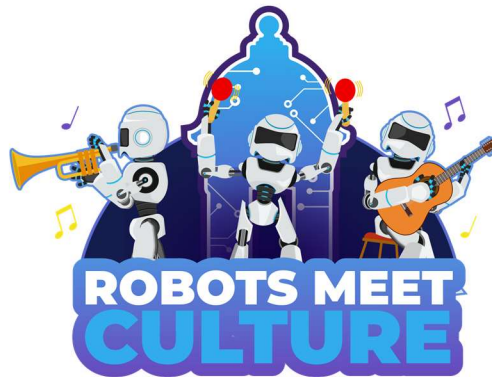




RoboMission

Défi de la saison 2026 - Élémentaire



Robots en spectacle

Règlements officiels de la World Robot Olympiad 2026. Version: 15 janvier 2026
Traduit en français pour le Canada par Robotique Zone01, organisateur national



WRO Learn supports students, coaches and judges with free lessons and supporting materials - check out the WRO Learning platform at wro-learn.org.



Partenaires Platine WRO International

Partenaires Or WRO International



Tabel des matières

1. Introduction.....	3
2. Tapis de jeu.....	3
3. Accessoires de jeu, positionnement et randomisation.....	4
3.1 Connecter l'amplificateur avec les haut-parleurs	8
3.2 Préparer le spectacle	9
3.3 Jouer la chanson.....	11
3.4 Points bonis.....	13
4. Feuille de pointage.....	15
5. WRO Learn: the free platform to help you!.....	16

Information importante par rapport à ce document:

- Certaines règles générales (par exemple, certaines limitations des robots) ont changé pour 2026. Veuillez à les lire dans leur intégralité.
- Pour la finale internationale, une mission supplémentaire sera publiée le 8 octobre 2026. Ce défi supplémentaire utilisera le même tapis de jeu et le même ensemble de briques.
- En raison des règles surprises possibles et de la mission supplémentaire pour la finale internationale, le terrain de jeu peut contenir des zones et des marquages qui ne sont pas utilisés lors des événements locaux ou nationaux.
- Pour plus de clarté, les missions des robots sont expliquées dans plusieurs sections. Mais les équipes peuvent décider quelles missions elles vont accomplir et dans quel ordre.
- Les missions du jeu comportent des tâches faciles et d'autres plus compliquées. Cela rend la compétition adaptée aux équipes débutantes et aux équipes plus expérimentées. Il n'est pas nécessaire de résoudre toutes les missions pour profiter pleinement de la participation à la WRO.
- Vous trouverez des informations générales sur la configuration de la table de jeu et la fixation des objets de jeu sur le terrain dans les règles générales de la WRO RoboMission, chapitre 7.

1. Introduction

Bienvenue au plus grand festival de musique de l'année ! Aujourd'hui, la scène est presque prête, les lumières brillent et la foule est impatiente que le spectacle commence. Mais avant que la musique ne démarre, les artistes ont besoin d'un assistant très spécial : votre robot !

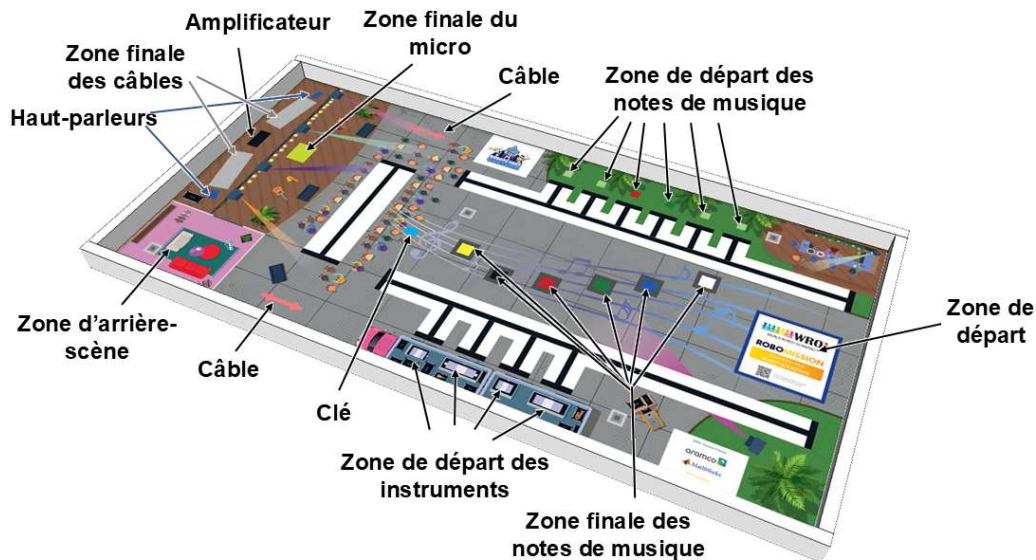
Tout autour du terrain de jeu, des instruments de musique, des partitions, des microphones et des câbles attendent d'être installés pour le concert. La tâche de votre robot consiste à tout mettre en place afin que les groupes puissent jouer leurs morceaux.

Avec votre aide, le festival sera prêt pour un spectacle incroyable, plein de rythme, de danse et de divertissement.

Êtes-vous prêt à faire de votre robot une véritable **star en spectacle** ?

2. Tapis de jeu

Le graphique suivant montre la surface de jeu avec les différentes zones.



Si la table est plus grande que le tapis de jeu, placez le tapis contre le petit mur près de la zone de départ, puis centrez le tapis dans l'autre direction (horizontale).

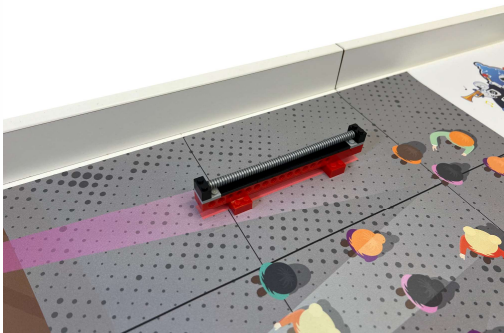
3. Accessoires de jeu, positionnement et randomisation

Câbles

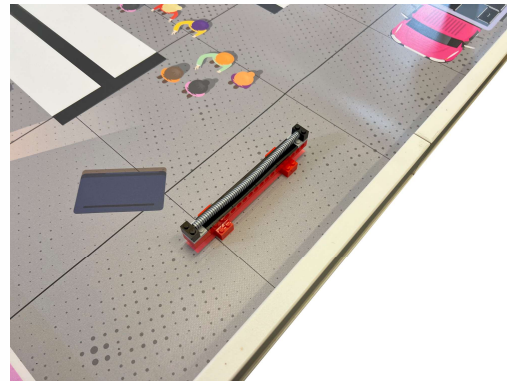
Il y a **deux câbles** sur le terrain. Ils sont situés près de la scène (à l'extrémité gauche), aux extrémités supérieure et inférieure du terrain de jeu.



Câbles



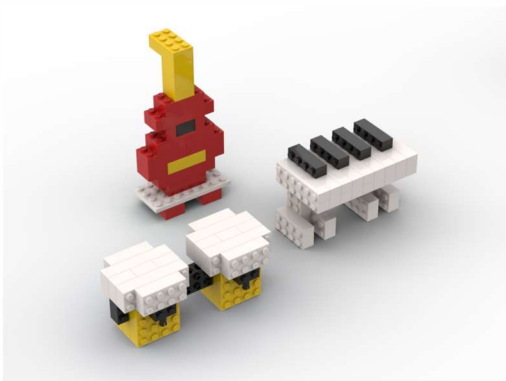
Position sur le tapis (haut)



Position sur le tapis (bas)

Instruments & micro

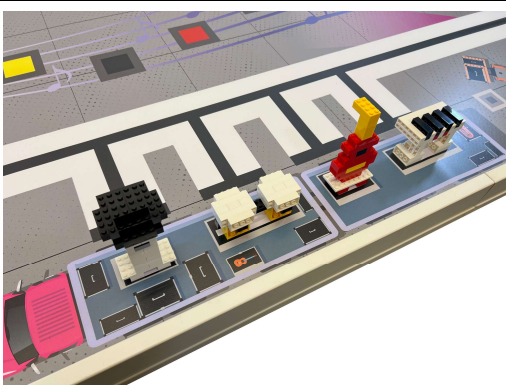
Il y a 3 instruments (**1x guitare, 1x clavier, 1x paire de congas**) and **1 micro** sur le tapis de jeu. La position sur le tapis de jeu est en bas dans le camion.



Instruments



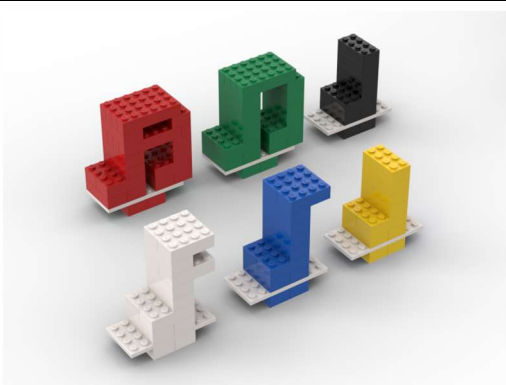
Micro



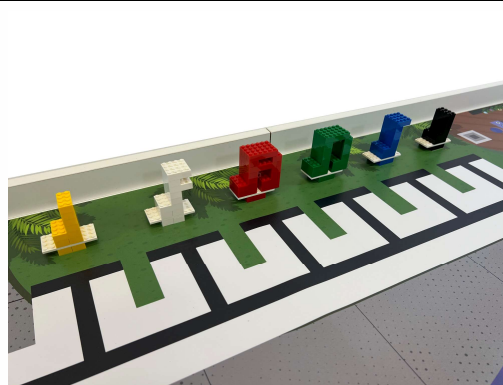
Position de départ sur le tapis
(toujours dans cette orientation)

Notes

Il y a 6 différentes notes de musique de 6 couleurs différentes (1x rouge, 1x bleue, 1x verte, 1x jaune, 1x blanche, 1x noire) et de différentes formes sur le tapis de jeu. La base de chaque note est la même. La position des notes est en haut dans la zone verte (voir la section sur la randomisation pour plus d'information sur la position de départ).



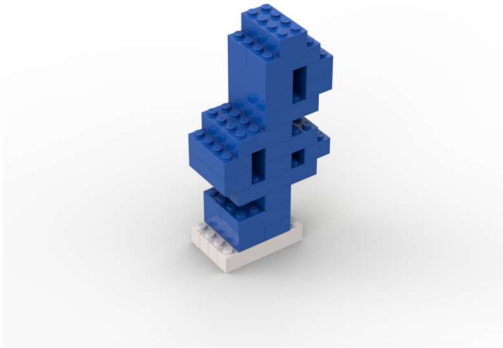
Notes



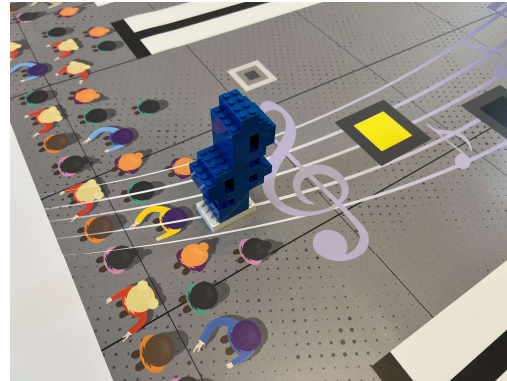
Position de départ (toujours dans cette
orientation)

Clé

Il y a **1 clé bleue** sur le tapis de jeu. La position sur le tapis est au milieu à gauche, près des spectateurs. (Une clé en musique est une symbole que l'on met au début d'une page de musique pour indiquer si les notes seront hautes ou basses).



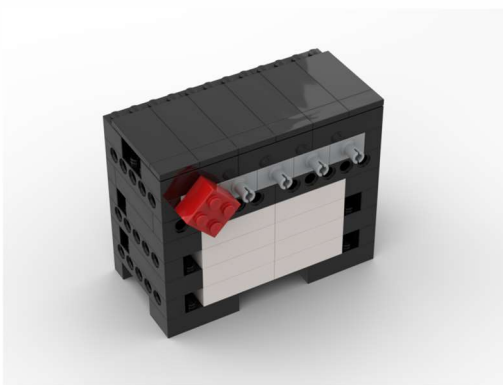
Clé



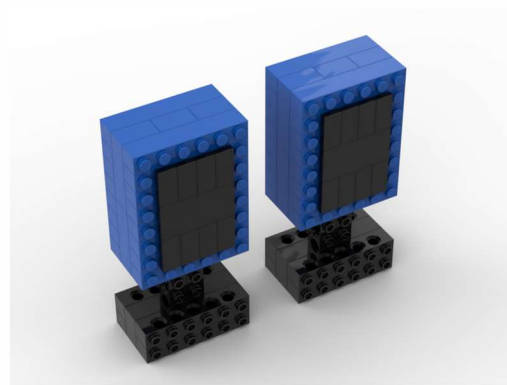
Position de départ sur le tapis
(toujours dans cette orientation)

Amplificateur avec haut-parleurs

Il y a **1 amplificateur et 2 haut-parleurs** sur le tapis de jeu. Leur position de départ sur la scène à gauche du tapis.



Amplificateur



Haut-parleurs



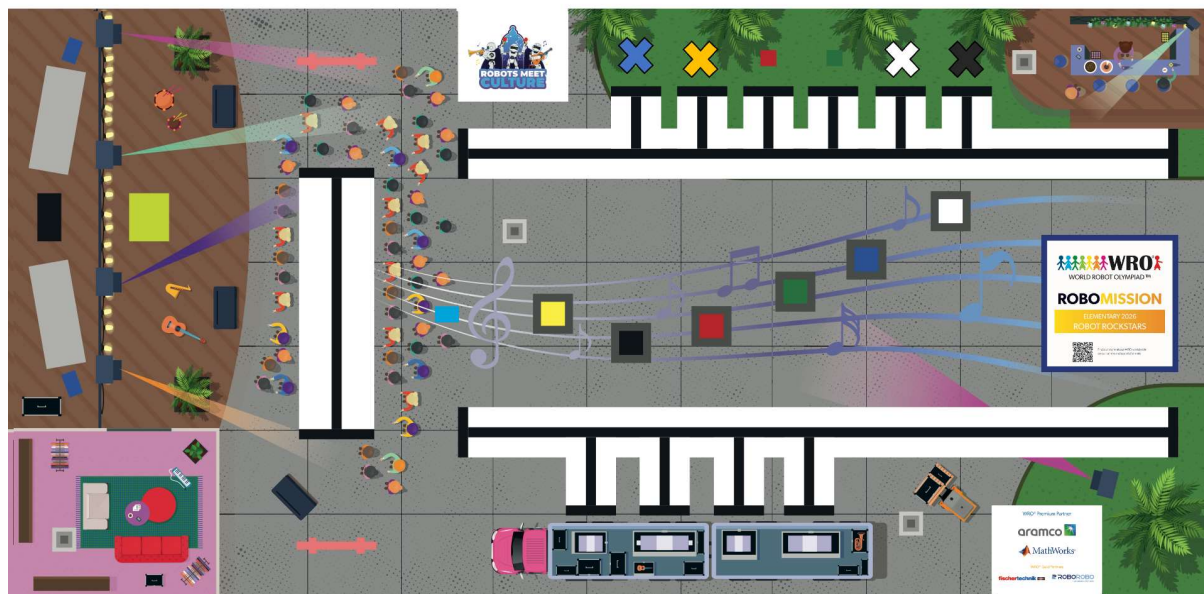
Position de départ
(toujours dans cette orientation)

Sommaire du positionnement aléatoire

Sur la surface de jeu, les éléments suivants sont placés **de façon aléatoire à chaque ronde** :

- **4 des notes de musique (noire, blanche, jaune, bleue)** sont placées de façon aléatoire sur les 4 carrés de couleur vert pâle dans le haut du tapis. Les notes de musique verte et rouge sont toujours les mêmes.

Voici un exemple de positionnement des éléments aléatoires :




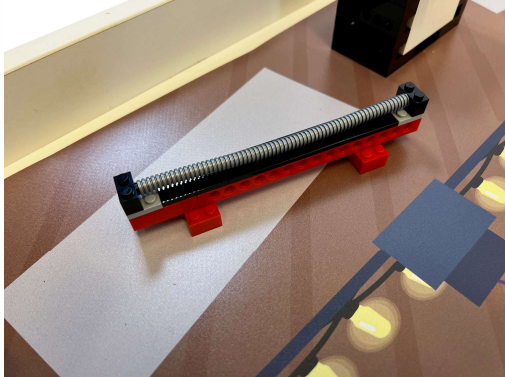
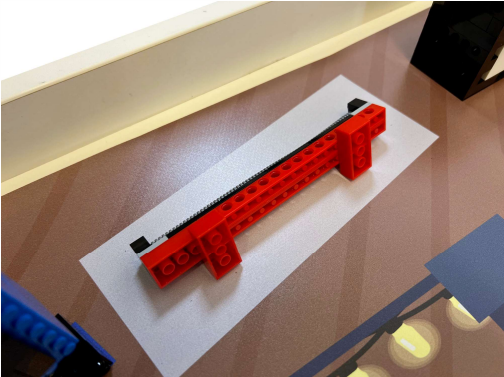
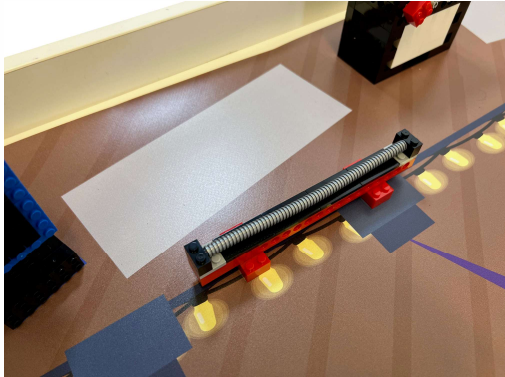
Missions du robot

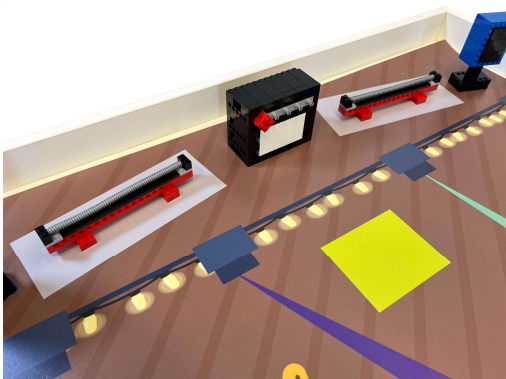
3.1 Connecter l'amplificateur avec les haut-parleurs

L'amplificateur sur la scène n'est pas encore connecté aux haut-parleurs. Ton robot doit placer les câbles dans les zones grises entre les haut-parleurs et l'amplificateur.

- Définition « complètement » : Complètement veut dire que l'élément touche seulement l'intérieur de la zone prédéfinie et aucune autre partie du tapis.
- Définition « toucher » : Toucher veut dire que l'élément touche à l'intérieur de la zone prédéfinie, mais touche aussi l'extérieur.
- Seulement 1 câble par zone grise compte.

	Chacun	Max.
Câble complètement dans la zone grise et debout.	15	30
Câble touche la zone grise ou n'est pas debout.	5	

 <p>15 points (complètement à l'intérieur et debout)</p>	 <p>5 points (touche la zone grise)</p>
 <p>5 points (complètement à l'intérieur, pas debout)</p>	 <p>0 points (ne touche pas la zone)</p>




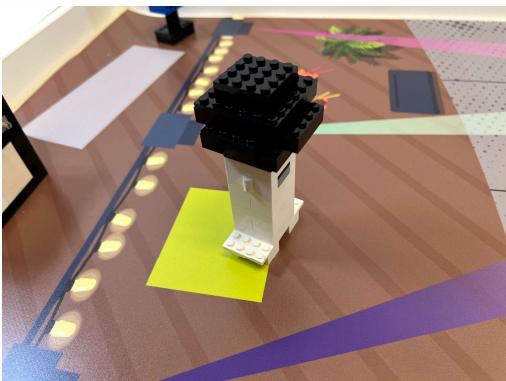
30 points
(les deux câbles sont complètement à l'intérieur et debout)

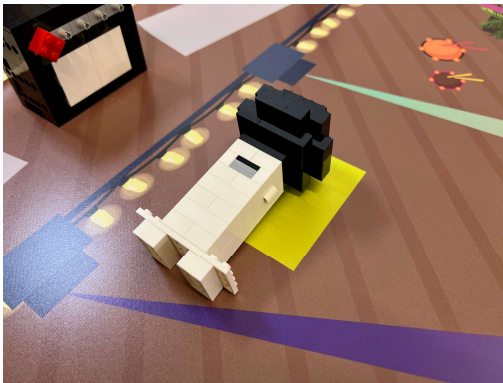
3.2 Préparer le spectacle

Un bon spectacle nécessite des instruments, un micro et beaucoup de préparation! Ton robot doit tout mettre en place avant le début de la performance.

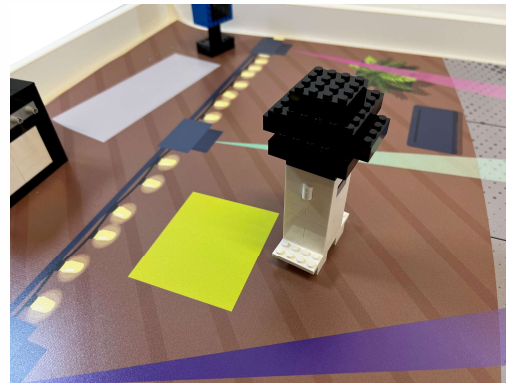
- Définition « complètement » : Complètement veut dire que l'élément touche seulement l'intérieur de la zone prédéfinie et aucune autre partie du tapis.
- Définition « toucher » : Toucher veut dire que l'élément touche à l'intérieur de la zone prédéfinie, mais touche aussi l'extérieur.

Micro	Chacun	Max.
Micro complètement à l'intérieur de la zone du micro* et debout.	20	20
Micro touche la zone du micro* ou n'est pas debout.	10	

 <p>20 points (complètement à l'intérieur et debout)</p>	 <p>10 points (touche la zone du micro*)</p>
---	--

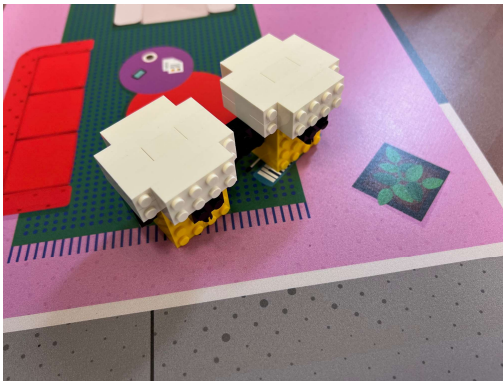

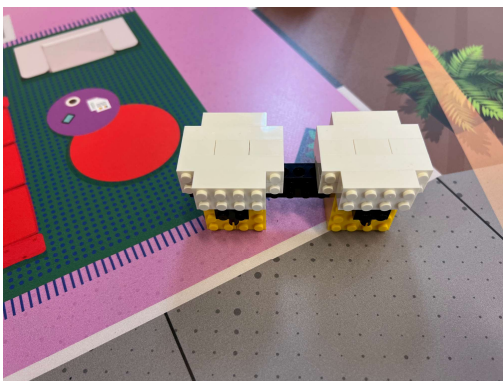



10 points
(touche la zone du micro* et n'est pas debout)



0 points
(ne touche pas la zone du micro*)

* La zone du micro est le rectangle vert lime sur la scène.

Instruments	Chacun	Max.
Instrument complètement dans la zone d'arrière-scène*	15	45
		
15 points (complètement à l'intérieur, 1 instrument)	15 points (complètement à l'intérieur, 1 instrument)	
		
0 points (touche la zone d'arrière-scène*)	0 points (ne touche pas la zone d'arrière-scène*)	



45 points
(complètement à l'intérieur, 3 instruments)

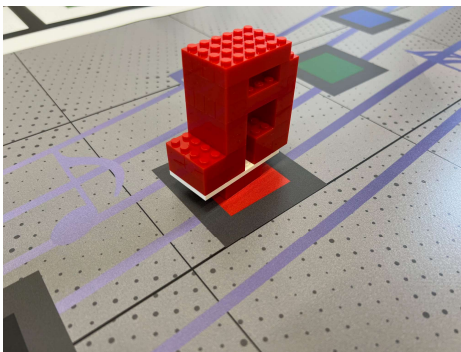
* La zone d'arrière-scène inclut la zone rose/mauve au bas du tapis près de la scène, incluant les dessins de meubles et tapis, mais excluant la bordure grise.

3.3 Jouer la chanson

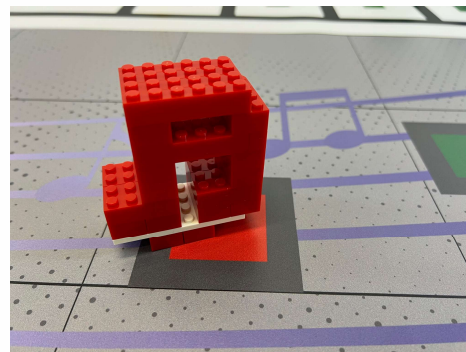
Un bon spectacle a besoin de bonne musique! Ton robot doit faire jouer la chanson en plaçant les notes sur les lignes de la portée.

- Définition « complètement » : Complètement veut dire que l'élément touche seulement l'intérieur de la zone prédéfinie et aucune autre partie du tapis.
- Définition « toucher » : Toucher veut dire que l'élément touche à l'intérieur de la zone prédéfinie, mais touche aussi l'extérieur.

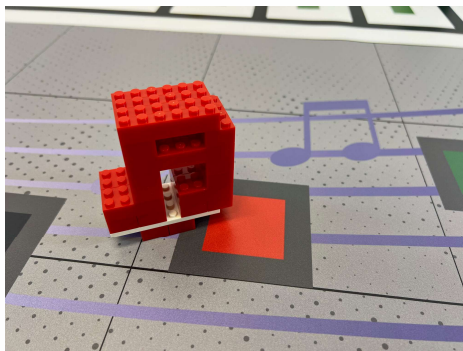
	Chacun	Max.
Note de musique complètement à l'intérieur de la zone de couleur correspondante (incluant la bordure grise) et debout.	20	120
Note de musique touche la zone de couleur correspondante (incluant la bordure grise) ou n'est pas debout.	10	



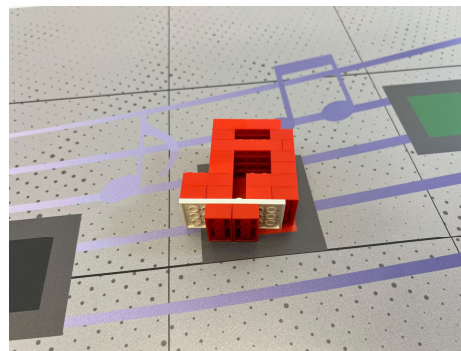
20 points
(complètement à l'intérieur et debout)



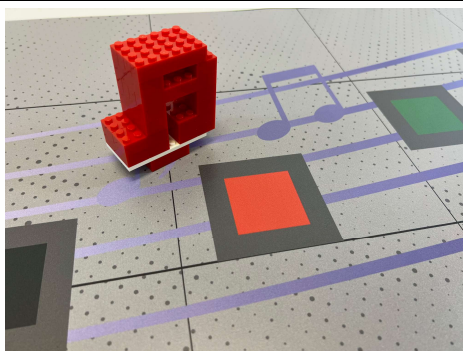
20 points
(complètement à l'intérieur et debout)



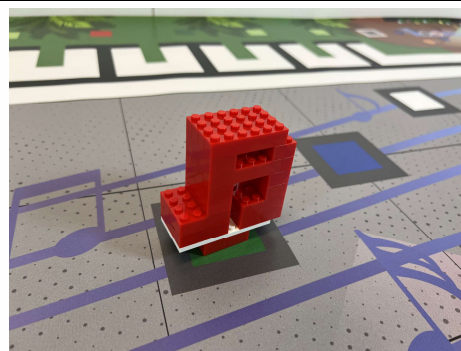
10 points
(touche la zone de couleur correspondante)



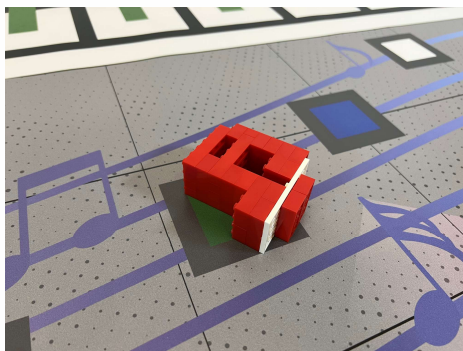
10 points
(touche la zone de couleur correspondante
mais n'est pas debout)



0 points
(ne touche pas la zone de couleur
correspondante)



0 points
(est complètement à l'intérieur de mauvaise
zone de couleur)


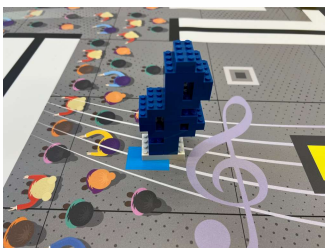
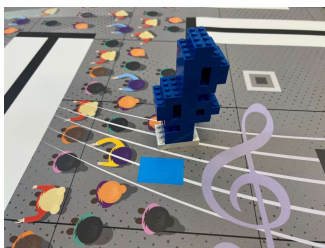
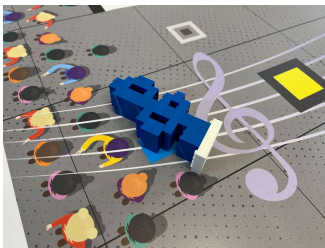

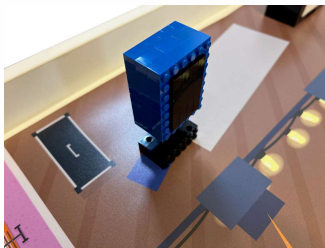


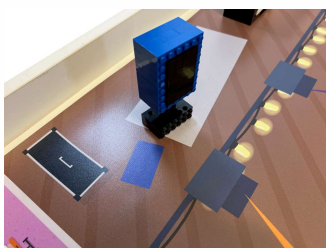

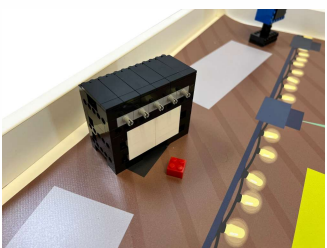
0 points
(touche la mauvaise zone de couleur)

3.4 Points bonis

Il faut être vigilant quand on se déplace sur la scène ou près des lignes de la portée, comme dans la vraie vie quand on organise un spectacle. Le robot ne doit pas bouger les autres accessoires sur le tapis.

- Définition « endommagé » : Toute situation finale où l'élément n'est pas exactement le même qu'au début de la ronde (ex : une pièce est détachée ou brisée)
- Définition « déplacé » : L'élément ne touche plus la zone dans laquelle il se trouvait au départ, ou qu'il n'est plus debout.

	Chacun	Max.
La clé n'est pas endommagée ni déplacée	10	10
Les haut-parleurs ne sont pas endommagés ni déplacés	10	20
L'amplificateur n'est pas endommagé ni déplacé	10	10
 <p>10 points (pas endommagée ni déplacée)</p>	 <p>10 points (pas endommagée ni déplacée)</p>	 <p>0 points (déplacée)</p>
 <p>0 points (pas debout)</p>	 <p>0 points (endommagée)</p>	 <p>10 points (pas endommagé ni déplacé)</p>

 <p>0 points (déplacé)</p>	 <p>10 points (pas endommagé ni déplacé)</p>	 <p>0 points (endommagé)</p>
---	---	---

4. Feuille de pointage

Nom de l'équipe: _____

Ronde: _____

Missions	Chacun	Max.	#	Total
1. Connecter l'amplificateur avec les haut-parleurs				
Câble <u>complètement</u> dans la zone grise et debout.	15	30		
Câble <u>touche</u> la zone grise ou n'est pas debout.	5			
2. Préparer le spectacle				
Micro <u>complètement</u> à l'intérieur de la zone du micro et debout.	20	20		
Micro <u>touche</u> la zone du micro ou n'est pas debout.	10			
Instrument <u>complètement</u> dans la zone d'arrière-scène	15	45		
3. Jouer la chanson				
Note de musique <u>complètement</u> à l'intérieur de la zone de couleur correspondante (incluant la bordure grise) et debout.	20	120		
Note de musique <u>touche</u> la zone de couleur correspondante (incluant la bordure grise) ou n'est pas debout.	10			
4. Points bonis				
La clé n'est pas endommagée ni déplacée	10	10		
Les haut-parleurs ne sont pas endommagés ni déplacés	10	20		
L'amplificateur n'est pas endommagé ni déplacé	10	10		
Pointage maximal		255		
Pointage total pour cette ronde				
Temps (s)				

5. WRO Learn: the free platform to help you!

WRO Learn is our free global learning platform — a great entry-point to build your robotics skills. Whether you're a student starting your robotics journey or a teacher or coach looking for ready-to-use materials, WRO Learn gives you what you need.

Available courses for RoboMission

- An introduction to robotics
- WRO RoboMission skills

Courses for judges:

- How to judge in the RoboMission Category



Register, dive into the courses and be more prepared than ever!

wro-learn.org

