



# RoboMission

Elementary kategorijos varžybų  
2026 sezonas



## Robotai - roko žvaigždės

Oficialios WRO tarptautinio finalo žaidimo taisyklės. Versija: 2025 m. gruodžio 15 d.  
(Pastaba: vietinių WRO renginių taisyklės gali skirtis!)



WRO Learn remia studentus, trenerius ir teisėjus  
nemokamomis pamokomis ir pagalbėmis medžiagomis  
– apsilankykite WRO Learning platformoje adresu wro-



WRO tarptautiniai premium partneriai



WRO tarptautiniai auksiniai partneriai



## Turinys

1. Įvadas.....	3
2. Žaidimo laukas .....	3
3. Žaidimo objektai, jų išdėstymas .....	4
3.1 Stiprintuvo prijungimas prie garsiakalbių .....	9
3.2 Pasiruošimas pasirodymui.....	10
3.3 Melodijos sugrojimas .....	12
3.4 Papildomi taškai .....	14
4. Vertinimo lentelė .....	16
5. WRO Learn: nemokama platforma, skirta jums padėti!.....	17

### Svarbi informacija skaitant šį dokumentą:

- Kai kurios bendrosios taisyklės (pvz., kai kurie robotų apribojimai) 2026 m. pasikeitė. Būtinai perskaitykite jas visas.
- Šios žaidimo taisyklės yra skirtos tarptautiniams konkursams.
- WRO šalių nacionaliniai organizatoriai gali supaprastinti užduotis.
- Tarptautiniam finalui 2026 m. spalio 8 d. bus paskelbta viena papildoma užduotis. Papildomas iššūkis bus vykdomas naudojant tą patį žaidimo kilimėlį ir kaladėlių rinkinį.
- Dėl galimų netikėtų taisyklių ir papildomos užduoties tarptautiniam finalui, žaidimo lauke gali būti sričių ir žymių, kurios nenaudojamos vietiniuose ar nacionaliniuose renginiuose.
- Siekiant didesnio aiškumo, robotų užduotys paaiškinamos keliuose skyriuose. Tačiau komandos gali nuspręsti, kurias užduotis atliks ir kokia tvarka.
- Žaidimo užduotys yra lengvos ir sudėtingesnės. Dėl to konkursas tinka tiek pradedančioms, tiek labiau patyrusioms komandoms. Norint mėgautis dalyvavimu WRO, nebūtina atlikti visas misijas.
- Bendrą informaciją apie žaidimo stalo paruošimą ir žaidimo objektų tvirtinimą lauke rasite WRO RoboMission bendrųjų taisyklių 7 skyriuje.

Linkime visiems sėkmės ir smagaus laiko su mūsų WRO 2026 iššūkiais!

Jūsų Pasaulinės robotų olimpiados asociacijos komanda

## 1. Įvadas

Sveiki atvykę į didžiausią metų muzikos festivalį!

Šiandien scena beveik paruošta, šviečia šviesos, o minia nekantriai laukia koncerto pradžios. Tačiau prieš pradėdant groti muziką, atlikėjams reikia labai ypatingo pagalbininko: jūsų roboto!

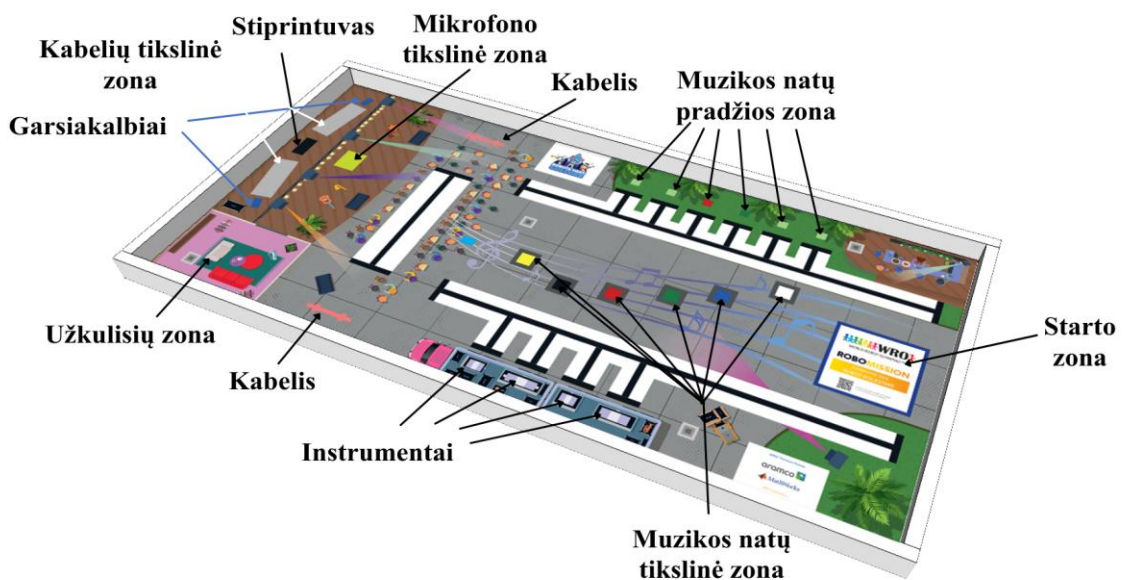
Visame žaidimo lauke muzikos instrumentai, natų lapai, mikrofonai ir kabeliai laukia, kol bus paruošti koncertui. Jūsų roboto užduotis – viską nunešti į reikiamas vietas, kad grupės galėtų groti savo dainas.

Su jūsų pagalba festivalis bus pasiruošęs nuostabiam šou, kupinam ritmo, šokių ir linksmybių.

Ar esate pasiruošę paversti savo robotą tikra robotų roko žvaigžde?

## 2. Žaidimo laukas

Šiame paveikslėlyje parodyta žaidimo laukas su skirtingomis zonomis

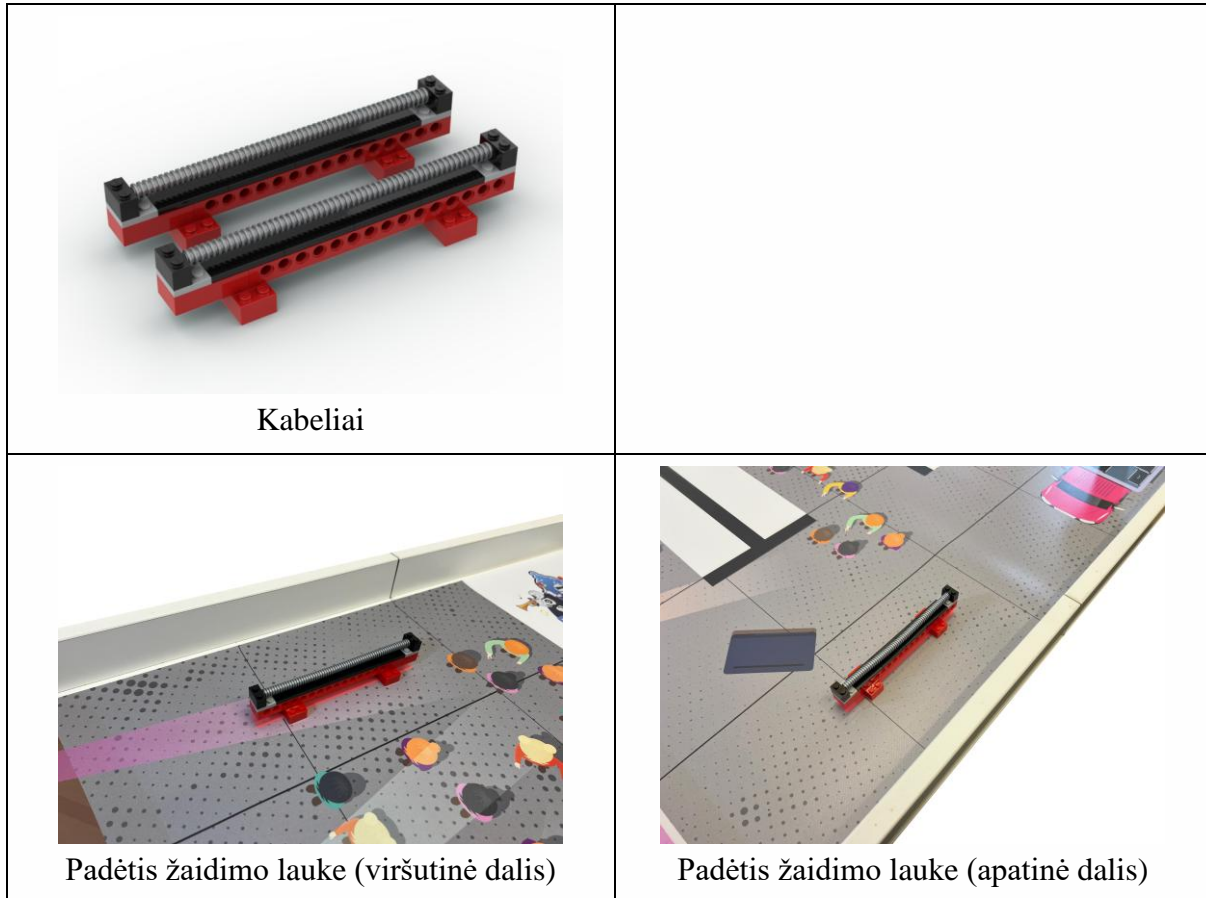


Jei stalas yra didesnis už žaidimo kilimėlį, kilimėlį padėkite prie trumpos sienos, netoli starto zonos (dešinėje pusėje), ir išlyginkite jį kita kryptimi.

### 3. Žaidimo objektai, jų išdėstymas

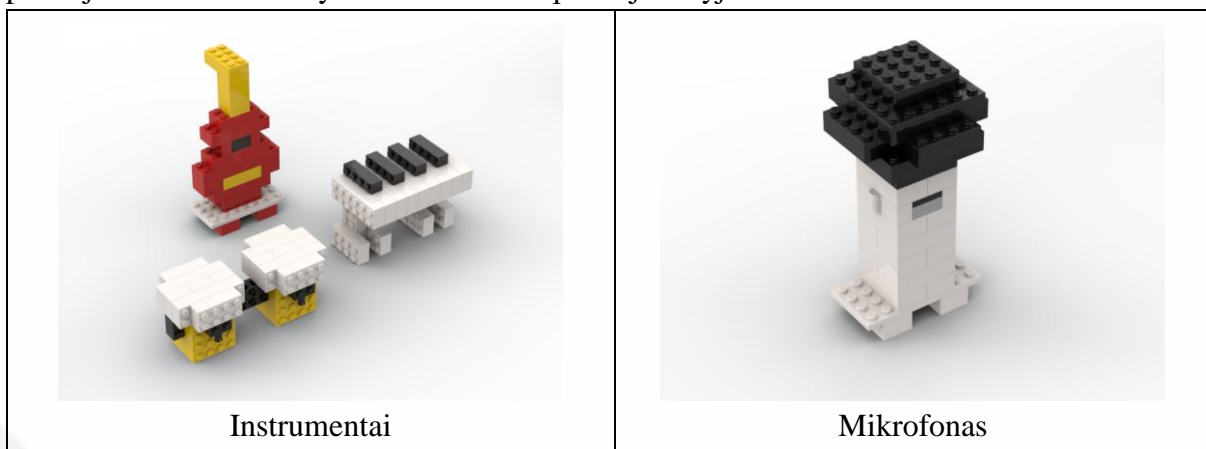
#### Kabėliai

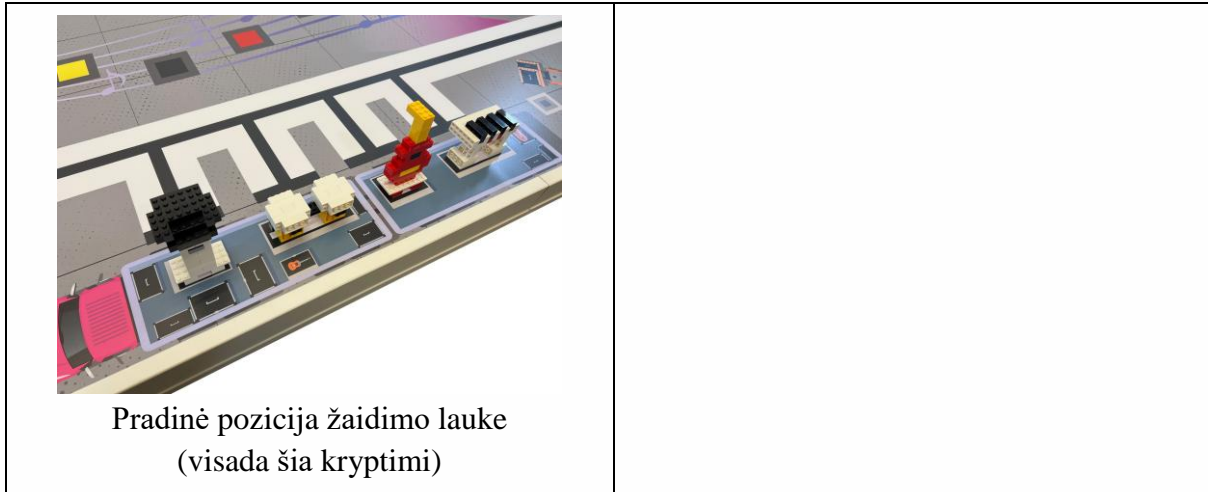
Žaidimo lauke yra 2 kabėliai. Jie yra netoli scenos (kairėje pusėje), viršutinėje ir apatinėje žaidimo lauko dalyje.



#### Instrumentai ir mikrofonas

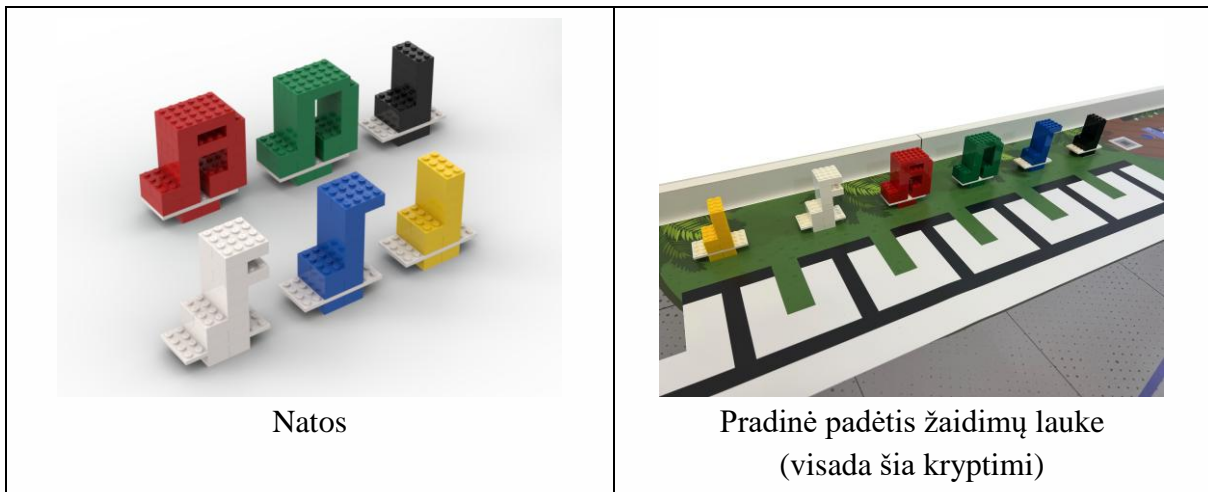
Žaidimo lauke yra 3 instrumentai (1 gitara, 1 klavišinis, 1 kongas) ir 1 mikrofonas. Pradinės pozicijos žaidimo lauke yra sunkvežimio apatinėje dalyje.





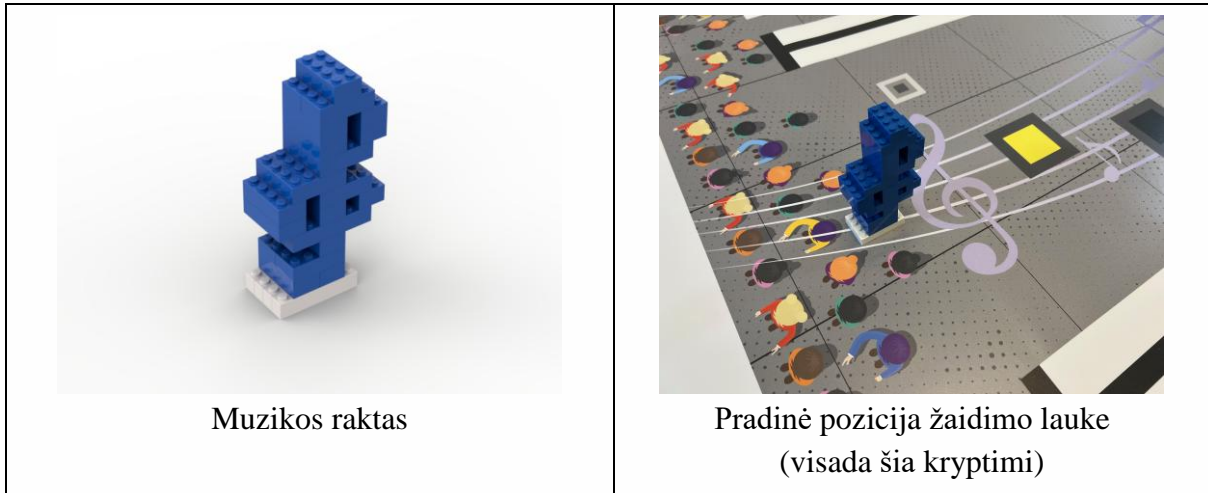
## Natos

Žaidimo lauke yra **6 skirtingų spalvų ir formų natos** (1 raudona, 1 mėlyna, 1 žalia, 1 geltona, 1 balta, 1 juoda). Visų natų pagrindai yra vienodi. Pradinė pozicija šių natų yra žaidimo lauke viršutinėje dalyje (konkrečią informaciją apie pradines pozicijas rasite skyriuje apie atsitiktinį išdėstymą).



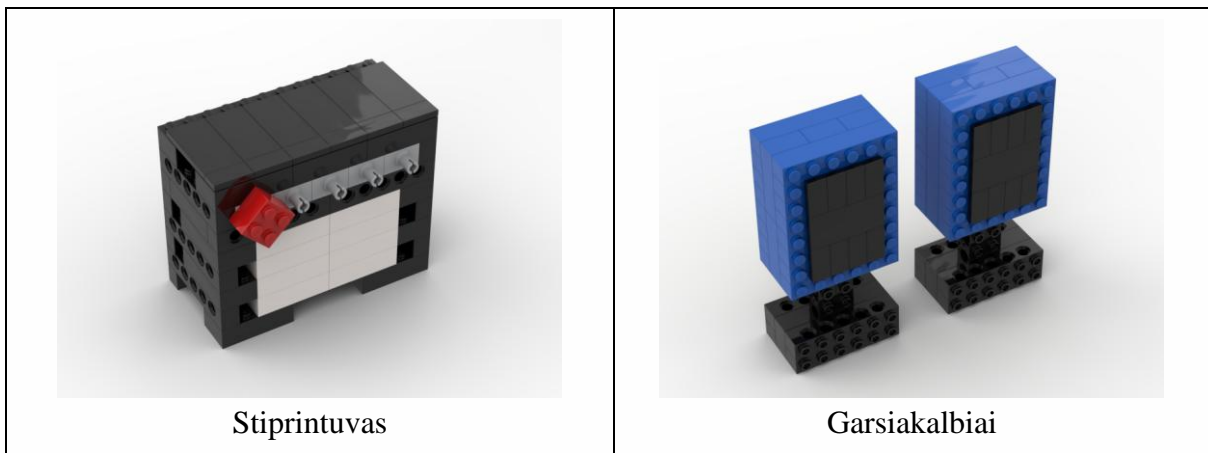
## Muzikos raktas

Žaidimo lauke yra **muzikos raktas (mėlynas)**. Jo padėtis žaidimo lauke yra viduryje, kairėje penklinės linijos pusėje. (**Muzikos raktas** yra ženklas, kuris dedamas muzikos eilutės pradžioje ir parodo, kokio aukščio ar žemumo yra natos).



## Stiprintuvas su garsiakalbiais

Žaidimo lauke yra stiprintuvas su 2 garsiakalbiais. Jų pradinė pozicija yra ant scenos, kairėje žaidimo lauko pusėje.





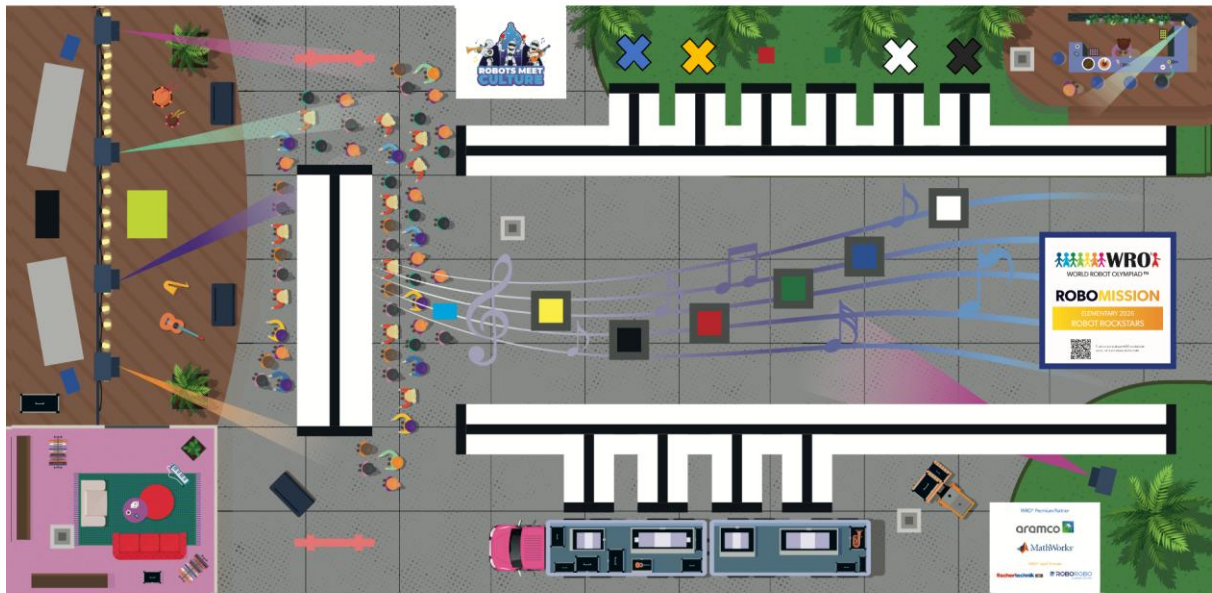
Pradinė pozicija žaidimo lauke  
(visada šia kryptimi)

## Atsitiktinis objektų išdėstymas

Šiame lauke kiekviename raunde atsitiktine tvarka išdėstomi šie elementai:

- **Keturios natos** (juodos, baltos, geltonos, mėlynos) atsitiktine tvarka išdėstomos keturiuose šviesiai žaliuose kvadratėliuose žaidimo lauko viršutinėje dalyje. Žalios ir raudonos natų padėtis nėra atsitiktinė.

Čia galite pamatyti **vieną galimą** atsitiktinio objektų išdėstymo variantą (pažymėti tik atsitiktine tvarka išdėstyti elementai):



## Robotų misijos


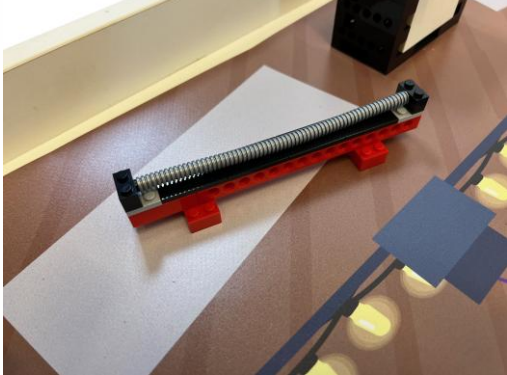

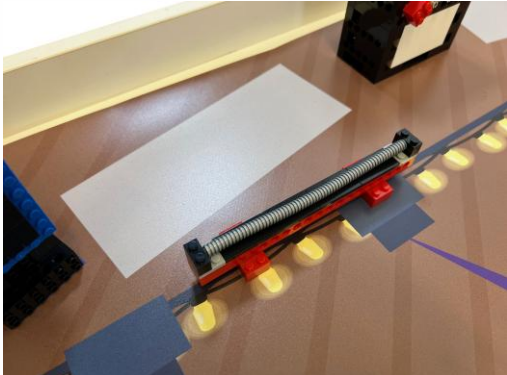
### 3.1 Stiprintuvo prijungimas prie garsiakalbių

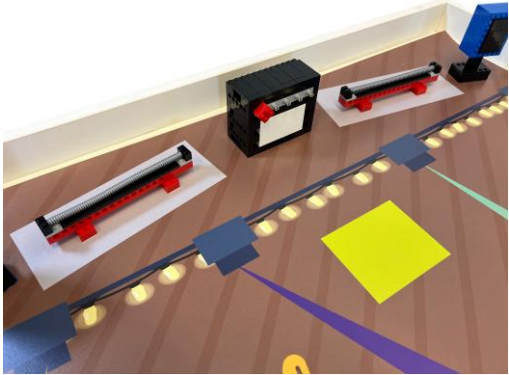
Scenos stiprintuvas dar nėra prijungtas prie garsiakalbių. Įsitikinkite, kad kabeliai yra padėti pilkose zonose tarp garsiakalbių ir stiprintuvo.

- Apibrėžimas „visiškai viduje“: „Visiškai“ reiškia, kad žaidimo objektas liečia atitinkamą zoną ir jokią kitą zoną ant kilimėlio.
- Taškai skiriami tik už vieną kabelį kiekvienoje zonoje

	Už kiekvieną objektą	Max.
Kabelis yra visiškai pilkojoje zonoje ir vertikalus.	15	30
Kabelis yra tik iš dalies pilkojoje zonoje arba nėra vertikalus.	5	

 <p><b>15 taškų</b> (kabelis yra visiškai pilkojoje zonoje ir vertikalus)</p>	 <p><b>5 taškai</b> (kabelis yra iš dalies pilkojoje zonoje)</p>
 <p><b>5 taškai</b> (kabelis yra visiškai pilkojoje zonoje, bet ne vertikalus/pavirtęs)</p>	 <p><b>0 taškų</b> (kabelis neliečia pilkosios zonos)</p>



 <p style="text-align: center;"><b>30 taškų</b> (abu kabeliai yra <u>visiškai</u> pilkojoje zonoje ir <u>vertikalūs</u>)</p>	
---	--

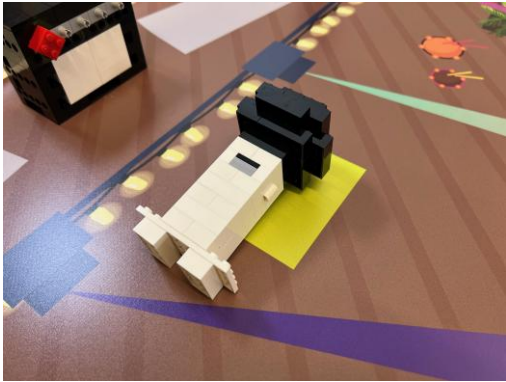
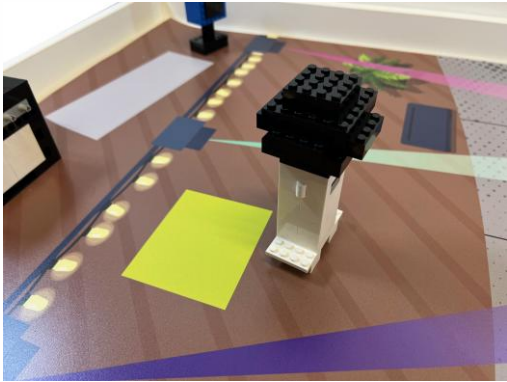
### 3.2 Pasiruošimas pasirodymui

Geras pasirodymas reikalauja instrumentų ir mikrofono. Įsitinkite, kad viskas yra paruošta pasirodymui.

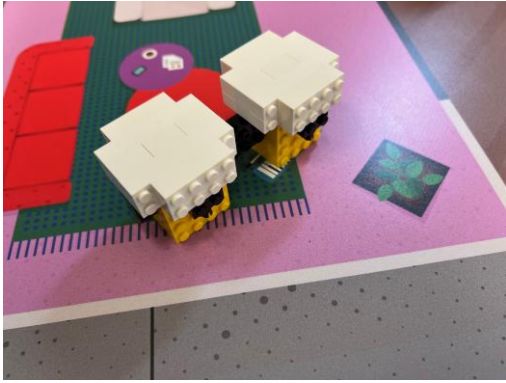
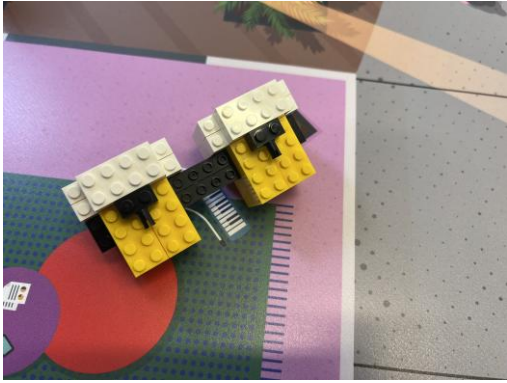
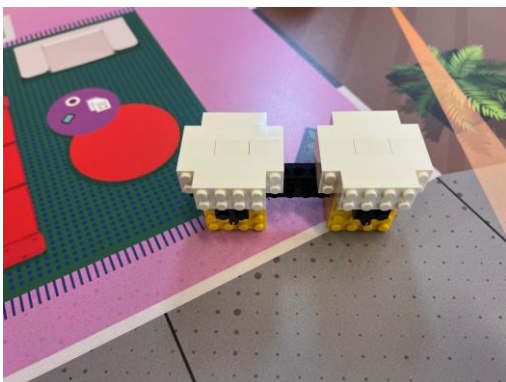
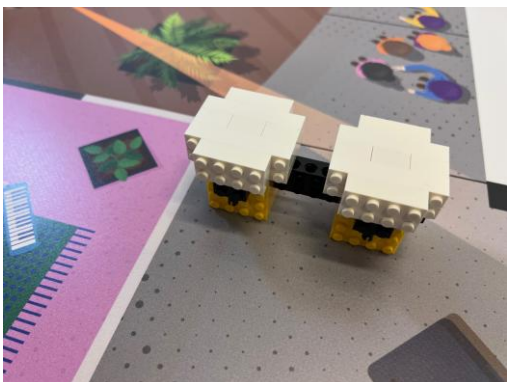
- Apibrėžimas „visiškai viduje“: „Visiškai“ reiškia, kad žaidimo objektas liečia atitinkamą plotą ir jokio kito ploto ant kilimėlio.


Mikrofonas	Už kiekvieną objektą	Max.
Mikrofonas yra visiškai mikrofonui skirtoje vietoje* ir vertikalioje padėtyje.	<b>20</b>	<b>20</b>
Mikrofonas yra tik iš dalies mikrofonui skirtoje vietoje* arba nėra vertikalioje padėtyje.	10	

 <p style="text-align: center;"><b>20 taškų</b> (Mikrofonas yra <u>visiškai</u> mikrofonui skirtoje vietoje ir vertikalioje padėtyje)</p>	 <p style="text-align: center;"><b>10 taškų</b> (Mikrofonas yra <u>iš dalies</u> mikrofonui skirtoje vietoje)</p>
--	---

	
<p><b>10 taškų</b> (Mikrofonas yra iš dalies mikrofonui skirtoje vietoje ir nuvirtęs)</p>	<p><b>0 taškų</b> (Mikrofonas nėra mikrofonui skirtoje vietoje)</p>

\* Mikrofono tikslinė zona yra geltonas stačiakampis.

Instrumentai	Už kiekvieną objektą	Max.
Instrumentas yra visiškai užkulisų zonoje*	15	45
		
<p><b>15 taškų</b> (visiškai viduje)</p>	<p><b>15 taškų</b> (visiškai viduje)</p>	
		

<b>0 taškų</b> (ne pilnai viduje/liečia pilkąją zoną)	<b>0 taškų</b> (nėra užkulisų zonoje)
	
<b>45 taškai</b> (visi trys instrumentai yra visiškai viduje)	

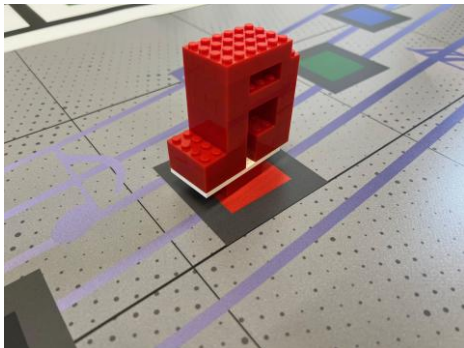
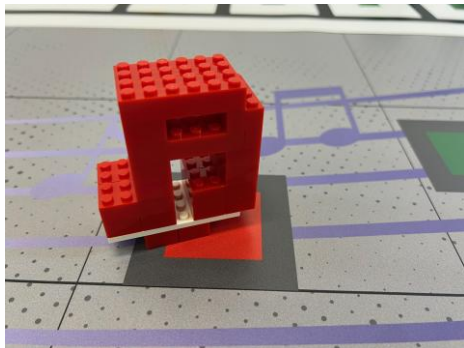
\* Užkulisinė zona yra rožinė zona kairiajame apatiniame kampe, įskaitant visus baldus, bet be pilkosios sienos.

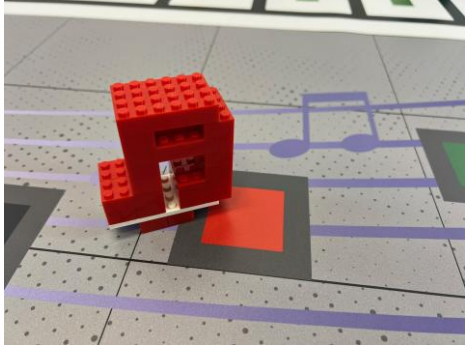
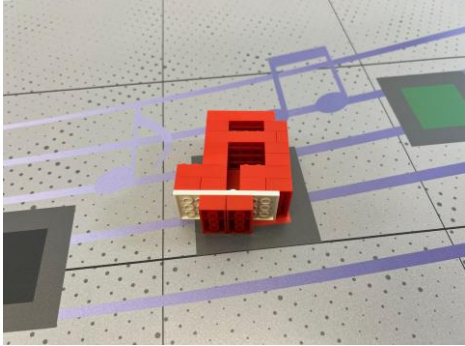
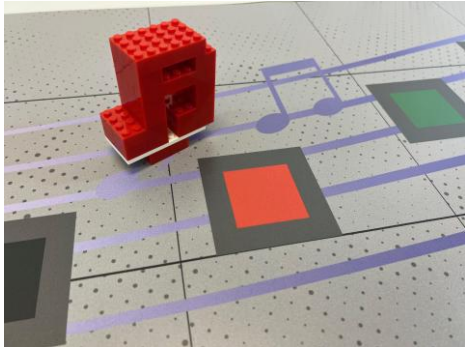
### 3.3 Melodijos sugrojimas

- Geras koncertas reikalauja muzikos. Sugrokite melodiją, dedant natas ant penklinės.
- Apibrėžimas „visiškai viduje“: „Visiškai“ reiškia, kad žaidimo objektas liečia atitinkamą plotą ir jokio kito ploto ant kilimėlio.

	Už kiekvieną objektą	Max.
Nata yra vertikali, atitinkamos spalvos ir yra visiškai tikslinėje zonoje, įskaitant pilką apvadą.	20	120
Nata yra iš dalies atitinkamos spalvos tikslinėje zonoje (įskaitant pilką apvadą) arba nėra vertikali.	10	

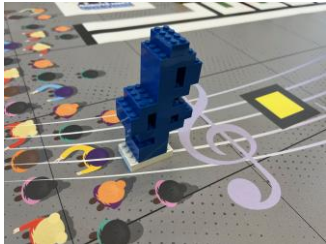




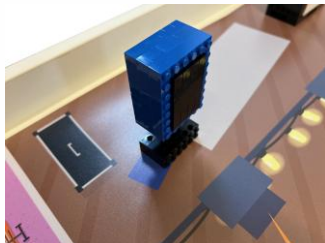
	
<b>20 taškų</b>	<b>20 taškų</b>

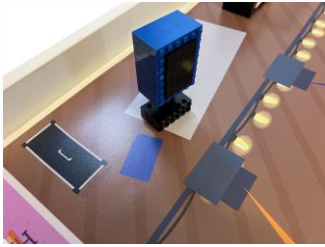
<p>(žaidimo objektas yra visiškai viduje/tikslinėje zonoje)</p>	<p>(žaidimo objektas yra visiškai viduje ir vertikalus)</p>
 <p style="text-align: center;"><b>10 taškų</b> (žaidimo objektas iš dalies liečia tikslinę zoną)</p>	 <p style="text-align: center;"><b>10 taškų</b> (žaidimo objektas iš dalies liečia tikslinę zoną, bet nėra vertikalus/nuvirtęs)</p>
 <p style="text-align: center;"><b>0 taškų</b> (žaidimo objektas neliečia tikslinės zonos)</p>	

### 3.4 Papildomi taškai

Būkite atsargūs, kai perkeliate daiktus scenoje ir lauke. Neperkelkite ir nepažeiskite jokių kitų daiktų.

- „Pažeisto“ apibrėžimas: bet kokia situacija, kai žaidimo objektas nėra toks pat kaip žaidimo pradžioje, pvz., nukrito kaladėlė.
- „Perkelto“ apibrėžimas: žaidimo objektas laikomas perkeltu, jei jis nebesiliečia su savo pradine padėtimi ir nebėra vertikalus.

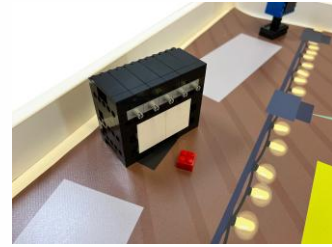
	Už kiekvieną objektą	Max.
Muzikos raktas nėra pažeistas ar perkeltas	10	10
Garsiakalbis nėra pažeistas ar perkeltas	10	20
Stiprintuvas nėra pažeistas ar perkeltas	10	10
 <p><b>10 taškų</b> (žaidimo objektas nėra pažeistas ar perkeltas)</p>	 <p><b>10 taškų</b> (žaidimo objektas nėra pažeistas ar perkeltas)</p>	 <p><b>0 taškų</b> (žaidimo objektas perkeltas)</p>
 <p><b>0 taškų</b> (žaidimo objektas nuvirtęs)</p>	 <p><b>0 taškų</b> (žaidimo objektas pažeistas)</p>	 <p><b>10 taškų</b> (žaidimo objektas nėra pažeistas ar perkeltas)</p>



**0 taškų**  
(žaidimo objektas perkeltas)



**10 taškų**  
(žaidimo objektas nėra pažeistas ar perkeltas)



**0 taškų**  
(žaidimo objektas yra pažeistas)

## 4. Vertinimo lentelė

Komandos pavadinimas: \_\_\_\_\_

Važiavimas \_\_\_\_\_

Užduotys	Vieno objekto vertė	Max.	#	Viso
<b>1. Stiprintuvo prijungimas prie garsiakalbių</b>				
Kabelis yra <b>visiškai</b> pilkojoje zonoje ir vertikalus.	15	30		
Kabelis yra <b>tik iš dalies</b> pilkojoje zonoje arba nėra vertikalus.	5			
<b>2. Pasiruošimas pasirodymui</b>				
Mikrofonas yra <b>visiškai</b> mikrofonui skirtoje vietoje ir vertikaloje padėtyje.	20	20		
Mikrofonas yra <b>tik iš dalies</b> mikrofonui skirtoje vietoje arba nėra vertikaloje padėtyje.	10			
Instrumentas yra visiškai užkulisių zonoje	15	45		
<b>3. Sugroti melodiją</b>				
Nata yra <b>vertikali, atitinkamos spalvos</b> ir yra <b>visiškai tikslinėje zonoje</b> , įskaitant pilką apvadą.	20	120		
Nata yra <b>iš dalies</b> atitinkamos spalvos <b>tikslinėje zonoje</b> (įskaitant pilką apvadą) arba nėra vertikali.	10			
<b>4. Papildomi taškai</b>				
Muzikos raktas nėra pažeistas ar perkeltas	10	10		
Garsiakalbis nėra pažeistas ar perkeltas	10	20		
Stiprintuvas nėra pažeistas ar perkeltas	10	10		
<b>Maksimalus galimas taškų skaičius</b>		<b>255</b>		
<b>Surinkta iš viso taškų šiame važiavime</b>				
<b>Laikas (pilnomis sekundėmis)</b>				

## 5. WRO Learn: nemokama platforma, skirta jums padėti!

WRO Learn yra mūsų nemokama pasaulinė mokymosi platforma – puiki pradžia robotikos įgūdžiams ugdyti. Nesvarbu, ar esate studentas, pradedantis savo robotikos kelionę, ar mokytojas ar treneris, ieškantis parengtų medžiagų, WRO Learn suteiks jums tai, ko jums reikia.

RoboMission kursai:

- Įvadas į robotiką
- WRO RoboMission įgūdžiai

Kursai teisėjams:

- Kaip vertinti RoboMission kategoriją



Užsiregistruokite, pasinerkite į kursus ir būkite geriau pasiruošę nei bet kada!

**wro-learn.org**

