



Основная категория  
Средняя возрастная группа (Junior)

Сезон 2026



## Роботы и культура Герой наследия

Официальные правила игры на WRO International Final. Версия: 15 декабря 2025 г.  
(Примечание: правила для местных мероприятий WRO могут отличаться!)



WRO Learn поддерживает учащихся, тренеров и судей, предоставляя бесплатные уроки и вспомогательные материалы. Ознакомьтесь с образовательной платформой WRO Learn на сайте [wro-learn.org](http://wro-learn.org).



Международные премиум-партнеры WRO    Международные золотые-партнеры WRO



# Содержание

1. Знакомство.....	2
2. Игровое поле.....	2
3. Игровые объекты, расположение, рандомизация .....	3
3.1. Покажи посетителям окрестности .....	7
3.2. Восстанови башни.....	8
3.3. Перенеси артефакты в музей.....	10
3.4. Очисти булыжную мостовую от грязи.....	11
3.5. Бонусные очки .....	13
4. Оценочный лист.....	15
5. WRO Learn: бесплатная платформа, которая поможет вам! .....	17

## Важная информация для чтения этого документа:

- На 2026 год общие правила кардинально изменились. Обязательно прочитайте их полностью.
- Эти правила игры созданы для местных и национальных соревнований.
- Национальным организаторам в странах WRO разрешено упрощать миссии.
- Для международного финала 8 октября 2026 года будет выпущено одно дополнительное задание. Дополнительное испытание будет работать с тем же игровым ковриком и набором кубиков.
- Из-за возможных неожиданных правил и дополнительной миссии для международного финала, игровое поле может содержать зоны и разметку, которые не используются на местных или национальных мероприятиях.
- Для большей ясности миссии роботов объясняются в нескольких разделах. Но команды сами решают, какие миссии они будут выполнять и в каком порядке.
- В игровых миссиях есть как легкие, так и более сложные задачи. Это делает соревнования подходящими для начинающих и более опытных команд. Не обязательно решать все миссии, чтобы получить удовольствие от участия в WRO.
- Общую информацию о расстановке игрового стола и закреплении игровых объектов на поле вы найдете в Общих правилах WRO RoboMission, глава 7.

Желаем всем больших успехов и веселья с нашими челленджами WRO 2026!

Ваша команда Всемирной Олимпиады Роботов

## 1. Знакомство

Высоко над океаном каменные стены старой крепости охраняли историю на протяжении сотен лет. Под её башнями, тропинками и булыжными мостовыми скрываются истории о людях, культуре, животных и артефактах, которые формировали жизнь много лет назад. Со временем части этого исторического места были повреждены, погребены или забыты.

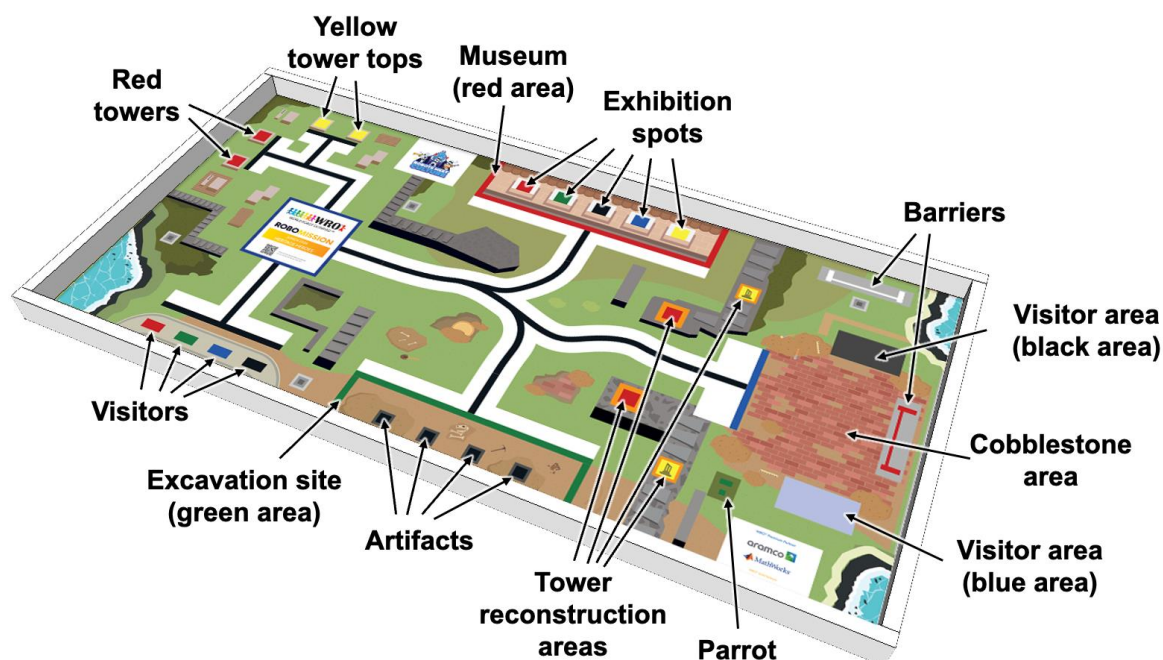
Учёные, историки и инженеры работают вместе, чтобы защитить это важное наследие, и используют для этого роботов. Робот вашей команды отправляется на территорию крепости, чтобы **помогать посетителям, восстанавливать разрушенные башни, очищать важные тропинки и аккуратно перевозить ценные артефакты в музей.**

По пути робот должен действовать с **точностью и уважением**. Древние предметы нужно беречь, башни восстанавливать правильно, а территорию сохранять безопасной, включая животных, которые там живут. Каждое задание помогает **возвращать прошлое к жизни и защищать историю для будущего.**

Сможет ли ваш робот справиться с этой задачей и заслужить звание **Героя Наследия**?

## 2. Игровое поле

На следующем рисунке показано игровое поле с различными областями.



Если стол больше игрового поля, разместите игровое поле вдоль короткой стороны стола, близко к стартовой зоне (слева), и выровняйте по центру в другом направлении. Если при расположении игрового поля образуется зазор, этот зазор считается частью прилегающей зоны.

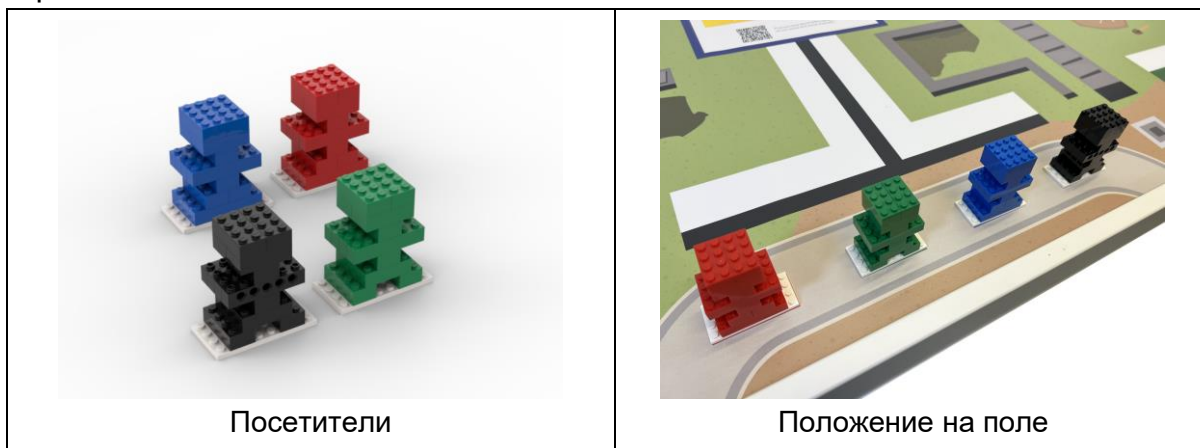
World Robot Olympiad и логотип WRO являются товарными знаками Всемирной ассоциации робототехников (World Robot Olympiad Association Ltd).

© 2026 Всемирная ассоциация олимпиад роботов

### 3. Игровые объекты, расположение, рандомизация

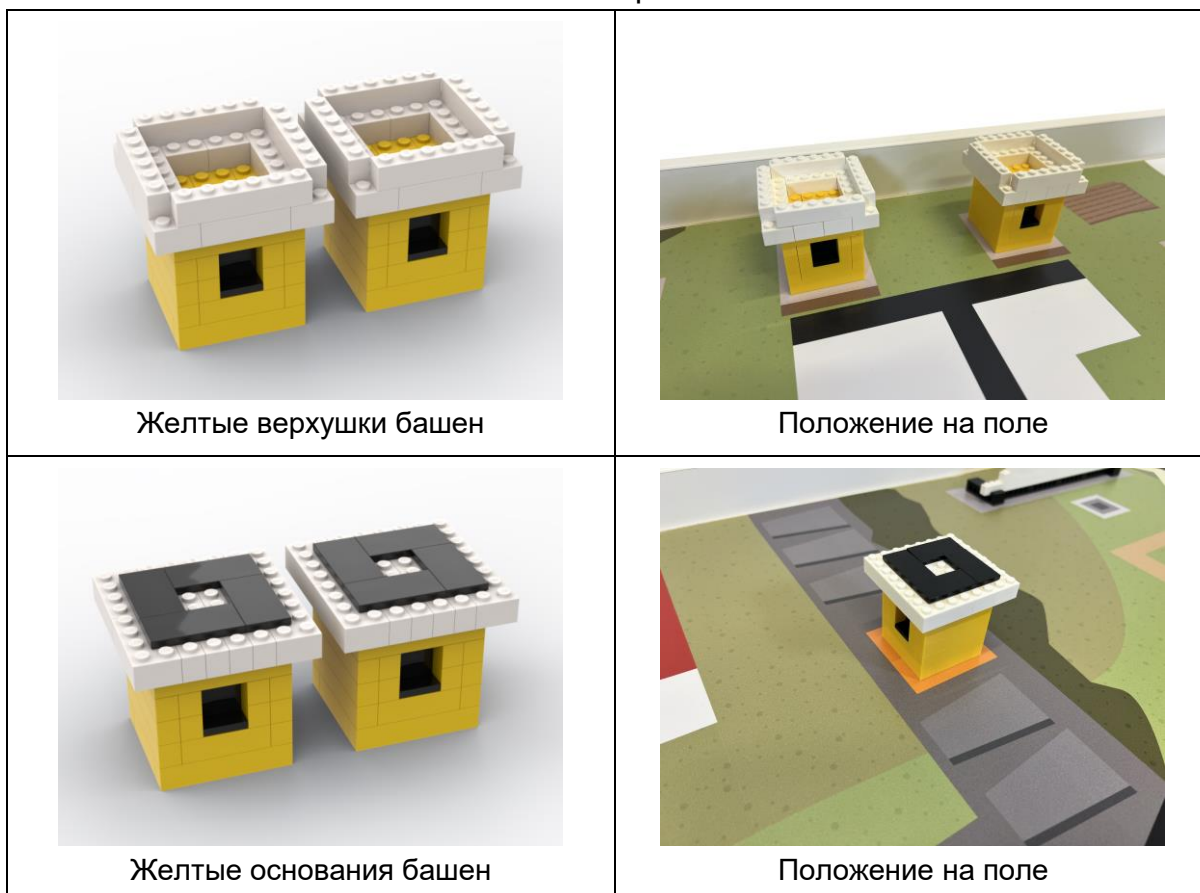
#### Посетители

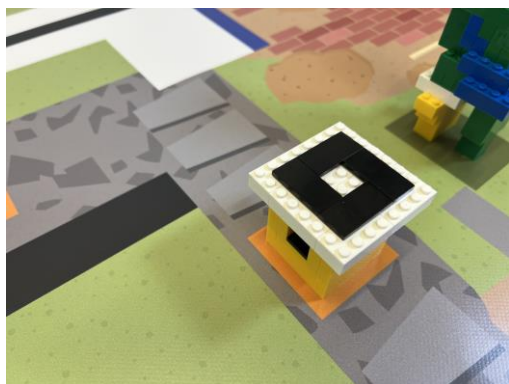
На поле находятся 4 посетителя. Они стартуют на улице в нижнем левом углу игрового поля.



#### Желтые башни

На поле есть 2 жёлтые вершушки и 2 жёлтые основания башен. Вершушки ставятся на жёлтые клетки в верхнем левом углу поля, а основания — на жёлтые клетки с символами сломанной башни в правой половине поля.

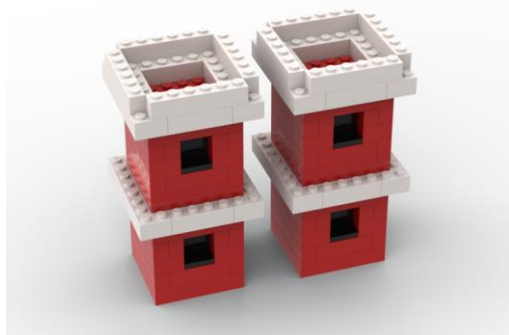




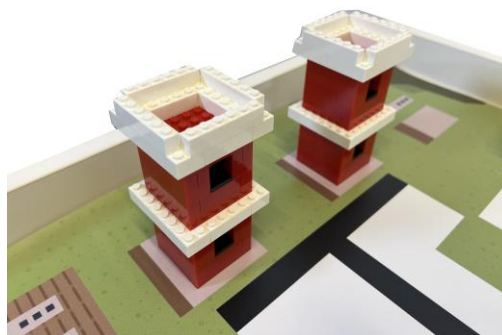
Положение на поле

## Красные башни

На поле есть 2 красные башни. Они размещаются на красных клетках в верхнем левом углу поля.



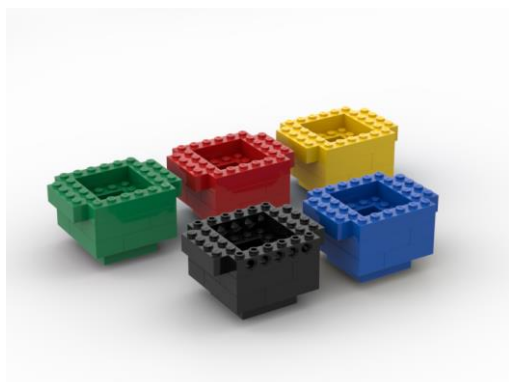
Красные башни



Положение на поле

## Артефакты

На поле есть 5 артефактов: синий (кол-во 1), красный (кол-во 1), зелёный (кол-во 1), чёрный (кол-во 1) и жёлтый (кол-во 1), но одновременно на поле находятся только 4. Они располагаются в нижней части поля, со стороны раскопок.



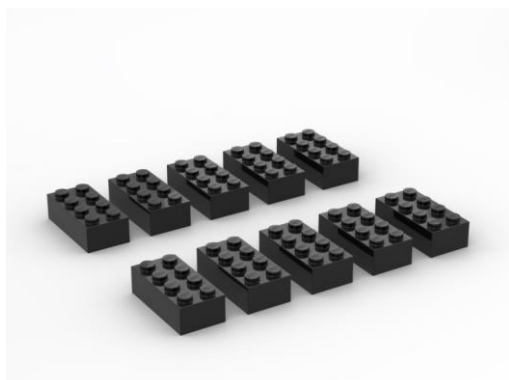
Артефакты


Положение на поле  
(одновременно на поле находятся только 4 артефакта)



## Частицы грязи

На поле находится 10 чёрных частиц грязи. Они случайным образом размещаются на булыжной мостовой в правой части игрового поля.



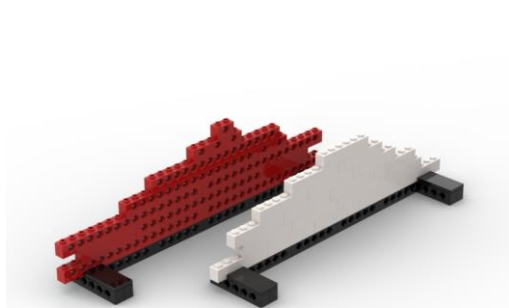
Частицы грязи



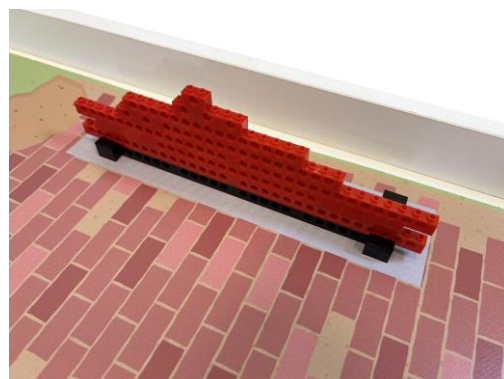
Положение на поле  
(размещаются случайным образом, см. раздел «Сводка по рандомизации» для подробностей)

## Преграды и попугай

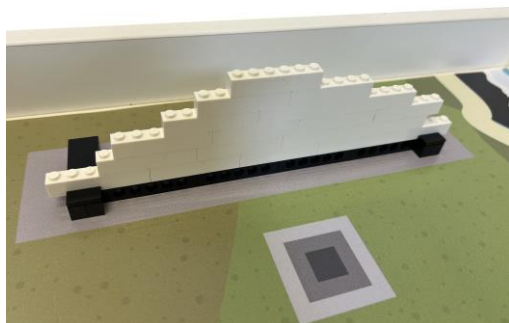
На поле находятся две преграды (красная (кол-во 1) и белая (кол-во 1)) и один попугай. Они размещаются в правой части игрового поля.



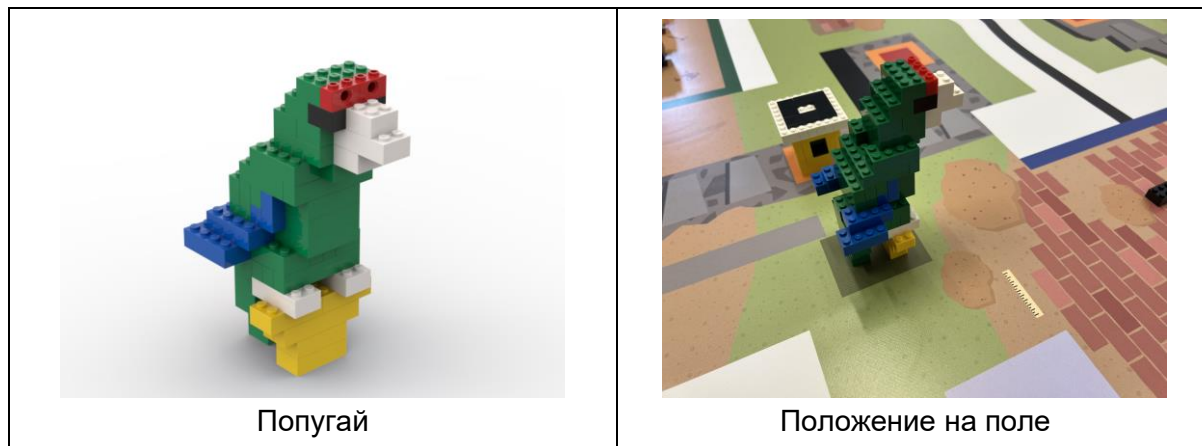
Преграды



Положение на поле



Положение на поле



## Суммарная рандомизация

На этом поле в **каждом раунде** случайным образом размещаются следующие объекты:

- **Четыре артефакта** случайным образом размещаются на четырёх чёрных клетках в нижней части игрового поля. В каждом раунде один артефакт не используется.
- **Десять черных частиц грязи** случайным образом размещаются на булыжной мостовой только в отмеченной зоне между синей линией и серой областью. Элементы **не накладываются друг на друга**.

Пример возможной рандомизации можно увидеть здесь (отмечены только случайно расположенные объекты):



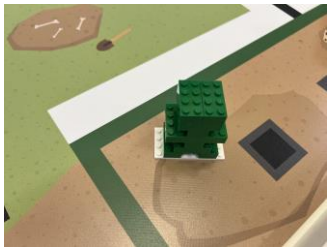
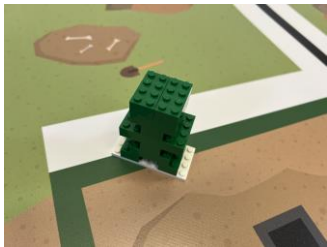
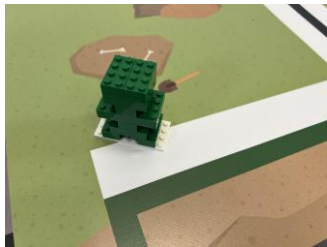
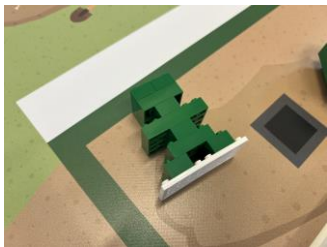
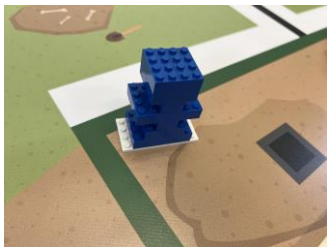
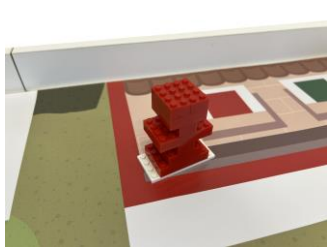
## Миссии с роботами

### 3.1. Покажи посетителям окрестности

Четыре посетителя интересуются разными частями игрового поля. Отведите их в зоны соответствующих цветов:

- **Зелёный посетитель** хочет побывать на стороне раскопок (зона ограничена зелёными линиями в нижней части поля).
- **Красный посетитель** хочет посетить музей (зона ограничена красными линиями в верхней части поля).
- **Чёрный и синий посетители** хотят посетить булыжную мостовую (чёрная зона сверху и синяя зона снизу булыжной мостовой).

Определение "полностью в": Полностью означает, что игровой объект касается только соответствующей области.

	Каждый	Макс.
Посетитель находится <u>полностью в</u> зоне соответствующего цвета и стоит вертикально.	10	40
Посетитель находится <u>частично в</u> зоне соответствующего цвета или не стоит вертикально.	5	
 10 баллов (Полностью в своей зоне и стоит вертикально)	 5 баллов (Частично в своей зоне)	 0 баллов (Вне своей зоны)
 5 баллов (Не стоит вертикально)	 0 баллов (Не правильный цвет)	 10 баллов (Полностью в своей зоне и стоит вертикально)





 <p>10 баллов (Полностью в своей зоне и стоит вертикально)</p>	 <p>10 баллов (Полностью в своей зоне и стоит вертикально)</p>	
---	---	--

### 3.2. Восстанови башни

В крепости есть несколько башен, которые нужно восстановить. Красные башни должны быть **полностью восстановлены**, а верхние части жёлтых башен нужно **заменить**.

Определение "полностью в": Полностью означает, что игровой объект касается только соответствующей области.

Красные башни	Каждый	Макс.
Красная башня находится <u>полностью в</u> красной целевой зоне (включая оранжевую границу) и стоит вертикально.	15	30
Красная башня находится <u>частично в</u> красной целевой зоне (включая оранжевую границу) и стоит вертикально.	10	
 <p>15 баллов (Башня полностью в своей зоне и стоит вертикально)</p>	 <p>10 баллов (Башня частично в своей зоне)</p>	



0 баллов  
(Башня вне своей зоны)

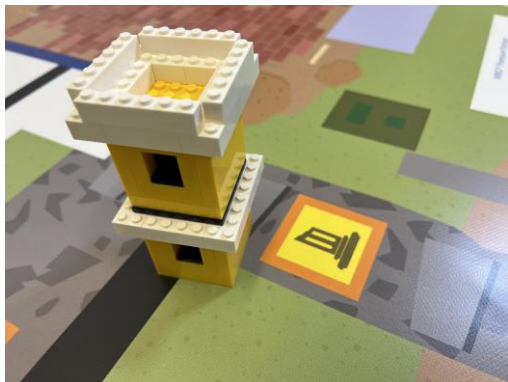
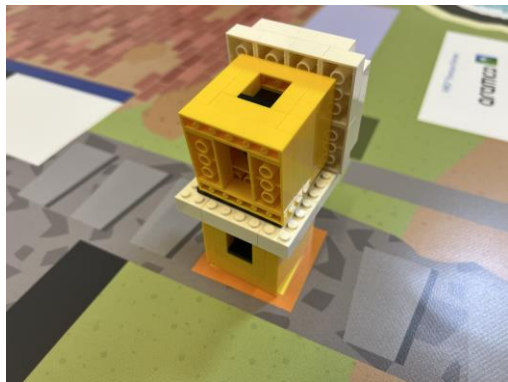
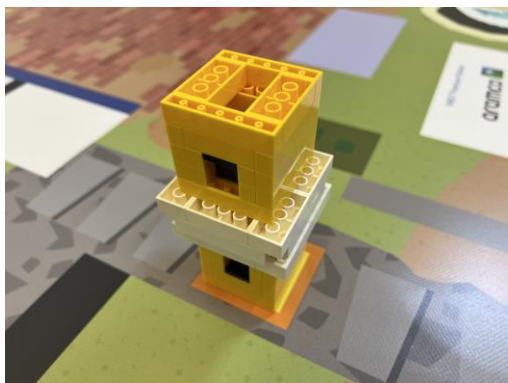



0 баллов  
(Башня не стоит вертикально)



30 баллов  
(Две башни полностью в своей зоне и  
стоят вертикально)

Желтые башни	Каждый	Макс.
Верхняя часть жёлтой башни правильно установлена на основание, при этом основание башни находится полностью в жёлтой целевой зоне (включая оранжевую границу).	25	50
Верхняя часть жёлтой башни правильно установлена на основание, однако основание башни находится лишь частично в жёлтой целевой зоне (включая оранжевую границу).	15	
		

<p>25 баллов (Установлено правильно и полностью в своей зоне)</p>  <p>0 баллов (Башня вне своей зоны)</p>	<p>15 баллов (Установлено правильно и частично в своей зоне)</p>  <p>0 баллов (Установлено неправильно, должно стоять вертикально.)</p>
 <p>0 баллов (Установлено неправильно, должно стоять вертикально.)</p>	 <p>50 баллов (Две башни установлены правильно и полностью в своей зоне)</p>

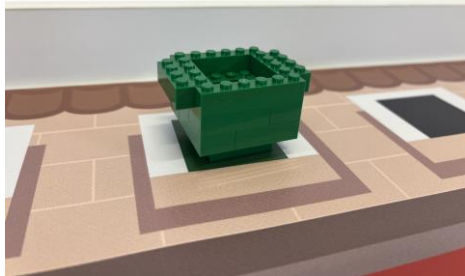
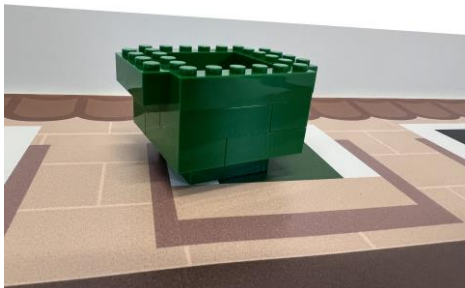
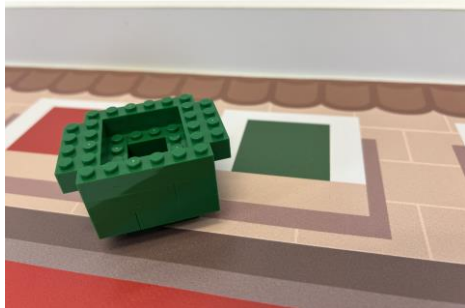
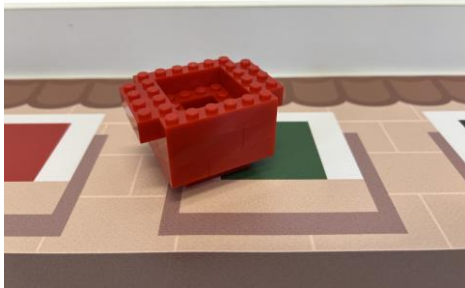
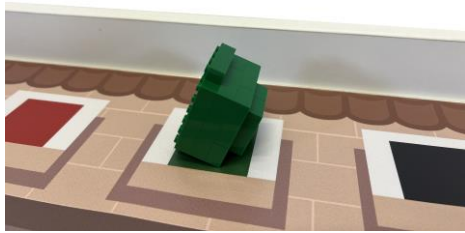
### 3.3. Перенеси артефакты в музей

На стороне раскопок были найдены различные артефакты. Соберите их и разместите на выставочных местах в музее.

- Определение "полностью в": Полностью означает, что игровой объект касается только соответствующей области и не пересекает другие зоны на игровом поле.

	Each	Max.
Артефакт находится полностью в выставочном месте соответствующего цвета в музее и стоит вертикально	15	60



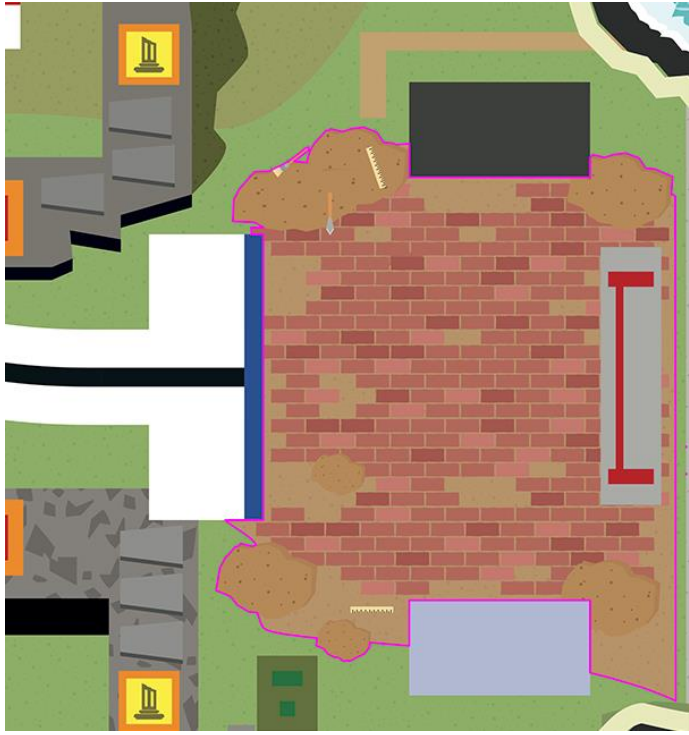


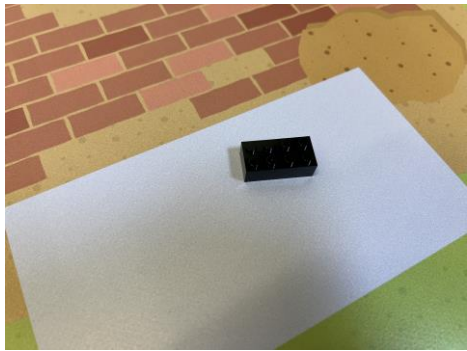

Артефакт находится частично в выставочном месте соответствующего цвета в музее или не стоит вертикально		5	
 <p>15 баллов (Полностью находится в зоне, цвет соответствует, стоит вертикально)</p>		 <p>5 баллов (Частично находится в зоне, цвет соответствует, стоит вертикально)</p>	
 <p>0 баллов (Артефакт не находится в зоне)</p>		 <p>0 баллов (Неверный цвет)</p>	
 <p>5 баллов (Не стоит вертикально)</p>			

### 3.4. Очисти булыжную мостовую от грязи

На булыжной мостовой осталось много частиц грязи. Очистите эту зону от грязи.

	Each	Max.
Частица грязи убрана с булыжной мостовой.	2	20

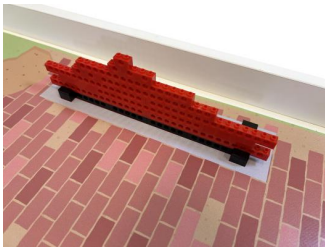
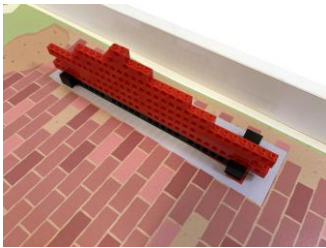
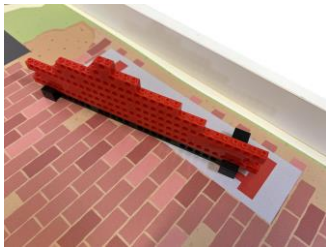
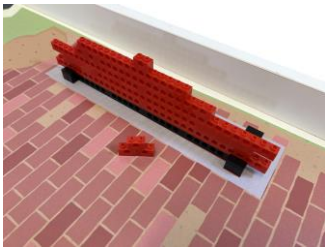
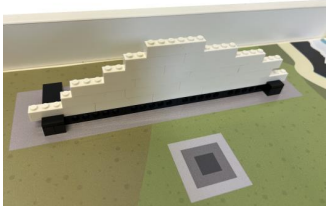
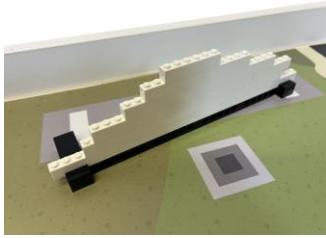




	<p><b>Булыжная мостовая</b></p> <p>Коричневая область обозначает зону булыжной мостовой. Линии и зоны посетителей не относятся к ней. Серая область с красной преградой входит в зону булыжной мостовой.</p> <p>Розовый контур показывает границы зоны булыжной мостовой.</p>
 <p>20 баллов (Все частицы грязи вне зоны булыжной мостовой)</p>	 <p>0 баллов (Частица грязи всё ещё касается зоны булыжной мостовой)</p>
 <p>2 баллов (она посетителей не входит в зону булыжной мостовой)</p>	 <p>2 баллов (Линии не входят в зону булыжной мостовой)</p>

### 3.5. Бонусные очки

Будьте осторожны при перемещении объектов на поле. Не перемещайте и не повредите другие объекты.

- **Определение «поврежден»:** Любая ситуация, при которой игровой объект отличается от того, каким он был в начале раунда, например, упал кирпич.
- **Определение «перемещён»:** Игровой объект считается перемещённым, если его часть касается игровой зоны за пределами серых областей.

	Каждый	Макс.
Преграда не повреждена и не перемещена	10	20
Попугай не повреждён и не перемещён	10	10
 <p>10 баллов (Преграда не повреждена и не перемещена)</p>	 <p>10 баллов (Преграда не повреждена и не перемещена)</p>	 <p>0 баллов (Преграда перемещена)</p>
 <p>0 баллов (Преграда повреждена)</p>	 <p>10 баллов (Преграда не повреждена и не перемещена)</p>	 <p>0 баллов (Преграда перемещена)</p>
 <p>10 баллов (Попугай не поврежден и не перемещен)</p>	 <p>0 баллов (Попугай перемещен)</p>	



## 4. Оценочный лист

Название команды: \_\_\_\_\_

Раунд: \_\_\_\_\_

Задачи	Каждый	Макс.	#	Итог
<b>1.Покажи посетителям окрестности</b>				
Посетитель находится <u>полностью</u> в зоне соответствующего цвета и стоит вертикально.	10	40		
Посетитель находится <u>частично</u> в зоне соответствующего цвета или не стоит вертикально.	5			
<b>2.Восстанови башни</b>				
Красная башня находится <u>полностью</u> в красной целевой зоне (включая оранжевую границу) и стоит вертикально.	15	30		
Красная башня находится <u>частично</u> в красной целевой зоне (включая оранжевую границу) и стоит вертикально.	10			
Верхняя часть жёлтой башни правильно установлена на основание, при этом основание башни находится полностью в жёлтой целевой зоне (включая оранжевую границу).	25	50		
Верхняя часть жёлтой башни правильно установлена на основание, однако основание башни находится лишь частично в жёлтой целевой зоне (включая оранжевую границу).	15			
<b>3.Перенеси артефакты в музей</b>				
Артефакт находится полностью в выставочном месте соответствующего цвета в музее и стоит вертикально	15	60		
Артефакт находится частично в выставочном месте соответствующего цвета в музее или не стоит вертикально	5			
<b>4.Очисти булыжную мостовую от грязи</b>				
Частица грязи убрана с булыжной мостовой	2	20		
<b>5.Бонусные очки</b>				
Преграда не повреждена и не перемещена	10	20		
Попугай не поврежден и не перемещен	10	10		



<b>Максимальный балл</b>		<b>230</b>		
<b>Общий счет в этом прогоне</b>				
<b>Время в полных секундах</b>				

## 5. WRO Learn: бесплатная платформа, которая поможет вам!

WRO Learn — это наша бесплатная глобальная образовательная платформа, которая отлично подходит для начала освоения робототехники. Независимо от того, являетесь ли вы учеником, который только начинает свой путь в робототехнике, или учителем/тренером, ищущим готовые материалы, WRO Learn даст вам всё необходимое.

Доступные курсы для RoboMission:

- Введение в робототехнику
- Навыки RoboMission



Курсы для судей:

- Как судить в категории RoboMission

Зарегистрируйтесь, пройдите курсы и будьте подготовлены как никогда!

**wro-learn.org**

