



WORLD ROBOT OLYMPIAD™

RoboMission

Junior Spelregels
Seizoen 2026



Heritage Heroes

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 Laat de bezoekers rondleiden	8
3.2 Herbouw de torens	9
3.3 Breng de artefacten naar het museum	11
3.4 Maak de kasseien van aarde vrij	12
3.5 Bonuspunten	14
4. Scorelijst	15
5. WRO Learn: het gratis platform om je te helpen!	16

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

Hoog boven de oceaan hebben de stenen muren van een oud fort de geschiedenis al honderden jaren beschermd. Onder de torens, paden en kasseien liggen verhalen over mensen, cultuur, dieren en artefacten die het leven lang geleden hebben gevormd. In de loop der tijd zijn delen van deze historische locatie beschadigd, begraven of vergeten.

Wetenschappers, historici en ingenieurs werken samen om dit belangrijke erfgoed te beschermen en gebruiken robots om te helpen. De robot van je team wordt naar het fort gestuurd om bezoekers te begeleiden, kapotte torens te herbouwen, belangrijke paden schoon te maken en waardevolle artefacten zorgvuldig naar het museum te vervoeren.

Onderweg moet je robot met precisie en respect werken. Oude voorwerpen moeten voorzichtig worden behandeld, torens correct worden herbouwd en de locatie moet veilig worden gehouden, ook voor de dieren die in de buurt leven. Elke taak helpt het verleden weer tot leven te brengen en beschermt de geschiedenis voor de toekomst.

Zal jouw robot de uitdaging aangaan en de titel **Heritage Hero** verdienen?

2. Speelveld

De volgende grafiek toont het speelveld met de verschillende gebieden.

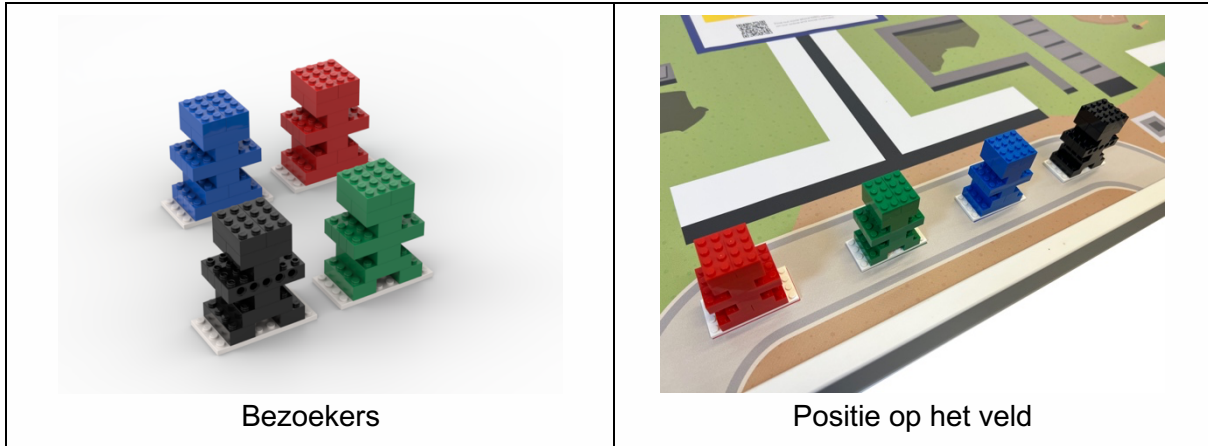


Als de tafel groter is dan de spelmat, plaats je de mat tegen de korte muur dicht bij het startgebied (linkerkant) en centreer je hem daar zodat aan beide lange kanten evenveel ruimte over is.

3. Spelobjecten, Positionering, Willekeurigheid

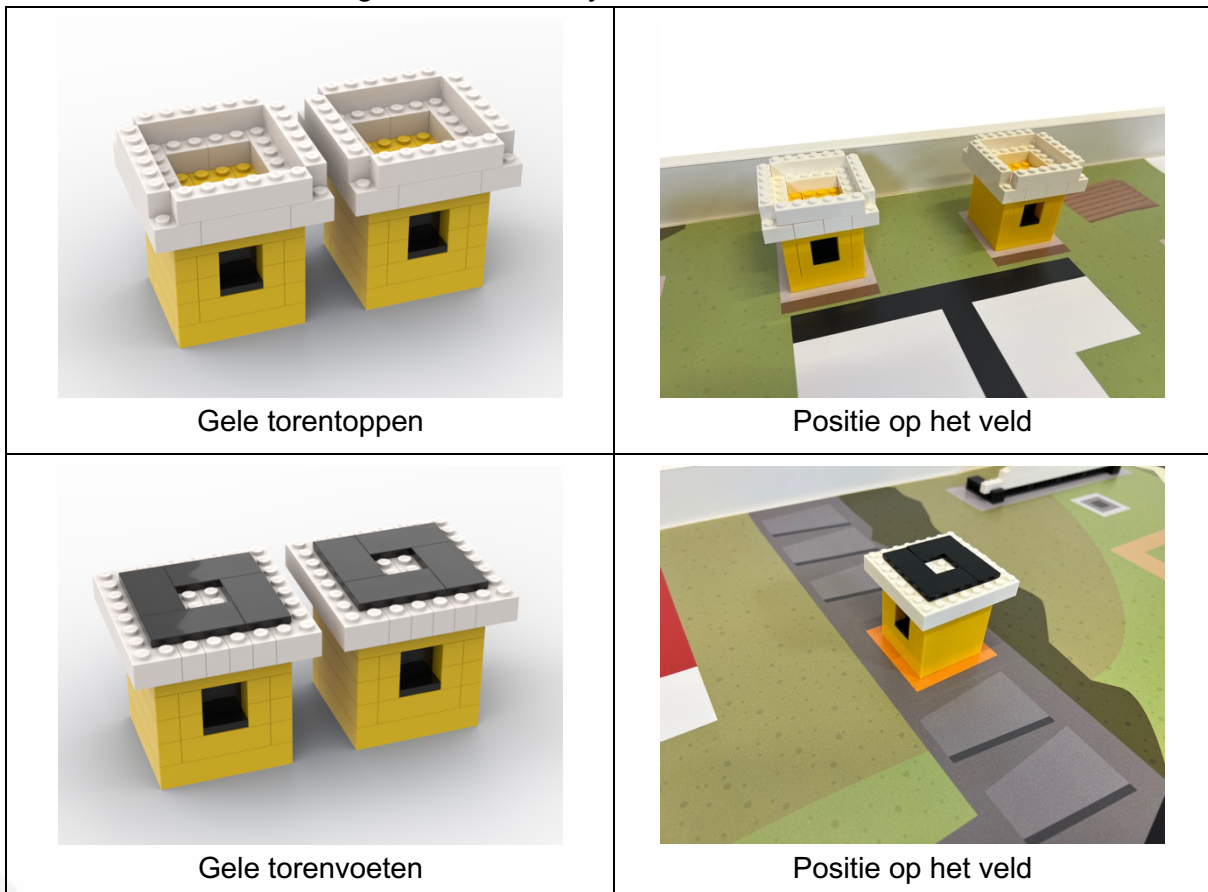
Bezoekers

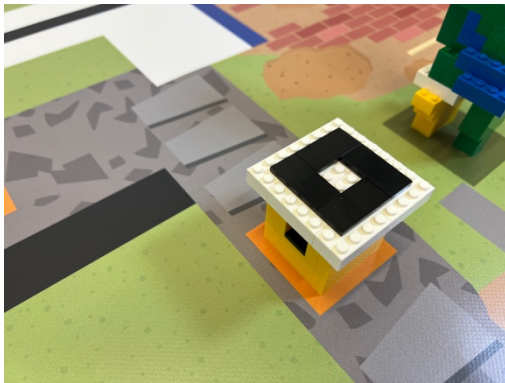
Er zijn **4 bezoekers** op het veld. De posities bevinden zich op straat in de linkerbenedenhoek van het speelveld.



Gele torens

Er zijn **2 gele torentoppen** en **2 gele torenvoeten** op het veld. De torentoppen worden geplaatst op de gele vierkanten linksboven, terwijl de voeten op de gele vierkanten staan met de gebroken torensymbolen in de rechterhelft van het veld.

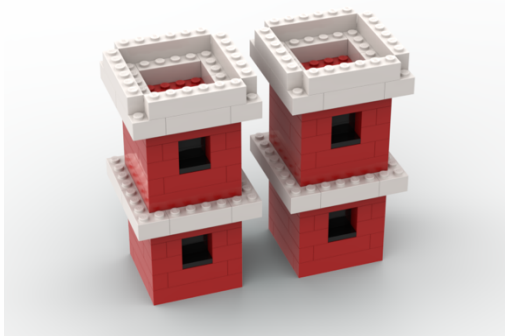




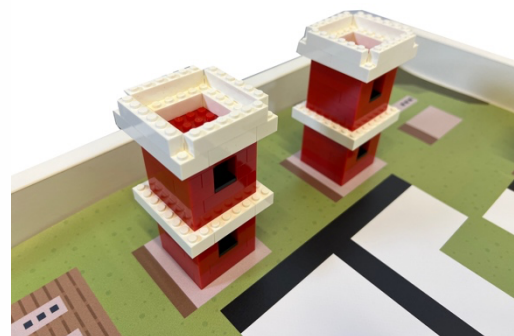
Positie op het veld

Rode torens

Er zijn **2 rode torens** op het veld. De rode torens zijn geplaatst op de rode vierkanten linksboven.



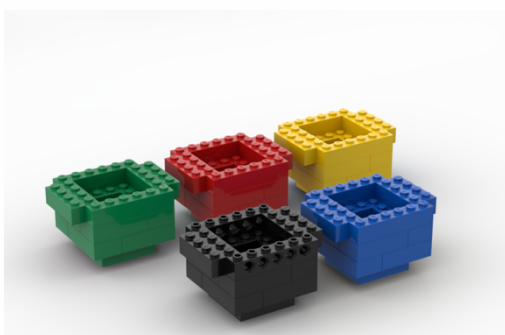
Rode torens



Positie op het veld

Artefacten

Er zijn **5 artefacten (1x blauw, 1x rood, 1x groen, 1x zwart, 1x geel)** waarvan er maar 4 tegelijk op het veld zijn. De positie op het speelveld bevindt zich aan de onderkant van de opgravingszijde.



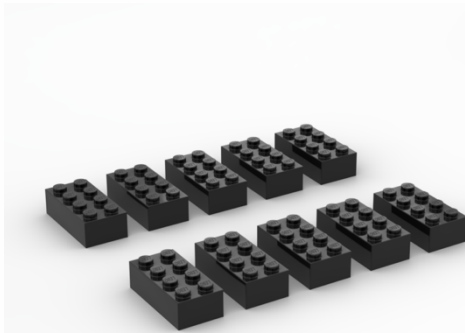
Artefacten



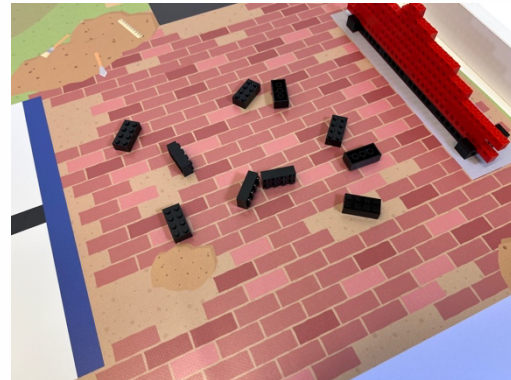
Positie op het veld (slechts 4 tegelijk op het veld)

Vuildeeltjes

Er liggen **10 zwarte aarddeeltjes** op het veld. Ze worden willekeurig op de kasseien aan het rechteruiteinde van het speelveld geplaatst.



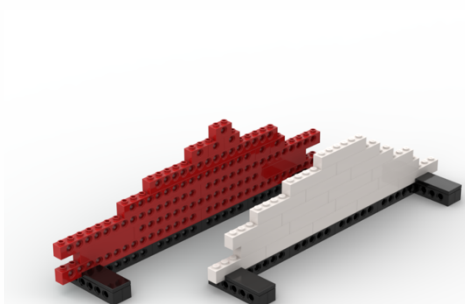
Vuildeeltjes



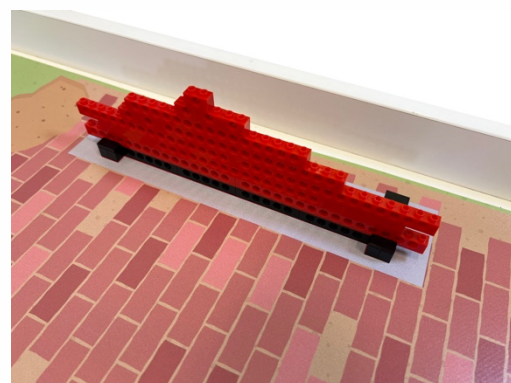
Positie op het veld (willekeurig geplaatst, zie "Samenvatting randomisatie" voor details, nooit gestapeld,)

Barrières en papegaai

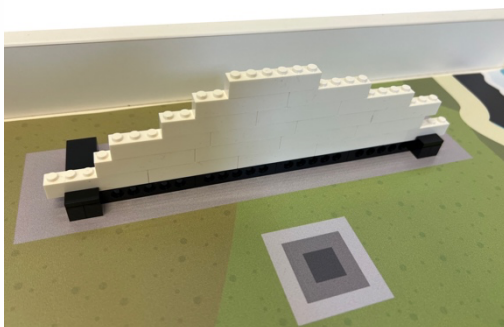
Er zijn **twee barrières (1x rood, 1x wit)** en **één papegaai** op het veld. Deze worden aan de rechterkant van het speelveld geplaatst.



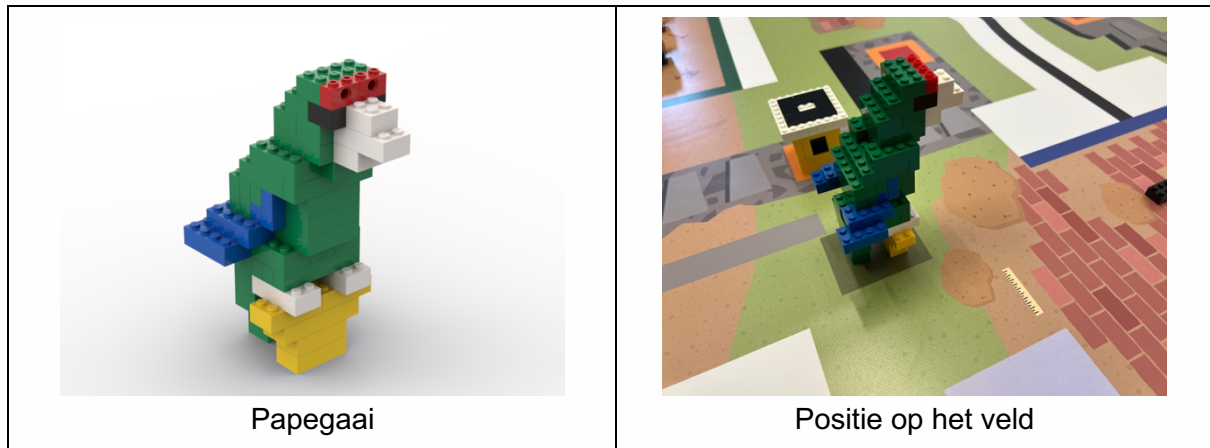
Barrières



Positie op het veld



Positie op het veld



Samenvattende randomisatie

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

- **Vier van de artefacten** worden willekeurig geplaatst op de vier zwarte vakjes aan het onderste uiteinde van het speelveld. Per ronde wordt één artefact niet gebruikt.
- **De tien zwarte aarddeeltjes** worden willekeurig op de kasseien geplaatst, alleen in het markeringsgebied tussen de blauwe lijn en het grijze gebied. Elementen zijn niet gestapeld.

Je kunt hier één mogelijke randomisatie zien (alleen gerandomiseerde objecten zijn gemarkeerd):

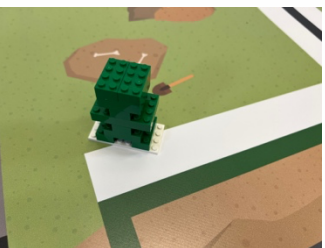
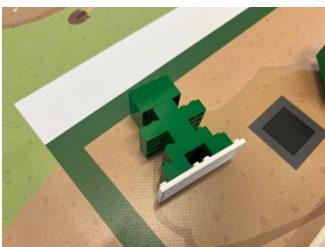
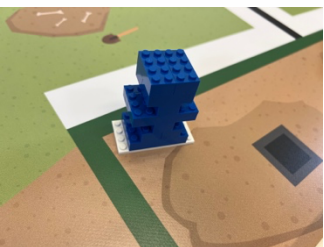
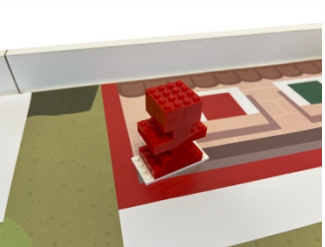


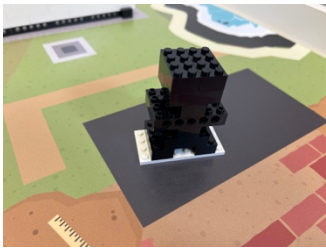
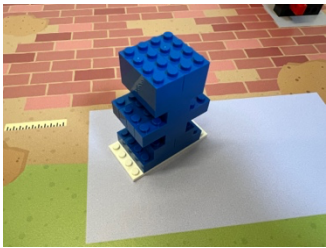
Robotmissies

3.1 Laat de bezoekers rondleiden

De vier bezoekers zijn geïnteresseerd in verschillende delen van het speelveld. Breng ze naar hun bijbehorende gekleurde gebieden:

- De groene bezoeker wil de opgraving bezoeken (gebied begrensd door de groene lijnen aan het onderste uiteinde van het veld).
 - De rode bezoeker wil het museum bezoeken (gebied begrensd door de rode lijnen aan het bovenste uiteinde van het veld).
 - Zwarte en blauwe bezoekers willen het kasseieng gebied bezoeken (het zwarte gebied erboven en het blauwe gebied onder de kasseien).
- **Definitie "volledig binnen":** Volledig betekent dat het spelobject het overeenkomstige gebied raakt en geen ander gebied op de mat.

	Elk	Max.
De bezoeker bevindt <u>zich volledig in</u> het overeenkomstige gekleurde gebied en staat rechtop.	10	40
De bezoeker bevindt zich <u>deels in</u> het overeenkomstige gekleurde gebied of staat niet rechtop.	5	
		
10 punten (volledig in en rechtop)	5 punten (slechts gedeeltelijk in)	0 punten (niet in gebied)
		
5 punten (niet rechtopstaand)	0 punten (verkeerde kleur)	10 punten (volledig in en rechtop)

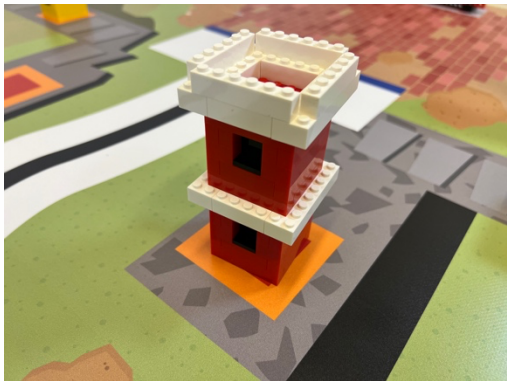
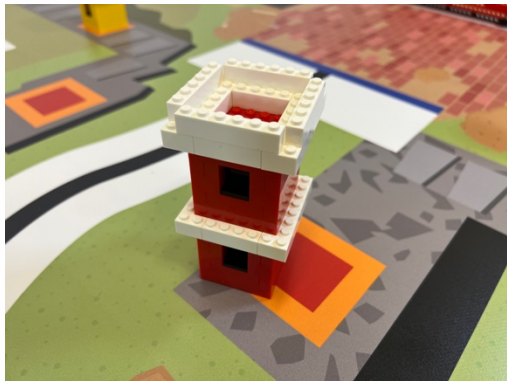
		
10 punten (volledig in en rechtop)	10 punten (volledig in en rechtop)	

3.2 Herbouw de torens

Het fort bevat meerdere torens die herbouwd moeten worden. De rode torens moeten volledig worden herbouwd, terwijl het bovenste deel van de gele torens vervangen moet worden.

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

Rode torens	Elk	Max.
De rode toren bevindt <u>zich volledig in</u> het rode doelgebied (inclusief oranje rand) en staat rechtop.	15	30
De rode toren bevindt <u>zich deels in</u> het rode doelgebied (inclusief oranje rand) en staat rechtop.	10	

	
15 punten (volledig in en rechtop)	10 punten (toren slechts gedeeltelijk binnen)



0 punten
(toren niet in het gebied)

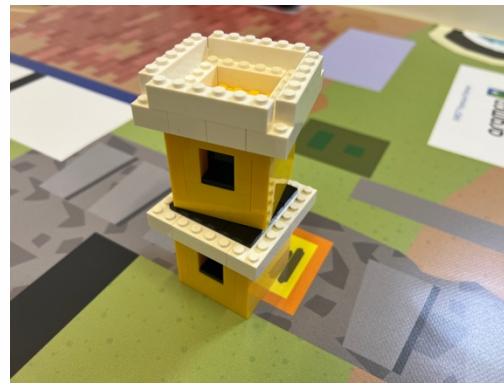


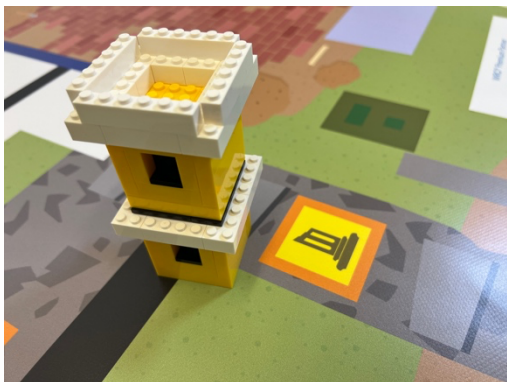
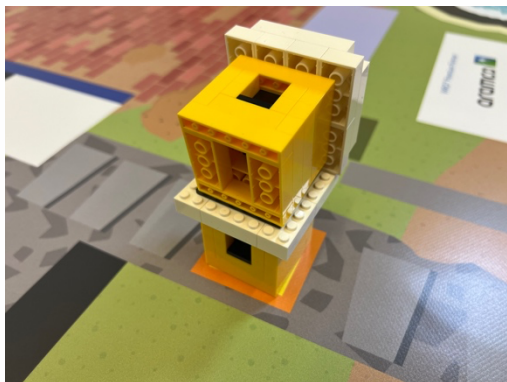
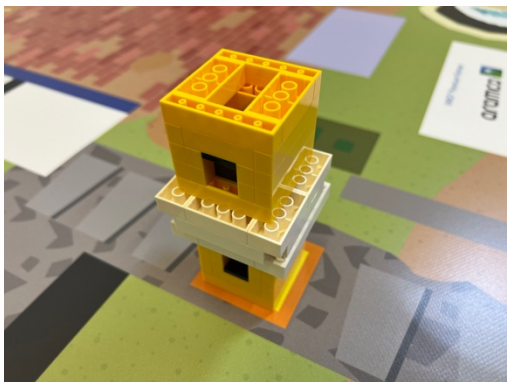
0 punten
(toren niet rechtop)



30 punten
(beide torens volledig in)

Gele torens	Elk	Max.
Gele torentop correct geplaatst op de torenbasis en torenbasis nog steeds <u>volledig in het</u> gele doelgebied (inclusief oranje rand)	25	50
Gele torentop correct geplaatst op de torenbasis en torenbasis, maar <u>slechts gedeeltelijk in</u> het gele doelgebied (inclusief oranje rand)	15	

 25 punten (correct geplaatst en volledig in het doelgebied)	 15 punten (correct geplaatst, maar slechts gedeeltelijk in het doelgebied)
--	--

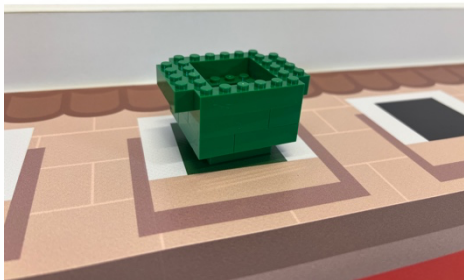
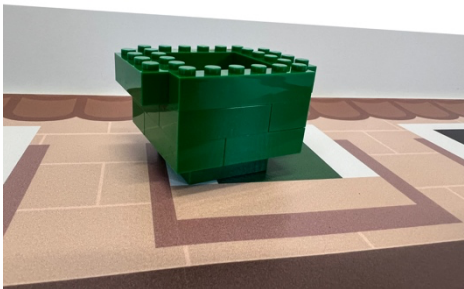
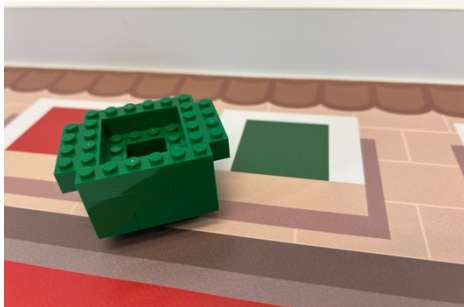
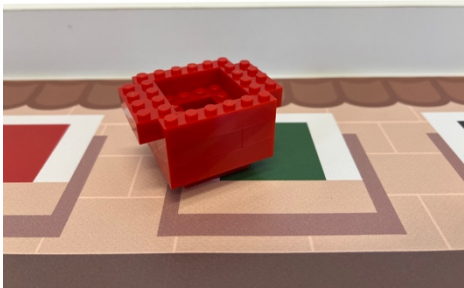
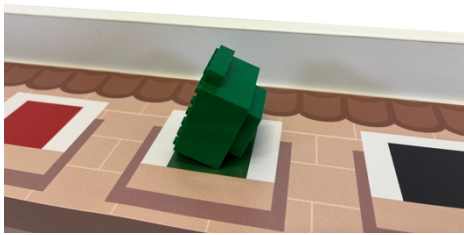
 0 punten (toren niet in gebied)	 0 punten (niet correct geplaatst, moet rechtop staan)
 0 punten (niet correct geplaatst, moet rechtop staan)	 50 punten (beide torens correct geplaatst en volledig in)

3.3 Breng de artefacten naar het museum

Aan de opgravingszijde zijn verschillende artefacten gevonden. Verzamel ze en exposeer ze op de tentoonstellingsplekken in het museum.

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

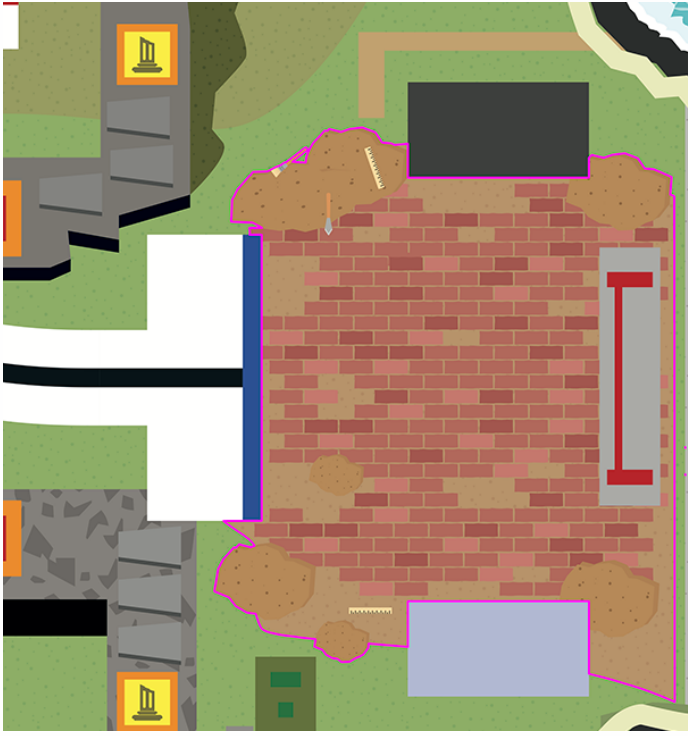
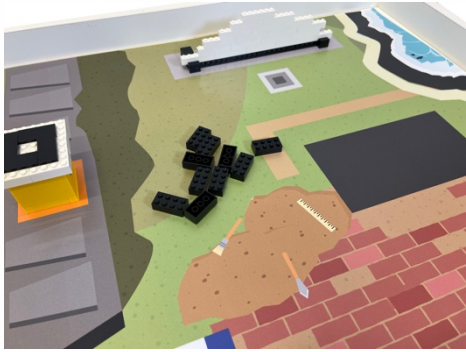
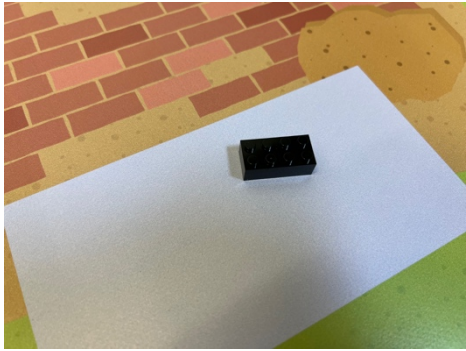
	Elk	Max.
Artefact bevindt <u>zich volledig in</u> de juiste kleur tentoonstellingsruimte in het museum en staat rechtop	15	60
Artefact bevindt <u>zich deels in</u> de juiste kleur tentoonstellingsruimte in het museum of niet rechtop	5	

 15 punten (volledig in, juiste kleur en rechtopstaand)	 5 punten (gedeeltelijk in, juiste kleur en rechtopstaand)
 0 punten (artefact niet in)	 0 punten (verkeerde kleur)
 5 punten (niet rechtop)	

3.4 Maak de kasseien van aarde vrij

Er blijven veel vuildeeltjes achter op het kasseieng gebied. Maak het gebied schoon van aarde.

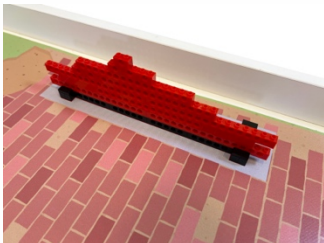
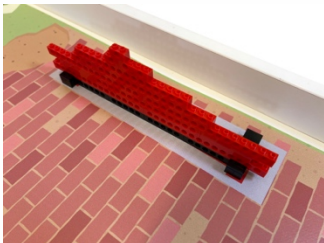
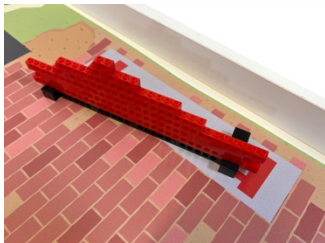
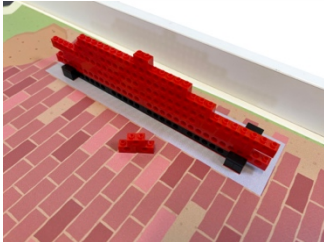
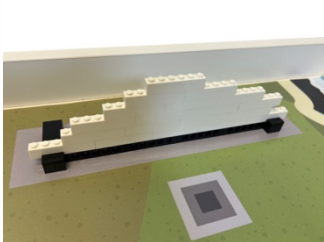
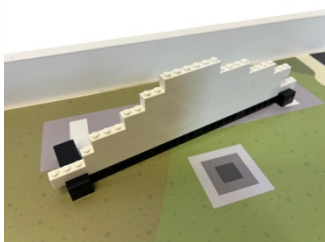
	Elk	Max.
Vuildeeltjes raken het kasseieng gebied niet	2	20

	Kasseiengebiet Het bruine gebied definieert het kasseiengebiet. De blauwe lijn en bezoekersgebieden maken er geen deel van uit van. Het grijze gebied met de rode barrière is er onderdeel van. De roze omtrek toont het kasseiengebiet.
 20 (10 x 2) punten (alle vuildeeltjes buiten het kasseiengebiet)	 0 punten (vuildeeltje raakt nog steeds het kasseiengebiet)
 2 punten (bezoekersgebied maakt geen deel uit van het kasseiengebiet)	 2 punten (lijnen maken geen deel uit van het kasseiengebiet)

3.5 Bonuspunten

Wees voorzichtig met het verplaatsen van spullen 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 brick is afgevallen.
- Definitie "verplaatst": Het spelobject wordt als verplaatst beschouwd als een deel van het spelobject de mat raakt buiten de grijze gebieden.

	Elk	Max.
De barrière is niet beschadigd of verplaatst	10	20
De papegaai is niet beschadigd of verplaatst	10	10
 10 punten (niet verplaatst en niet beschadigd)	 10 punten (niet verplaatst en niet beschadigd)	 0 punten (verplaatst)
 0 punten (beschadigd)	 10 punten (niet verplaatst en niet beschadigd)	 0 punten (verplaatst)
 10 punten (niet verplaatst en niet beschadigd)	 0 punten (verplaatst)	

4. Scorelijst

Teamnaam: _____

Ronde: _____

Taken	Elk	Max.	#	Totaal
1. De bezoekers rondleiden				
De bezoeker bevindt <u>zich volledig in</u> het overeenkomstige gekleurde gebied en staat rechtop.	10	40		
De bezoeker bevindt zich <u>deels in</u> het overeenkomstige gekleurde gebied of staat niet rechtop.	5			
2. De torens herbouwen				
De rode toren bevindt <u>zich volledig in</u> het rode doelgebied (inclusief oranje rand) en staat rechtop.	15	30		
De rode toren bevindt <u>zich deels in</u> het rode doelgebied (inclusief oranje rand) en staat rechtop.	10			
Gele torentop correct geplaatst op de torenbasis en torenbasis nog steeds <u>volledig in het</u> gele doelgebied (inclusief oranje rand)	25	50		
Gele torentop correct geplaatst op de torenbasis en torenbasis, maar <u>slechts gedeeltelijk in</u> het gele doelgebied (inclusief oranje rand)	15			
3. Breng de artefacten mee naar het museum				
Artefact bevindt <u>zich volledig in</u> de juiste kleur tentoonstellingsruimte in het museum en staat rechtop	15	60		
Artefact bevindt <u>zich deels in</u> de juiste kleur tentoonstellingsruimte in het museum of niet rechtop	5			
4. Breng de artefacten naar het museum				
Vuildeeltjes raken het kasseieng gebied niet	2	20		
5. Bonuspunten				
De barrière is niet beschadigd of verplaatst	10	20		
De papegaai is niet beschadigd of verplaatst	10	10		
Maximale score		230		
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 leerling 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. (Voorlopig alleen nog beschikbaar in het Engels.)

Beschikbare cursussen voor RoboMission

- Een introductie tot robotica
- WRO RoboMission-vaardigheden

Cursussen voor juryleden:

- Hoe te jureren in de RoboMission-categorie

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

wro-learn.org

