



RoboMission

Regolamento Elementary

Stagione 2026



Robot Rockstars

Regolamento Ufficiale per la Finale Internazionale WRO. Versione: 15 Gennaio 2026
(Nota: Il regolamento è lo stesso anche per la Finale Italia WRO)



WRO Learn supporta studenti, coach e giudici con lezioni gratuite e materiali di supporto: scopri la piattaforma di e-learning WRO in italiano su wro-learn.it.



WRO International Premium Partners

WRO International Gold Partners



Indice

1. Introduzione	3
2. Campo di Gara.....	3
3. Oggetti, Posizionamento, Randomizzazione.....	4
3.1 Collegare l'amplificatore agli altoparlanti.....	8
3.2 Prepara lo show.....	9
3.3 Suonare la canzone	11
3.4 Punti bonus	13
4. Punteggi.....	14
5. WRO Learn: la piattaforma gratuita per aiutarti!	15
6. Ottieni supporto da WRO® Italia	15

Informazioni Importanti per la lettura di questo documento:

- Alcune regole generali sono cambiate per il 2026. Assicurati di rileggere interamente il regolamento generale RoboMission. Il regolamento italiano è diverso da quello internazionale.
- Questo regolamento è progettato per le competizioni locali e nazionali.
- Per la finale internazionale, una missione extra verrà rilasciata l'8 Ottobre 2026. La missione extra funzionerà con lo stesso campo di gara e set di mattoncini. Non è obbligatorio svolgere questa missione extra per partecipare all'evento.
- A causa delle possibili missioni a sorpresa e della missione extra per la finale internazionale, il campo di gara potrebbe contenere aree e segnaletica che non vengono utilizzate negli eventi locali o nazionali.
- Per maggiore chiarezza, le missioni del robot sono spiegate in più sezioni. Ma le squadre possono decidere quali missioni svolgere e in quale ordine.
- Le missioni della gara hanno sia compiti facili che complicati. Ciò rende la competizione adatta sia per squadre principianti che per esperte. Non è necessario risolvere tutte le missioni per partecipare alla WRO e divertirsi.
- Informazioni generali sulla disposizione del campo di gara e sulla sistemazione degli oggetti sul campo le puoi trovare nel Regolamento Generale RoboMission, capitolo 7.
- Come chiarito nelle Regole generali di WRO RoboMission al capitolo 7.7, "Non è consentito danneggiare alcun oggetto sul campo o sul tappetino di gara stesso. Se un oggetto viene danneggiato, un punteggio potenziale dell'oggetto non conta (a meno che il documento di gioco non indichi diversamente). Se il robot danneggia intenzionalmente qualsiasi oggetto, la squadra può essere squalificata dal round. Ciò include oggetti che non segnano punti."

Auguriamo a tutti tanto successo e tanto divertimento con le sfide WRO 2026!

Il Team WRO Italia

1. Introduzione

Benvenuti al più grande festival musicale dell'anno!

Oggi il palco è quasi pronto, le luci sono accese e il pubblico non vede l'ora che inizi lo spettacolo. Ma prima che la musica inizi, gli artisti hanno bisogno di un aiutante davvero speciale: il vostro robot!

Tutto intorno al campo di gioco, strumenti musicali, spartiti, microfoni e cavi aspettano di essere sistemati per il concerto. Il compito del tuo robot è portare tutto al posto giusto affinché le band possano suonare le loro canzoni.

Con il tuo aiuto, il festival sarà pronto per uno spettacolo incredibile pieno di ritmo, balli e divertimento.

Sei pronto a trasformare il tuo robot in una vera **Robot Rockstar**?

2. Campo di Gara

Il grafico seguente mostra il campo di gara con le diverse aree.

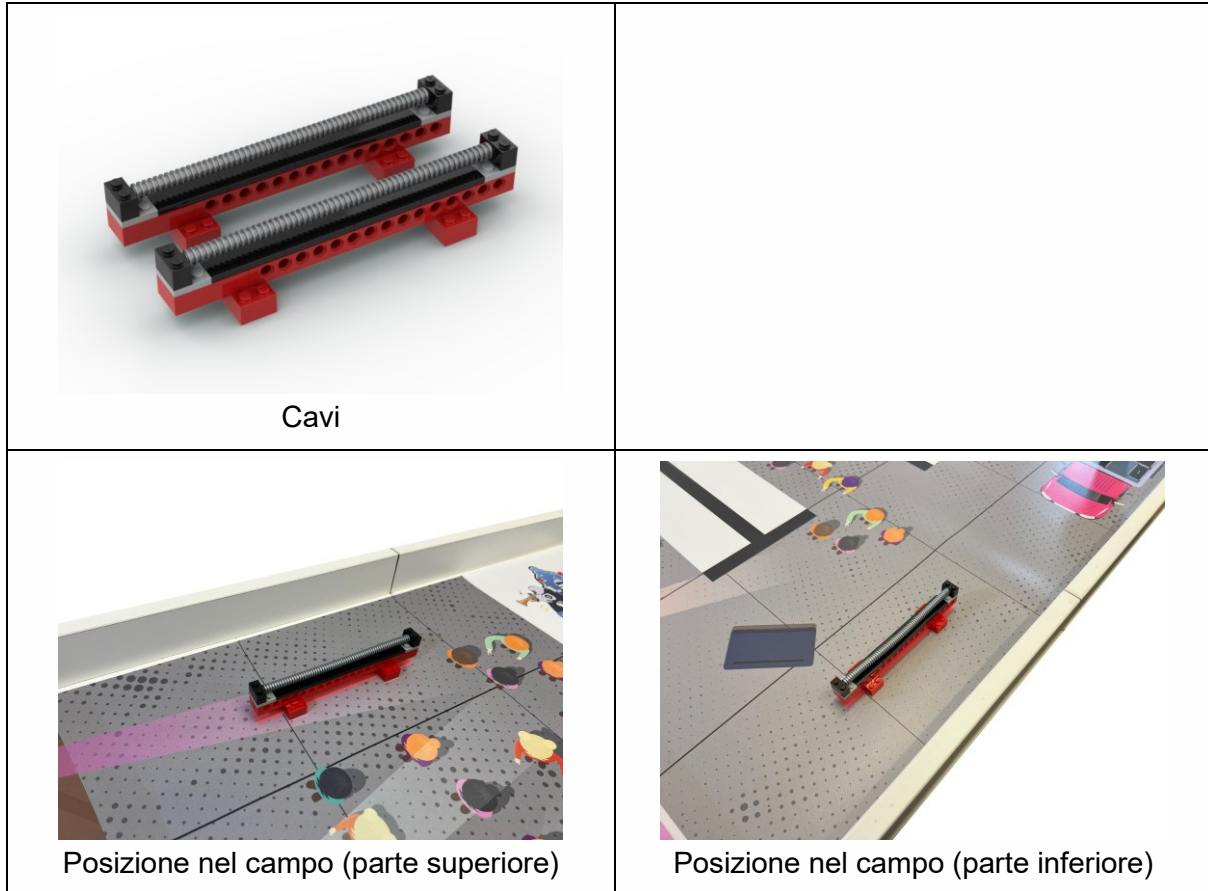


Se il tavolo è più grande del campo di gara, posiziona il tappetino contro la parete corta vicino all'area di partenza (lato destro) e centrarlo nell'altra direzione.

3. Oggetti, Posizionamento, Randomizzazione

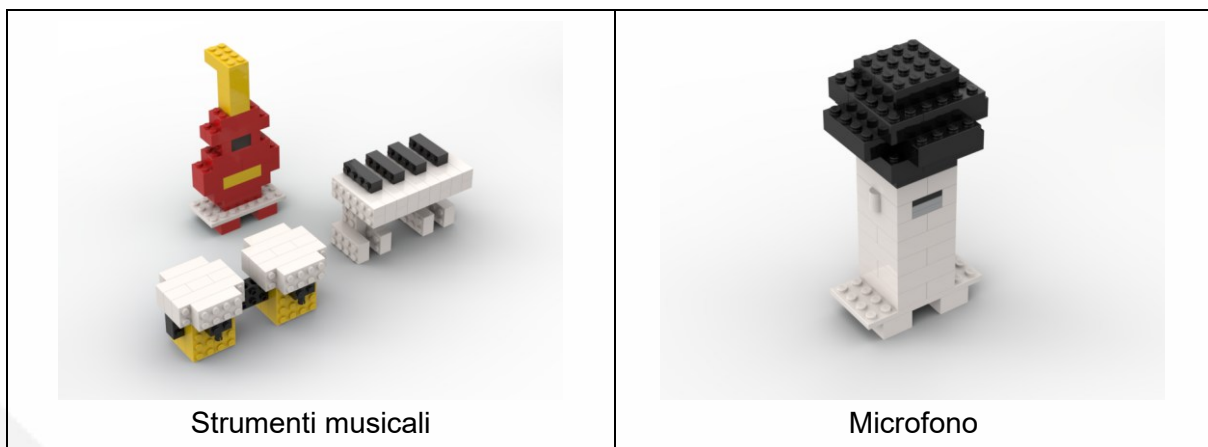
Cavi

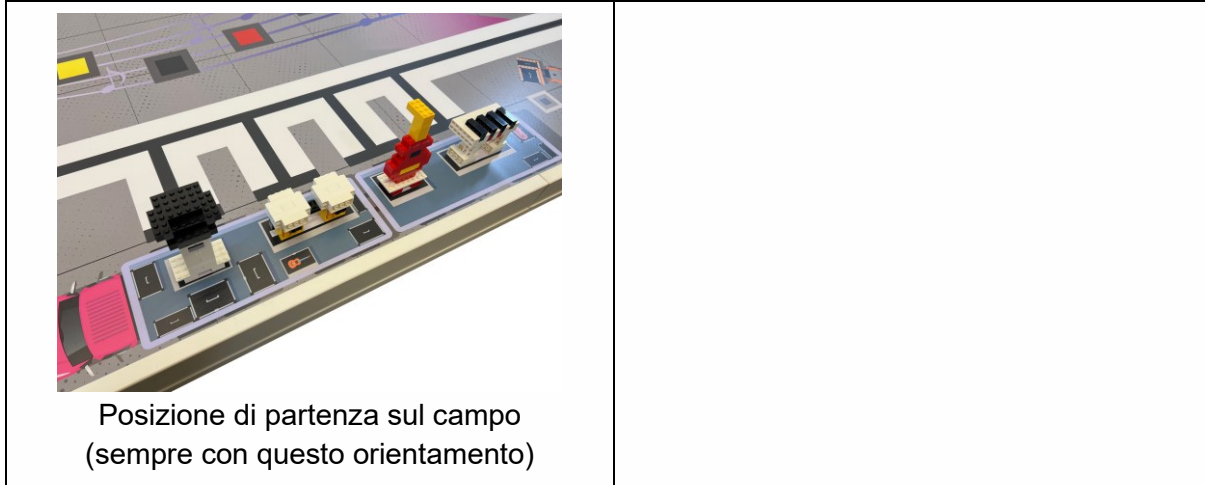
Ci sono **2 cavi** sul campo. Le posizioni sono vicine al palco, sul lato sinistro, in alto e in basso del campo di gioco.



Strumenti musicali e microfono

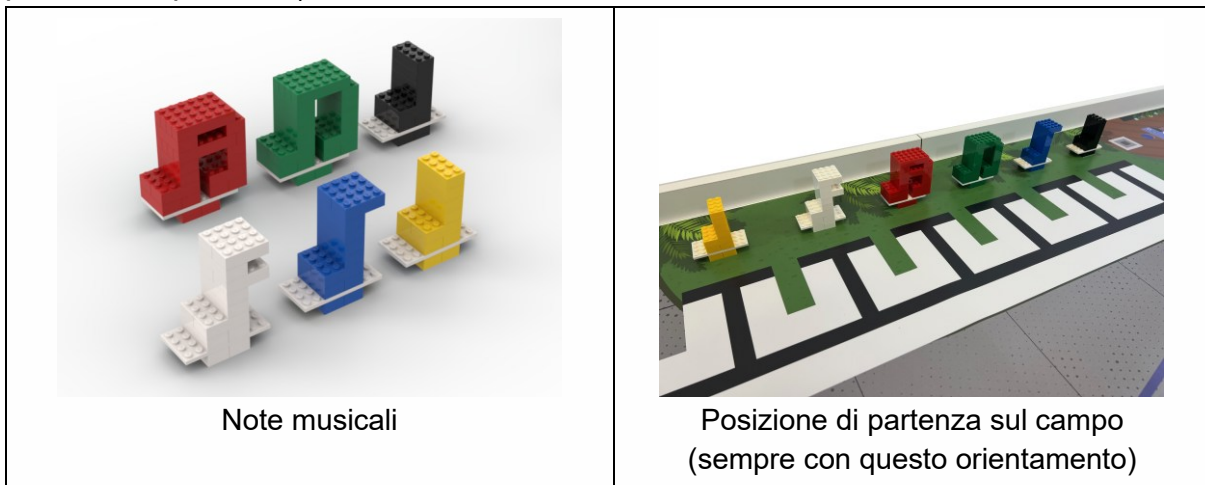
Ci sono **3 strumenti musicali (1x chitarra, 1x tastiera, 1x conga)** e **1 microfono** sul campo. Le posizioni di partenza sul campo di gioco si trovano all'estremità inferiore, nel camion.





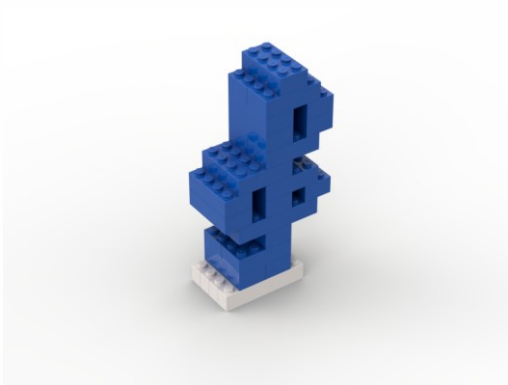
Note musicali

Sul campo ci sono **6 note musicali di colori diversi (1x rossa, 1x blu, 1x verde, 1x gialla, 1x bianca, 1x nera) e di forme diverse**. Le basi delle note sono tutte uguali. Le posizioni di partenza sul campo di gioco si trovano all'estremità superiore (fare riferimento alla sezione sulla randomizzazione per informazioni dettagliate sulle posizioni di partenza).

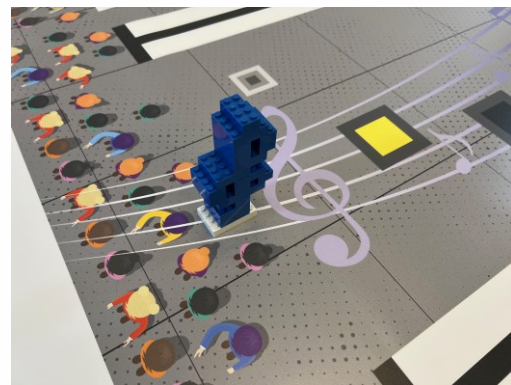


Chiave di violino

Sul campo si trova **una chiave di violino (blu)**. La sua posizione è al centro, all'estremità sinistra delle linee del pentagramma. (La chiave di violino è un simbolo posto all'inizio di una riga musicale che indica l'altezza delle note.)



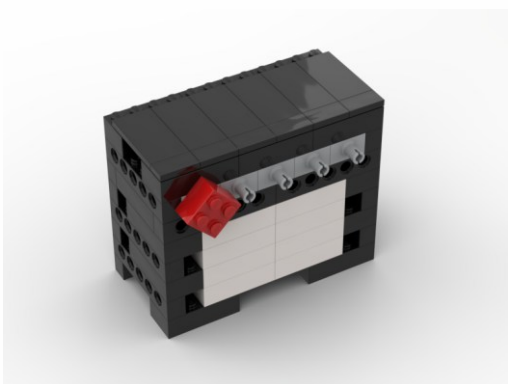
Chiave di violino



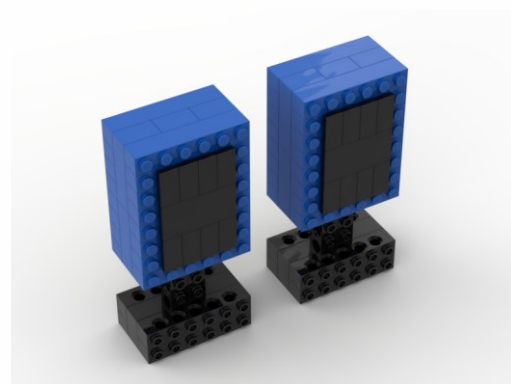
Posizione di partenza sul campo
(sempre con questo orientamento)

Amplificatore con altoparlanti

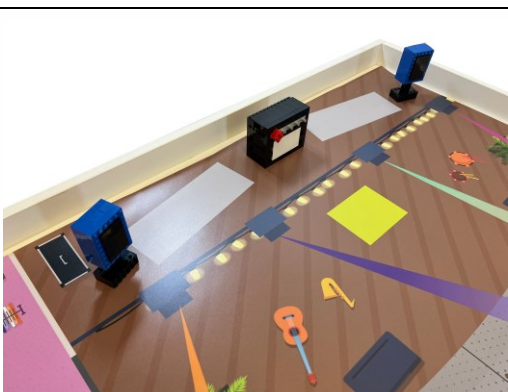
Sul campo sono presenti **un amplificatore con 2 altoparlanti**. Le posizioni di partenza si trovano sul palco, all'estremità sinistra del campo di gara.



Amplificatore



Altoparlanti



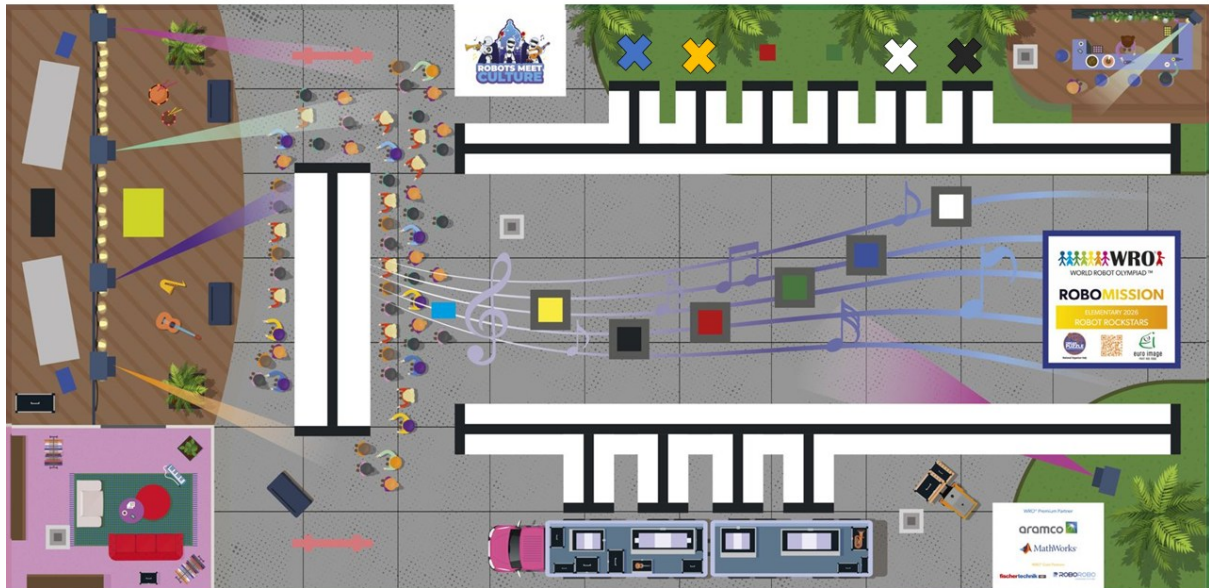
Posizione di partenza sul campo
(sempre con questo orientamento)

Riepilogo della Randomizzazione

Su questo campo, i seguenti oggetti **vengono posizionati casualmente in ogni round**:

- **Quattro delle note musicali (nera, bianca, gialla e blu)** sono posizionate in modo casuale sui quattro quadrati verde chiaro all'estremità superiore del campo di gioco. Le posizioni della nota verde e della nota rossa non sono casuali.

Puoi vedere **una possibile** randomizzazione qui (solo gli oggetti randomizzati sono contrassegnati):



Missioni

3.1 Collegare l'amplificatore agli altoparlanti

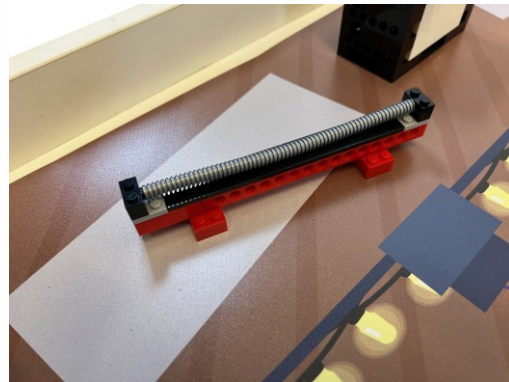
L'amplificatore sul palco non è ancora collegato agli altoparlanti. Assicurati di posizionare i cavi nelle aree grigie tra gli altoparlanti e l'amplificatore.

- Definizione di "completamente (dentro)": Completamente significa che l'oggetto di gioco tocca esclusivamente l'area corrispondente.
- Solo un cavo per area assegna punti.

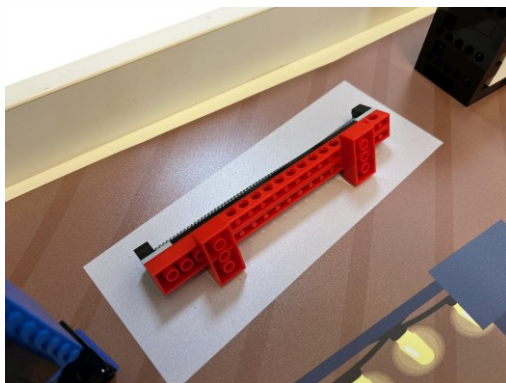
	Cadauno	Max.
Il cavo è <u>completamente</u> posizionato nell'area grigia e in posizione verticale.	15	30
Il cavo è solo <u>parzialmente</u> all'interno dell'area grigia oppure non è in posizione verticale.	5	



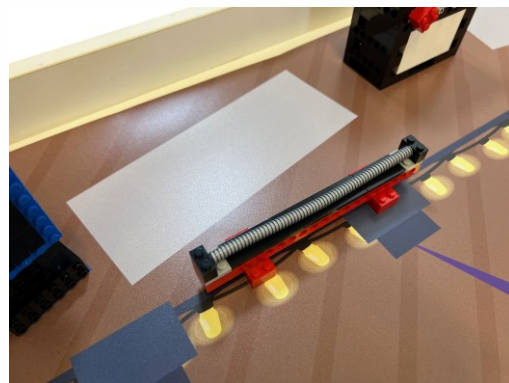
15 punti
(completamente dentro e verticale)



5 punti
(parzialmente dentro)



5 punti
(completamente dentro ma non verticale)



0 punti
(fuori dall'area)

<p>30 punti (entrambi i cavi sono completamente dentro e verticali)</p>	
---	--

3.2 Prepara lo show

Un buon spettacolo ha bisogno di strumenti e di un microfono. Assicurati di predisporre tutto per iniziare lo spettacolo.

- Definizione di "completamente (dentro)": Completamente significa che l'oggetto di gioco tocca esclusivamente l'area corrispondente.

Microfono	Cadauno	Max.
Il microfono è <u>completamente</u> all'interno dell'area* di destinazione del microfono ed è in posizione verticale.	20	20
Il microfono è solo <u>parzialmente</u> all'interno dell'area* di destinazione del microfono oppure non è in posizione verticale.	10	

<p>20 punti (microfono completamente dentro e verticale)</p>	<p>10 punti (microfono parzialmente dentro)</p>
--	---

<p>10 punti (microfono parzialmente dentro ma non verticale)</p>	<p>0 punti (fuori dall'area)</p>

* L'area di destinazione del microfono è l'area verde chiaro sul palco.

Strumenti musicali	Cadauno	Max.
Strumento completamente all'interno dell'area* backstage	15	45
<p>15 punti (completamente dentro)</p>	<p>15 punti (completamento dentro)</p>	
<p>0 punti (parzialmente dentro)</p>	<p>0 punti (fuori dall'area)</p>	

 <p>45 punti (tutti e tre gli strumenti sono completamente dentro)</p>	
---	--

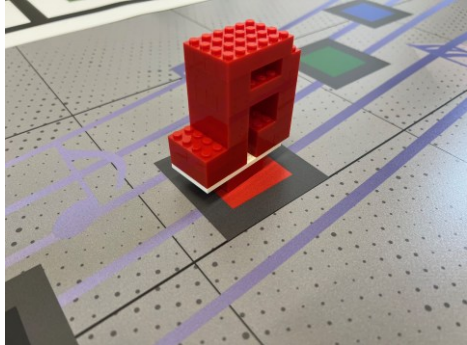
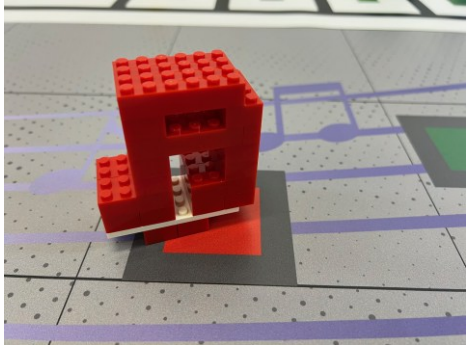
* L'area backstage è l'area rosa nell'angolo in basso a sinistra, comprensiva di tutto l'arredamento, ma escluso il bordo grigio.

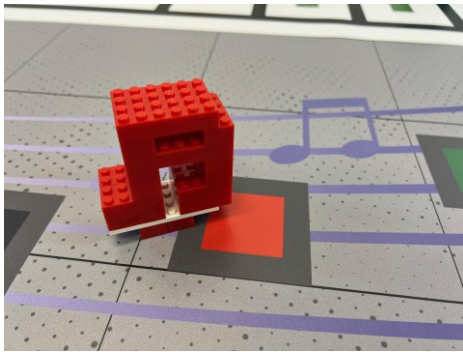
3.3 Suonare la canzone

Un buon concerto ha bisogno di musica. Suona la canzone posizionando le note musicali sui pentagrammi.

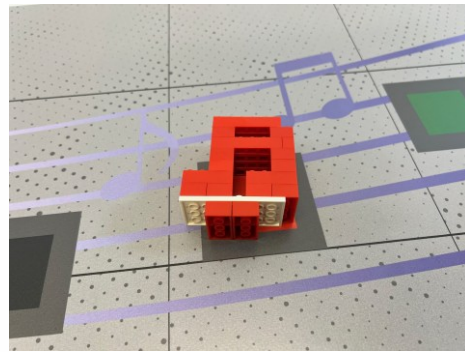
- Definizione di "completamente (dentro)": Completamente significa che l'oggetto di gioco tocca esclusivamente l'area corrispondente.

	Cadauno	Max.
La nota è <u>completamente</u> all'interno dell'area di destinazione della nota del colore corrispondente (incluso il bordo grigio) ed è in posizione verticale	20	120
La nota è solo <u>parzialmente</u> all'interno dell'area di destinazione della nota del colore corrispondente (incluso il bordo grigio) oppure non è in posizione verticale	10	

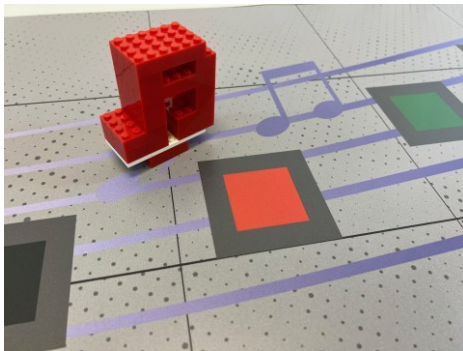
 <p>20 punti (completamente dentro e verticale)</p>	 <p>20 punti (ancora completamente dentro e verticale)</p>
--	--



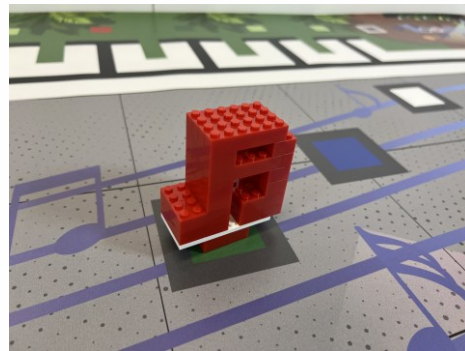
10 punti
(parzialmente dentro)



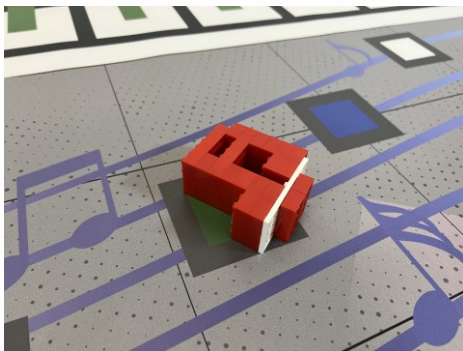
10 punti
(parzialmente dentro e non verticale)



0 punti
(fuori dall'area)



0 punti
(colore sbagliato)


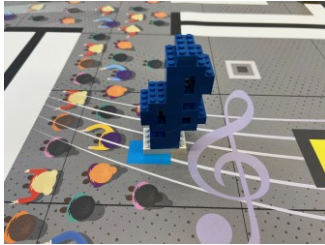
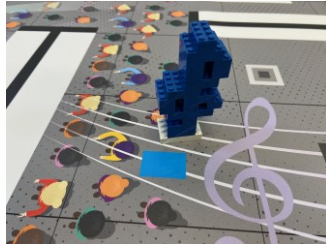
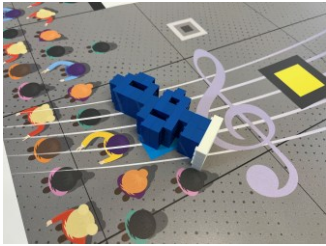

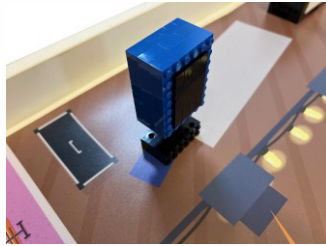
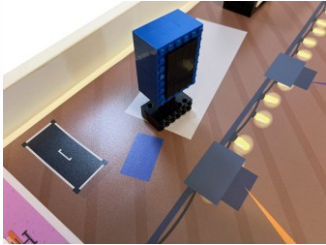

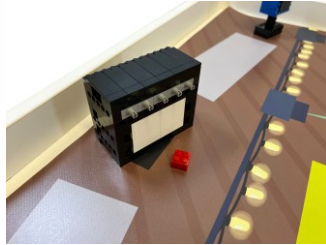


0 punti
(colore sbagliato)

3.4 Punti bonus

Fai attenzione quando sposti oggetti sul palco e sul campo di gioco. Non spostare né danneggiare altri oggetti.

- Definizione di “danneggiato”: qualsiasi situazione in cui l’oggetto di gioco non è più esattamente come all’inizio del round, ad esempio se un mattoncino si è staccato.
- Definizione di “spostato”: un oggetto di gioco è considerato spostato se non tocca più la sua posizione iniziale oppure se non è più in posizione verticale.

	Cadauno	Max.
La chiave di violino non è danneggiata né spostata	10	10
L’altoparlante non è danneggiato né spostato	10	20
L’amplificatore non è danneggiato né spostato	10	10
		
10 punti (non spostato e non danneggiato)	10 punti (non spostato e non danneggiato)	0 punti (spostato)
		
0 punti (non più verticale)	0 punti (danneggiato)	10 punti (non spostato e non danneggiato)
		
0 punti (spostato)	10 punti (non spostato e non danneggiato)	0 punti (danneggiato)

4. Punteggi

Team name: _____

Round: _____

Missioni	Cadauno	Max.	#	Totale
1. Collegare l'amplificatore agli altoparlanti				
Il cavo è <u>completamente</u> posizionato nell'area grigia e in posizione verticale.	15	30		
Il cavo è solo <u>parzialmente</u> all'interno dell'area grigia oppure non è in posizione verticale.	5			
2. Prepara lo show				
Il microfono è <u>completamente</u> all'interno dell'area di destinazione del microfono ed è in posizione verticale.	20	20		
Il microfono è solo <u>parzialmente</u> all'interno dell'area di destinazione del microfono oppure non è in posizione verticale.	10			
Strumento completamente all'interno dell'area backstage	15	45		
3. Suonare la canzone				
La nota è <u>completamente</u> all'interno dell'area di destinazione della nota del colore corrispondente (incluso il bordo grigio) ed è in posizione verticale	20	120		
La nota è solo <u>parzialmente</u> all'interno dell'area di destinazione della nota del colore corrispondente (incluso il bordo grigio) oppure non è in posizione verticale	10			
4. Punti bonus				
La chiave di violino non è danneggiata né spostata	10	10		
L'altoparlante non è danneggiato né spostato	10	20		
L'amplificatore non è danneggiato né spostato	10	10		
Punteggio Massimo		255		
Punteggio totale nel round				
Tempo in secondi interi				

5. WRO Learn: la piattaforma gratuita per aiutarti!

WRO Learn è la nostra piattaforma globale di apprendimento gratuita: un ottimo punto di partenza per sviluppare le tue competenze in robotica. Che tu sia uno studente all'inizio del tuo percorso nella robotica o un insegnante o coach alla ricerca di materiali pronti all'uso, WRO Learn ti offre tutto ciò di cui hai bisogno.

Corsi disponibili per RoboMission

- Introduzione alla Robotica
- WRO RoboMission skills

Corsi per giudici:

- Come giudicare nella Categoria RoboMission



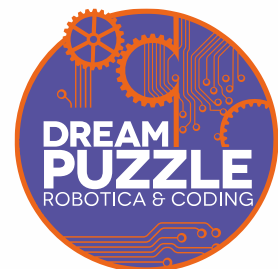
Registrati, immergiti nei corsi e preparati come mai prima d'ora!

wro-learn.it



6. Ottieni supporto da WRO[®] Italia

Entrare nel mondo WRO è più semplice di quanto pensi. WRO Italia supporta studenti, docenti, coach e nuovi team in ogni fase del percorso: dai primi passi nella robotica fino alle competizioni ufficiali. Attraverso corsi gratuiti, gare STARTER, webinar di orientamento e supporto per eventi scolastici e territoriali, puoi costruire un percorso chiaro, guidato e accessibile. L'obiettivo è aiutarti a trasformare la curiosità iniziale in un'esperienza concreta, strutturata e divertente.



<https://www.worldrobotolympiad.it/wro-learning-and-support/>