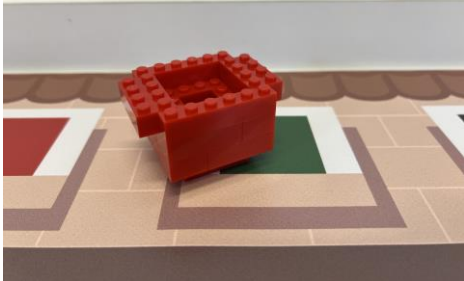
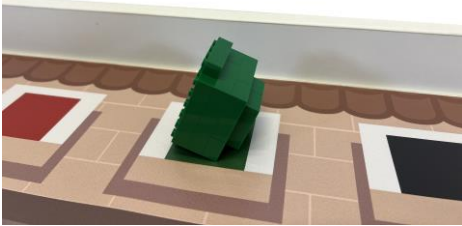
 <p>0 točk (stolp ni na ciljnem območju)</p>	 <p>0 točk (nepravilno nameščen, mora biti pokonci)</p>
 <p>0 točk (nepravilno nameščen, obrnjen mora biti navzgor)</p>	 <p>50 točk (oba stolpa pravilno postavljena in popolnoma znotraj področja)</p>

3.3 Prinašanje artefaktov v muzej

Ob izkopavanjih so bili najdeni različni artefakti. Zberite jih in razstavite na razstavnih mestih v muzeju.

- Definicija »popolnoma znotraj«: Popolnoma znotraj pomeni, da se igralni predmet dotika ustreznega območja in nobenega drugega območja na podlogi.

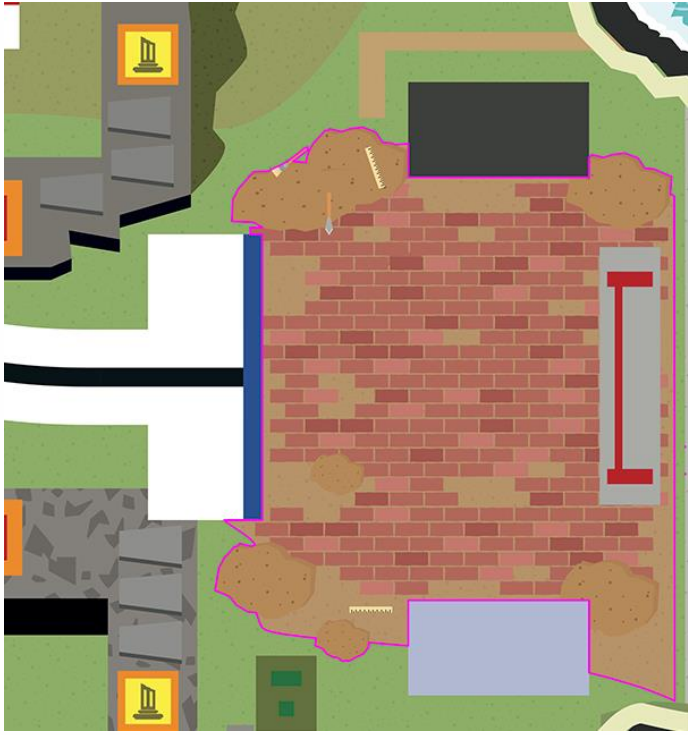
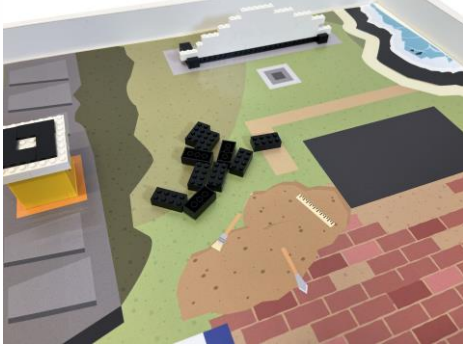

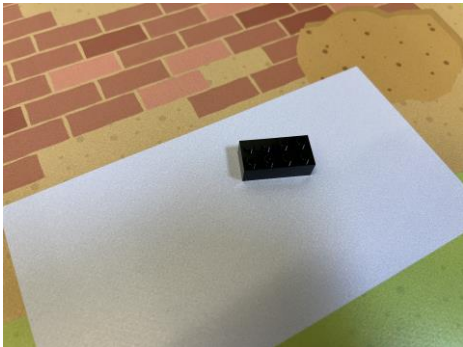

	Vsak	Max.
Artefakt je <u>v celoti na</u> ustreznem barvnem razstavnem mestu v muzeju in stoji pokonci.	15	60
Artefakt je <u>deloma na</u> ustreznem barvnem razstavnem mestu v muzeju ali ne stoji pokonci	5	

 <p>15 točk (popolnoma znotraj, barva se ujema, stoji pokonci)</p>	 <p>5 točk (delno znotraj, barva se ujema, stoji pokonci)</p>
 <p>0 točk (artefakt ni znotraj območja)</p>	 <p>0 točk (napačna barva)</p>
 <p>5 točk (ni pokonci)</p>	

3.4 Iz tlakovane površine očistite umazanijo

Na tlakovanem območju je ostalo veliko delcev umazanije. Očistite umazanijo.

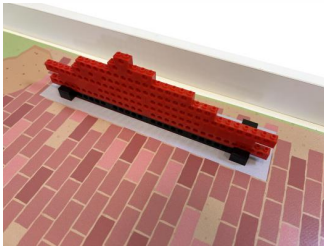

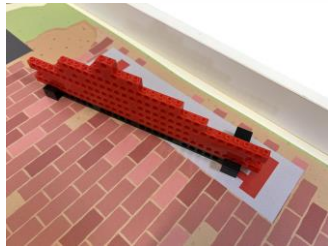
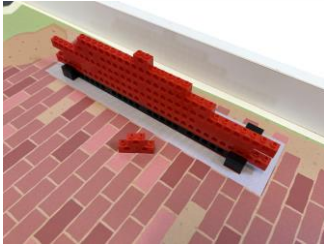
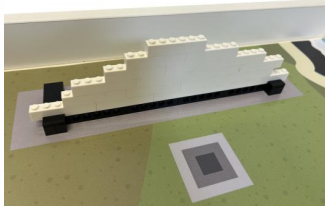
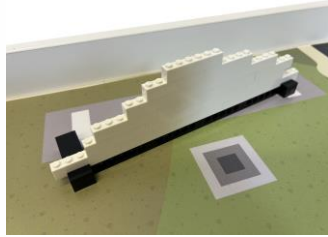


	Vsak	Max.
Delci umazanije se ne dotikajo tlakovane površine	2	20

	<p>Tlakovano območje Rjavo območje označuje tlakovano območje. Črte in območja za obiskovalce niso del območja. Sivo območje z rdečo pregrado je njegov del. Roza obris omejuje tlakovano območje.</p>
 <p>20 točk (vsi delci umazanije zunaj tlakovane površine)</p>	 <p>0 točk (delci umazanije se še vedno dotikajo tlakovane površine)</p>
 <p>2 točki (območje za obiskovalce ni del tlakovanega območja)</p>	 <p>2 točki (proge niso del tlakovane površine)</p>

3.5 Bonus točke

Pri premikanju predmetov po igrišču bodite previdni. Ne premikajte ali ne poškodujte drugih predmetov.

- Definicija »poškodovano«: Igralni predmet se šteje za poškodovanega, če ni v stanju, kot je bil na začetku igre. Primer: kocka je padla s svojega mesta.
- Definicija »premaknjeno«: Igralni predmet se šteje za premaknjenega, če se del igralnega predmeta dotika podloge zunaj sivih območij.

	Vsaka	Max.
Pregrada ni poškodovana ali premaknjena	10	20
Papiga ni poškodovana ali premaknjena	10	10
		
10 točk (ni premaknjena in ni poškodovana)	10 točk (ni premaknjena in ni poškodovana)	0 točk (premaknjena)
		
0 točk (poškodovana)	10 točk (ni premaknjena in ni poškodovana)	0 točk (premaknjena)
		
10 točk (ni premaknjena in ni poškodovana)	0 točk (premaknjena)	

4. Točkovalni list

Ime ekipe: _____

Tekmovalni krog: _____

Naloge	Vsaka	Max.	#	Skupaj
1. Pokažite obiskovalcem okolico				
Obiskovalec je <u>popolnoma</u> v ustrezno obarvanem območju in stoji pokonci.	10	40		
Obiskovalec je <u>delno</u> v ustrezno obarvanem območju ali ni pokonci.	5			
2. Obnovite stolpe				
Rdeč stolp je <u>delno</u> v rdečem ciljnem območju (vključno z oranžnim robom) in pokonci.	15	30		
Rdeč stolp je <u>delno</u> v rdečem ciljnem območju (vključno z oranžnim robom) in pokonci.	10			
Vrh rumenega stolpa je pravilno postavljen na podstavek stolpa, podstavek stolpa pa je še vedno <u>celoti</u> v rumenem ciljnim območju (vključno z oranžnim robom).	25	50		
Vrh rumenega stolpa je pravilno postavljen na podstavek stolpa vendar je podstavek stolpa <u>le delno</u> v rumenem ciljnim območju (vključno z oranžnim robom).	15			
3. Prinesite artefakte v muzej				
Artefakt je v celoti na ustreznem barvnem razstavnem mestu v muzeju in pokonci.	15	60		
Artefakt je delno na ustreznem barvnem razstavnem mestu v muzeju ali ni pokonci.	5			
4. Prinesite artefakte v muzej				
Delci umazanije se ne dotikajo tlakovane površine.	2	20		
5. Bonus točke				
Pregrada ni poškodovana ali premaknjena.	10	20		
Papiga ni poškodovana ali premaknjena.	10	10		
Najvišji rezultat		230		
Skupni rezultat v tem krogu				
Čas v celih sekundah				

5. WRO Learn: Platforma, vam v pomoč !

WRO Learn je brezplačna globalna učna platforma – odlična vstopna točka za gradnjo vaših robotskih veščin. Ne glede na to, ali ste tekmovalec, ki začneja svojo pot v robotiko, ali učitelj oziroma trener, ki išče gradiva, pripravljena za uporabo, vam WRO Learn ponuja vse, kar potrebujete.

Razpoložljivi tečaji za RoboMission

- Uvod v robotiko
- Spretnosti za WRO RoboMission



Tečaji za sodnike:

- Kako soditi v kategoriji RoboMission

Prijavite se, poglobite se v tečaje in bodite bolj pripravljeni kot kdaj koli prej!

wro-learn.org

