



RoboMission

Regolamento Junior

Stagione 2026



Heritage Heroes

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 elearning WRO su wro-learn.org.



WRO International Premium Partners



WRO International Gold Partners



Indice

1. Introduzione.....	3
2. Campo di gara.....	3
3. Oggetti di gara, posizionamento, randomizzazione.....	4
3.1 Mostrare le zone ai visitatori.....	8
3.2 Ricostruire le torri.....	9
3.3 Portare gli artefatti nel museo.....	11
3.4 Pulire l'acciottolato dallo sporco.....	12
3.5 Punti bonus.....	14
4. Punteggi.....	15
5. WRO Learn: la piattaforma gratuita per aiutarti!.....	16

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.

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

Il Team WRO Italia

1. Introduzione

In alto sopra l'oceano, le mura di pietra di un'antica fortezza hanno protetto la storia per centinaia di anni. Sotto le sue torri, i sentieri e i ciottoli si nascondono storie di persone, culture, animali e manufatti che hanno plasmato la vita di un tempo. Nel corso del tempo, alcune parti di questo sito storico sono state danneggiate, sepolte o dimenticate.

Scienziati, storici e ingegneri stanno lavorando insieme per proteggere questo importante patrimonio e stanno utilizzando dei robot per aiutarli. Il robot della tua squadra viene inviato nell'area della fortezza per guidare i visitatori, ricostruire le torri danneggiate, pulire i sentieri importanti e trasportare con cura i manufatti di valore al museo.

Lungo il percorso, il tuo robot deve lavorare con precisione e rispetto. Gli oggetti antichi devono essere maneggiati con delicatezza, le torri ricostruite correttamente e il sito mantenuto sicuro, compresi gli animali che vivono nelle vicinanze. Ogni compito contribuisce a riportare in vita il passato e a proteggere la storia per il futuro.

Il tuo robot sarà all'altezza della sfida e dimostrerà di meritare il titolo di **Eroe del Patrimonio?**

2. Campo di gara

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

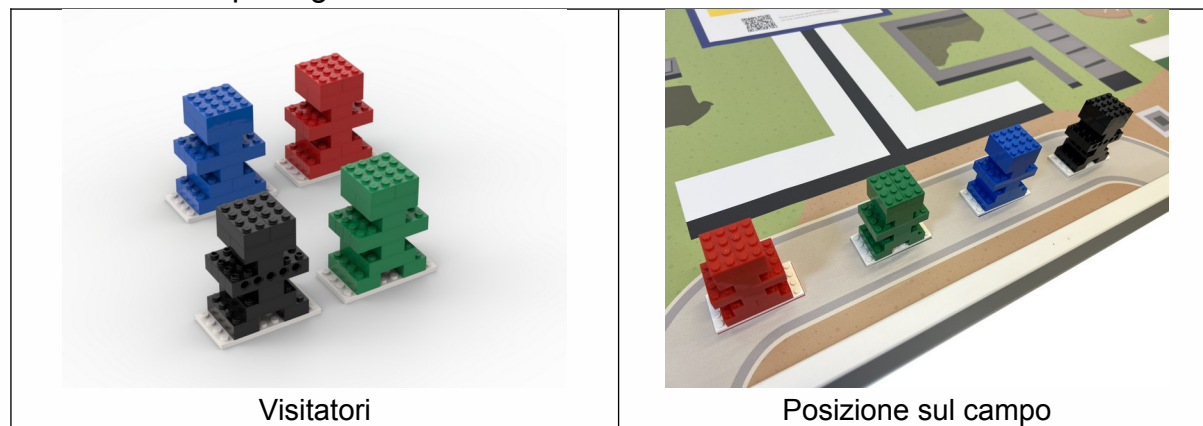


Se il tavolo è più grande del tappeto di gara, si posiziona il tappeto contro il lato corto vicino all'area di partenza (lato sinistro) e lo si centra nell'altra direzione. Se l'allineamento del campo di gara crea uno spazio, questo spazio viene considerato parte dell'area adiacente.

3. Oggetti di gara, posizionamento, randomizzazione

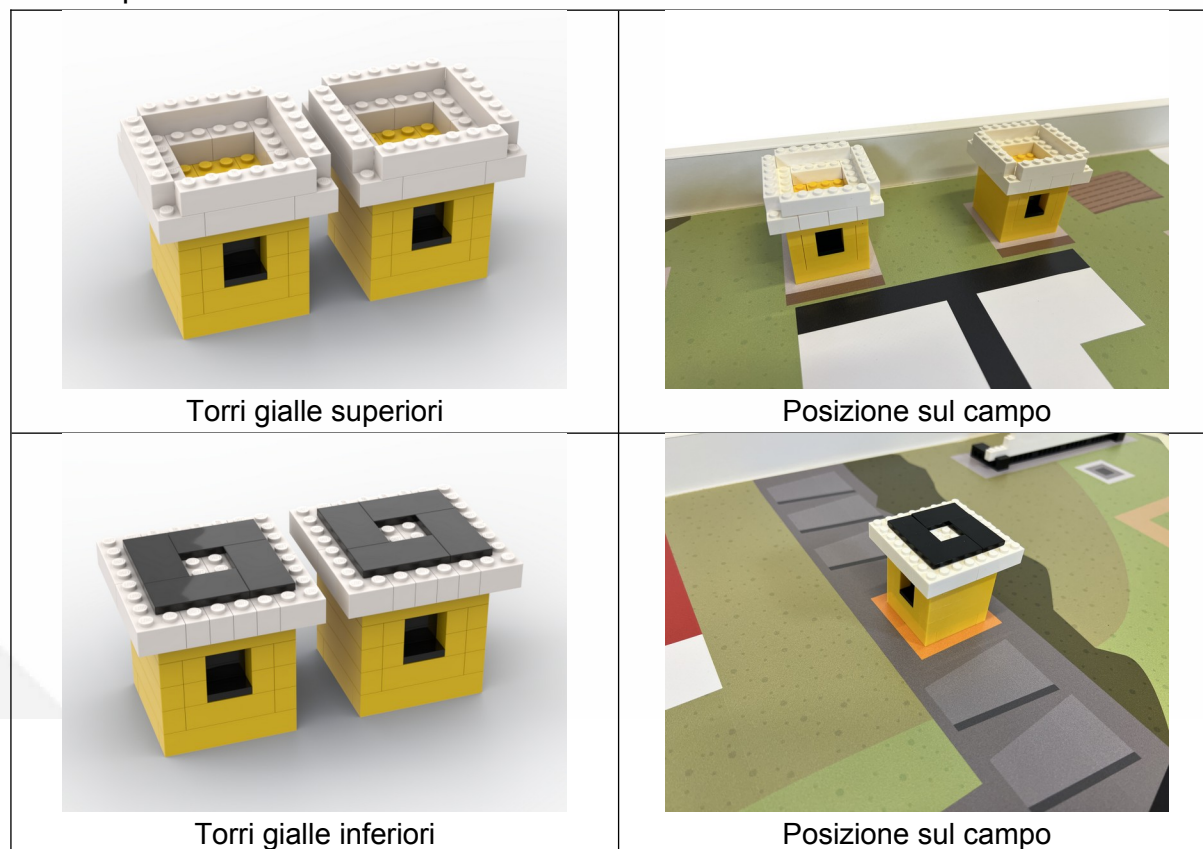
Visitatori

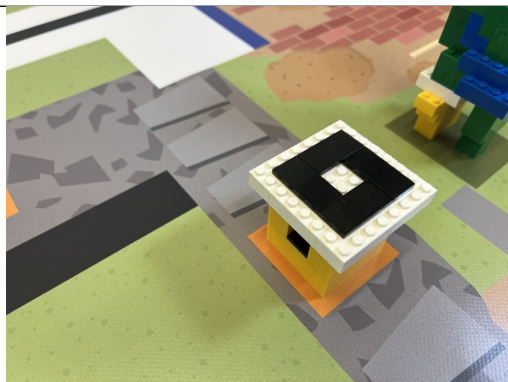
Ci sono **4 visitatori** sul campo. Le posizioni sono sulla strada nell'angolo in basso a sinistra del campo di gara.



Torri gialle

Ci sono **2 torri gialle superiori** e **2 torri gialle inferiori** sul campo. Le torri superiori sono posizionate nei quadrati gialli nell'angolo in alto a sinistra mentre le inferiori sono posizionate nei quadrati gialli con il simbolo delle torri rotte nella metà destra del campo.

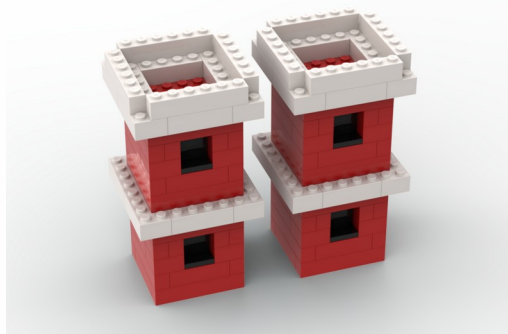




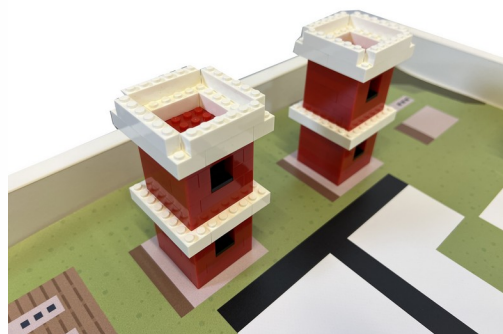
Posizione sul campo

Torri rosse

Ci sono **2 torri rosse** sul campo. Le torri rosse sono posizionate nei quadrati rossi nell'angolo in alto a sinistra.



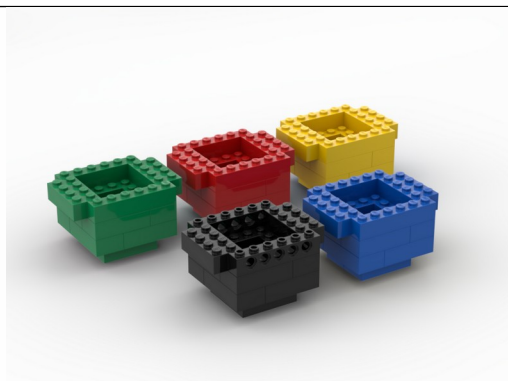
Torri rosse



Posizione sul campo

Artefatti

Ci sono **5 artefatti (1 blu, 1 rosso, 1 verde, 1 nero, 1 giallo)** ma solo 4 di loro sono sul campo contemporaneamente. La posizione sul campo di gara è nella parte inferiore del lato dello scavo.

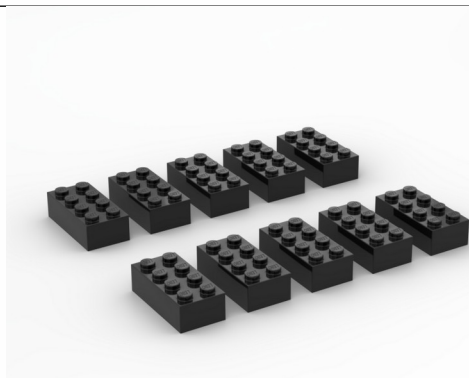


Artefatti

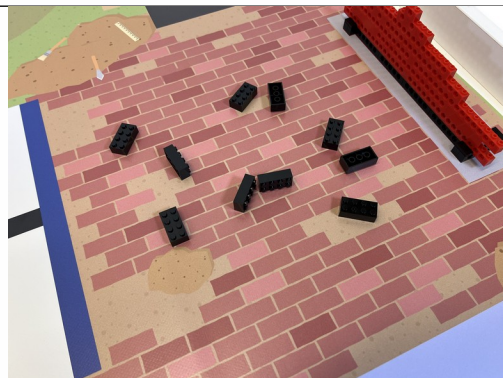

Posizione sul campo
(solo 4 sul campo contemporaneamente)

Particelle di sporco

Sul campo ci sono **10 particelle di sporco nero**. Sono posizionate in modo casuale nell'acciottolato all'estremità destra del campo di gioco.



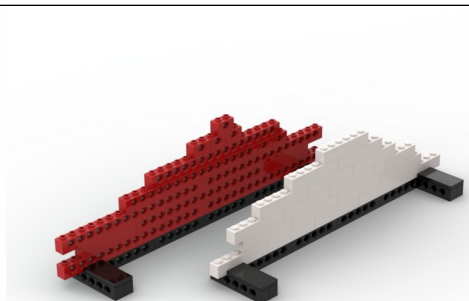
Particelle di sporco



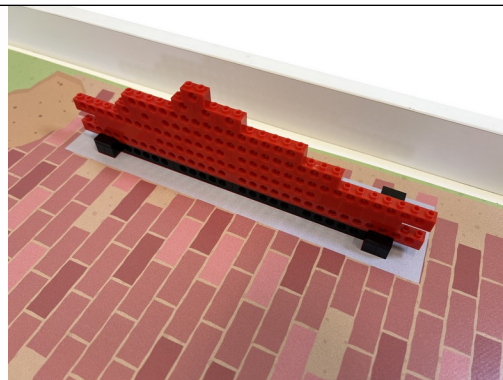
Posizione sul campo
(posizionati casualmente, vedi "Riassunto della randomizzazione" per i dettagli, mai sovrapposti)

Barriere e pappagallo

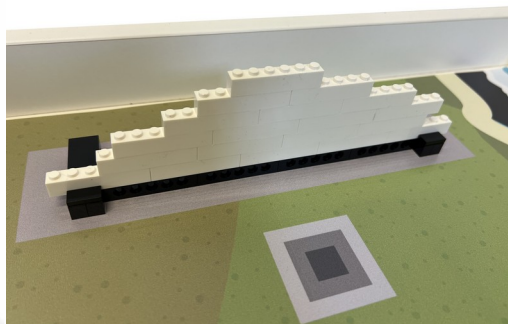
Ci sono **due barriere (1 rossa, 1 bianca)** e **un pappagallo** sul campo. Sono posizionati all'estremità destra del campo di gara.



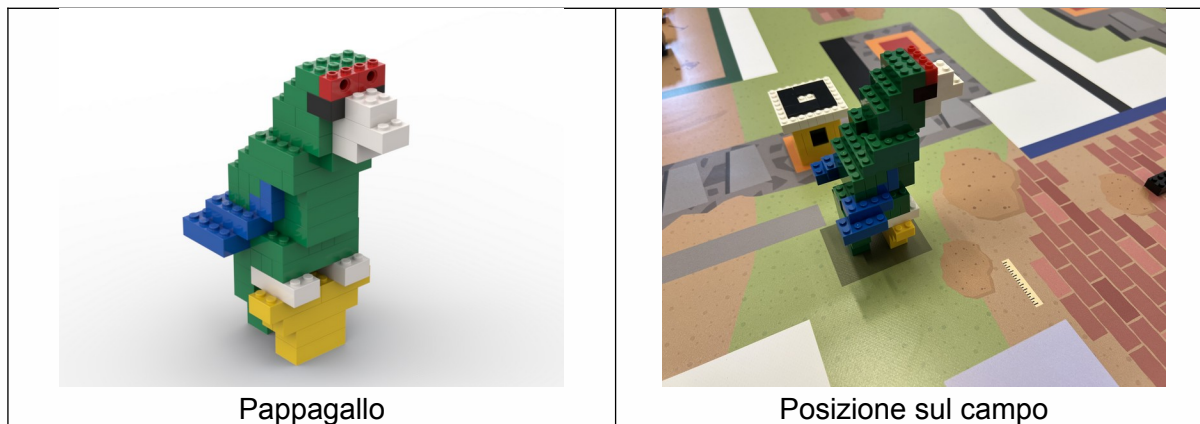
Barriere



Posizione sul campo



Posizione sul campo



Pappagallo

Posizione sul campo

Riassunto della randomizzazione

Su questo campo, i seguenti elementi sono **posizionati casualmente in ogni round**:

- **Quattro degli artefatti** sono posizionati casualmente sui quattro quadrati neri nell'estremità inferiore del campo di gara. In ogni round un artefatto non è utilizzato.
- **Le dieci particelle di sporco nero** sono posizionate casualmente sul ciottolato solo nella zona contrassegnata tra la linea blu e l'area grigia. Gli elementi non sono sovrapposti.

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

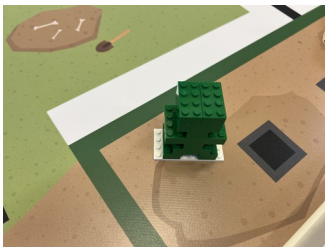
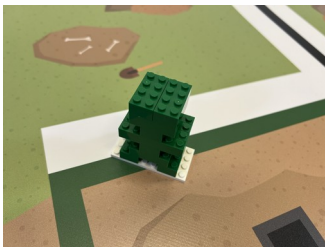
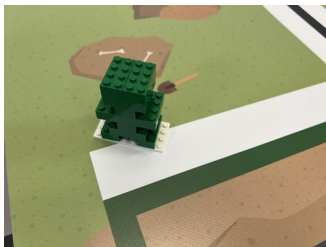
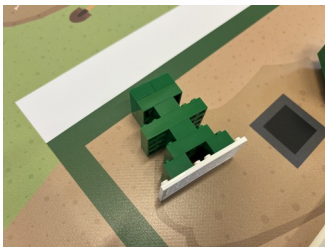
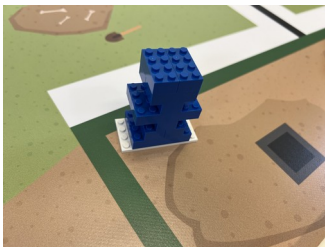
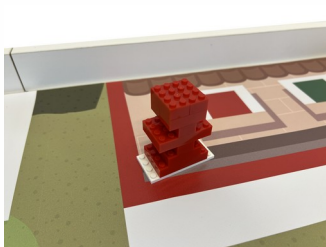



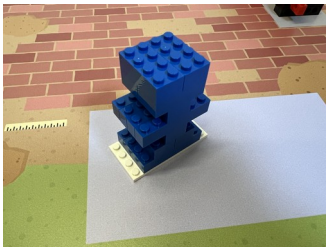
Missioni del robot

3.1 Mostrare le zone ai visitatori

I quattro visitatori sono interessati a diverse zone del campo di gara. Portali alle loro aree colorate corrispondenti:

- Il visitatore verde vuole visitare la zona degli scavi (area delimitata dalle linee verdi all'estremità inferiore del campo).
 - Il visitatore rosso vuole visitare il museo (area delimitata dalle linee rosse all'estremità superiore del campo).
 - I visitatori nero e blu vogliono visitare l'area dell'acciottolato (l'area nera sopra e l'area blu sotto l'acciottolato).
- Definizione di "completamente all'interno": completamente significa che l'oggetto sta toccando l'area corrispondente e nessun'altra area sul tappeto.

	Cadauno	Max.
Il visitatore è <u>completamente all'interno</u> dell'area del colore corrispondente ed è in piedi.	10	40
Il visitatore è <u>parzialmente all'interno</u> dell'area del colore corrispondente o non è in piedi.	5	
 10 punti (completamente all'interno e in piedi)	 5 punti (solo parzialmente all'interno)	 0 punti (non nell'area)
 5 punti (non in piedi)	 0 punti (colore sbagliato)	 10 punti (completamente all'interno e in piedi)

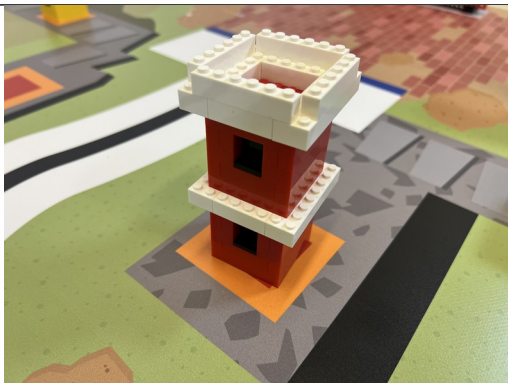
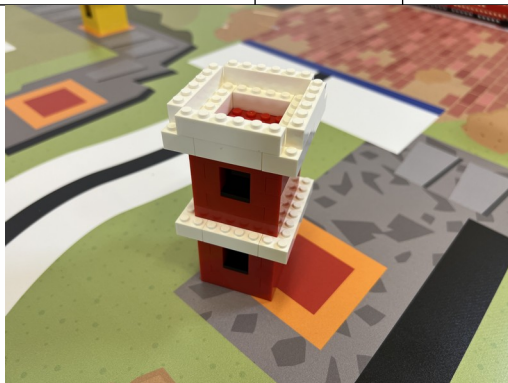
		
10 punti (completamente all'interno e in piedi)	10 punti (completamente all'interno e in piedi)	

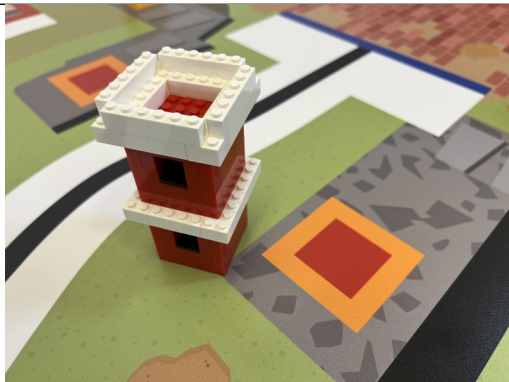
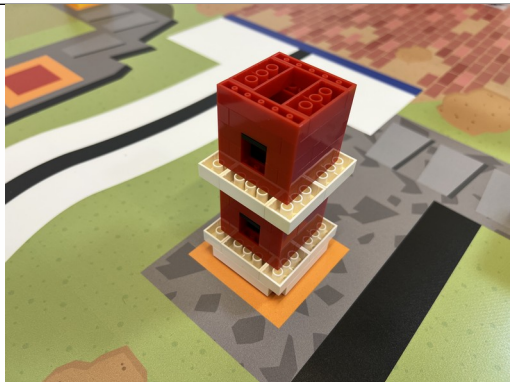
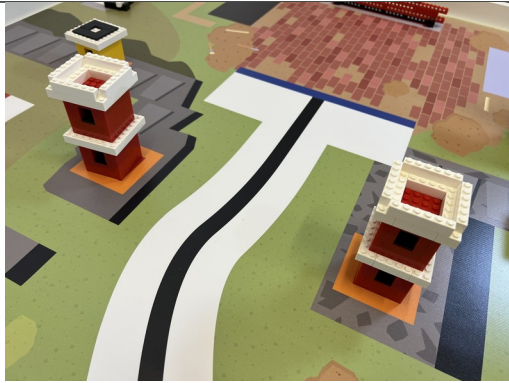
3.2 Ricostruire le torri

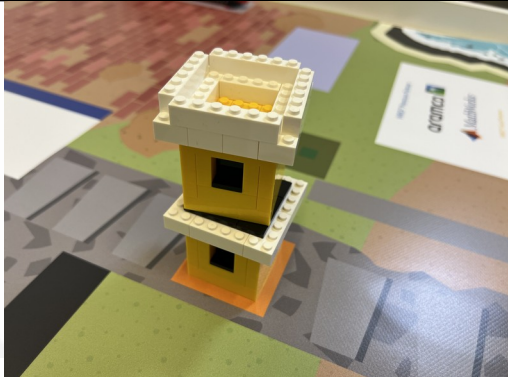

La fortezza contiene diverse torri che hanno bisogno di essere ricostruite. Le torri rosse devono essere completamente ricostruite, mentre le parti superiori delle torri gialle devono essere riposizionate.

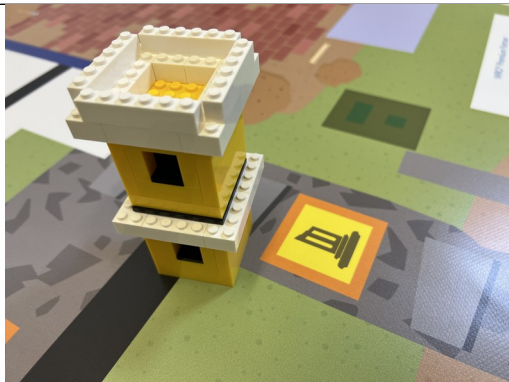
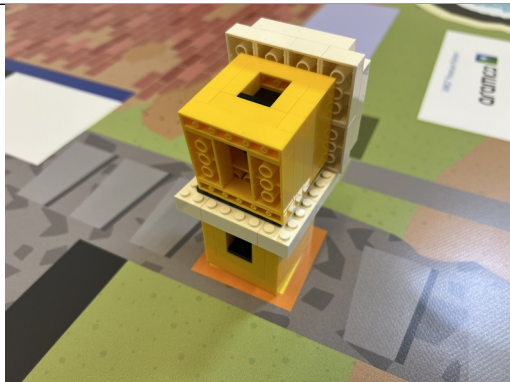
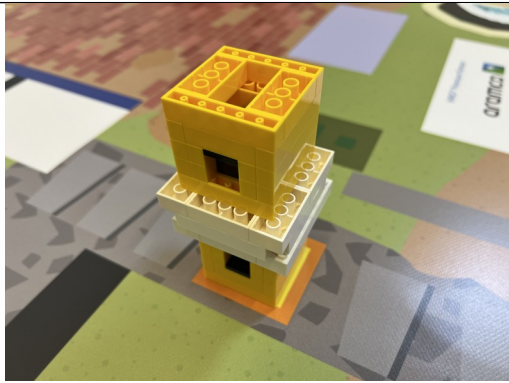

- Definizione di "completamente all'interno": completamente significa che l'oggetto sta toccando l'area corrispondente e nessun'altra area sul tappeto.

Torri rosse	Cadauno	Max.
La torre rossa è <u>completamente all'interno</u> dell'area rossa di destinazione (compreso il bordo arancione) ed è in piedi.	15	30
La torre rossa è <u>parzialmente all'interno</u> dell'area rossa di destinazione (compreso il bordo arancione) ed è in piedi.	10	

	
15 punti (completamente all'interno e in piedi)	10 punti (torre solo parzialmente all'interno)

 <p>0 punti (torre non nell'area)</p>	 <p>0 punti (torre non in piedi)</p>
 <p>30 punti (entrambe le torri completamente all'interno dell'area)</p>	

Torri gialle	Cadauno	Max.
Parte superiore della torre gialla correttamente posizionata sulla parte inferiore e parte inferiore ancora <u>completamente all'interno</u> dell'area gialla di destinazione (compreso il bordo arancione)	25	50
Parte superiore della torre gialla correttamente posizionata sulla parte inferiore e parte inferiore <u>solo parzialmente all'interno</u> dell'area gialla di destinazione (compreso il bordo arancione)	15	
 <p>25 punti (posizionata correttamente e completamente nell'area di destinazione)</p>	 <p>15 punti (posizionata correttamente ma solo parzialmente nell'area di destinazione)</p>	

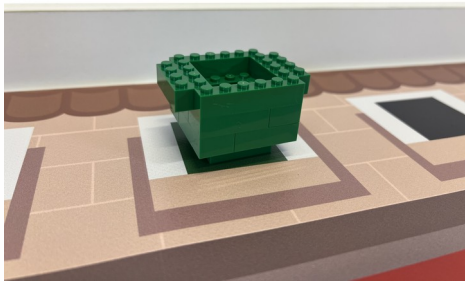
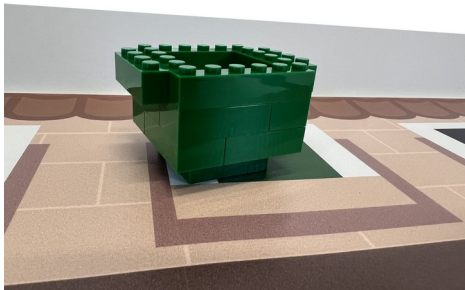
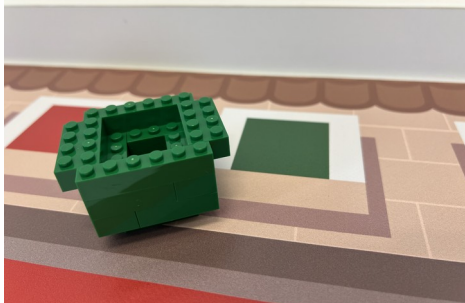
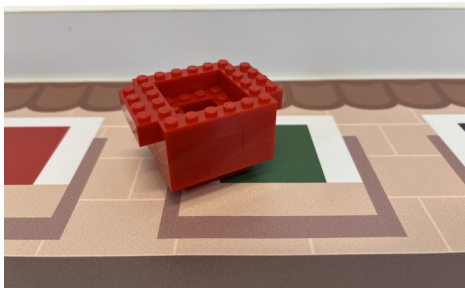
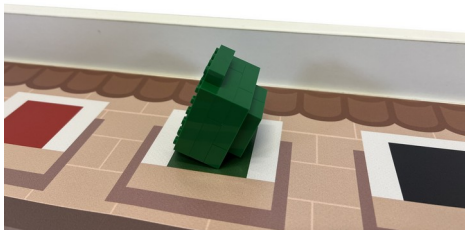
 <p>0 punti (torre non nell'area)</p>	 <p>0 punti (non correttamente posizionata, deve essere in piedi)</p>
 <p>0 punti (non correttamente posizionata, deve essere in piedi a testa in su)</p>	 <p>50 punti (entrambe le torri sono correttamente posizionate e completamente nell'area)</p>

3.3 Portare gli artefatti nel museo

Diversi artefatti sono stati trovati nel sito di scavo. Raccoglili e mostrali negli spazi di esposizione nel museo.

- Definizione di "completamente all'interno": completamente significa che l'oggetto sta toccando l'area corrispondente e nessun'altra area sul tappeto.

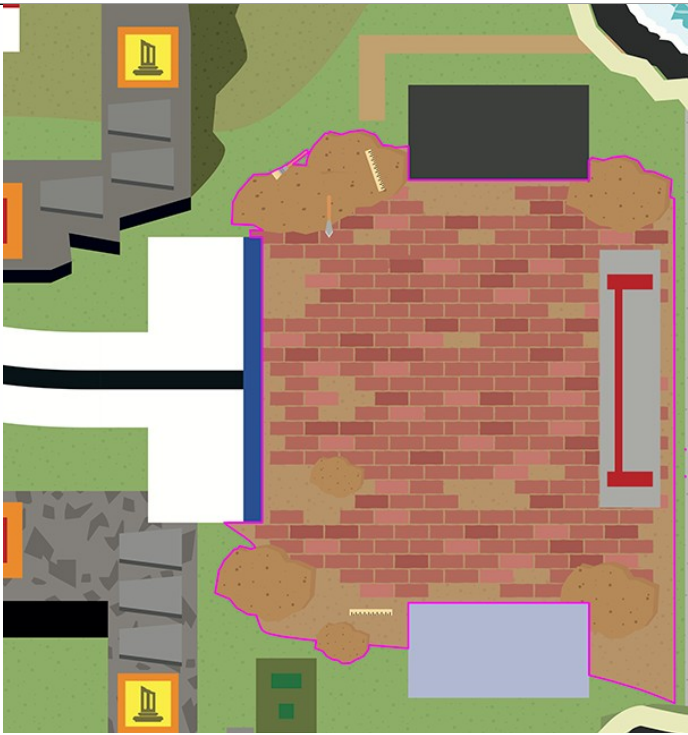


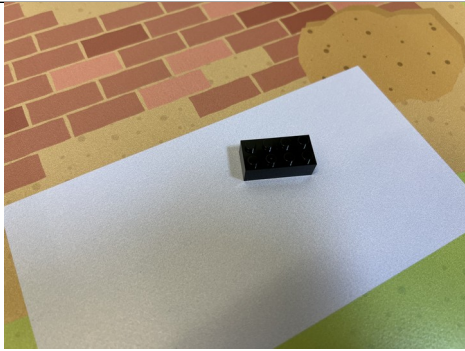

	Cadauno	Max.
L'artefatto è <u>completamente all'interno</u> dello spazio di esibizione del colore corrispondente nel museo ed è in piedi	15	60
L'artefatto è <u>parzialmente all'interno</u> dello spazio di esibizione del colore corrispondente nel museo o non è in piedi	5	

 <p>15 punti (completamente all'interno, colore corrispondente e in piedi)</p>	 <p>5 punti (parzialmente all'interno, colore corrispondente e in piedi)</p>
 <p>0 punti (artefatto non all'interno)</p>	 <p>0 punti (colore sbagliato)</p>
 <p>5 punti (non in piedi)</p>	

3.4 Pulire l'acciottolato dallo sporco

Molte particelle di sporco sono state lasciate nell'area dell'acciottolato. Pulisci l'area dallo sporco.

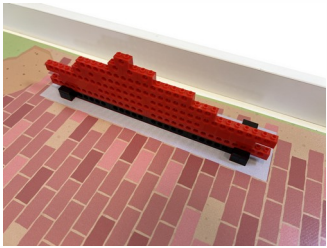
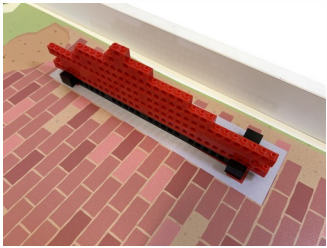
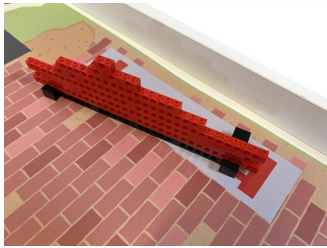
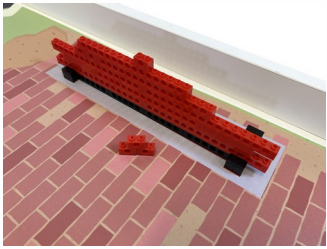
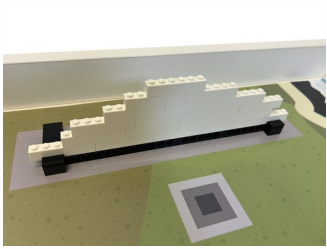
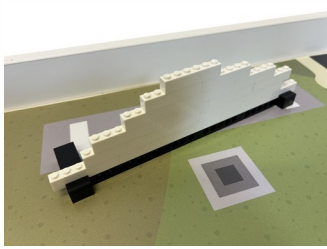
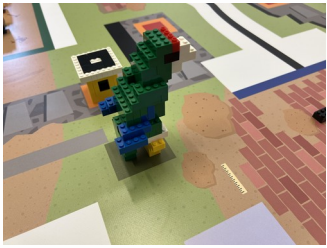

	Cadauno	Max.
La particella di sporco non tocca l'area dell'acciottolato	2	20

	<p>Area dell'acciottolato</p> <p>L'area marrone definisce l'area dell'acciottolato. Le linee e le aree dei visitatori non sono parte di essa. L'area grigia con la barriera rossa è parte di essa.</p> <p>Il contorno rosa mostra l'area dell'acciottolato.</p>
 <p>20 punti (tutte le particelle di sporco sono fuori dall'area dell'acciottolato)</p>	 <p>0 punti (la particella di sporco sta ancora toccando l'area dell'acciottolato)</p>
 <p>2 punti (l'area dei visitatori non è parte dell'area dell'acciottolato)</p>	 <p>2 punti (le linee non sono parte dell'area dell'acciottolato)</p>

3.5 Punti bonus

Fai attenzione quando sposti gli oggetti nel campo. Non spostare o danneggiare altri oggetti.

- Definizione di “danneggiato”: qualsiasi situazione che significhi che l’oggetto non è esattamente come all’inizio del round, es. un mattoncino è caduto.
- Definizione di “spostato”: l’oggetto è considerato come spostato se una parte dell’oggetto sta toccando il tappeto al di fuori delle aree grigie.

	Cadauno	Max.
La barriera non è danneggiata o spostata	10	20
Il pappagallo non è danneggiato o spostato	10	10
 10 punti (non spostata e non danneggiata)	 10 punti (non spostata e non danneggiata)	 0 punti (spostata)
 0 punti (danneggiata)	 10 punti (non spostata e non danneggiata)	 0 punti (spostata)
 10 punti (non spostato e non danneggiato)	 0 punti (spostato)	

4. Punteggi

Nome del team: _____

Round: _____

Missione	Cadauno	Max.	#	Totale
1. Mostrare le zone ai visitatori				
Il visitatore è <u>completamente all'interno</u> dell'area del colore corrispondente ed è in piedi.	10	40		
Il visitatore è <u>parzialmente all'interno</u> dell'area del colore corrispondente o non è in piedi.	5			
2. Ricostruire le torri				
La torre rossa è <u>completamente all'interno</u> dell'area rossa di destinazione (compreso il bordo arancione) ed è in piedi.	15	30		
La torre rossa è <u>parzialmente all'interno</u> dell'area rossa di destinazione (compreso il bordo arancione) ed è in piedi.	10			
Parte superiore della torre gialla correttamente posizionata sulla parte inferiore e parte inferiore ancora <u>completamente all'interno</u> dell'area gialla di destinazione (compreso il bordo arancione)	25	50		
Parte superiore della torre gialla correttamente posizionata sulla parte inferiore e parte inferiore <u>solo parzialmente all'interno</u> dell'area gialla di destinazione (compreso il bordo arancione)	15			
3. Portare gli artefatti nel museo				
L'artefatto è <u>completamente all'interno</u> dello spazio di esibizione del colore corrispondente nel museo ed è in piedi	15	60		
L'artefatto è <u>parzialmente all'interno</u> dello spazio di esibizione del colore corrispondente nel museo o non è in piedi	5			
4. Pulire l'acciottolato dallo sporco				
La particella di sporco non tocca l'area dell'acciottolato	2	20		
5. Punti bonus				
La barriera non è danneggiata o spostata	10	20		
Il pappagallo non è danneggiato o spostato	10	10		
Punteggio massimo		230		
Punteggio totale nel round				
Tempo calcolato in secondi				

5. WRO Learn: la piattaforma gratuita per aiutarti!

WRO Learn è la nostra piattaforma di apprendimento gratuita — un ottimo punto di partenza per sviluppare le tue competenze nel campo della robotica. Che tu sia uno studente alle prime armi nel mondo della robotica o un insegnante o un coach alla ricerca di materiali pronti all'uso, WRO Learn ti offre ciò di cui hai bisogno.

Corsi disponibili per RoboMission

- Un'introduzione alla robotica
- Competenze WRO RoboMission

Corsi per giudici:

- Come giudicare nella categoria RoboMission

Registrati, immergiti nei corsi e sii più preparato che mai!

(I corsi sono erogati da WRO Association in lingua inglese.)

wro-learn.org

