



RoboMission

Regler for Elementary
Sæson 2026



Robotrockstjerner

Dansk oversættelse af reglerne for den internationale WRO-finale. Version: 15. januar 2026



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



WRO International Premium Partners



WRO International Gold Partners



Indhold

1. Introduktion	3
2. Banen	3
3. Baneelementer, Positioner, Randomisering	4
3.1 Forbind forstærkeren til højttalerne	8
3.2 Forbered showet	9
3.3 Spil sangen	11
3.4 Bonuspoint	13
4. Scoring	14
5. WRO Learn: gratis læringsplatform til dig!	15

Vigtig information

- **Bemærk:** Dette er en dansk oversættelse af de internationale regler. Reglerne for den danske finale er ikke endelige, men vil læne sig op af disse.
- Nogle af missionerne er nemme, mens andre er mere udfordrende. Dette sikrer, at konkurrencen både passer til begyndere og mere erfarne hold. Det er ikke nødvendigt for deltagere at løse alle missioner for at have det sjovt.
- General information om bane-setup kan findes i WRO RoboMission General Rules, kapitel 7.

Vi ønsker alle stor succes med WRO 2026-udfordringerne!

World Robot Olympiad Association

1. Introduktion

Velkommen til årets største musikfestival!

I dag er scenen næsten klar, lysene skinner og publikum kan ikke vente på, at showet går i gang. Men før musikken starter, skal performerne bruge en helt særlig hjælper. Din robot!

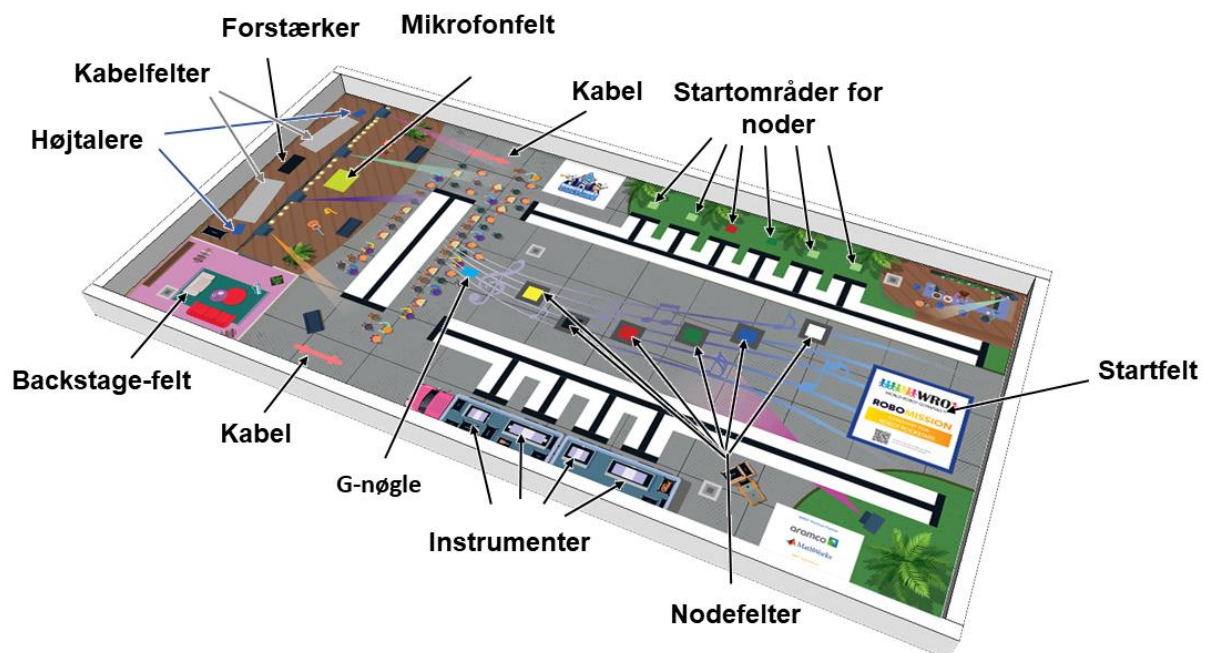
Overalt på banen er musikinstrumenter, noder, mikrofoner og kabler klar til at blive sat op. Det er din robots opgave at få alle ting på plads, så bandet kan spille deres sange.

Med din hjælp vil festivalen blive klar til et fantastisk show fuld af rytmer, dans og sjov.

Er du klar til at blive en sand **Robotrockstjerne**?

2. Banen

Her ses banen med forskellige områder

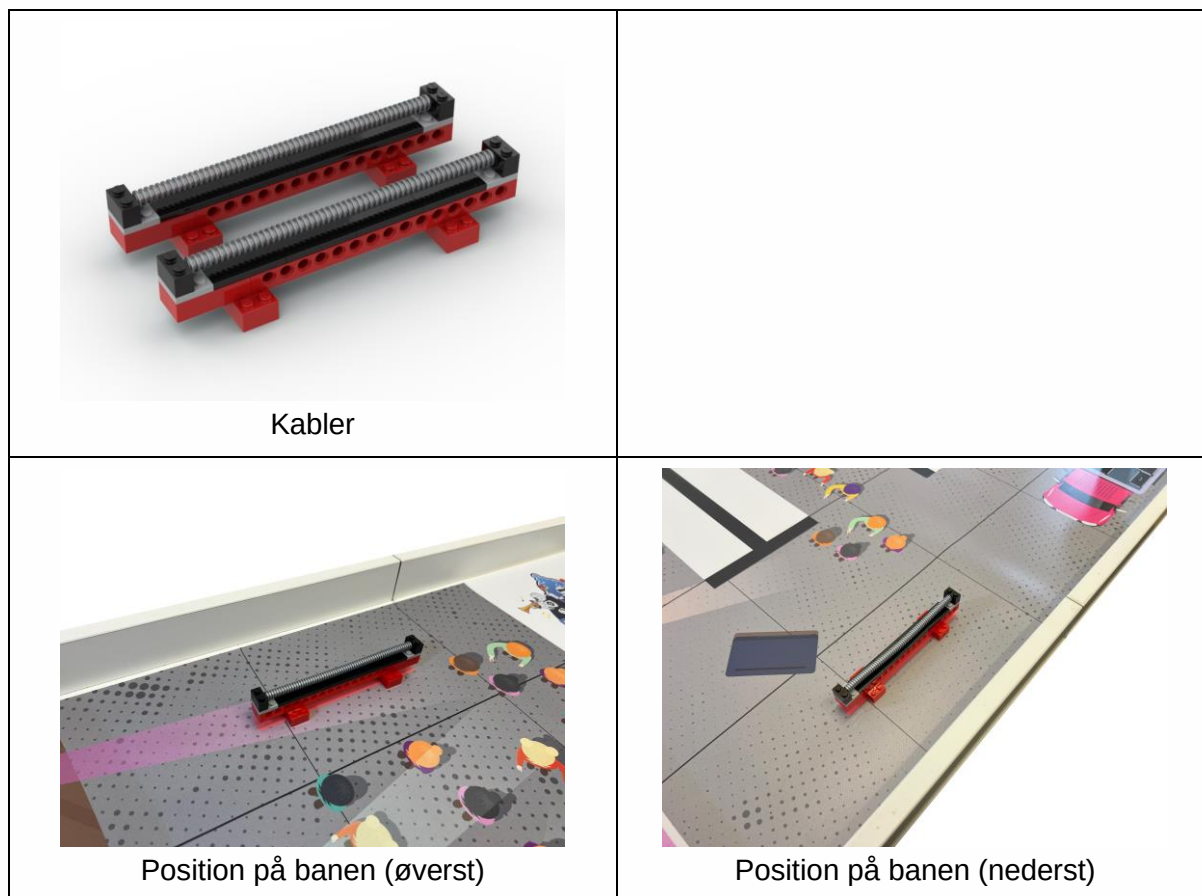


Hvis bordet er større end banen, placeres banen op ad den korte kant tæt ved startområdet (højre side) og centreret i den anden retning.

3. Banelementer, Positioner, Randomisering

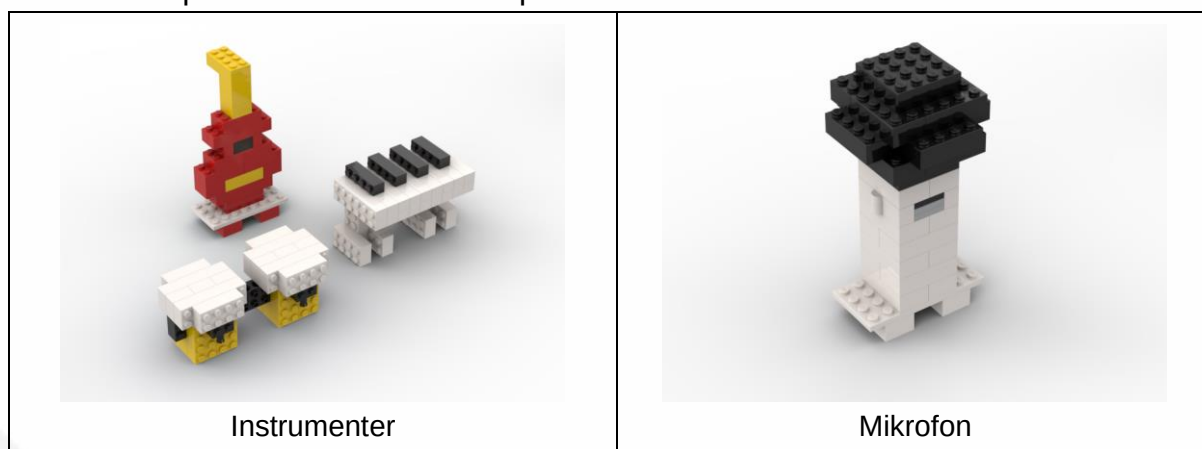
Kabler

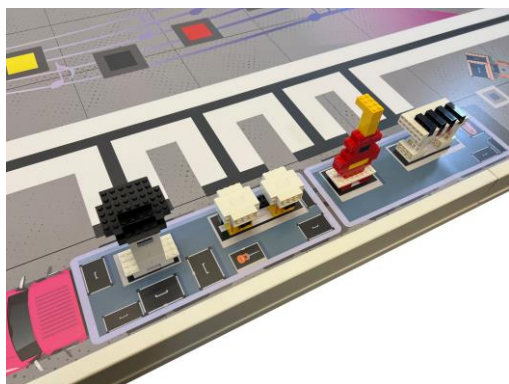
Der er **2 kabler** på banen. Positionerne er tæt på scenen (venstre side) øverst og nederst på banen.



Instrumenter & mikrofon

Der er **3 instrumenter (1 guitar, 1 keyboard, 1 congatromme)** og **1 mikrofon** på banen. Startpositionerne er nederst på banen i lastbilen.





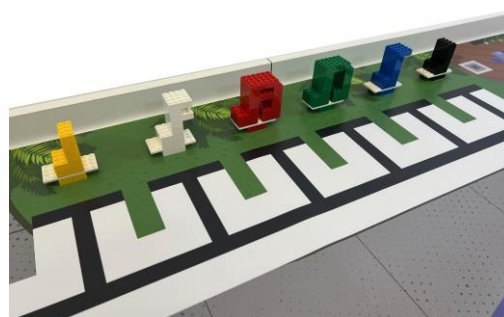
Startposition på banen
(alt i denne orientering)

Noder

Der er **6 noder** i forskellige farver (**1 rød, 1 blå, 1 grøn, 1 gul, 1 hvid, 1 sort**) og **forskellige former** på banen. Nodebaserne er ens. Startpositionerne er øverst på banen (se afsnittet om randomisering for konkret information om startpositioner).



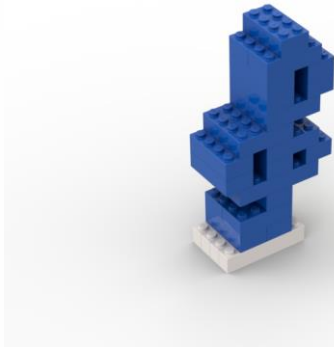
Noder



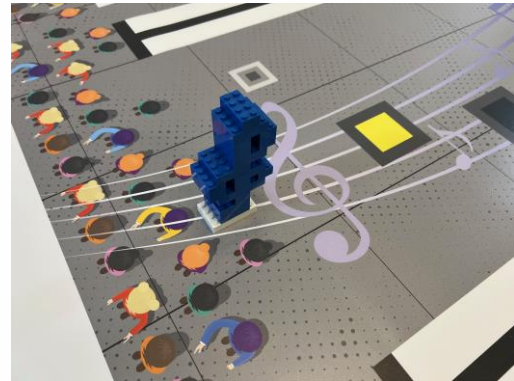
Startposition på banen
(altid i denne orientering)

G-nøglen

Der er **en G-nøgle (blå)** på banen. Positionen på banen er i midten til venstre for nodelinjerne. (En nøgle i musik er et symbol i starten af nodesystemet, som viser, hvor højt eller lavt noderne ligger.)



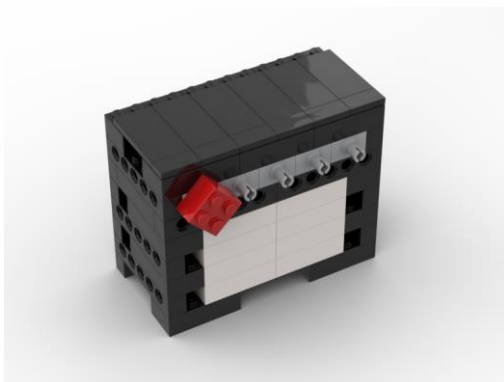
G-nøgle



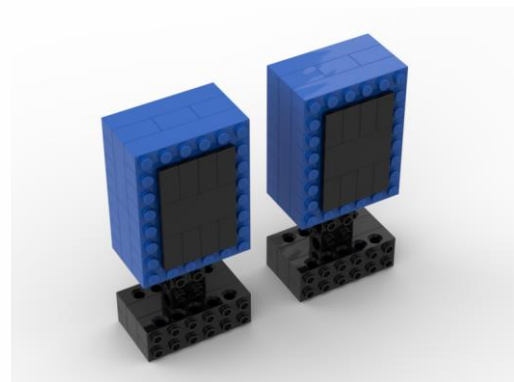
Startposition på banen
(altid i denne orientering)

Forstærker med højtalere

Der er **en forstærker med 2 højtalere** på banen. Startpositionerne er på scenen i venstre side af banen.



Forstærker



Højtaler



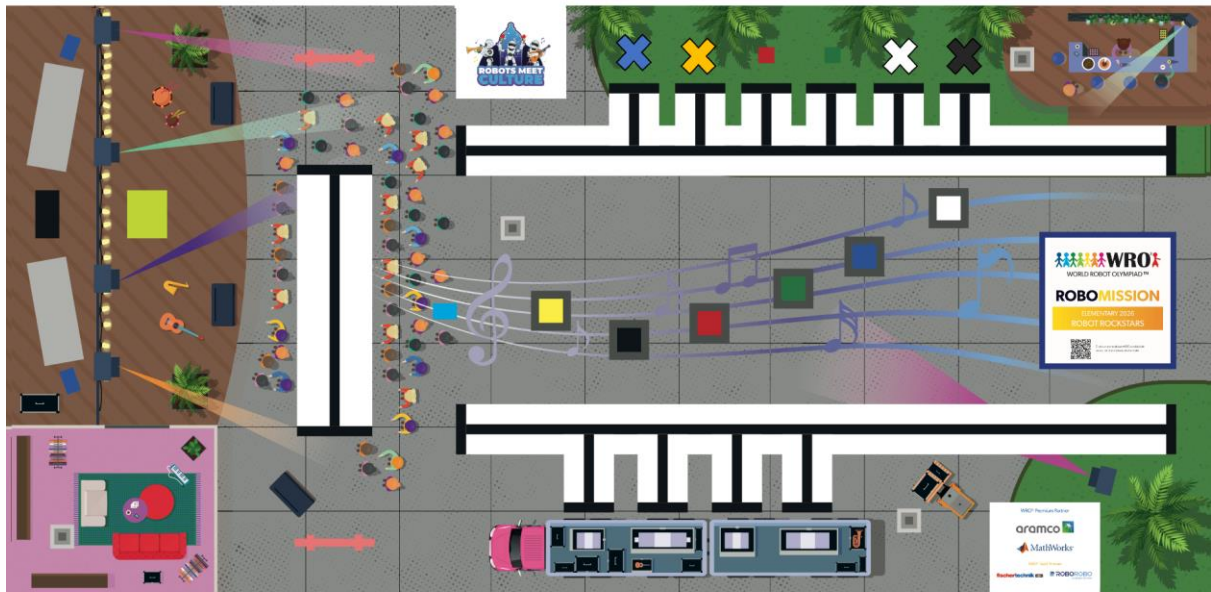
Startposition på banen
(altid i denne orientering)

Resumé af randomisering

Disse objekter er **tilfældigt placeret** i hver runde:

- **Fire af noderne (sort, hvid, gul, blå)** er tilfældigt placeret på de fire grønne kvadrater øverst på banen. Positionerne for den grønne og den røde node er ikke tilfældige, men altid de samme.

Her ses en mulig randomisering (kun randomiserede objekter er markeret):



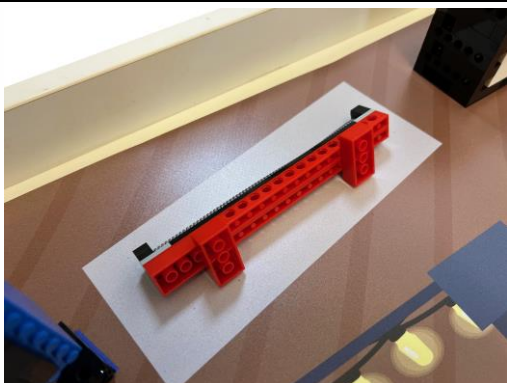
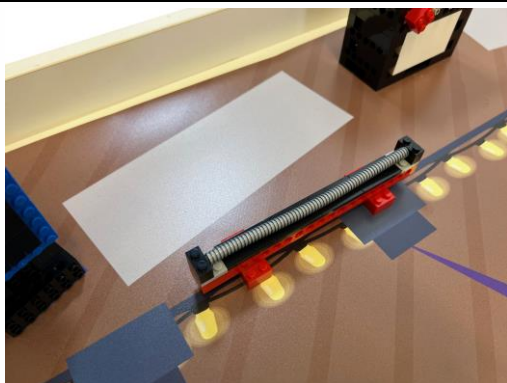
Robotmissioner

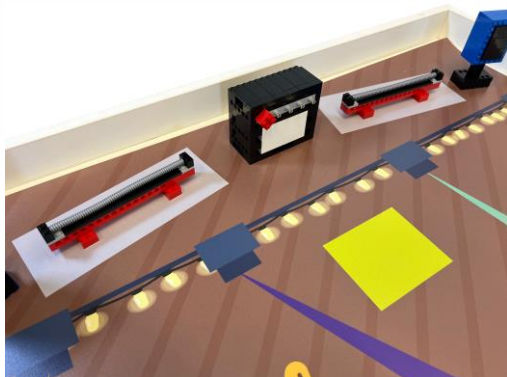
3.1 Forbind forstærkeren til højttalerne

Forstærkeren på scenen er endnu ikke forbundet til højttalerne. Placér kablerne på de grå felter mellem højttalere og forstærker.

- Definition af "fuldstændigt inde": Fuldstændigt inde betyder, at et objekt rører det relevante område på banen og intet andet område.
- Kun et kabel per felt giver point.

	Pr. stk.	Max.
Kabel er <u>fuldstændigt inde</u> i det grå felt og står oprejst.	15	30
Kabel i det grå felt står ikke oprejst eller er kun <u>delvist inde</u>	5	

 15 point (fuldstændigt inde og oprejst)	 5 point (delvist inde)
 5 point (fuldstændigt inde men ikke oprejst)	 0 point (ikke inde)



30 point
(begge kabler fuldstændigt inde og oprejste)

3.2 Forbered showet

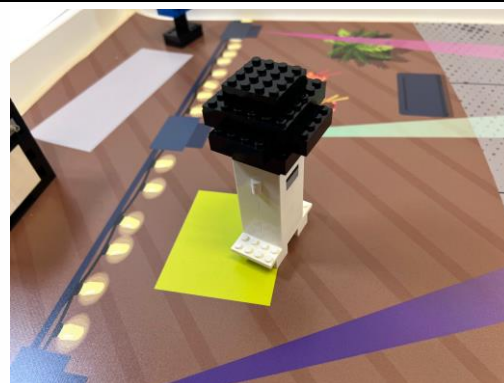
Intet show uden instrumenter og mikrofon! Sørg for at sætte det hele op, så showet kan starte.

- Definition af “fuldstændigt inde”: Fuldstændigt inde betyder, at et objekt rører det relevante område på banen og intet andet område.

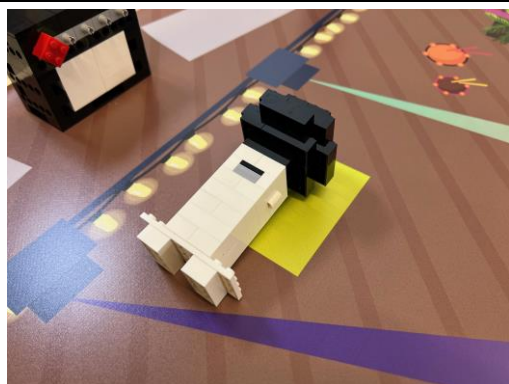
Mikrofon	Pr. stk.	Max.
Mikrofonen er <u>fuldstændigt inde</u> i mikrofonfeltet* står oprejst.	20	20
Mikrofonen i mikrofonfeltet står ikke oprejst eller er kun <u>delvist inde</u> .	10	



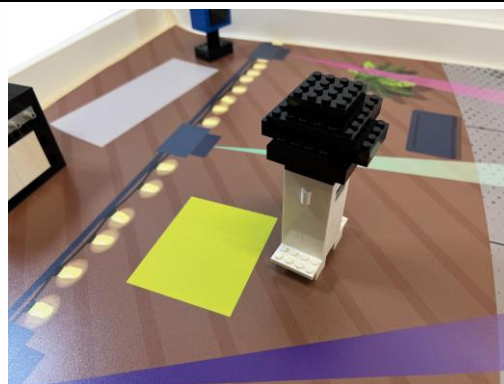
20 point
(mikrofon fuldstændigt inde og oprejst)



10 point
(mikrofon kun delvist inde)

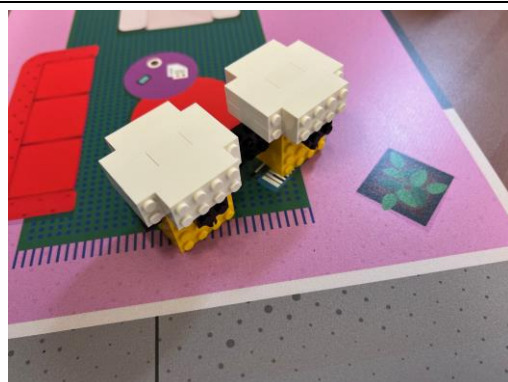
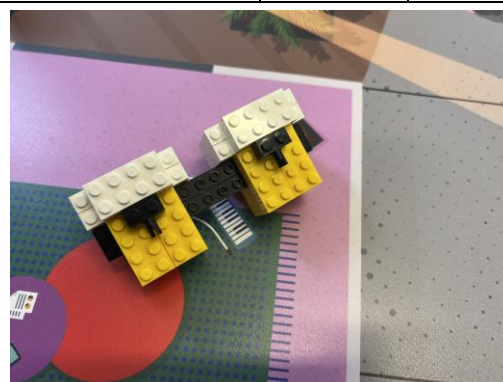
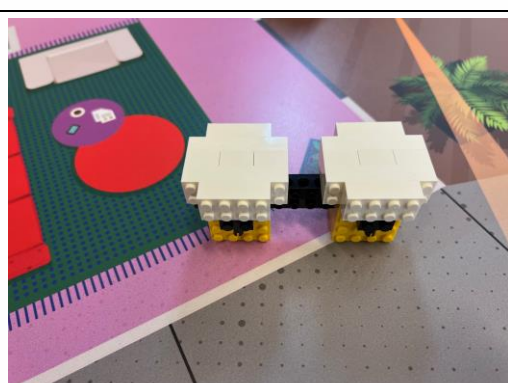
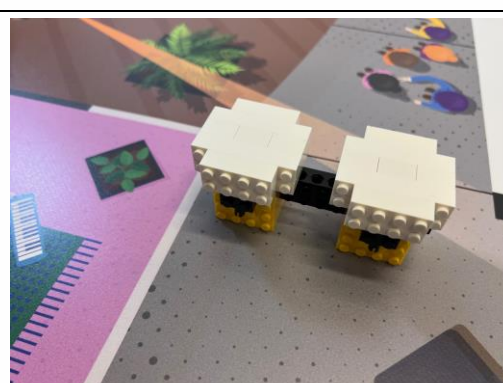


10 point
(mikrofon kun delvist inde og ikke oprejst)



0 point
(ikke inde)

* Mikrofonfeltet er det lysegrønne felt på scenen.

Instrumenter	Pr. stk.	Max.
Instrument <u>fuldstændigt inde</u> i backstage-feltet*	15	45
		
15 point (fuldstændigt inde)	15 point (fuldstændigt inde)	
		
0 point (ikke fuldstændigt inde)	0 point (slet ikke inde)	



45 point
(alle tre instrumenter fuldstændigt inde)

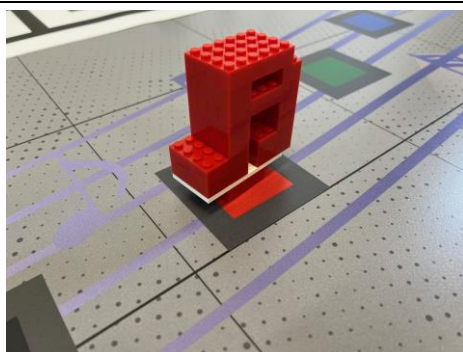
* *Backstage-feltet er det lyserøde felt i nederste venstre hjørne, inklusive alle møbler, men uden den grå kant.*

3.3 Spil sangen

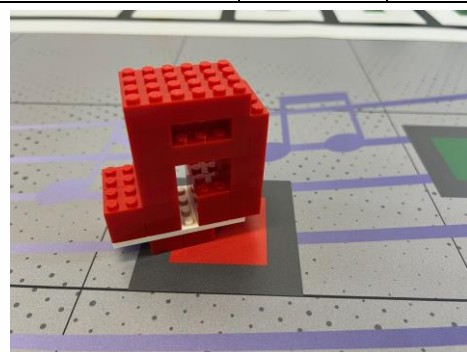
Ingen koncert uden musik! Spil sangen ved at placere noderne på nodesystemet.

- Definition af "fuldstændigt inde": Fuldstændigt inde betyder, at et objekt rører det relevante område på banen og intet andet område.

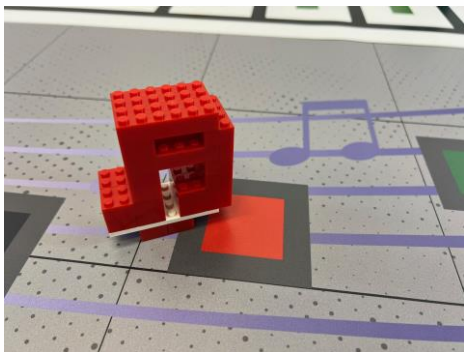
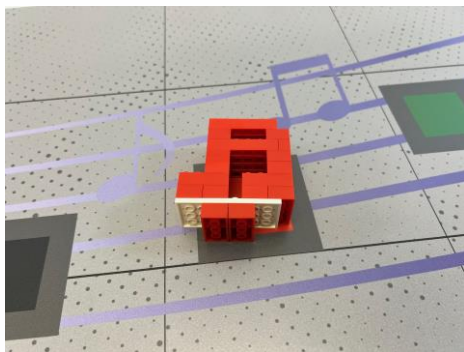
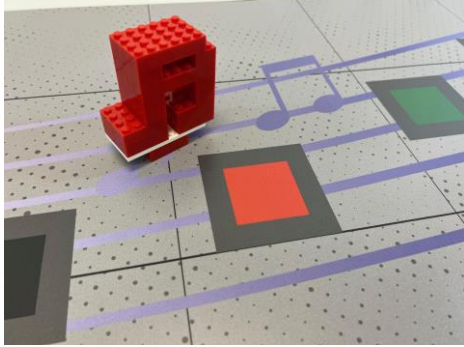
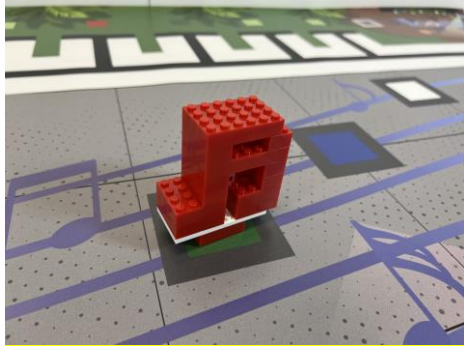
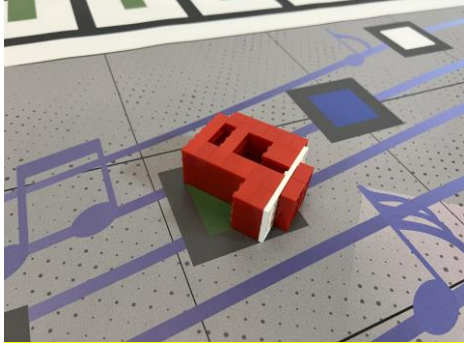
	Pr. stk.	Max.
Noden er <u>fuldstændigt inde</u> nodefeltet (inklusive grå kant) i den tilsvarende farve og står oprejst	20	120
Noden i nodefeltet i den tilsvarende farve står ikke oprejst eller er <u>kun delvist inde</u>	10	



20 point
(fuldstændigt inde og oprejst)



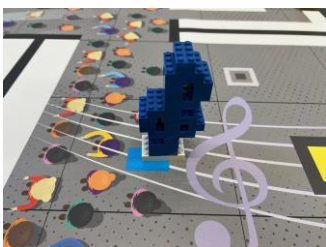
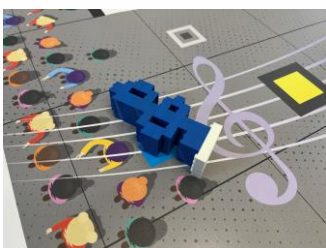
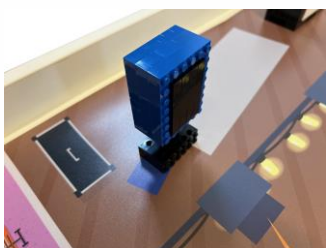
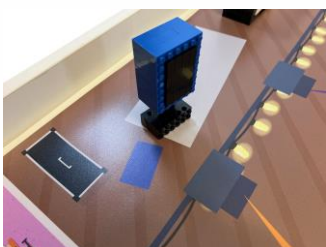
20 point
(stadig fuldstændigt inde og oprejst)

 10 point (kun delvist inde)	 10 point (kun delvist inde og ikke oprejst)
 0 point (ikke inde)	 0 point (forkert farve)
 0 point (forkert farve)	

3.4 Bonuspoint

Vær forsigtig når objekter flyttes rundt tæt på scenen og på banen. Undgå at flytte eller skade andre objekter.

- Definition af “skadet”: Skadet betyder, at et objekt ikke længere er præcis som ved starten af robotkørslen, f.eks. hvis en klods er faldet af.
- Definition af “flyttet”: Et objekt er blevet flyttet, hvis objektet ikke længere står på startpositionen eller ikke længere står oprejst.

	Pr. stk.	Max.
G-nøglen er hverken skadet eller flyttet	10	10
Højttaler er hverken skadet eller flyttet	10	20
Forstærker er hverken skadet eller flyttet	10	10
		
10 point (hverken flyttet eller skadet)	10 point (hverken flyttet eller skadet)	0 point (flyttet)
		
0 point (ikke længere oprejst)	0 point (skadet)	10 point (hverken flyttet eller skadet)
		
0 point (flyttet)	10 point (hverken flyttet eller skadet)	0 point (skadet)

4. Scoring

Holdnavn: _____

Runde: _____

Tasks	Pr. stk.	Max.	#	Total
1. Forbind forstærker med højtalere				
Kabel er <u>fuldstændigt inde</u> i det grå felt og står oprejst.	15	30		
Kabel i det grå felt står ikke oprejst eller er kun <u>delvist inde</u> .	5			
2. Forbered showet				
Mikrofon er <u>fuldstændigt inde</u> i mikrofonfeltet og står oprejst.	20	20		
Mikrofon i mikrofonfeltet står ikke oprejst eller er <u>kun delvist inde</u> .	10			
Instrument <u>fuldstændigt inde</u> i backstage-feltet	15	45		
3. Spil sangen				
Node er <u>fuldstændigt inde</u> i nodefeltet (inklusive grå kant) i den tilsvarende farve og står oprejst.	20	120		
Node i nodefeltet i den tilsvarende farve står ikke oprejst eller er <u>kun delvist inde</u> .	10			
4. Bonuspoint				
G-nøgle hverken skadet eller flyttet	10	10		
Højttaler hverken skadet eller flyttet	10	20		
Forstærker hverken skadet eller flyttet	10	10		
Maximum Score		255		
Total Score for denne kørsel				
Time i hele sekunder				

5. WRO Learn: gratis læringsplatform til dig!

WRO Learn er vores gratis globale læringsplatform — et godt sted at starte for at styrke dine robot-færdigheder. Om du er elev, som vil starte din robot-rejse eller lærer/holdleder som leder efter materiale til at komme i gang, så giver WRO Learn, hvad du har brug for.

Tilgængelige kurser for RoboMission

- En introduktion til robotics
- WRO RoboMission-færdigheder

Kurser for dommere:

- Sådan dømmer du i RoboMission-kategorien



Registrer, gå i dybden med kurserne og bliv mere forberedt end nogensinde!

wro-learn.org

