



Regolamento Robomission Kids

Stagione 2026



REPERTI ARCHEOLOGICI

Indice

1.	Introduzione	3
2.	Campo di gara	3
3.	Oggetti di Gara e Posizionamento	4
4.	Missioni	5
1.	Portare la colonna al Pantheon	5
2.	Far scorrere l'acqua a Shushtar	5
3.	Vincere il gioco della palla a Chichen-Itza	5
4.	Portare la casa galleggiante ad Angkor Wat nella posizione corretta	5
5.	Portare i tesori da tutti gli angoli al Museo	6
6.	Parcheeggiare il robot	6
7.	Ottenere punti bonus ed evitare penalità	6
5.	Regole di Gioco Specifiche e Regole Generali	7
6.	Scoring	9

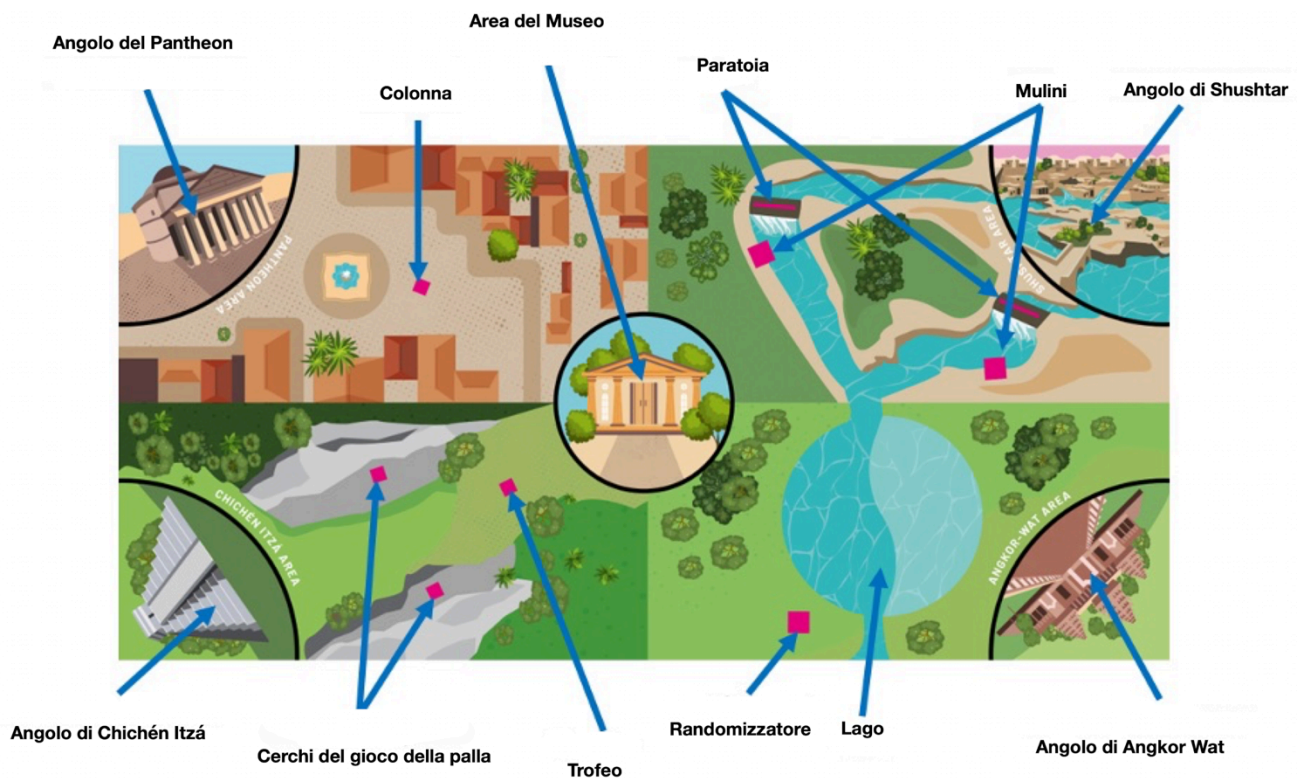
1. Introduzione

Molto tempo fa, diversi gruppi di persone costruirono città straordinarie e crearono i propri stili di vita. Alcuni di questi gruppi sono scomparsi, ma altri hanno mantenuto vive le proprie tradizioni, tramandandole ai figli. Oggi possiamo ancora ammirare antichi edifici e oggetti speciali che ci ricordano come si viveva in passato. I musei aiutano a proteggere questi tesori affinché tutti possano imparare da essi. Ci mostrano quanto le persone fossero creative, in cosa credessero e cosa fosse importante per loro.

Ora tocca a te aiutare a mantenere viva questa storia. Puoi raccogliere antichi reperti e portarli al sicuro nel museo. Puoi anche portare avanti le tradizioni cimentandoti in attività che si praticano ancora oggi, come partecipare a un antico gioco con la palla o aiutare le famiglie a spostare le loro case galleggianti.

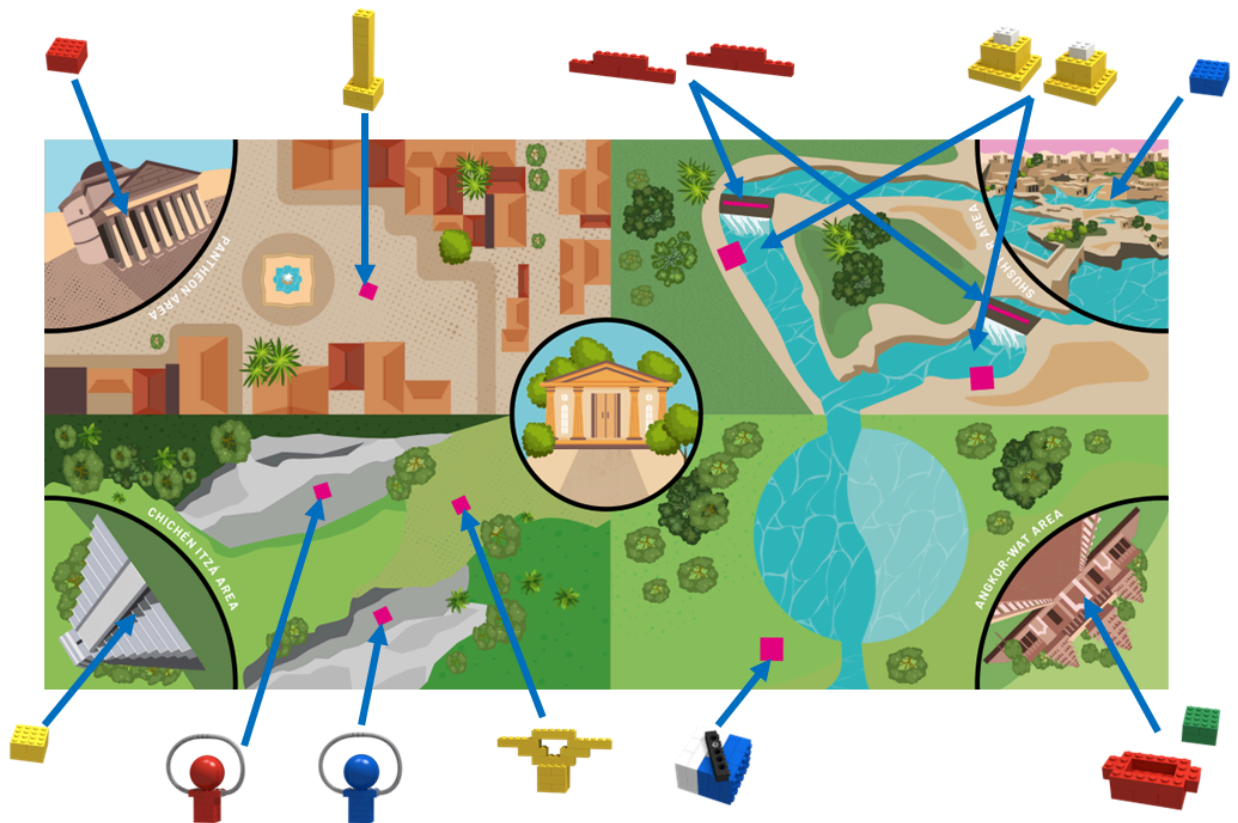
2. Campo di gara

L'immagine seguente mostra il campo di gara con le diverse aree.



3. Oggetti di Gara e Posizionamento

- 1 colonna viene posizionata nel quadrato davanti al Pantheon.
- 2 porte vengono posizionate davanti a Chichén Itzá.
- 1 trofeo viene posizionato nell'area di Chichén Itzá.
- 2 paratoie vengono posizionate sui canali di Shushtar.
- 2 mulini vengono posizionati presso i due canali a Shushtar.
- 1 randomizzatore viene posizionato vicino al lago di Angkor Wat.
- 1 barca viene posizionata nell'AREA SICURA ANGKOR WAT.
- 4 reperti vengono posizionati negli angoli: un reperto per ogni angolo.



4. Missioni

1. Portare la colonna al Pantheon

Durante la costruzione di una nuova casa in città, è stata ritrovata un'antica colonna. Nella posizione attuale, non c'è spazio a sufficienza per esporla. Pertanto, è necessario portarla al Pantheon per metterla in mostra.

- La colonna situata in città deve essere spostata nell'AREA SICURA PANTHEON.
- I punti vengono assegnati solo se la colonna si trova completamente all'interno dell'AREA SICURA PANTHEON e non è danneggiata.
- La linea di demarcazione appartiene all'AREA SICURA PANTHEON

2. Far scorrere l'acqua a Shushtar

A Shushtar ci sono molti corsi d'acqua utilizzati per alimentare i mulini. Per garantire che l'acqua scorra solo dove necessario, sono presenti numerose paratoie per controllarne il flusso. Vogliamo azionare i due mulini, quindi aprite le paratoie poste davanti ad essi!

- Le paratoie (2) devono essere spostate all'esterno dei corsi d'acqua, in modo che l'acqua possa scorrere liberamente.
- I punti vengono assegnati quando la paratoia non tocca più i corsi d'acqua blu.
- I mulini (2) non devono essere spostati né danneggiati.

3. Vincere il gioco della palla a Chichen-Itza

L'antica città di Chichen-Itza era famosa per il gioco della palla, uno sport rituale che svolgeva un ruolo importante nella cultura Maya. Per ricreare questa sfida, il tuo robot deve attivare il gioco e reclamare il premio seguendo la sequenza corretta.

- Le palle (2) devono essere spinte fuori dalle porte senza spostare o danneggiare queste ultime.
- I punti vengono assegnati quando una palla tocca il tappeto di gara, indipendentemente dalla sua posizione sul campo.
- Quando entrambe le palle toccano il tappeto di gara, il gioco è vinto e il trofeo deve essere spostato nell'AREA SICURA CHICHEN-ITZA.
- I punti vengono assegnati solo quando il trofeo è in posizione verticale, non presenta danni e tocca il tappeto di gara all'interno dell'AREA SICURA CHICHEN-ITZA.

4. Portare la casa galleggiante ad Angkor Wat nella posizione corretta

Intorno al tempio di Angkor Wat c'è molta acqua. A causa dell'alternarsi delle stagioni, il livello dell'acqua nei fiumi e nei laghi cambia. Per questo motivo, alcune persone vivono in case galleggianti, che formano dei veri e propri villaggi. Tuttavia, a causa del cambiamento del livello dell'acqua, queste persone devono spostare le loro abitazioni verso acque più profonde o più basse. Aiuta il villaggio e porta una nuova casa galleggiante nella parte corretta del lago!

Tra il lago e il bordo del campo di gara è presente un randomizzatore. L'indicatore nero del randomizzatore verrà fatto ruotare una volta da un giudice prima di ogni round. In base a questo, tutti i randomizzatori su tutti i tavoli verranno impostati nella medesima posizione.

La casa galleggiante (1) deve essere spostata dall'AREA SICURA ANGKOR WAT verso la parte azzurra o blu scuro del lago, come indicato dal randomizzatore. Quando l'indicatore nero punta verso l'area bianca del randomizzatore, la casa galleggiante deve essere spostata nell'area azzurra del lago. Quando l'indicatore punta verso l'area blu, la casa galleggiante deve essere portata nell'area blu scuro del lago. I punti vengono assegnati quando la casa galleggiante tocca il tappeto di gara ed è completamente o parzialmente all'interno dell'area corretta del lago

5. Portare i tesori da tutti gli angoli al Museo

Ci sono molti tesori interessanti provenienti da tutto il mondo che dovrebbero essere esposti in un museo alla vista di tutti.

In ogni AREA SICURA (4) è presente un reperto che deve essere portato dal robot nell'AREA MUSEO al centro del campo di gara. Non è consentito spostare i reperti a mano o muovere il robot manualmente mentre un reperto si trova su di esso. I punti vengono assegnati quando il reperto si trova completamente all'interno dell'AREA MUSEO al centro del campo di gara. La linea appartiene all'area. Quando tutti e quattro i reperti si trovano nell'AREA MUSEO, viene assegnato un bonus.

6. Parcheggiare il robot

Prova a parcheggiare il tuo robot nell'AREA MUSEO circolare centrale. I punti vengono assegnati se il robot si ferma in quel punto e la sua proiezione (vista dall'alto) è completamente all'interno dell'Area di Parcheggio – la linea appartiene all'area. (È consentito che i cavi rimangano fuori dall'area) - (Questo punteggio verrà assegnato solo se è stato ottenuto almeno un altro punto nelle altre missioni).

7. Ottenere punti bonus ed evitare penalità

I PUNTI BONUS vengono assegnati solo se è stato ottenuto almeno un altro punto nelle altre missioni.

Vengono assegnati **PUNTI BONUS**:

- Se i mulini di Shushtar non vengono spostati.
- Se tutti e 4 i reperti toccano l'area museo centrale.

PENALITÀ (saranno sottratte dal punteggio a meno che il totale non diventi negativo):

- Se un robot sposta l'Anello di Chichén Itzá dalla sua posizione originale, viene sottratta dal punteggio totale una penalità di 15 punti per ogni anello.
- Se una squadra tocca illegalmente il robot o un oggetto di gara, viene sottratta dal punteggio totale una penalità di 1 punto.

5. Regole di Gioco Specifiche e Regole Generali

Per la categoria KIDS si applicano le normali Regole Generali WRO RoboMission, ma sono previste alcune regole specifiche dedicate a questa fascia d'età. Queste regole specifiche sostituiscono articoli simili presenti nelle Regole Generali e vengono riportate di seguito:

Regole specifiche sul materiale

- È accettato qualsiasi tipo di controller, motore o sensore, ma è consentito utilizzare solo 2 porte.
- Si può utilizzare un solo controller (Smarthub).
- Le piattaforme possibili includono LEGO Education Spike Essential, RoboRobo AIKIRO o qualsiasi altro robot adatto ai principianti.
- Le dimensioni massime del robot prima della partenza devono rientrare in 250 mm × 250 mm × 250 mm.
- Dopo l'avvio del robot, le sue dimensioni non sono soggette a restrizioni

Regole specifiche sul gioco

- Il robot deve partire dall'interno di una delle AREE SICURE D'ANGOLO o dall'AREA MUSEO, entro le linee nere.
- Durante la prova, il robot deve muoversi o operare autonomamente sotto il controllo di un programma.
- Il robot può essere controllato da qualsiasi dispositivo compatibile utilizzando linguaggi di Programmazione Grafica.
- Durante una prova, la squadra è autorizzata a toccare o afferrare il robot quando una qualsiasi parte di esso (ad esempio una ruota) tocca un'AREA SICURA D'ANGOLO o l'AREA MUSEO.
- Durante una prova, la squadra può anche spostare il robot da un'AREA SICURA D'ANGOLO o dall'AREA MUSEO a un'altra AREA SICURA D'ANGOLO o all'AREA MUSEO.
- È consentito spostare solo il robot, non gli oggetti di gara.
- Nota: per ottenere i punti relativi al PARCHEGGIO DEL ROBOT al centro del campo, il robot deve entrare nell'AREA MUSEO autonomamente e non può esservi spostato a mano.
- Alle squadre non è consentito aggiungere o rimuovere parti, né modificare la struttura del robot durante una prova.

Durante una prova, i membri della squadra:

- Non possono toccare alcun oggetto di gara al di fuori delle AREE SICURE D'ANGOLO.
- Se una squadra tocca un oggetto di gara fuori da un'area sicura d'angolo, il giudice riposiziona l'oggetto nel punto e nella posizione esatta in cui si trovava al momento del contatto.
- Non possono toccare il robot a meno che questo non stia toccando un'AREA SICURA

D'ANGOLO o l'AREA DI PARCHEGGIO.

- Se una squadra tocca un robot che non è a contatto con un'AREA SICURA D'ANGOLO o l'AREA MUSEO, verrà sottratta una penalità di 1 punto dal punteggio.
- Se una squadra tocca illegalmente il robot o un oggetto di gara, verrà sottratta una penalità di 1 punto dal punteggio, a meno che il totale non diventi negativo.
- La missione è considerata completata quando si verifica una delle seguenti condizioni:
- Il robot si sposta nell'AREA MUSEO circolare centrale, si ferma, la sua proiezione è completamente all'interno dell'Area (i cavi possono restare fuori) e la squadra comunica al giudice che il robot ha terminato.
- Un membro della squadra urla "STOP" e il robot smette di muoversi.
- Il limite di tempo di 2 minuti è scaduto.

Regole specifiche sulla competizione

1. L'Organizzatore Nazionale decide il formato della categoria KIDS Game e lo comunica ai partecipanti. Si ricorda che una giornata di gara per i più piccoli dovrebbe essere all'insegna del divertimento. È inoltre importante che tutte le squadre abbiano lo stesso numero di tentativi per risolvere la sfida.
2. Gli Organizzatori Nazionali possono aggiungere una o più **Sfide a Sorpresa** alla competizione. Questo stimola la creatività delle squadre. Una sfida a sorpresa può essere aggiunta al compito ufficiale. L'Organizzatore Nazionale può anche progettare una Sfida a Sorpresa separata, che le squadre possono risolvere in un round di gioco extra. Ciò garantisce che la squadra possa mostrare sia il compito per cui si è esercitata, sia la propria capacità di risolvere una sfida in breve tempo. Gli oggetti di gara e il campo di gara rimarranno gli stessi del gioco originale. Per le Sfide a Sorpresa si possono assegnare fino a **50 punti**.
3. Le squadre possono portare il robot già assemblato alla competizione. Non è necessario ricostruire il robot il giorno della gara.

Esempio di una giornata di gara

Nota: È l'Organizzatore Nazionale a decidere il programma nel proprio paese!

- **Cerimonia di apertura:** 15 min – 30 min
- **Tempo per Test e Prove:** 120 min – 180 min: Durante questo periodo le squadre possono testare i loro robot ed effettuare le manche ufficiali (ad es. 3 manche per squadra).
- **Pranzo / Pausa:** 30 min – 60 min
- **Sfida/e a Sorpresa:** 80 min – 120 min: Durante questo tempo le squadre possono risolvere una o più Sfide a Sorpresa per ottenere punti aggiuntivi.

L'Organizzatore Nazionale può decidere di aggiungere alcune opzioni al proprio torneo interno, quali:

- Consentire l'uso di 2 hub, uno dei quali come telecomando.
- Assegnare punteggi per il progetto di programmazione o per la costruzione.
- Concedere del tempo per ricostruire il robot il giorno della competizione.

6. Punteggi

Missione	Cadauno	Max
Completa il Pantheon		
La colonna è completamente nell'AREA PANTHEON SICURA, tocca il tappeto ed è in piedi	10	10
Fai scorrere l'acqua a Shushtar		
Sposta le paratoie fuori dal flusso d'acqua – non devono toccare il flusso blu	15	30
Vinci il gioco della palla a Chichen-Itza		
Una palla viene spinta fuori dalla base e tocca il campo di gioco	15	30
Solo dopo che entrambe le palle toccano il campo di gioco: Il premio è completamente nell'AREA CHICHEN-ITZA SICURA, tocca il tappeto ed è in piedi	10	10
Porta la casa galleggiante di Angkor Wat nella posizione corretta		
La barca tocca la parte corretta del lago	10	10
OPPURE la barca è completamente nella parte corretta del lago indicata dal randomizzatore e tocca il tappeto	15	15
Porta i tesori da tutti gli angoli al Museo		
Un tesoro è completamente nell'area museo e tocca il tappeto	10	40
Tutti e 4 i tesori toccano l'area museo centrale	10	10
Parcheggia il robot nel Museo		
Il robot entra completamente nell'area museo centrale		10
Ottieni bonus (solo se sono stati assegnati altri punti) ed evita penalità		
I mulini di Shushtar non vengono mossi	10	20
Un anello di Chichen-Itza non è nella posizione originale	-15	-30
Se una squadra tocca illegalmente il robot (fuori dalle AREE SICURE) o un oggetto di gioco, viene sottratto 1 punto dal punteggio (senza andare sotto zero)	- 1	
Punteggio finale		175

Scheda di punteggio

Nome del Team: _____

Round: _____

Missione	Cadauno	
Completa il Pantheon		
La colonna è completamente nell'AREA PANTHEON SICURA, tocca il tappeto ed è in piedi	10	
Fai scorrere l'acqua a Shushtar		
Sposta le paratoie fuori dal flusso d'acqua – non devono toccare il flusso blu	15	
Vinci il gioco della palla a Chichen-Itza		
Una palla viene spinta fuori dalla base e tocca il campo di gioco	15	
Solo dopo che entrambe le palle toccano il campo di gioco: Il premio è completamente nell'AREA CHICHEN-ITZA SICURA, tocca il tappeto ed è in piedi	10	
Porta la casa galleggiante di Angkor Wat nella posizione corretta		
La barca tocca la parte corretta del lago	10	
OPPURE la barca è completamente nella parte corretta del lago indicata dal randomizzatore e tocca il tappeto	15	
Porta i tesori da tutti gli angoli al Museo		
Un tesoro è completamente nell'area museo e tocca il tappeto	10	
Tutti e 4 i tesori toccano l'area museo centrale	10	
Parcheggia il robot nel Museo		
Il robot entra completamente nell'area museo centrale		
Ottieni bonus (solo se sono stati assegnati altri punti) ed evita penalità		
I mulini di Shushtar non vengono mossi	10	
Un anello di Chichen-Itza non è nella posizione originale	-15	
Se una squadra tocca illegalmente il robot (fuori dalle AREE SICURE) o un oggetto di gioco, viene sottratto 1 punto dal punteggio (senza andare sotto zero)	- 1	
Punteggio finale		