



WORLD ROBOT OLYMPIAD™

RoboMission

Elementary spelregels
Seizoen 2026



Robot Rockstars

Officiële spelregels voor de competitie in Nederland. Versie: 1 februari 2026



WRO Learn ondersteunt leerlingen, coaches en juryleden met gratis lessen en ondersteunend materiaal – bekijk het WRO Learning-platform op wro-learn.org.



WRO International Premium Partners



WRO International Gold Partners



Inhoudsopgave

1. Introductie.....	3
2. Speelveld.....	3
3. Spelobjecten, Positionering, Willekeurigheid.....	4
3.1 Verbind de versterker met de luidsprekers.....	8
3.2 Bereid de show voor	9
3.3 Speel het lied.....	11
3.4 Bonuspunten.....	13
4. Scorelijst	14
5. WRO Learn: het gratis platform om je te helpen!	15

Belangrijke informatie voor het lezen van dit document:

- Sommige algemene regels (bijvoorbeeld enkele beperkingen van robots) zijn veranderd voor 2026. Zorg dat je ze volledig leest.
- Deze spelregels voor Nederland zijn hetzelfde als de internationale regels.
- Voor de internationale finale wordt op 8 oktober 2026 één extra missie uitgebracht. De extra uitdaging werkt met dezelfde spelmat en brick set.
- Vanwege mogelijke verrassingsregels en de extra missie voor de Internationale Finale kan het speelveld gebieden en markeringen bevatten die niet worden gebruikt bij lokale of nationale evenementen.
- Voor meer duidelijkheid worden de robotmissies in meerdere secties uitgelegd. Maar de teams kunnen zelf bepalen welke missies ze uitvoeren en in welke volgorde.
- De spelmissies hebben makkelijkere en ingewikkeldere taken. Dit maakt de competitie geschikt voor beginnende en meer ervaren teams. Het is niet nodig om alle missies op te lossen om van deelname aan de WRO te genieten.
- Algemene informatie over de opstelling van de speeltafel en het bevestigen van spelobjecten op het veld staat in de WRO RoboMission Algemene Regels, H 7.

We wensen iedereen veel succes en veel plezier met onze WRO 2026-uitdagingen!

1. Introductie

Welkom op het grootste muziekfestival van het jaar!

Vandaag is het podium bijna klaar, schijnen de lichten en kan het publiek niet wachten tot de show begint. Maar voordat de muziek begint, hebben de artiesten een heel speciale helper nodig: Je robot!

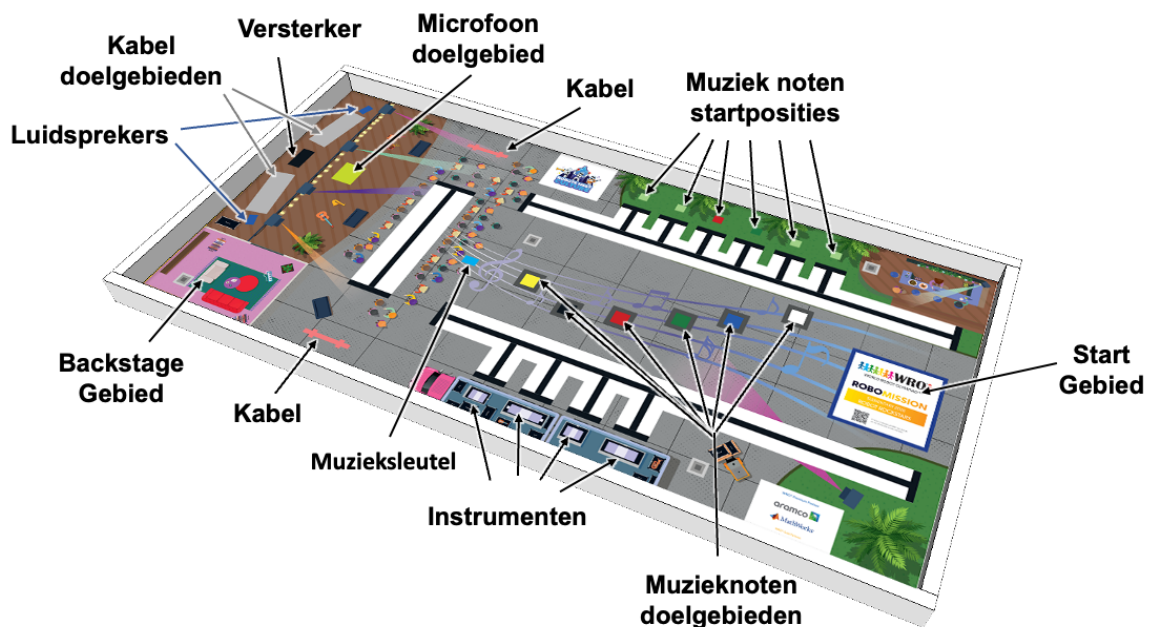
Rondom het speelveld staan muziekinstrumenten, noten, microfoons en kabels klaar om voor het concert klaar te worden gezet. De taak van je robot is om alles op de juiste plek te brengen zodat de bands hun nummers kunnen spelen.

Met jouw hulp is het festival klaar voor een geweldige show vol ritme, dans en plezier.

Ben je klaar om van je robot een echte **Robot Rockstar** te maken?

2. Speelveld

De volgende grafiek toont het speelveld met de verschillende gebieden.

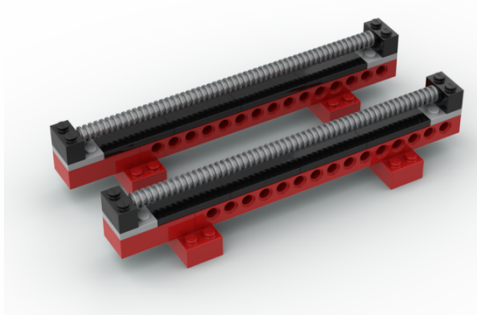
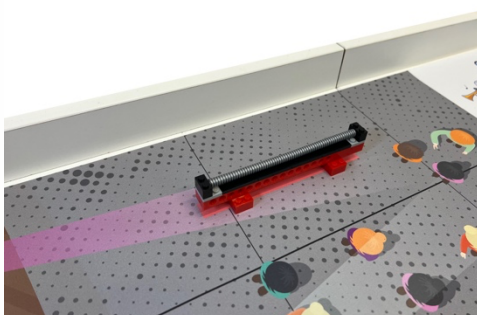
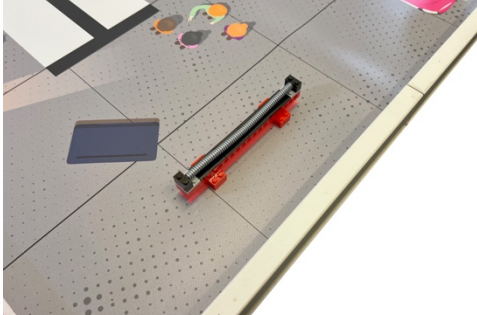


Als de tafel groter is dan de spelmat, zet je de mat tegen de korte muur dicht bij het startgebied (rechterkant) en centreer je hem daar zodat aan beide lange kanten evenveel ruimte over is.

3. Spelobjecten, Positionering, Willekeurigheid

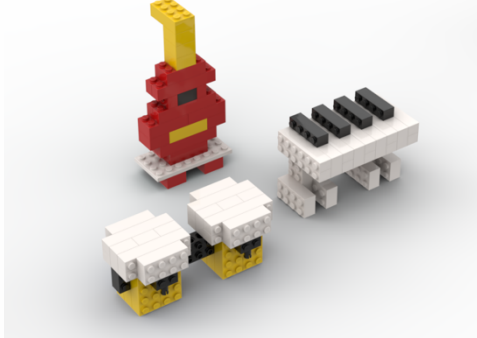
Kabels

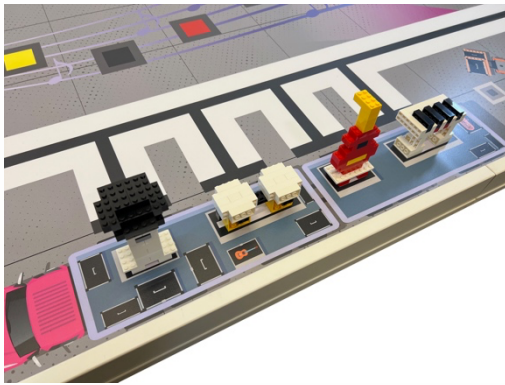
Er liggen **2 kabels** op het veld. De posities bevinden zich dicht bij het podium (linker uiteinde) aan de boven- en onderkant van het speelveld.

 Kabels	
 Positie op het veld (bovenste deel)	 Positie op het veld (onderste deel)

Instrumenten & microfoon

Er staan **3 instrumenten (1x gitaar, 1x keyboard, 1x conga's)** en **1 microfoon** op het veld. De startposities op het speelveld bevinden zich in de vrachtwagen.

 Instrumenten	 Microfoon
---	---



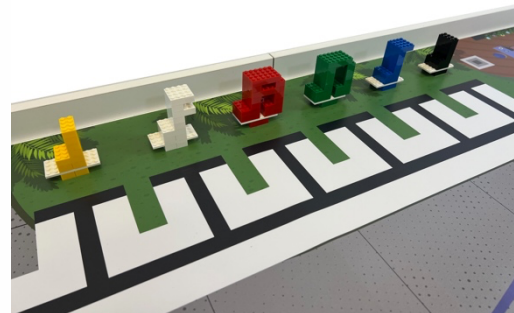
Startpositie op het veld
(altijd in deze oriëntatie)

Noten

Er zijn **6 noten in verschillende kleuren (1x rood, 1x blauw, 1x groen, 1x geel, 1x wit, 1x zwart)** en **verschillende vormen** op het veld. De basisen van de noten zijn allemaal hetzelfde. De startposities op het speelveld bevinden zich aan het bovenste eind (zie de sectie over randomisatie voor concrete informatie over de startposities).



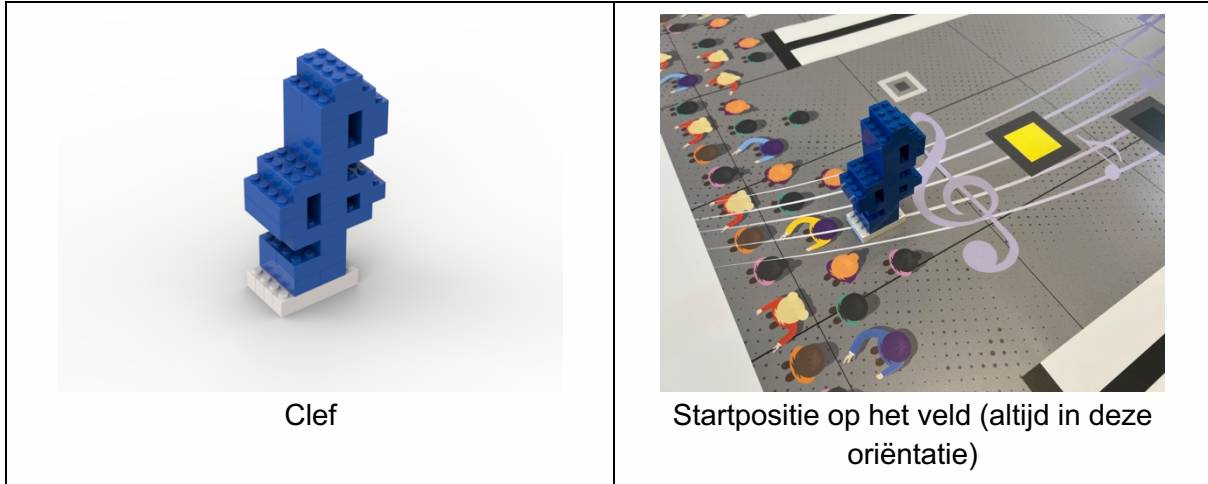
Noten



Startpositie op het veld (altijd in deze oriëntatie)

Muzieksleutel

Er is **een muzieksleutel (blauw)** op het veld, in het midden aan de linkerkant van de staflijnen. (Een sleutel is een teken dat je aan het begin van een muziekregel plaatst om aan te geven hoe hoog of laag de noten zijn.)



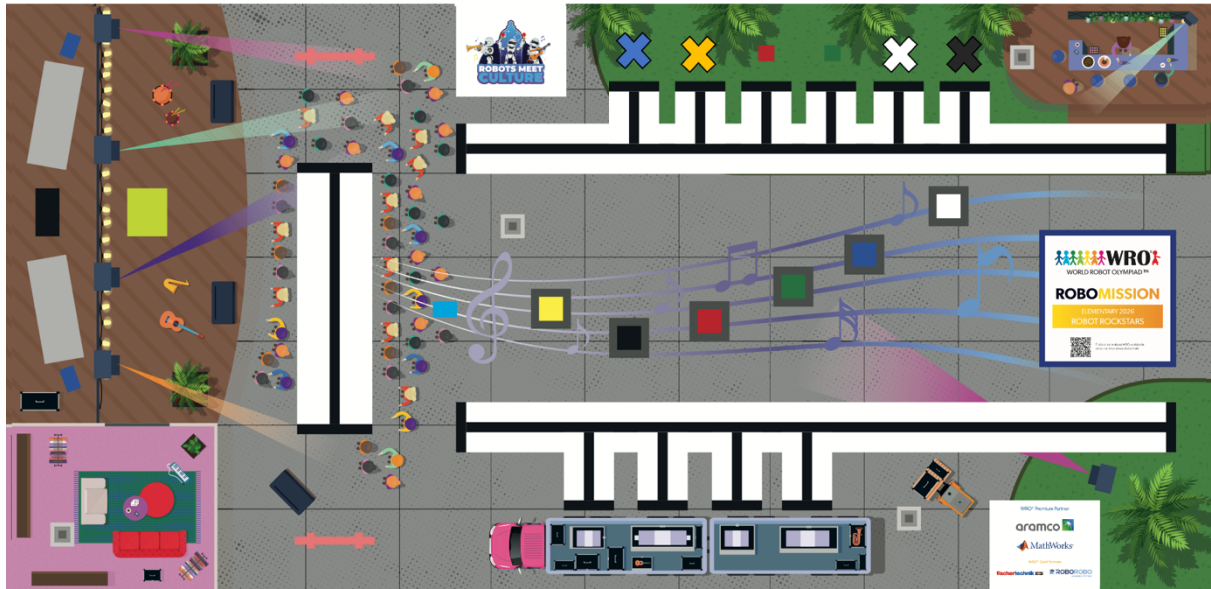
Versterker met luidsprekers

Er staat **een versterker samen met 2 luidsprekers** op het veld. De startposities bevinden zich op het podium aan de linkerkant van het speelveld.



Op dit veld worden de volgende dingen **willekeurig geplaatst in elke ronde**:

- Je kunt **hier een mogelijke** randomisatie zien (alleen gerandomiseerde objecten zijn gemarkeerd):



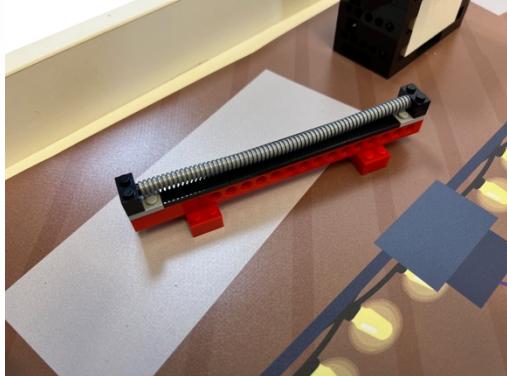
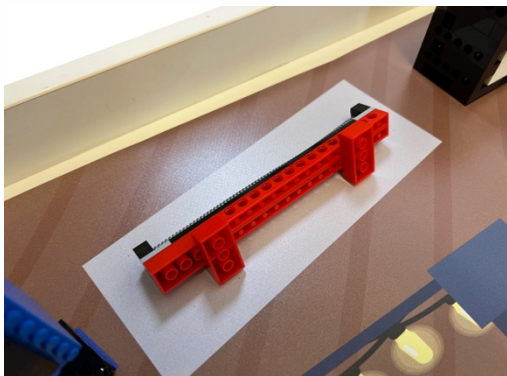
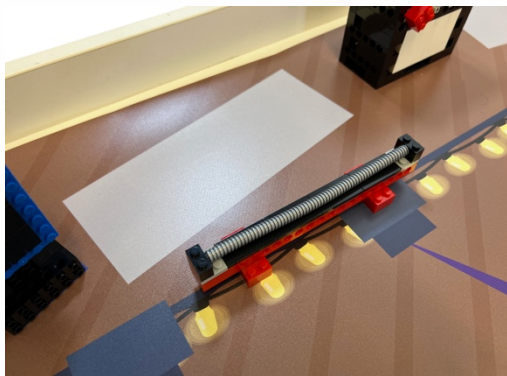
Robotmissies

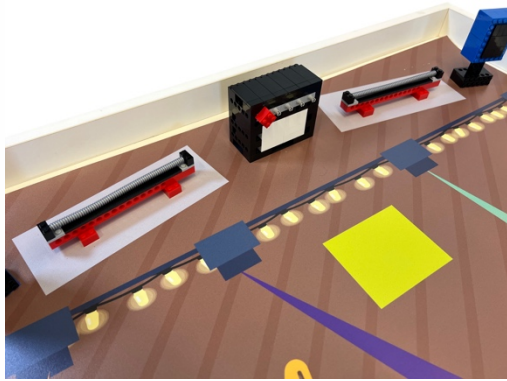
3.1 Verbind de versterker met de luidsprekers

De versterker op het podium is nog niet verbonden met de luidsprekers. Zorg ervoor dat je de kabels in de grijze gebieden tussen de speakers en de versterker plaatst.

- Definitie "volledig binnen": Volledig betekent dat het spelobject het overeenkomstige gebied raakt en geen ander gebied op de mat.
- Slechts één kabel per gebied levert punten op.

	Elk	Max.
De kabel is <u>volledig in</u> het grijze gebied en staat rechtop.	15	30
Kabel is slechts <u>gedeeltelijk in</u> het grijze gebied of staat niet rechtop.	5	

 15 punten (volledig in en rechtop)	 5 punten (gedeeltelijk in het gebied)
 5 punten (volledig binnen, maar niet rechtop)	 0 punten (niet in gebied)



30 punten
(beide kabels helemaal in en rechtop)

3.2 Bereid de show voor

Een goede show heeft instrumenten en een microfoon nodig. Zorg dat je alles opzet om de show te starten.

- Definitie "volledig binnen": Volledig betekent dat het spelobject het overeenkomstige gebied raakt en geen ander gebied op de mat.

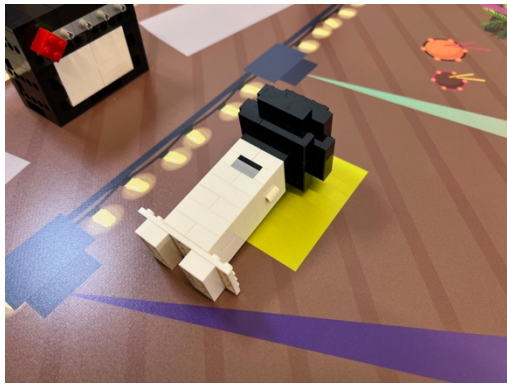
Microfoon	Elk	Max.
De microfoon staat <u>volledig in</u> het doelgebied van de microfoon* en rechtop.	20	20
De microfoon bevindt zich slechts <u>gedeeltelijk in</u> het doelgebied van de microfoon* of staat niet rechtop.	10	



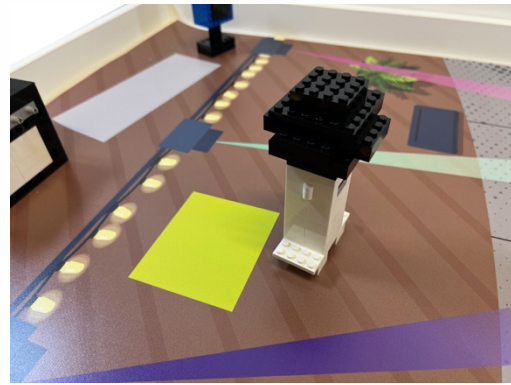
20 punten
(microfoon helemaal in gebied en rechtop)



10 punten
(microfoon slechts gedeeltelijk in gebied)



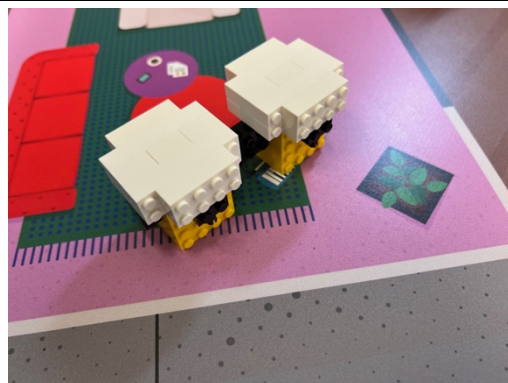
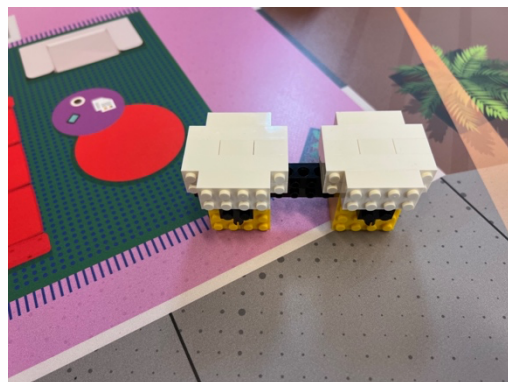
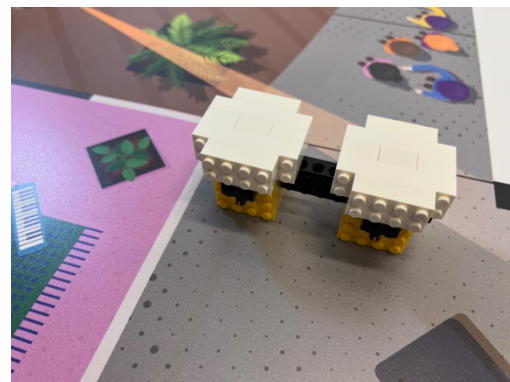
10 punten
(microfoon slechts gedeeltelijk in gebied en niet rechtop)

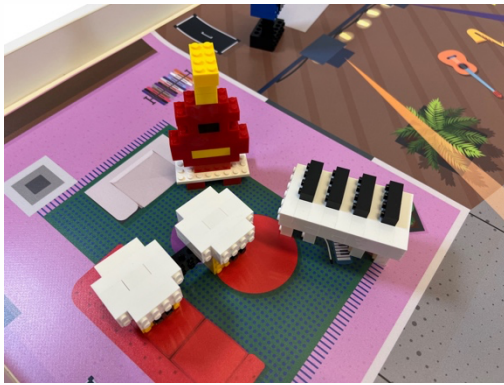


0 punten
(niet in gebied)

* Het microfoondoelgebied is het lichtgroene gebied op het podium.

Instrumenten	Elk	Max.
Instrument <u>volledig</u> in het backstage-gebied*	15	45

 15 punten (volledig binnen)	 15 punten (volledig binnen)
 0 punten (niet helemaal binnen)	 0 punten (niet in gebied)



45 punten
(alle drie de instrumenten volledig in)

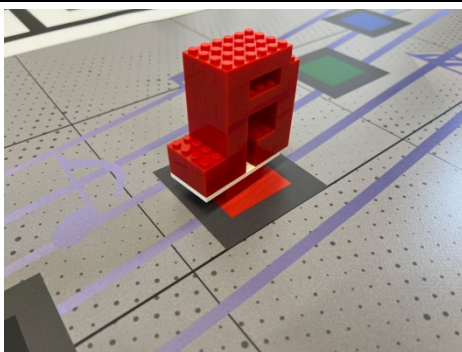
* Het backstage-gedeelte is het roze gedeelte linksonder inclusief al het meubilair, maar zonder de grijze rand.

3.3 Speel het lied

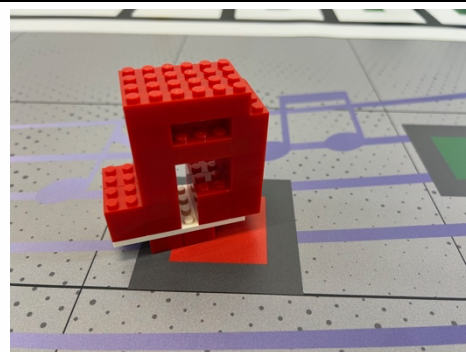
Een goed concert heeft muziek nodig. Speel het lied door de noten op de notenbalken te plaatsen.

- Definitie "volledig binnen": Volledig betekent dat het spelobject het overeenkomstige gebied raakt en geen ander gebied op de mat.

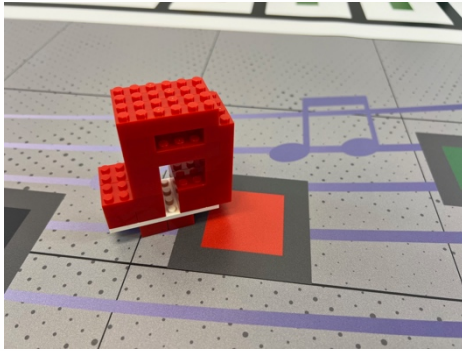
	Elk	Max.
Noot bevindt zich volledig in het doelgebied van de bijbehorende kleur (inclusief grijze rand) en staat rechtop	20	120
Noot bevindt zich deels in het doelgebied van de bijbehorende kleur (inclusief grijze rand) of niet rechtop	10	



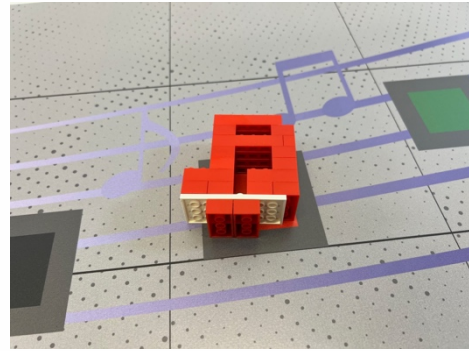
20 punten
(volledig in en rechtop)



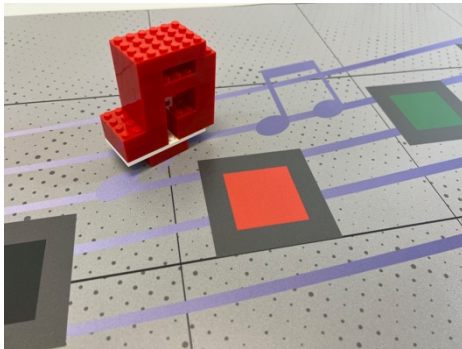
20 punten
(volledig in in en rechtop)



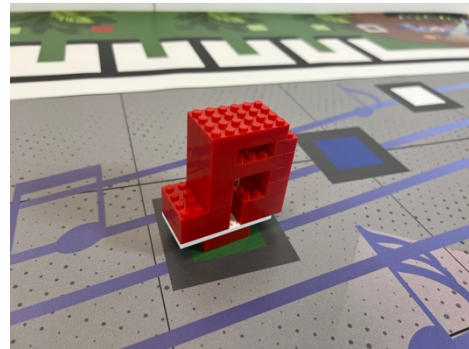
10 punten
(slechts gedeeltelijk in)



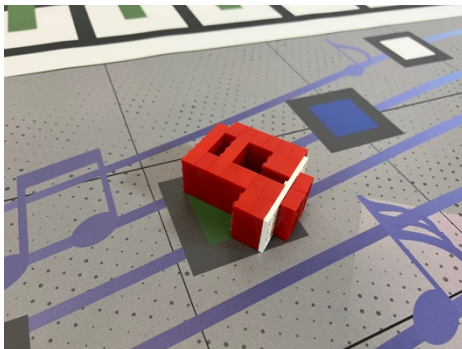
10 punten
(slechts gedeeltelijk in en niet rechtop)



0 punten
(niet binnen doelgebied)



0 punten
(verkeerde kleur)

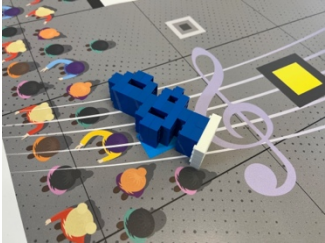
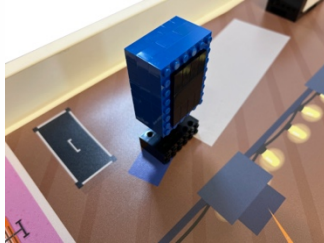
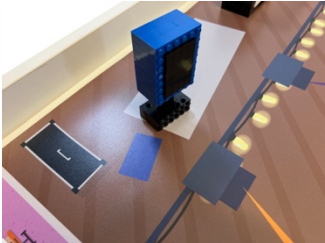
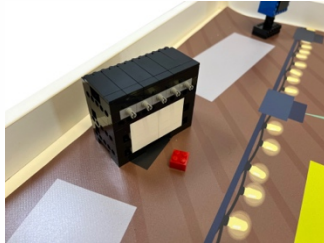


0 punten
(verkeerde kleur)

3.4 Bonuspunten

Wees voorzichtig met het verplaatsen van dingen op het podium en op het veld. Verplaats of beschadig geen andere objecten.

- Definitie "beschadigd": Elke situatie waarbij het spelobject niet precies hetzelfde is als aan het begin van de run, bijvoorbeeld als er een steentje is afgevallen.
- Definitie "verplaatst": Het spelobject wordt als verplaatst beschouwd als het zijn beginpositie niet meer raakt en niet meer rechtop staat.

	Elk	Max.
Muzieksleutel is niet beschadigd of verplaatst	10	10
De luidspreker is niet beschadigd of verplaatst	10	20
De versterker is niet beschadigd of verplaatst	10	10
 10 punten (niet verplaatst/beschadigd)	 10 punten (niet verplaatst/beschadigd)	 0 punten (verplaatst)
 0 punten (niet meer rechtopstaand)	 0 punten (beschadigd)	 10 punten (niet verplaatst/beschadigd)
 0 punten (verplaatst)	 10 punten (niet verplaatst/beschadigd)	 0 punten (beschadigd)

4. Scorelijst

Teamnaam: _____

Ronde: _____

Taken	Elk	Max.	#	Totaal
1. Sluit de versterker aan op de luidsprekers				
De kabel is <u>volledig in</u> het grijze gebied en staat rechtop.	15	30		
Kabel is slechts <u>gedeeltelijk in</u> het grijze gebied of staat niet rechtop.	5			
2. Bereid de show voor				
De microfoon staat <u>volledig in</u> het doelgebied van de microfoon en rechtop.	20	20		
De microfoon bevindt zich slechts <u>gedeeltelijk in</u> het doelgebied van de microfoon of staat niet rechtop.	10			
Instrument <u>volledig in</u> het backstage-gebied	15	45		
3. Speel het lied				
Noot bevindt <u>zich volledig in</u> het doelgebied van de bijbehorende kleur (inclusief grijze rand) en staat rechtop	20	120		
Noot bevindt zich <u>deels in</u> het doelgebied van de bijbehorende kleur (inclusief grijze rand) of niet rechtop	10			
4. Bonuspunten				
Muzieksleutel is niet beschadigd of verplaatst	10	10		
De luidspreker is niet beschadigd of verplaatst	10	20		
De versterker is niet beschadigd of verplaatst	10	10		
Maximale score		255		
Totale score in deze run				
Tijd in volle seconden				

5. WRO Learn: het gratis platform om je te helpen!

WRO Learn is ons gratis wereldwijde leerplatform — een geweldige instapmogelijkheid om je roboticavaardigheden te ontwikkelen. Of je nu een student bent die aan je robotica-reis begint, of een docent of coach die op zoek is naar kant-en-klare materialen, WRO Learn geeft je wat je nodig hebt. Het platform is beschikbaar in het Engels, helaas (nog) niet in het Nederlands.

Beschikbare cursussen voor RoboMission

- Een introductie tot robotica
- WRO RoboMission-vaardigheden

Cursussen voor juryleden:

- Hoe te beoordelen in de RoboMission-categorie



Schrijf je in, duik in de cursussen en wees beter voorbereid dan ooit!

wro-learn.org

