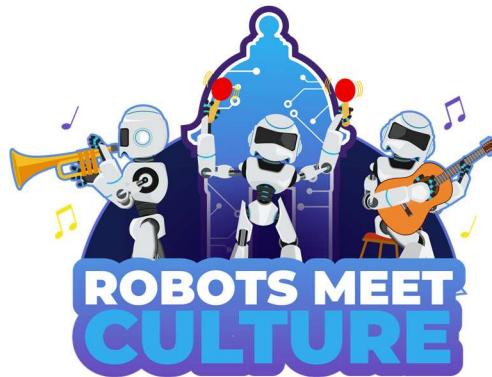




RoboMission

Défi de la saison 2026 - Junior



Les gardiens de l'Histoire

Rèlements 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



Table des matières

1. Introduction.....	3
2. Tapis de jeu.....	3
3. Accessoires de jeu, positionnement et randomisation.....	4
3.1 Faire visiter les lieux aux visiteurs.....	9
3.2 Reconstruire les tours.....	10
3.3 Amener les artefacts au musée.....	13
3.4 Nettoyez les briques.....	15
3.5 Points bonis.....	16
4. Feuille de pointage.....	18
5. WRO Learn: the free platform to help you!.....	19

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

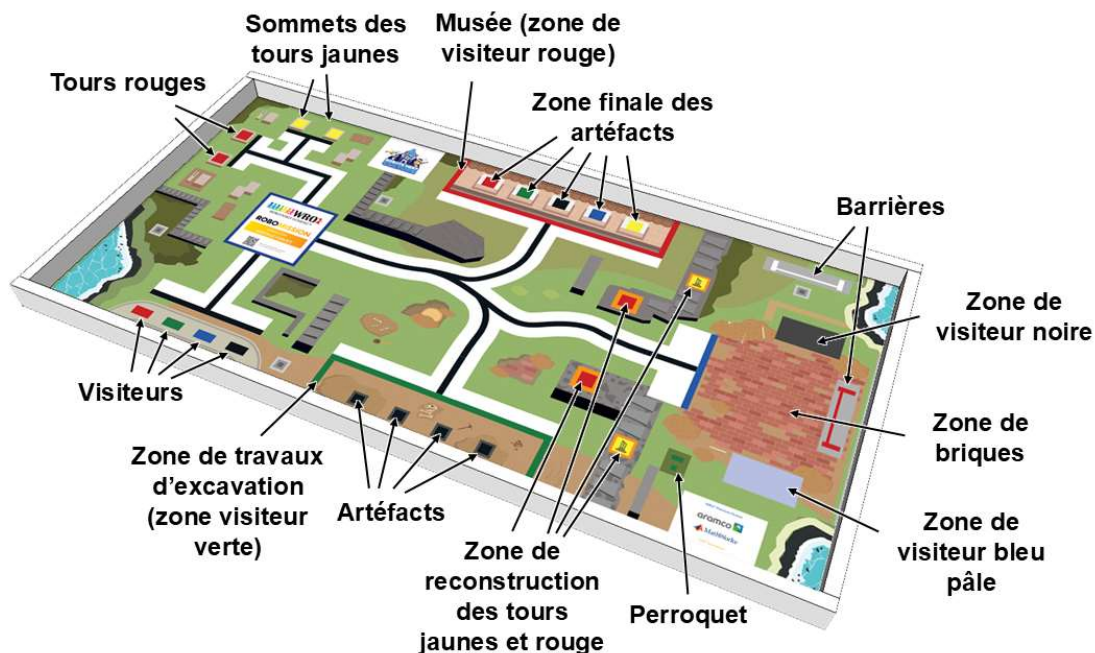
Au-dessus de l'océan, les murs de pierre d'une ancienne forteresse protègent l'histoire depuis des centaines d'années. Sous ses tours, ses chemins et ses pavés se cachent des histoires de personnes, de culture, d'animaux et d'artefacts qui ont façonné la vie il y a longtemps. Au fil du temps, certaines parties de ce site historique ont été endommagées, ensevelies ou oubliées.

Des scientifiques, des historiens et des ingénieurs travaillent ensemble pour protéger cet important patrimoine et utilisent des robots pour les aider. Le robot de votre équipe est envoyé dans la zone de la forteresse pour guider les visiteurs, reconstruire les tours endommagées, nettoyer les chemins importants et transporter avec soin les artefacts précieux vers le musée. Tout au long du parcours, votre robot doit travailler avec précision et respect. Les objets anciens doivent être manipulés avec délicatesse, les tours reconstruites correctement et le site préservé, y compris les animaux qui vivent à proximité. Chaque tâche contribue à faire revivre le passé et à protéger l'histoire pour l'avenir.

Votre robot relèvera-t-il le défi et prouvera-t-il que vous êtes des gardiens de l'Histoire? ?

2. Tapis de jeu

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

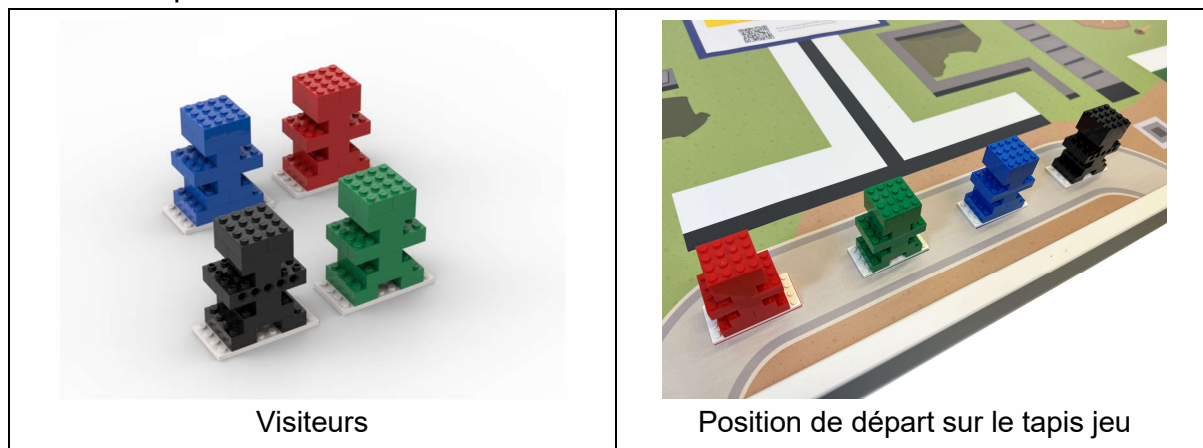


Si la table est plus grande que le tapis de jeu, placez le tapis contre le petit mur du côté de la zone de départ, puis centrez le tapis dans l'autre direction (horizontale). Si l'alignement du tapis crée un espace entre le mur et le tapis, l'espace vide fait partie de la zone adjacente.

3. Accessoires de jeu, positionnement et randomisation

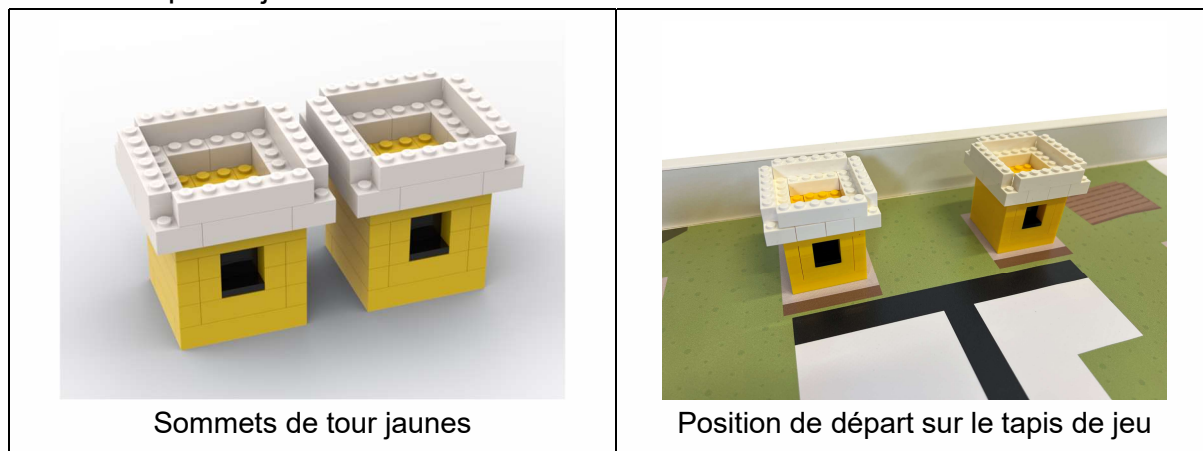
Visiteurs

Il y a **4 visiteurs** sur le tapis de jeu. Leur position de départ est sur la rue à gauche dans le bas du tapis.



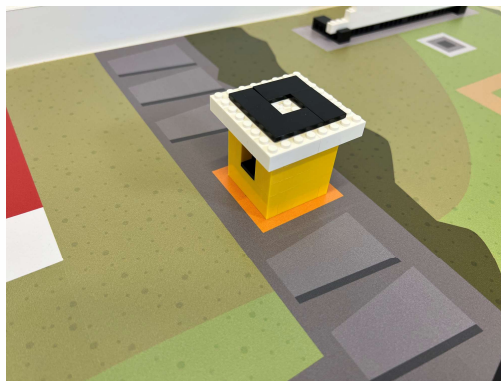
Tours jaunes

Il y a **2 sommets de tour jaunes** et **2 bases de tour jaunes** sur le terrain. Les sommets de tour sont placés sur les cases jaunes dans le coin supérieur gauche, tandis que les bases sont placées sur les cases jaunes avec les symboles de tour brisée dans la moitié droite du tapis de jeu.

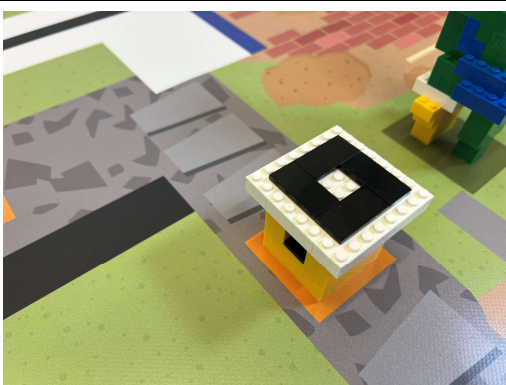




Bases de tour jaunes



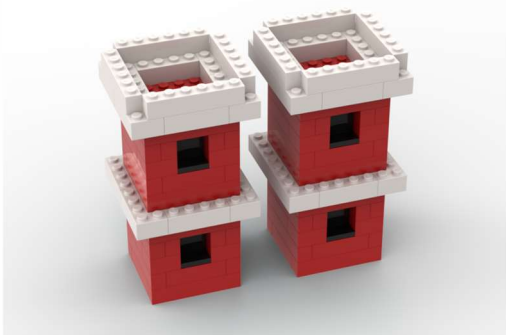
Position de départ sur le tapis de jeu



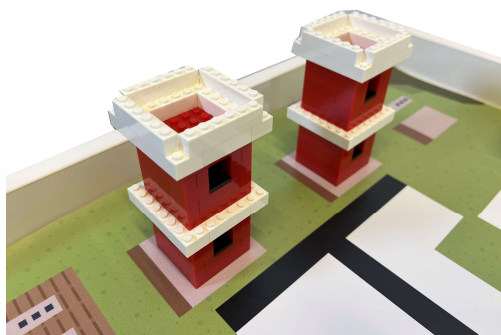
Position de départ sur le tapis de jeu

Tours rouges

Il y a **2 tours rouges** sur le tapis de jeu. La position des tours rouges est sur les carrés rouges à droite dans le haut du tapis.



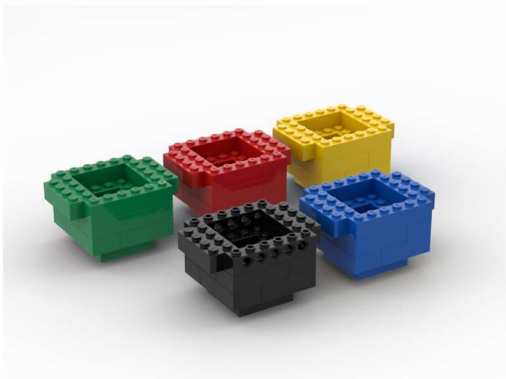
Tours rouges



Position de départ sur le tapis de jeu

Artéfacts

Il y a **5 artéfacts (1 bleu, 1 rouge, 1 vert, 1 noir, 1 jaune)**, mais seuls 4 d'entre eux peuvent être présents sur le tapis de jeu en même temps. Ils sont placés dans le bas du tapis, du côté des travaux d'excavation.



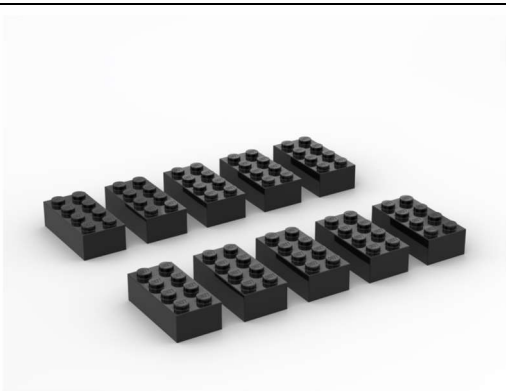
Artéfacts



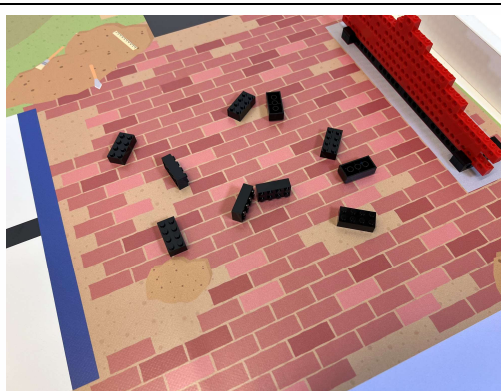
Position de départ sur le tapis de jeu
(seulement 4 en même temps)

Débris de terre

Il y a 10 débris de terre sur le tapis de jeu. Ils sont placés aléatoirement dans la zone de briques à droite du tapis de jeu.



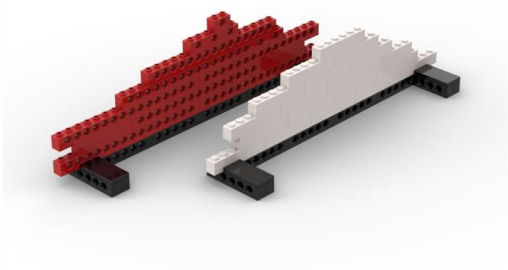
Débris de terre



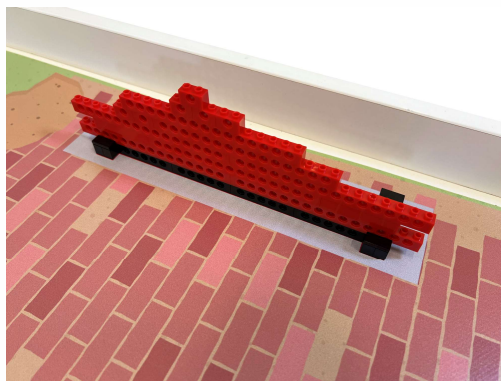
Position de départ sur le tapis de jeu
(places de façon aléatoire, voir la section Randomisation pour plus de détails. Ils ne sont jamais les uns par-dessus les autres)

Barrières et perroquet

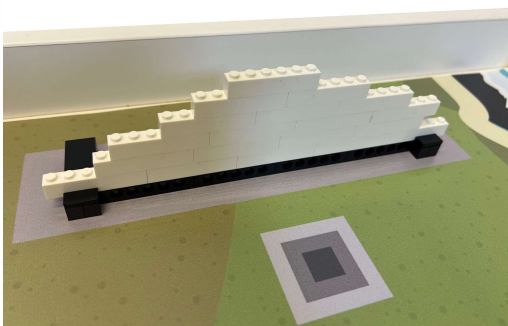
Il y a **2 barrières** (1x rouge, 1x blanche) et **1 perroquet** sur le tapis de jeu. Ils sont placés à droite du tapis de jeu.



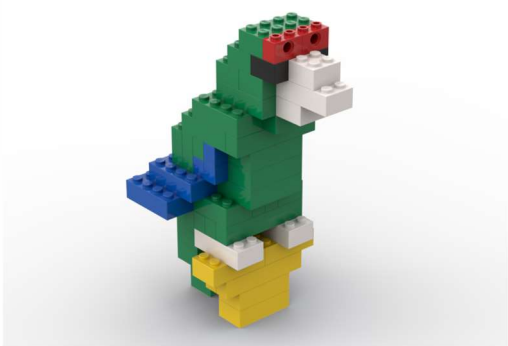
Barrières



Position sur le tapis de jeu.



Position sur le tapis de jeu



Perroquet



Position sur le tapis de jeu

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

- Voici un exemple de positionnement des éléments aléatoires :

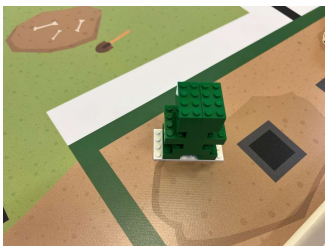
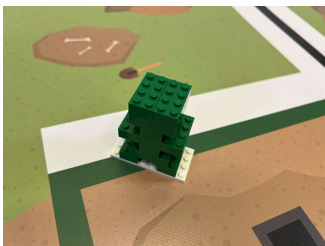
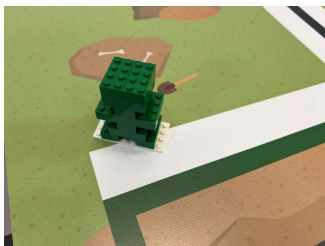


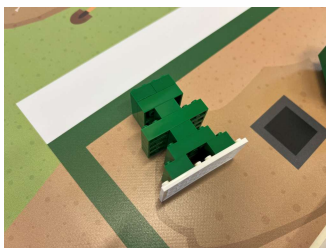
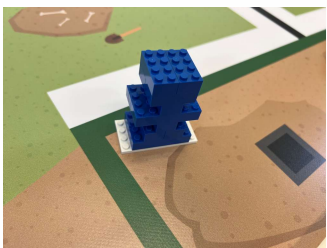
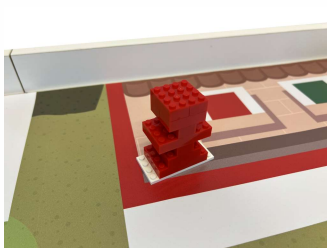

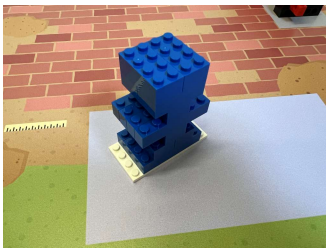
Missions du robot

3.1 Faire visiter les lieux aux visiteurs

Les 4 visiteurs veulent découvrir différentes parties du site archéologique. Ton robot doit les amener aux bons lieux, identifiables par la zone de couleur correspondante à la couleur du visiteur.

- Le visiteur vert veut découvrir les travaux d'excavation (zone délimitée par les lignes vertes, incluant celles-ci)
 - Le visiteur rouge veut découvrir le musée (zone délimitée par les lignes rouges, incluant celles-ci)
 - Les visiteurs noir et bleu veulent découvrir la zone de briques faite d'anciennes pierres (zone noire et zone bleu pâle autour de la zone de briques)
- Définition « complètement » : Complètement veut dire que l'élément touche seulement l'intérieur de la zone prédéfinie.
 - Définition « toucher » : Toucher veut dire que l'élément touche à l'intérieur de la zone prédéfinie, mais touche aussi l'extérieur.

	Chacun	Max.
Visiteur complètement dans la zone prédéfinie correspondante et debout.	10	40
Visiteur touche la zone prédéfinie correspondante ou n'est pas debout.	5	
 <p>10 points (complètement à l'intérieur et debout)</p>	 <p>5 points (touche la zone)</p>	 <p>0 points (ne touche pas)</p>

 <p>5 points (complètement à l'intérieur, mais pas debout)</p>	 <p>0 points (complètement à l'intérieur de la mauvaise zone)</p>	 <p>10 points (complètement à l'intérieur et debout)</p>
 <p>10 points (complètement à l'intérieur et debout)</p>	 <p>10 points (complètement à l'intérieur et debout)</p>	

3.2 Reconstruire les tours

La forteresse comprend plusieurs tours qui doivent être reconstruites. Les tours rouges doivent être entièrement reconstruites, tandis que les sommets des tours jaunes doivent être remplacés.

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

Tours rouges	Chacun	Max.
Tour rouge complètement dans la zone de couleur correspondante (incluant la bordure orange) et debout.	15	30
Tour rouge touche la zone de couleur correspondante (incluant la bordure orange) et est debout.	10	



15 points
(complètement à l'intérieur et debout)



10 points
(touche la zone et debout)



0 points
(ne touche pas la zone)

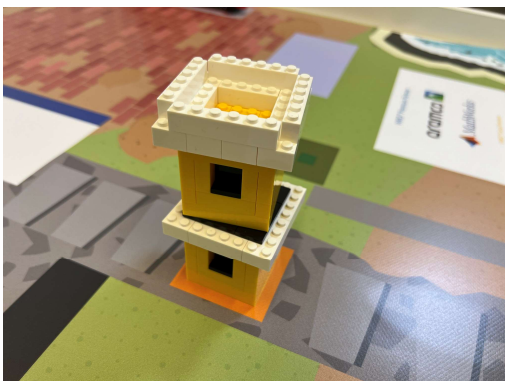


0 points
(pas debout) *doit être debout dans le bon sens, soit le sens initial dans la position de départ



30 points
(deux tours complètement à l'intérieur et debout)

Tours jaunes	Chacun	Max.
Sommet de la tour jaune placé correctement sur la base de la tour jaune et celle-ci est complètement à l'intérieur de la zone correspondante (incluant la bordure orange).	25	50
Sommet de la tour jaune placé correctement sur la base de la tour jaune et celle-ci touche la zone correspondante (incluant la bordure orange)	15	



25 points
(sommet placé correctement et tour complètement à l'intérieur)



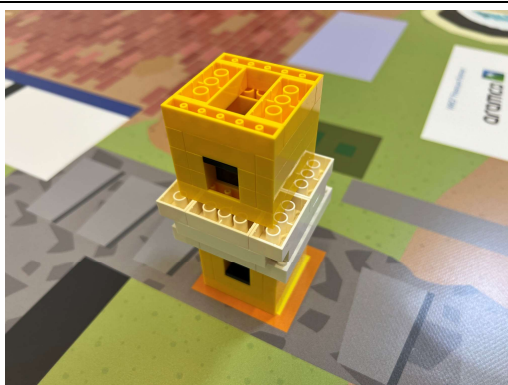
15 points
(Sommet placé correctement et touche la zone correspondante)



0 points
(ne touche pas la zone correspondante)



0 points
(pas placé correctement, doit être debout)
*debout dans le bon sens



0 points
(pas placé correctement, doit être debout)
*debout dans le bon sens



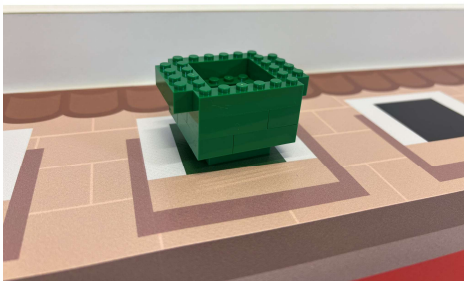
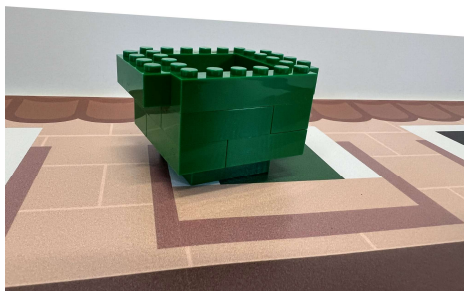
50 points
(sommets placés correctement et complètement à l'intérieur)

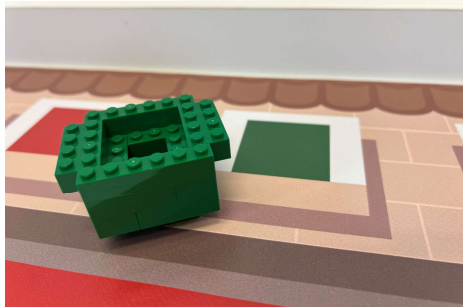
3.3 Amener les artefacts au musée

Différents artefacts ont été découverts sur le site des travaux d'excavation. Ramassez-les et exposez-les dans les espaces d'exposition du musée.

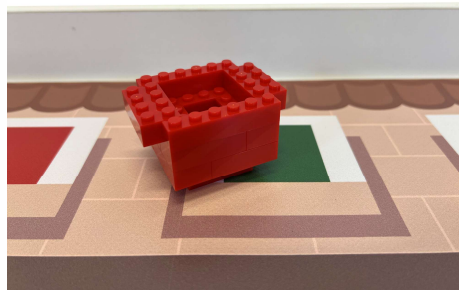
- Définition « complètement » : Complètement veut dire que l'élément touche seulement l'intérieur de la zone prédéfinie.
- Définition « toucher » : Toucher veut dire que l'élément touche à l'intérieur de la zone prédéfinie, mais touche aussi l'extérieur.

	Chacun	Max.
Artéfact complètement dans la zone de couleur correspondante dans le musée et debout	15	60
Artéfact touche la zone de couleur correspondante dans le musée ou n'est pas debout	5	

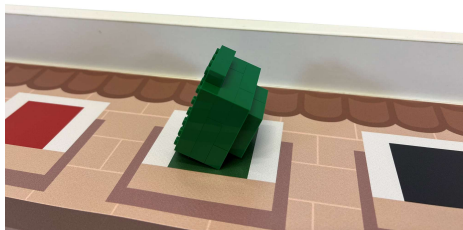
 <p>15 points (complètement à l'intérieur et debout)</p>	 <p>5 points (touche la zone correspondante et debout)</p>
---	--



0 points
(ne touche pas)



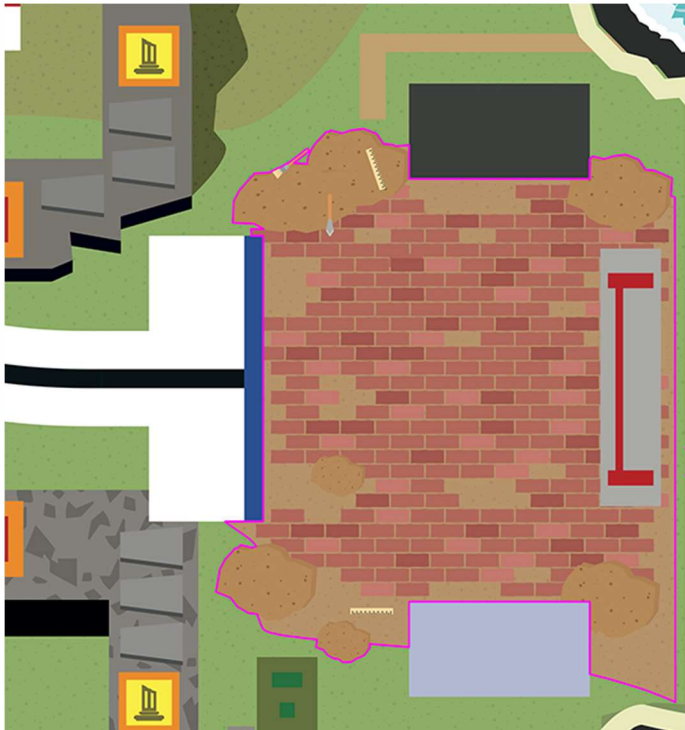
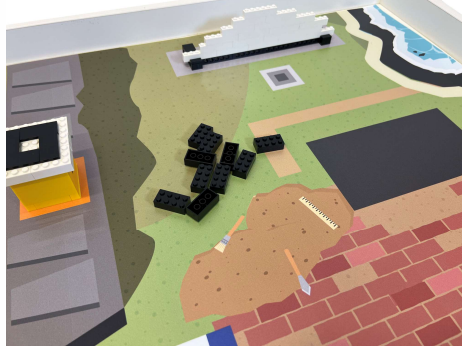

0 points
(touche la mauvaise zone)

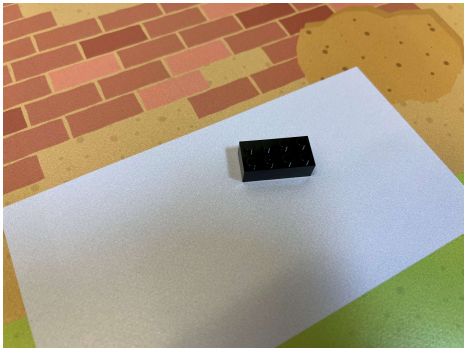



5 points
(touche la zone de couleur correspondante
et pas debout)

3.4 Nettoyez les briques

Beaucoup de débris de terre ont été laissées sur les briques. Ton robot doit nettoyer la zone!

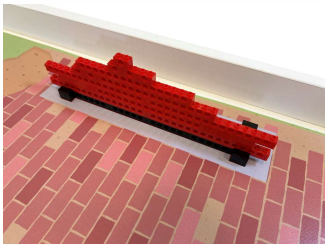
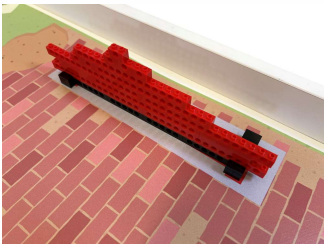
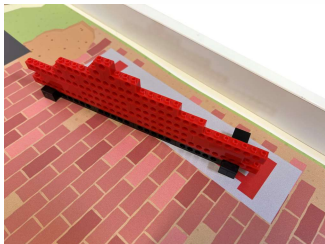
	Chacun	Max.
Débris de terre ne touche plus à la zone de briques	2	20
	<p>Zone de briques</p> <p>La zone brune délimite la zone de briques. Les lignes et les zones réservées aux visiteurs n'en font pas partie.</p> <p>La zone grise avec la barrière rouge en fait partie.</p> <p>Le contour rose indique la zone de brique sur l'image.</p>	
	<p>20 points</p> <p>(débris de terre ne touchent plus à la zone de briques)</p>	
	<p>0 points sur 2 points possibles</p> <p>(débris de terre touche à la zone de briques)</p>	

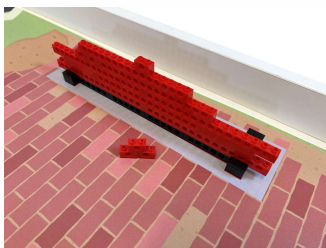
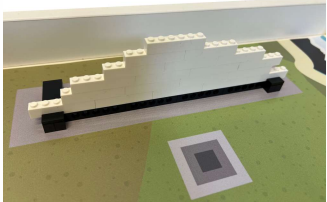
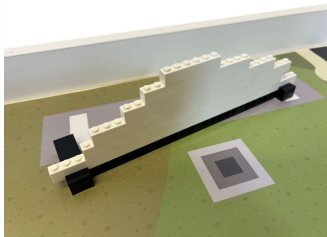


 <p>2 points sur 2 points possibles (la zone des visiteurs ne fait pas partie de la zone de briques)</p>	 <p>2 points sur 2 points possibles (les lignes ne font pas parties de la zone de briques)</p>
---	--

3.5 Points bonis

Faites attention lorsque vous déplacez des objets sur le terrain. Ne déplacez ni n'endommagez aucun autre objet.

- 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 touche l'extérieur de la zone grise.

	Chacun	Max.
La barrière n'est pas endommagée ni déplacée.	10	20
Le perroquet 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 (endommagée)</p>	 <p>10 points (pas endommagée ni déplacée)</p>	 <p>0 points (déplacée)</p>
 <p>10 points (pas endommagé ni déplacé)</p>	 <p>0 points (déplacé)</p>	

4. Feuille de pointage

Nom d'équipe : _____

Ronde : _____

Missions	Chacun	Max.	#	Total
1. Faire visiter les lieux aux visiteurs				
Visiteur <u>complètement</u> dans la zone prédéfinie correspondante et debout.	10	40		
Visiteur <u>touche</u> la zone prédéfinie correspondante ou n'est pas debout.	5			
2. Reconstruire les tours				
Tour rouge <u>complètement</u> dans la zone de couleur correspondante (incluant la bordure orange) et debout.	15	30		
Tour rouge <u>touche</u> la zone de couleur correspondante (incluant la bordure orange) et est debout.	10			
Sommet de la tour jaune placé correctement sur la base de la tour jaune et celle-ci est <u>complètement</u> à l'intérieur de la zone correspondante (incluant la bordure orange).	25	50		
Sommet de la tour jaune placé correctement sur la base de la tour jaune et celle-ci <u>touche</u> la zone correspondante (incluant la bordure orange)	15			
3. Amener les artefacts au musée				
Artéfact <u>complètement</u> dans la zone de couleur correspondante dans le musée et debout	15	60		
Artéfact <u>touche</u> la zone de couleur correspondante dans le musée ou n'est pas debout	5			
4. Nettoyez les briques				
Débris de terre <u>ne touche plus</u> à la zone de briques	2	20		
5. Points bonis				
La barrière n'est pas endommagée ni déplacée	10	20		
Le perroquet n'est pas endommagé ni déplacé	10	10		
Pointage maximal		230		
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

