

GENERAL RULES



FUTURE INNOVATORS

BUILD AND PROGRAM
A ROBOT THAT SOLVES
TASKS ON A FIELD

AGE GROUPS:
8-12 / 11-15 / 14-19

WRO® 2026 ROBOTS MEET CULTURE



WRO INTERNATIONAL PREMIUM PARTNERS



WRO INTERNATIONAL GOLD PARTNERS



Kazalo

<u>Posodobitve splošnih pravil iz leta 2025 na 2026</u>	<u>2</u>
<u>1. Splošne informacije</u>	<u>3</u>
<u>2. Opredelitev ekipe in starostne skupine</u>	<u>4</u>
<u>3. Odgovornost in lastno delo ekipe</u>	<u>4</u>
<u>4. Dokumenti igre in hierarhija pravil</u>	<u>5</u>
<u>5. Robotska rešitev in projektna stojnica</u>	<u>5</u>
<u>6. Dodatno gradivo</u>	<u>6</u>
<u>7. Predstavitvev in sojenje</u>	<u>8</u>
<u>8. Proces sojenja na Mednarodnem Finalu</u>	<u>10</u>
<u>9. Nagrade in priznanja na Mednarodnem finalu</u>	<u>11</u>
<u>10. Slovar</u>	<u>12</u>
<u>2. DEL – OCENJEVALNI LISTI</u>	<u>13</u>
<u>3. DEL – PREDLOGA PROJEKTNEGA POROČILA</u>	<u>17</u>

Posodobitve splošnih pravil iz leta 2025 na 2026

Glavne spremembe splošnih pravil od 2025 > 2026 so navedene spodaj in obarvane z rumeno

6.5.	Informacije vezane na Umetno inteligenco v poročilu
7.11.	Sprememba pravil v zvezi s certifikati
9.2.	Odstranitev starih nagrad

Upoštevajte tudi, da bodo med tekmovalno sezono v uradnih WRO vprašanjih in odgovorih (Q & A) morda pojasnjena ali dopolnjena pravila. Odgovori se obravnavajo kot dodatek k pravilom.

(Q & A) najdete na povezavi: <https://wro-association.org/competition/questions-answers/>

1.DEL – SPLOŠNA PRAVILA

1. Splošne informacije

Uvod

V kategoriji **WRO Future Innovators** ekipe izdelajo robota, ki pomaga reševati probleme v resničnem svetu, glede na letno tematiko, ki se običajno nanaša na cilje trajnostnega razvoja Združenih narodov. Po raziskavi tematike, vsaka ekipa razvije inovativno in delujočo robotsko rešitev, ki jo kot projekt predstavijo na dan tekmovanja.

Osrednja področja

WRO kategorije se osredotočajo na učenje z roboti. V kategoriji WRO Future Innovators se morajo tekmovalci razvojno osredotočiti na področja:

- Raziskave in razvoj: Poiskati specifičen problem v okviru letne tematike, raziskati tematiko ter pripraviti kreativne rešitve.
- Izdelava prototipa: Preoblikovanje ideje v funkcionalno robotsko rešitev.
- Tehnično inženirske spretnosti: Namembnost robotske rešitve ob uporabi različnih vrst gradnikov (krmilniki, motorji, senzorji, oprema dodatna oprema itd.).
- Programske veščine: Razvoj krmilnega programa, ki podpira robotsko rešitev (npr. uporaba senzorjev, interakcija med več napravami).
- Inovativnost: Razmislek o tem, kdo so potencialni uporabniki, kakšen vpliv ima rešitev in kako bi lahko prototip uresničili v praksi.
- Predstavitvene veščine: Priprava stojnice in predstavitve rešitve sodnikom in obiskovalcem.
- Timsko delo, komunikacija, reševanje problemov, ustvarjalnost.

Starosti prilagojeno sojenje

Ekipe se ocenjujejo na podlagi več meril, razdeljenih v tri točkvalne rubrike. Pomembnost posameznih rubrik je odvisna od starostne skupine, pri mlajših tekmovalcih je večji poudarek na predstavitvi, pri starejših pa na inovativnosti in tehničnih vidikih.

Učenje je najpomembnejše

WRO želi navdušiti tekmovalce z vsega sveta za področja STEM in spodbujati razvoj njihovih spretnosti skozi igrifikacijo učenja. Zato za vsa tekmovanja veljajo naslednja načela:

- Odrasli lahko ekipe usmerjajo in podpirajo, ne smejo pa namesto njih izdelovati ali programirati robota ali postavljati stojnice.
- Ekipe, trenerji in sodniki spoštujejo načela WRO in etični kodeks ter si prizadevajo za pošteno in spoštljivo tekmovanje.
- Na tekmovalni dan vsi udeleženci spoštujejo odločitve sodnikov in sodelujejo pri zagotavljanju poštenega poteka tekmovanja.

Več informacij o etičnem kodeksu WRO je na voljo na: wro-association.org/Ethics-Code

2. Opredelitev ekipe in starostne skupine

1. Ekipo sestavljajo dva ali trije tekmovalci.
2. Ekipo vodi trener.
3. En tekmovalec in trener se ne štejeta kot ekipa in na tekmovanju ne moreta sodelovati.
4. Ekipa lahko sodeluje le v eni od kategorij WRO (na letni ravni tekmovanja).
5. tekmovalec lahko sodeluje le v eni ekipi.
6. Najnižja starostna meja trenerja je 18 let.
7. Trenerji lahko sodelujejo z več kot eno ekipo.
8. Uradne starostne skupine Future innovators so:
 1. Elementary: od 8 do 12 let (sezona 2026: letniki 2014-2018)
 2. Junior: od 11 do 15 let (sezona 2026: letniki 2011-2015)
 3. Senior: od 14 do 19 let (sezona 2026: letniki 2007-2012)
9. Upošteva se starost, ki jo udeleženec dopolni v letu tekmovanja, in ne starost na dan tekmovanja.

3. Odgovornost in lastno delo ekipe

1. Ekipa se mora do vseh tekmovalcev, trenerjev, sodnikov in organizatorjev tekmovanja obnašati pošteno in spoštljivo. S sodelovanjem na tekmovanju sprejmate načela WRO tekmovanja, ki so vam na voljo na naslednji povezavi: link.wro-association.org/Ethics-Code.
2. Ekipa in trener morajo podpisati etični kodeks WRO tekmovanja. Način podpisa in zbiranja določi organizator tekmovanja.
3. Robota lahko načrtuje in programira samo ekipa. Trener lahko pomaga z nasveti in organizacijo, ne sme pa sodelovati pri izdelavi ali programiranju robota, ne med pripravami ne na tekmovalni dan.
4. Stojnico in predstavitev projekta mora zasnovati in pripraviti ekipa sama. Trener ali drugi lahko pomagajo le z nasveti in usmerjanjem, predvsem pri mlajših tekmovalcih. Od starejših tekmovalcev se pričakuje bolj dovršena in profesionalna predstavitev kot od mlajših. Sodniki bodo pri ocenjevanju upoštevali, ali sta stojnica in predstavitev primerna starosti ekipe.
5. V primeru kršitve kateregakoli pravila iz tega dokumenta lahko sodniki izrečejo eno ali več spodaj navedenih sankcij. Pred odločitvijo se lahko z ekipo ali posameznimi člani opravi razgovor, da se razjasnijo okoliščine kršitve. Razgovor lahko vključuje tudi vprašanja o robotu ali programu.
 1. Ekipa lahko prejme do 50 % nižjo oceno za enega ali več krogov ocenjevanja.
 2. Ekipa se ne sme uvrstiti v mednarodni finale.
 3. Ekipo se lahko v celoti diskvalificira.

4. Dokumenti igre in hierarhija pravil

1. Vsako leto se objavi nova različica splošnih pravil, vključno s izzivom in točkovalnim listom za posamezne starostne skupine. Ta pravila veljajo kot podlaga za vse mednarodne dogodke WRO.
2. WRO lahko med tekmovalno sezono objavi dodatna vprašanja in odgovore (Q&A), ki lahko pojasnijo, razširijo ali na novo opredelijo pravila v dokumentih o igri in splošnih pravilih. Ekipe morajo ta vprašanja in odgovore prebrati pred tekmovanjem.
3. Dokumenti s splošnimi pravili, točkovni listi ter vprašanja in odgovori se lahko na državnih tekmovanjih razlikujejo zaradi lokalnih prilagoditev nacionalnega organizatorja. Ekipe se morajo seznaniti s pravili, ki veljajo v njihovi državi. Za vsako mednarodno tekmovanje WRO veljajo izključno informacije, ki jih objavi organizacija WRO. Ekipe, ki se uvrstijo na mednarodno tekmovanje WRO, se morajo pravočasno seznaniti z morebitnimi razlikami v primerjavi z lokalnimi pravili.
4. Na dan tekmovanja se upoštevajo pravila v naslednjem zaporedju:
 1. Dokument s splošnimi pravili je osnova za pravila v tej kategoriji.
 2. Dokument »Vprašanja in odgovori« lahko spremeni ali razveljavi pravila iz dokumenta s splošnimi pravili.
 3. Sodniki imajo na tekmovalni dan končno odločitev pri vseh zadevah.

5. Robotska rešitev in projektna stojnica

1. Ekipe razvijejo robotsko rešitev, glede na temo tekmovanja (glej 3. del). Robotska rešitev ima naslednje značilnosti:
 1. Rešitev mora biti robotska naprava z več mehanizmi, senzorji in aktuatorji, ki jo upravlja eden ali več krmilnikov. Robotska naprava mora sprejemati avtonomne odločitve, torej mora biti več kot le stroj, ki ponavlja vnaprej določen postopek. Priporočamo, da se izogibate uporabi že izdelanih robotov ali mehanizmov, ki so na voljo na trgu, saj se več točk dodeli samostojno razvitim projektom (glej razdelek »Robotic solution« na ocenjevalnem listu). Če je v rešitvi smiselno uporabiti že obstoječ mehanizem ali robota, morate svojo izbiro ustrezno utemeljiti.
 2. V rešitvi lahko uporabite enega ali več robotov. Vsak robot mora delovati avtonomno in ne sme biti upravljan z daljinskim upravljalnikom. Naprave na daljinsko upravljanje ali dodatne naprave so dovoljene le, če so smiselno povezane z rešitvijo za resnični svet (na primer za interakcijo z ljudmi). Če uporabljate več robotov, je zaželeno, da med seboj komunicirajo, bodisi digitalno bodisi mehansko.
 3. Rešitev mora biti inovativna in uporabna v vsakdanjem življenju. Lahko nadomesti določene človeške naloge ali omogoči opravljanje stvari, ki prej niso bile mogoče. Ekipe morajo pri tem vedno razmišljati o vplivu, ki ga bo imela njihova rešitev na ljudi in družbo.
 4. Predstavljena robotska rešitev je lahko model, ki prikazuje, kako bi bila rešitev videti v resničnem življenju. Vendar mora ta model čim bolj natančno prikazovati delovanje, funkcije in sposobnosti dejanskega robota. To še posebej velja za starejšo starostno skupino.
2. Uporaba krmilnikov, motorjev, senzorjev in druge opreme za izdelavo robotske rešitve in projektne stojnice ni omejena. Ni pomembno, koliko materiala ekipa uporabi, pomembno je, da ga uporabi smiselno in samo tam, kjer je to potrebno. Sodniki bodo pri ocenjevanju upoštevali predvsem kakovost projektne ideje in premišljeno uporabo materialov.

3. Ekipe lahko za programiranje robotske rešitve uporabijo kateri koli programski jezik. Ves program, ki se uporablja v rešitvi, mora biti delo ekipe ali pa mora temeljiti na javno dostopnih orodjih (na primer brezplačnih odprtokodnih rešitvah).
4. Ekipe svoj projekt in robotsko rešitev predstavijo na enako veliki stojnici.
 1. Vsaka ekipa ima na voljo stojnico velikosti 2 m × 2 m × 2 m, tudi če so stene večje. V stojnici so tri navpične površine za predstavitev. Vsi deli projekta, vključno z robotom in dekoracijo, se morajo prilegati v ta prostor. Če se projekt ne prilega stojnici, ekipa ne more biti ocenjena.
5. Na stojnici mora ekipa poleg robotske rešitve predstaviti tudi svoj projekt in razložiti svoje razmišljanje. Obiskovalcem mora pokazati informacije o ekipi, raziskavi in razvoju rešitve. Oblika predstavitve ni predpisana, ekipa lahko uporabi plakate, zaslone ali drugo gradivo. Pomembno je, da stojnica jasno in razumljivo predstavi celoten projekt, ne le robota.
6. Ekipa mora biti sposobna predstaviti vse vidike svoje robotske rešitve. Predstavitve lahko poteka tudi zunaj razstavnega prostora.
7. Možnost uporabe mize.
 1. Velikost mize je 120 cm × 60 cm (ali čim bolj podobna) in je za vse ekipe enaka. Če ekipa uporablja mizo, mora biti ta postavljena znotraj projektne stojnice. Na območju stojnice lahko ekipa postavi največ tri stole.
8. Uporaba ognja ali megle je zaradi varnosti prepovedana. Uporaba tekočin je dovoljena le do največ enega litra čiste vode. Če so ogenj, megla ali tekočine pomemben del vaše rešitve, jih prikažite na drug način, na primer z videoposnetkom ali ponazoritvijo na projektni stojnici.
9. V projektu je dovoljena uporaba dronov, vendar ti na tekmovanju ne smejo leteti. Namen uporabe drona je treba prikazati na drug način, na primer z videoposnetkom.
10. Dovoljeno je nadaljevati projekt iz prejšnje sezone, vendar mora ekipa v poročilu jasno opisati, kako se je projekt spremenil ali nadgradil glede na prejšnjo sezono.

6. Dodatno gradivo

1. Skupna ocena v tej kategoriji temelji na robotski rešitvi, predstavitvi na dan tekmovanja (informacijah, ki jih poda ekipa in so predstavljene na stojnici) ter na naslednjem dodatnem gradivu:
 1. Projektno poročilo (glejte 6.5).
 2. Projektni video posnetek (glejte 6.6).
2. Projektno poročilo je obvezno na tekmovanju. Projektni video pa je obvezen le za ekipe, ki sodelujejo na mednarodnem finalu.
3. Dodatno gradivo je treba oddati pred tekmovanjem. Rok določi organizator.
 1. Gradiva je potrebno predložiti v elektronski obliki.
4. Na dan tekmovanja mora ekipa prinesiti vsaj dva natisnjena izvoda projektnega poročila: enega za sodnike in enega za obiskovalce.
5. Za projektno poročilo veljajo naslednje zahteve:

Cilj	Projektno poročilo pomaga sodnikom razumeti projekt in se pripraviti na ocenjevanje.
Največje število strani	Projektno poročilo sme imeti največ 20 enostransko tiskanih strani (ali 10 dvostransko tiskanih), vključno s prilogami, brez naslovnice, kazala in seznama virov. Daljša poročila ne bodo ocenjena in bodo prejela 0 točk.
Vrsta datoteke	PDF
Velikost datoteke	Max. 15 MB
Vsebinska struktura	Predstavitve ekipe in vloge (največ 1 stran) Povzetek projektne ideje (največ 1 stran)

	<p>Predstavitev robotske rešitve (največ 12 strani vključno s fotografijami vašega robotskega rešitev in/ali posnetek zaslona krmilnega programa)</p> <p>Razvoj projektne ideje med pripravo</p> <p>Obstoječe podobne rešitve, če obstajajo</p> <p>Konstrukcija rešitve</p> <p>Programska rešitev</p> <p>Izzivi med razvojem rešitve</p> <p>Družbeni vpliv in inovacije (največ 6 strani):</p> <p>Vpliv vaše rešitve na lokalno in/ali globalno družbo, vključno z morebitnimi negativnimi učinki.</p> <p>En preizkušen in praktičen primer uporabe vaše ideje.</p> <p>Samo za starostno skupino Junior in Senior: Odgovorite tudi na druga vprašanja za to področje, ki so navedena v točkovnih listih za posamezne starostne skupine.</p> <p><i>POMEMBNA OPOMBA: Ekipe v skupini Elementary pripravijo poročilo o robotski rešitvi v obsegu največ 15 strani, poglavje o družbenem vplivu in inovativnosti pa lahko obsega največ 3 strani.</i></p> <p>Uporaba umetne inteligence: Če je ekipa uporabila umetno inteligenco, mora v poročilu navesti, kateri sistemi umetne inteligence so bili uporabljeni, za kakšen namen in v kakšnem obsegu. Sodniki lahko o tem postavljajo dodatna vprašanja in zahtevajo pojasnila.</p>
Jezik	Za mednarodni finale je treba poročilo pripraviti v angleščini.
Pričakovanje	Projektno poročilo mora pripraviti izključno ekipa, ne trener ali kdo drug. Trener ali drugi lahko pomagajo ali usmerjajo le pri tehničnih vprašanjih med pripravo poročila, zlasti pri mlajših ekipah. Od starejših ekip se pričakuje bolj profesionalen slog dokumenta, jezika in besedila kot od mlajših. Sodniki bodo pri ocenjevanju upoštevali, ali je poročilo pripravljeno na ravni, ki ustreza starosti ekipe.
Predloga	Temu dokumentu je dodana predloga poročila o projektu (3. del)

6. Za projektni videoposnetek veljajo naslednje zahteve:

Cilj	Namen videoposnetka je predstaviti ekipo in robotsko rešitev širši javnosti ter prikazati delovanje rešitve. Videoposnetek sodnikom služi tudi kot dodatna pomoč pri razumevanju in ocenjevanju projekta.
Dovoljena dolžina video posnetka	90 sekund (1.5 minute).
Veljavne datoteke	.avi, .mpeg, .wmv, .mp4

Max. velikost datoteke	100 MB
Vsebina	V videoposnetku mora ekipa prikazati delovanje svoje robotske rešitve, po možnosti v resničnem okolju. Vsebina videa naj ne ponavlja celotnega poročila. Ekipa naj se na kratko predstavi in opiše projektno idejo, glavni del videoposnetka pa naj bo namenjen prikazu delovanja robotske rešitve.
Jezik	Za mednarodni finale WRO mora biti videoposnetek v angleščini. Po želji lahko dodate tudi angleške podnapise.
Pričakovanja	Videoposnetek mora izdelati ekipa sama, ne trener ali kdo drug. Trener ali drugi lahko pomagajo ali usmerjajo le pri tehničnih vprašanjih, zlasti pri mlajših ekipah. Sodniki bodo pri ocenjevanju upoštevali, ali je videoposnetek narejen na ravni, ki ustreza starosti ekipe. Opomba: Sodniki ne pričakujejo profesionalne video produkcije. Povsem sprejemljivo je, da ekipe za snemanje uporabijo mobilno napravo, na primer pametni telefon ali tablico.

7. Predstavitev in sojenje

1. Future innovators ekipe morajo na dan tekmovanja opraviti naslednji postopek:
 1. Postavitev projektne stojnice in testiranje robotske rešitve.
 2. Pregled stojnice (npr. preverjanje velikosti stojnice).
 3. Predstavitev robotske rešitve na enem ali več ocenjevalnih krogih (glej 7.2).
2. Vsak ocenjevalni krog traja 10 minut. Ekipo obišče skupina dveh ali treh sodnikov na njihovi stojnici. Najprej ima ekipa 5 minut časa za predstavitev projektne ideje in prikaz delovanja robotske rešitve. Sodniki bodo merili čas in po 5 minutah predstavitev ustavili. Nato sledijo vprašanja sodnikov o projektu in robotski rešitvi.
3. Ekipe so v času tekmovanja prisotne na svoji stojnici, da se lahko predstavijo širši javnosti. Seveda si ekipa lahko tudi ogleda projekte in ideje ostalih ekip.
4. Ekipa se mora seznaniti z urnikom tekmovanja in biti prisotna na stojnici ob času ocenjevanja. Pred prihodom sodnikov mora imeti stojnico in robotsko rešitev pripravljeni za predstavitev.
5. Če robotska rešitev med sojenjem ne deluje, bodo sodniki preverili, ali se lahko vrnejo pozneje in/ali lahko ekipa predstavi rešitev v naslednjem ocenjevalnem krogu.
6. Na mednarodnem finalu WRO potekajo predstavitve v angleščini. Če je potreben prevod, ga mora opraviti oseba, ki ni neposredno povezana z ekipo (na primer predstavnik nacionalnega organizatorja). Uporaba prevajalskih aplikacij je dovoljena le za prevajanje posameznih besed ali kratkih besednih zvez. Na državnih tekmovanjih o jeziku predstavitev odloči nacionalni organizator.
7. Na mednarodnem finalu WRO poteka ocenjevanje ločeno po starostnih skupinah, za vsako skupino z ustreznim ocenjevalnim listom. V vsaki starostni skupini se razglasijo zmagovalne

ekipe. Na tekmovanjih WRO-OPEN se lahko vse ekipe ocenjuje skupaj v eni skupini, če ni na voljo dovolj sodnikov za ločeno ocenjevanje po starostnih skupinah. Enako se lahko odločijo tudi nacionalni organizatorji za državna tekmovanja. Točkovni listi so namenoma zasnovani tako, da omogočajo skupno ocenjevanje vseh ekip, ne glede na starostno skupino.

8. Sodniki se pripravijo tako, da pregledajo poročilo in video posnetek. Pred tekmovanjem bo potekal tudi vsaj en sestanek, na katerem se uskladijo o poteku ocenjevanja. Na njem bodo razpravljali o postopku sojenja in se uskladili glede skupnega razumevanja ocenjevalnih listov.
9. Sodniki ne smejo ocenjevati ekip iz svoje šole, ustanove ali države. Če ni na voljo dovolj sodnikov, lahko ekipi vprašanja med ocenjevanjem postavljajo tudi drugi sodniki iz iste sodniške skupine.
10. Sodniki bodo delo ekip spremljali tako med ocenjevanjem kot tudi med celotnim dogodkom. Točke lahko odštejejo tudi za kršitve zunaj uradnega ocenjevanja, na primer če opazijo, da trener opravlja delo namesto ekipe.
11. Predlagamo, da vsak udeleženec prejme potrdilo o udeležbi v obliki bronastega, srebrnega ali zlatega priznanja, glede na dosežke po spodnji tabeli. Primer je prikazan v tabeli spodaj. Za mednarodni finale bo tabela ekipam posredovana pred dogodkom.

Najboljših X % ekip v starostni skupini	Certifikat
<50%	Bronast
50-75%	Srebrn
> 75%	Zlat

8. Proces sojenja na Mednarodnem Finalu

Opomba: To poglavje lahko nacionalni organizator nadomesti z informacijami o formatu in razvrstitvi ekip na lokalnih dogodkih in na državnem finalu v državi.

1. Mednarodni finale WRO je dvodnevni dogodek. Dan prej ekipe postavijo stojnice, sodniki pa izkoristijo čas za sestanek in uskladitev glede postopkov in ocenjevanja.
2. Sodniki so razdeljeni v skupine po dva ali tri. Skupine so sestavljene tako, da so v njih mešane različne ravni izkušenj, države izvora in strokovna področja.
3. **1. ocenjevalni krog:** Ekipe ocenjuje več različnih sodniških skupin. Ker ena skupina ne more oceniti vseh ekip, je na dogodku prisotnih več sodniških skupin. Pri tem se izogibamo temu, da bi sodniki ocenjevali ekipe iz svoje države.
4. **2. ocenjevalni krog:**
 Vse ocene sodniških skupin se vnesejo v točkovalni sistem WRO. Za prvo razvrstitev ekip se uporabi povprečje vseh prejetih ocen.
 O prvi razvrstitvi bodo sodniki razpravljali na posvetu. Najboljše ekipe se glede na skupno število ekip uvrstijo v tretji ocenjevalni krog.
5. **3. ocenjevalni krog:** Število točk iz prvega kroga ni edino merilo v tej fazi. Ekipe z najvišjimi ocenami se ponovno obravnavajo z »novimi očmi«. Pod vodstvom glavnega sodnika starostne skupine sodniki na skupnem sestanku ponovno pregledajo ekipe, izmenjajo opažanja, po potrebi ponovno pregledajo poročila in videoposnetke ter lahko ekipo tudi ponovno obiščejo za dodatna pojasnila.

1. Na podlagi točk iz drugega kroga in temeljite razprave, opisane zgoraj, sodniki določijo končno razvrstitev najboljših ekip. Postopek je naslednji:
2. Sodniki določijo končno razvrstitev najboljših ekip.
3. Da se dogovorjena končna razvrstitev pravilno odrazi v točkovalnem sistemu, lahko nekatere ekipe prejmejo korekcijske točke, tako da se v sistemu točkovanja razvrstijo na ustrezna mesta.
6. Končna razvrstitev se objavi po koncu tekmovanja v točkovalnem sistemu WRO.

9. Nagrade in priznanja na Mednarodnem finalu

1. Na mednarodnem finalu WRO se v vsaki starostni skupini podelijo 1., 2. in 3. mesto najboljšim ekipam, v točkovalnem sistemu pa je hkrati označeno, ali je ekipa prejela zlato, srebrno ali bronasto priznanje.
2. Poleg tega bo na mednarodnem finalu WRO podeljenih več posebnih nagrad. Te se podeljujejo na podlagi odločitve sodnikov posamezne starostne skupine (ali vseh sodnikov tekmovanja) in neodvisno od skupnega točkovanja ekip. Vključene so lahko tudi posebne nagrade sponzorjev.
 Nacionalni organizatorji se lahko odločijo, da bodo v svojih državah uporabljali enake nagrade ali pa podelili drugačne nagrade, ki so v skladu z duhom tekmovanja WRO.

Dodatne nagrade WRO Mednarodni finale		
Starostna skupina	Ime nagrade	Opis
Elementary	Nagrada EKIPNI DUH	Nagrado prejme ekipa, ki je med predstavitvijo in/ali tekmovalnim dnevom pokazala najboljši ekipni duh.
Junior	Nagrada za tehnično rešitev	Nagrado prejme ekipa, ki predstavi resnično robotsko rešitev, ki je hkrati preprosta in inovativna ter zapletena le toliko, kolikor je potrebno.
Senior	Nagrada za zagonsko podjetniško idejo	Nagrado prejme ekipa, ki je svoj projekt jasno predstavila kot prototip za nadaljnji razvoj. Projektna zamisel je inovativna in nova, ter bo pozitivno vplivala na družbo.
Vse starostne skupine	Nagrada za ekipo	Nagrado prejme ekipa, ki je dobila najboljši rezultat na podlagi glasovanja, ki so ga ekipe opravile med seboj. Organizator tekmovanja to nagrado organizira skupaj z ekipami in se lahko odloči, ali je to nagrada za vsako starostno skupino, samo za eno starostno skupino ali za vse starostne skupine.

3. Vsaka ekipa oziroma udeleženec na mednarodnem finalu prejme bronasto, srebrno ali zlato priznanje glede na število doseženih točk. Natančen postopek podeljevanja bo ekipam sporočen pred mednarodnim finalom.

10. Slovar

Trener	Trener je oseba, ki ekipi pomaga pri učenju robotike, timskega dela, reševanja problemov, upravljanja s časom in drugih veščin. Njegova vloga ni zmagati namesto ekipe, temveč jo učiti in usmerjati pri prepoznavanju problemov ter iskanju rešitev tekmovalnega izziva.
Organizator tekmovanja	Organizator tekmovanja je organizacija, ki gosti tekmovanje, na katerem ekipa sodeluje. To je lahko lokalna šola, nacionalni organizator, ki vodi državni finale, ali država gostiteljica WRO skupaj z združenjem WRO, ki organizira mednarodni finale WRO.
Ocenjevalna skupina	V splošnem sodniško skupino sestavljajo 2 ali 3 osebe. Ta skupina bo obiskala ekipe na ocenjevalni predstavitvi in jim zastavila več vprašanj. Iste osebe si bodo pred sojenjem ogledale projektno poročilo in videoposnetek.
Ocenjevalna predstavitev	Ekipe se ocenjujejo na ocenjevalnih predstavitvah. Vsaka predstavitev traja 10 minut. 5 minut za predstavitev, 5 minut za vprašanja sodnikov.
Projektna stojnica	Projektna stojnica je prostor, kjer ekipe predstavijo svojo rešitev. Dimenzije projektne stojnice so 2 m x 2 m x 2 m.
Robotska rešitev	Robotska rešitev je rezultat dela ekipe. Ekipa predstavi svojo rešitev sodnikom. Robotska rešitev ne sme biti večja od projektne stojnice.
WRO	V tem dokumentu WRO pomeni World Robot Olympiad Association Ltd., neprofitno organizacijo, ki vodi WRO po vsem svetu. Organizacija WRO je odgovorna za (mednarodna) pravila igre in dokumente.

2. DEL – OCENJEVALNI LISTI

Spodaj so predstavljeni ocenjevalni listi, ki se uporabljajo na mednarodnem WRO finalu.

Sodniki vsa področja ocenijo z ocenami od 0 do 10 točk. Na podlagi podane ocene se izračuna število točk, ki jih prejme ekipa za določeno področje tekmovanja. Najvišje možne točke za posamezno vsebino so navedene na ocenjevalnem listu.

Na mednarodnem finalu sodniki delajo v parih ali manjših skupinah. Vsako ekipo obiščeta vsaj dve sodniški skupini. Sodniki ocenjujejo posamezna področja in po vsakem krogu uskladijo svoje ocene. Zmagovalci se določijo na podlagi ocen in razprave na sodniškem sestanku po zaključku vseh ocenjevalnih krogov.

WRO Future Innovators - Elementary

Project _____

Team _____

Judge _____

Criteria

**Score max
0-10* points**

PROJECT & INNOVATION	Idea, Quality & Creativity		30
	Research & Report		15
	Usage of the idea		15
	Key Innovation & Slogan		10
<i>TOTAL</i>			<i>70</i>

ROBOTIC SOLUTION	Robotic Solution		30
	Meaningful use of engineering concepts		10
	Code Efficiency & Software Automation		10
	Demonstration of Robotic Solution		15
<i>TOTAL</i>			<i>65</i>

PRESENTATION & TEAM SPIRIT	Presentation & Project booth		30
	Technical Understanding & Quick Thinking		15
	Team Spirit		20
<i>TOTAL</i>			<i>65</i>

Maximum Points	200
-----------------------	------------

Comments:

** Judges give a score from 0-10. For example, if a judge scores "Idea, Quality & Creativity" with a 5, then the team will get $5/10 * 30 = 15$ points for this criterion.*

WRO Future Innovators - Junior

Project

Team

Judge

Criteria

**Score max
0-10* points**

PROJECT & INNOVATION	Idea, Quality & Creativity		30
	Research & Report		15
	Social Impact & Need		10
	Key Innovation & Slogan		10
	Extra element of entrepreneurship a) Cost structure, b) Revenue Stream, c) Key Resources, d) Partners		10
<i>TOTAL</i>			<i>75</i>

ROBOTIC SOLUTION	Robotic Solution		30
	Meaningful use of engineering concepts		15
	Code Efficiency & Software Automation		10
	Demonstration of Robotic Solution		15
<i>TOTAL</i>			<i>70</i>

PRESENTATION & TEAM SPIRIT	Presentation & Project booth		25
	Technical Understanding & Quick Thinking		15
	Team Spirit		15
<i>TOTAL</i>			<i>55</i>

Maximum Points	200
-----------------------	------------

Comments:

** Judges give a score from 0-10. For example, if a judge scores "Idea, Quality & Creativity" with a 5, then the team will get 5/10 * 30 = 15 points for this criterion.*

WRO Future Innovators - Senior

Project _____
Team _____
Judge _____

	Criteria	Score 0-10*	max points
PROJECT & INNOVATION	Idea, Quality & Creativity		20
	Research & Report		15
	Social Impact & Need		10
	Key Innovation & Slogan		10
	Extra element of entrepreneurship a) Cost structure, b) Revenue Stream, c) Key Resources, d) Partners		10
	Next Steps & Prototype Development		10
<i>TOTAL</i>			<i>75</i>
ROBOTIC SOLUTION	Robotic Solution		30
	Meaningful use of engineering concepts		15
	Code Efficiency & Software Automation		10
	Demonstration of Robotic Solution		15
<i>TOTAL</i>			<i>70</i>
PRESENTATION & TEAM SPIRIT	Presentation & Project booth		25
	Technical Understanding & Quick Thinking		15
	Team Spirit		15
<i>TOTAL</i>			<i>55</i>
Maximum Points			200

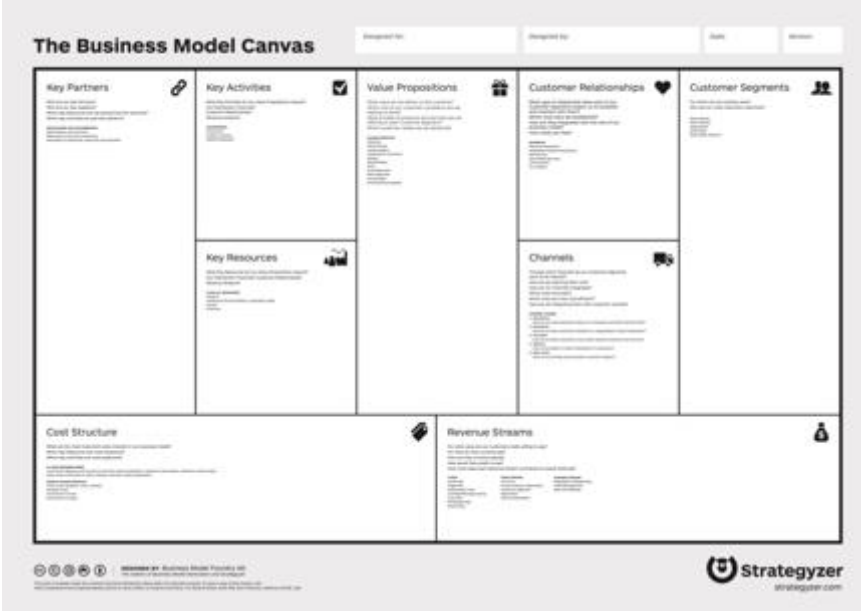
Comments:

* Judges give a score from 0-10. For example, if a judge scores "Idea, Quality & Creativity" with a 5, then the team will get $5/10 * 20 = 10$ points for this criterion.

3. DEL – PREDLOGA PROJEKTNEGA POROČILA

- PDF - največ 15 MB
- Največ. 20 strani enostransko (10 strani dvostransko), vključno s prilogami, brez naslovne strani, kazala in seznama virov.
- *Opozorilo: daljših poročil sodniki pri točkovanju ne bodo upoštevali!*

	<i>Elementary</i>	<i>Junior/Senior</i>
Prva stran - za mednarodni finale bo na voljo uradna predloga		
Kazalo vsebine		
Predstavitev ekipe	<i>max. 1 stran</i>	<i>max. 1 stran</i>
Povejte nam nekaj več o svoji ekipi. Kdo je v ekipi? Od kod prihajate? Kako ste si razdelili naloge v ekipi? Dodajte sliko svoje ekipe.		
Povzetek ideje o projektu	<i>max. 1 stran</i>	<i>max. 1 stran</i>
Projekt in rešitev opišite v "povzetku". Če bi nekdo samo delil vse informacije, ki jih morajo vedeti vaši bralci in pomembni deležniki. Kakšen je problem, ki ga rešuje vaš projekt, in zakaj ste izbrali prav ta problem? Kako bo robotska rešitev rešila problem, ki ste ga določili? Kakšna je vrednost vaše robotske rešitve? Kaj bi se zgodilo, če bi jo uporabili v resničnem življenju? Zakaj je vaš projekt pomemben?		
Predstavitev robotske rešitve	<i>max. 15. strani</i>	<i>max. 12. strani</i>
Opišite svojo robotsko rešitev in kako ste jo razvili. Splošni vidiki: Kako ste prišli do te ideje? Katere druge ideje ste raziskali? Ali ste ugotovili, da so podobne ideje že na voljo? Kaj je pri vaši rešitvi drugače? Tehnični vidiki: Opišite mehansko konstrukcijo rešitve Opišite kodiranje rešitve Ali ste se med procesom razvoja srečali s kakšnimi izzivi? Navedite, ali ste v svojem projektu uporabili kakršne koli oblike umetne inteligence: katere sisteme umetne inteligence ste uporabili, za kakšen namen in v kakšnem obsegu? (za vaše poročilo, vaš videoposnetek, vaš model robota ali karkoli drugega.)		
Družbeni vpliv in inovacije	<i>max. 3. strani</i>	<i>max. 6. strani</i>
Opišite vpliv vaše rešitve na družbo. Komu bo pomagala? Kako pomembna je? Navedite konkreten primer, kako/kje bi se vaša zamisel lahko uporabila (razmislite, kdo bi jo uporabil in koliko ljudi bi od nje imelo koristi).		
Samo starostni skupini Junior in Senior: Opišite več o inovacijskih in podjetniških vidikih svojega projekta (glejte merila za sojenje). Lahko uporabite koncept platna poslovnega modela, da pojasnite vidike svojega projekta kot zamisli za zagon podjetja. Ni pomembno, da izpolnite vse dele tega platna, lahko		

<p>izpolnite le tiste dele, za katere menite, da so najbolj pomembni za vaš projekt.</p>	 <p>The Business Model Canvas template showing sections: Key Partners, Key Activities, Value Propositions, Customer Relationships, Customer Segments, Key Resources, Channels, Cost Structure, and Revenue Streams. The Strategyzer logo is visible at the bottom right.</p>
<p>Seznam virov</p>	
<p>Sestavite seznam dokumentov in zanesljivih spletnih strani, ki ste jih uporabili pri raziskovanju, ter ljudi, s katerimi ste se pogovarjali.</p>	

Primer predloge za prvo stran poročila



Elementary

TEAM NAME

Add name of country, flag and main picture of your project robot in this square

