



RoboMission

Reglas Categoría **Junior**
Temporada 2026



LOS ROBOTS CONOCEN LA CULTURA

Héroes/Heroínas del Legado

Reglas oficiales de juego para la final en WRO Colombia 2026



WRO Learn apoya a estudiantes, coaches y jueces con lecciones y materiales de apoyo gratuito. Visita la Plataforma de aprendizaje de WRO en wro-learn.org.



Patrocinadores de la WRO Internacional

Patrocinadores Oro WRO Internacional



Tabla de Contenido

1. Introducción	3
2. Descripción del Tapete	3
3. Elementos del juego, posicionamiento y aleatorización.....	4
3.1 Guía a los visitantes	8
3.2 Restaura las torres	9
3.3 Transporta artefactos al museo	11
3.4 Limpia la suciedad del empedrado	13
3.5 Bonificaciones	14
4. Hoja de Puntuación	15
5. WRO Learn:	16
¡La Plataforma gratuita que puede ayudarte!	16

Información importante para leer este documento:

- Algunas reglas generales (por ejemplo, ciertas limitaciones del robot) han cambiado para el 2026. Asegúrate de leerlas por completo.
- Estas reglas de juego están diseñadas para competencias internacionales.
- Los Organizadores Nacionales de los países de la WRO pueden simplificar las misiones.
- Para la Final Internacional, el próximo 8 de octubre del 2026 se publicará la misión extra y se usará el mismo tapete y set de elementos.
- Debido a posibles reglas sorpresa y a la misión extra de la Final Internacional, el tapete puede contener zonas y marcas que no se utilicen en los eventos locales o nacionales.
- Para mayor claridad, las misiones del robot se explicarán en varias secciones. Pero es decisión de cada equipo qué misiones hacer y en el orden.
- Las misiones del juego tienen tareas sencillas y otras más complicadas. Esto hace que la competencia sea adecuada tanto para equipos principiantes como para equipos experimentados. No es necesario cumplir todas las misiones para disfrutar la participación en la WRO.
- La información general sobre el tapete y sus elementos se encuentra en las Reglas Generales de RoboMission de la WRO, Capítulo 7.

¡Les deseamos muchos éxitos y diversión en las misiones de la WRO 2026!

1. Introducción

En lo alto del océano, los muros de piedra de una antigua fortaleza han protegido la historia durante cientos de años. Bajo sus torres, caminos y empedrados se esconden historias de personas, culturas, animales y artefactos que dieron forma a la vida desde hace mucho tiempo. Con el paso del tiempo, partes de este sitio histórico han sido dañadas, enterradas u olvidadas.

Científicos, historiadores e ingenieros andan trabajando juntos(as) para proteger este importante patrimonio, y están utilizando robots para ayudar. Tu robot será enviado a la fortaleza para guiar a los visitantes, restaurar torres dañadas, limpiar caminos importantes y transportar con cuidado artefactos valiosos al museo.

Durante el recorrido, tu robot debe trabajar con precisión y respeto. Los objetos antiguos deben llevarse con cuidado, las torres deben reconstruirse correctamente y el sitio debe mantenerse seguro, incluyendo a los animales que viven cerca. Cada misión ayuda a devolver el pasado a la vida y a proteger la historia para el futuro.

¿Estará tu robot a la altura del reto y demostrar que merece el título de **Héroe o Heroína del Legado**?

2. Descripción del Tapete

La siguiente imagen muestra las diferentes zonas del campo de juego o tapete:

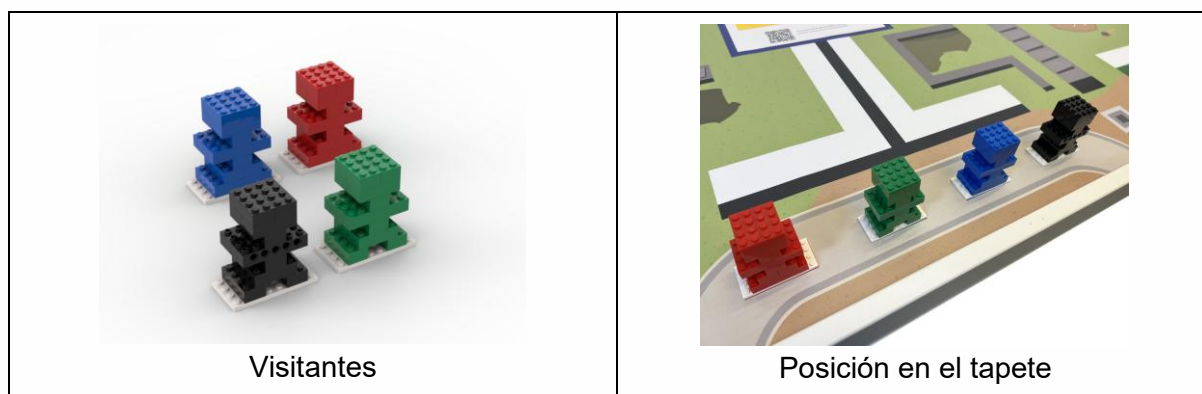


Si la mesa es más grande que el tapete, ubique el tapete pegado a la pared más cercana al área del inicio (al lado derecho) y céntrolo en la otra dirección.

3. Elementos del juego, posicionamiento y aleatorización

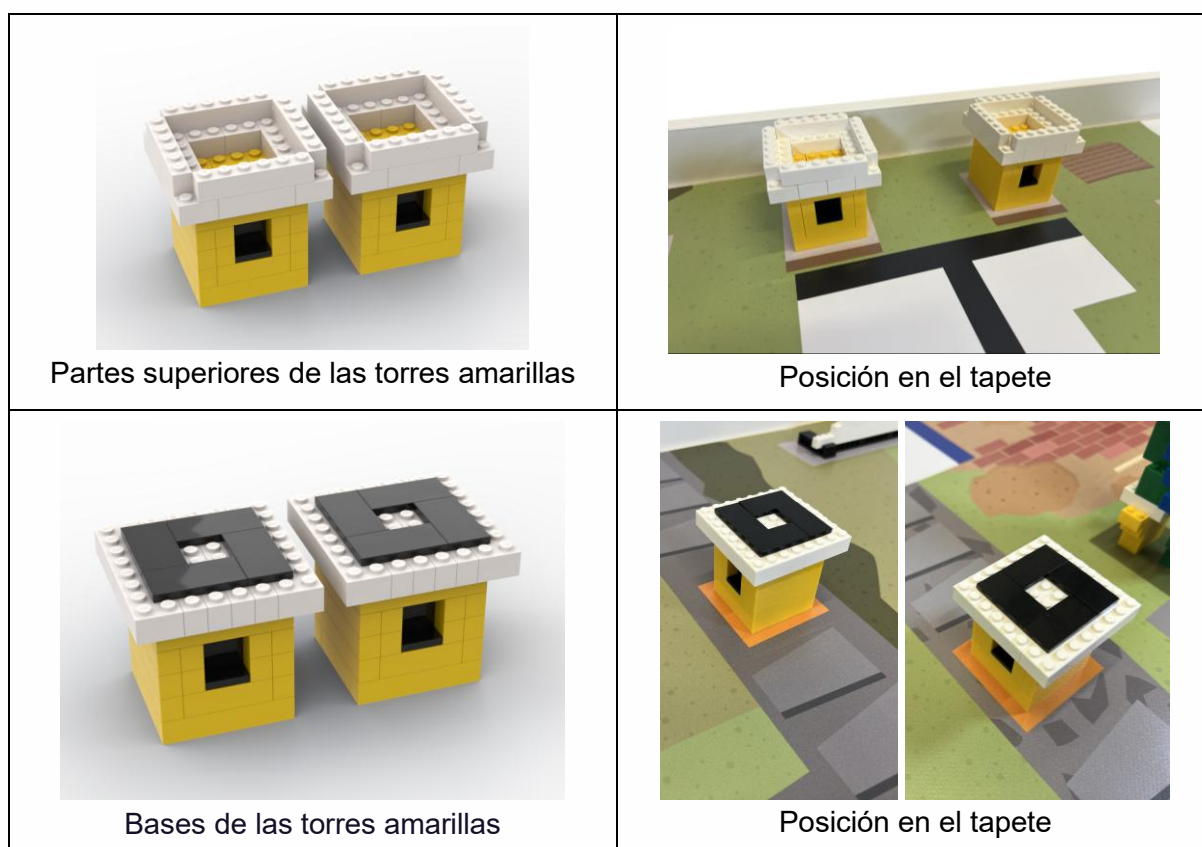
Visitantes

Hay **4 visitantes** en el tapete. Sus posiciones iniciales se encuentran en la calle, en la esquina inferior izquierda del tapete.



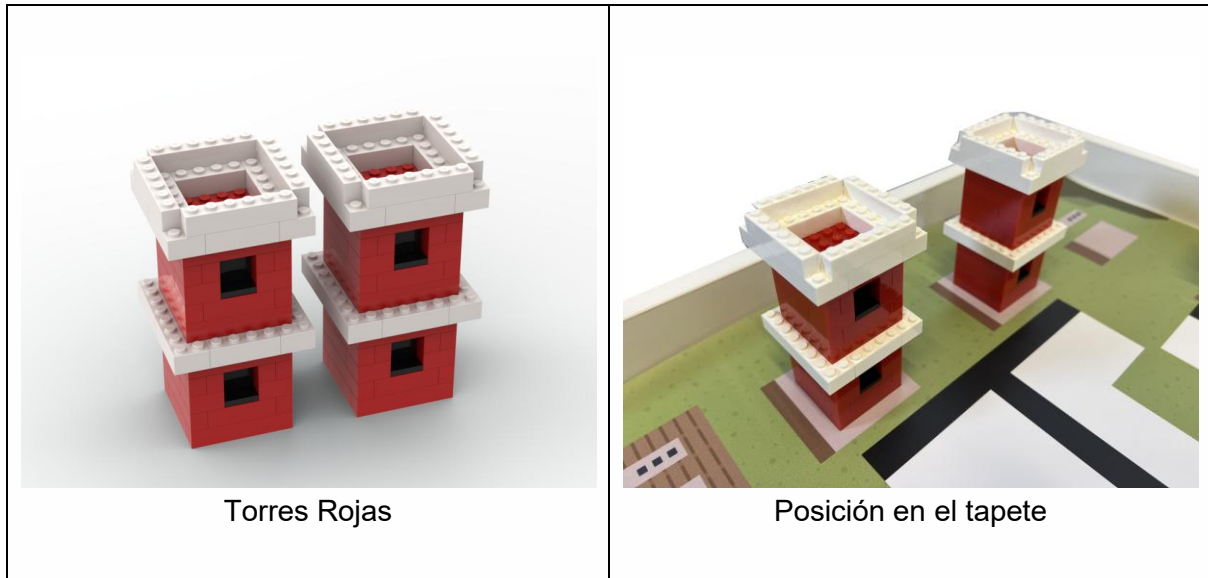
Torres Amarillas

Hay **dos partes superiores** de las torres y sus **dos bases** en el tapete. Las partes de arriba están en los cuadros amarillos de la esquina superior izquierda. Las bases están en los cuadros con el dibujo de la torre rota, en la parte derecha del tapete.



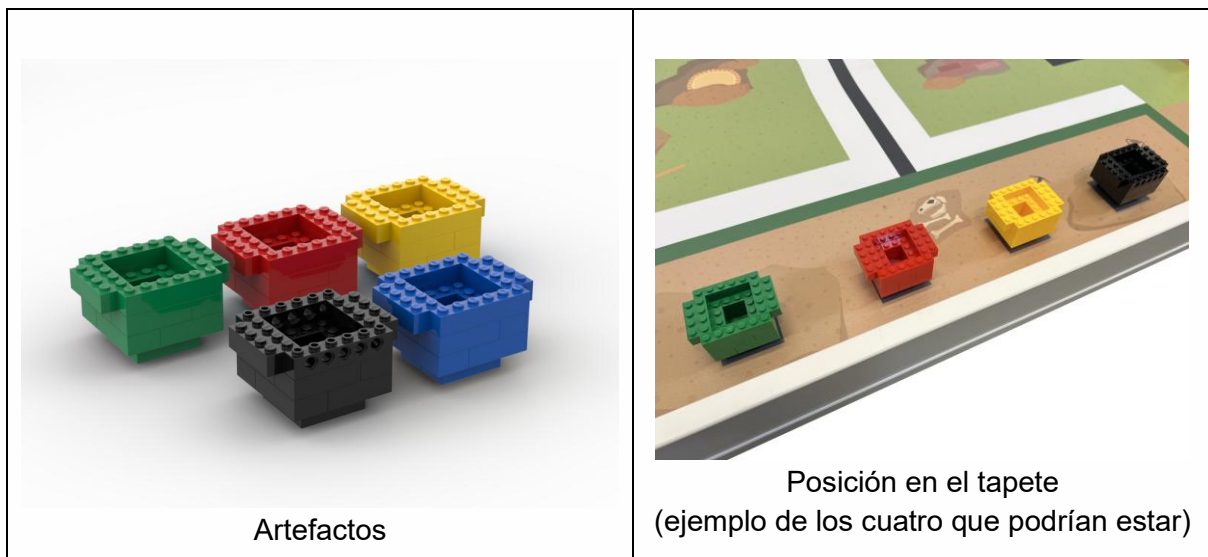
Torres Rojas

Hay **dos torres rojas** en el tapete. Las torres rojas están en los cuadros de la esquina superior izquierda.



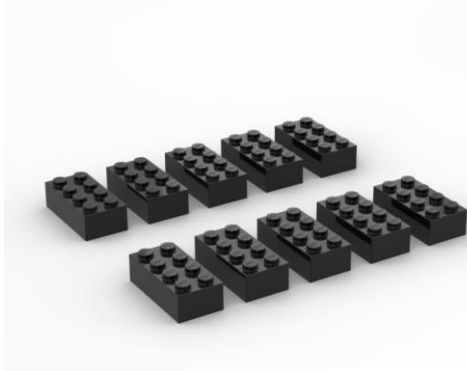
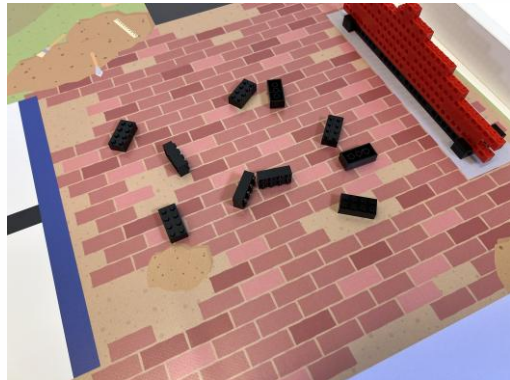
Artefactos

Hay **5 artefactos** (uno de cada color: azul, rojo, verde, negro y amarillo), pero **solo cuatro** están en el tapete al mismo tiempo. Las posiciones iniciales están en el extremo inferior, en la zona de excavación.



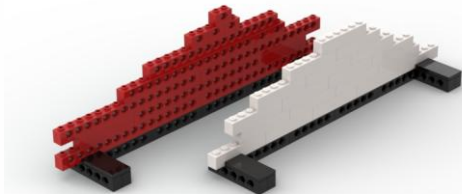
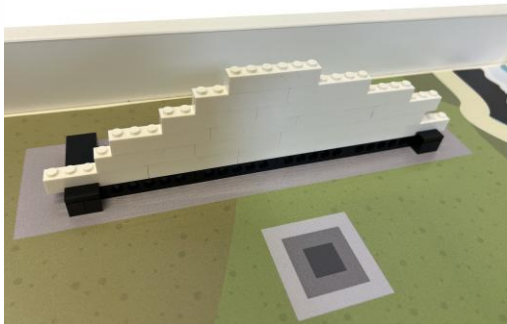
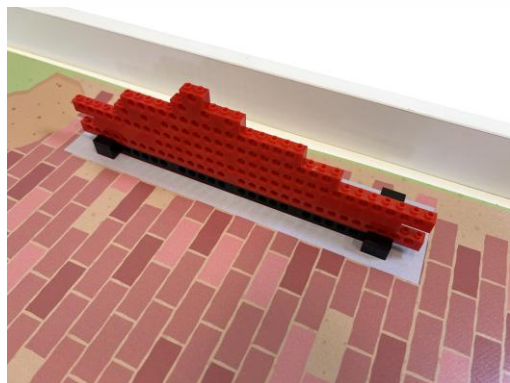
Partículas de polvo

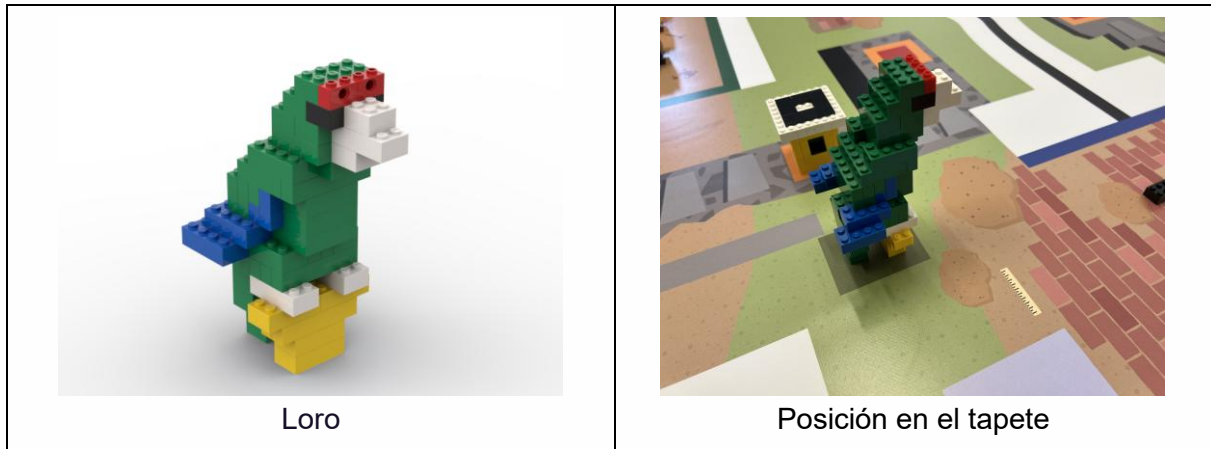
Hay **10 partículas de polvo negras** en el tapete. Se colocan de forma aleatoria sobre los empedrados, en el extremo derecho del tapete.

 <p>Partículas de polvo negras</p>	 <p>Posición en el tapete (Ejemplo de la posición aleatoria, nunca apilados)</p>
---	--

Barreras y loro

Hay **dos barreras** (una roja y una blanca) y **un loro** en el tapete. Estarán ubicados en el extremo derecho del tapete

 <p>Barreras</p>	
 <p>Posición en el tapete</p>	 <p>Posición en el tapete</p>



Aleatorización

En este tapete, los siguientes elementos se colocan de **forma aleatoria en cada ronda**:

- **Cuatro de los artefactos** se colocan de forma aleatoria en los cuatro cuadros negros ubicados en el extremo inferior del tapete. En cada ronda, un artefacto no se utiliza.
- **Las diez partículas de polvo negras** se colocan de forma aleatoria solo sobre el empedrado, dentro del área marcada entre la línea azul y el área gris. Los elementos no se apilan.

A continuación, se muestra **un posible ejemplo de aleatoriedad** (solo los elementos colocados de forma aleatoria están marcados):

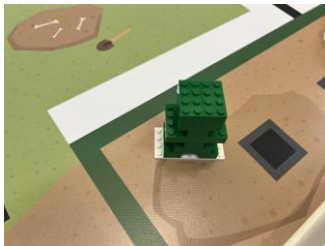

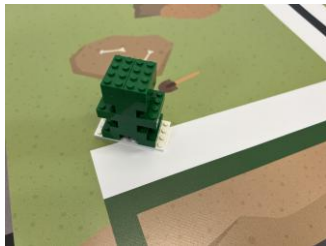
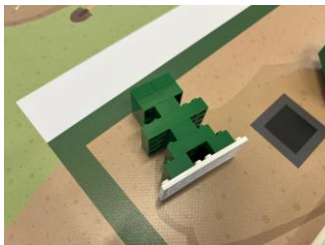
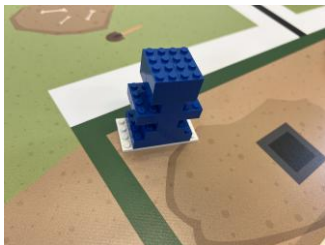
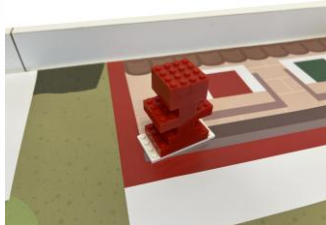


Misiones del Robot

3.1 Guía a los visitantes

Los **cuatro visitantes** están interesados en diferentes partes del tapete. Llévalos a sus zonas de acuerdo con el color correspondiente:

- El **visitante verde** quiere visitar la **zona de excavación** (área delimitada por las líneas en el extremo inferior del tapete).
- El **visitante rojo** quiere visitar el **museo** (área delimitada por las líneas en el extremo superior del tapete).
- El **visitante negro** y el **visitante azul** quieren visitar la **zona de empedrado** (el área ubicada por encima y por debajo del empedrado).
- Definición "completamente adentro": significa que el elemento del juego está tocando únicamente la zona correspondiente y no toca ninguna otra zona del tapete.

Visitantes	Unidad	Max.
El visitante está de pie, <u>completamente adentro</u> de la zona y color correspondiente.	10	40
El visitante está caído parcialmente de la zona y color correspondiente.	5	
 <p>10 puntos (El visitante verde está de pie y adentro de su zona)</p>	 <p>5 puntos (El visitante está de pie y parcialmente en su zona)</p>	 <p>0 puntos (El visitante está de pie, pero fuera de su zona)</p>
 <p>5 puntos (El visitante está caído y adentro de su zona)</p>	 <p>0 puntos (El visitante está de pie, pero no en su zona)</p>	 <p>10 puntos (El visitante rojo está de pie y adentro de su zona)</p>



 <p>10 puntos (El visitante negro está de pie y adentro de su zona)</p>	 <p>10 puntos (El visitante azul está de pie y adentro de su zona)</p>	
---	--	--

3.2 Restaura las torres

La **fortaleza** tiene varias **torres** que necesitan ser reconstruidas. Las **torres rojas** deben **reconstruirse por completo**, mientras que en las **torres amarillas** se debe **reemplazar únicamente la parte superior**.

- Definición “completamente adentro”: significa que el elemento del juego está tocando únicamente la zona correspondiente y no toca ninguna otra zona del tapete (incluido el borde).

Torres Rojas	Unidad	Max.
La Torre Roja está de pie <u>completamente adentro</u> de su zona	15	30
La Torre Roja está de pie y parcialmente en su zona	10	

 <p>15 puntos (La Torre Roja está de pie y adentro de su zona)</p>	 <p>10 puntos (La Torre Roja está de pie y parcialmente en su zona)</p>
--	--



0 puntos

(La Torre Roja está por fuera de su zona)



0 puntos



(La Torre está en su zona, pero de cabeza)

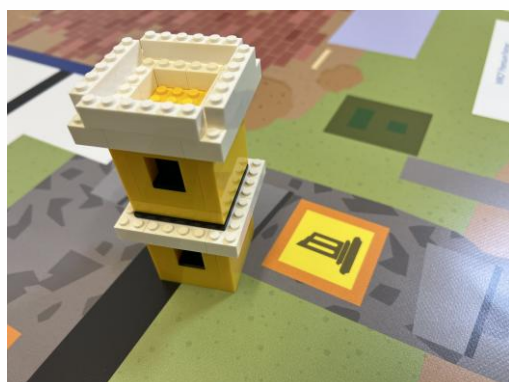


30 puntos

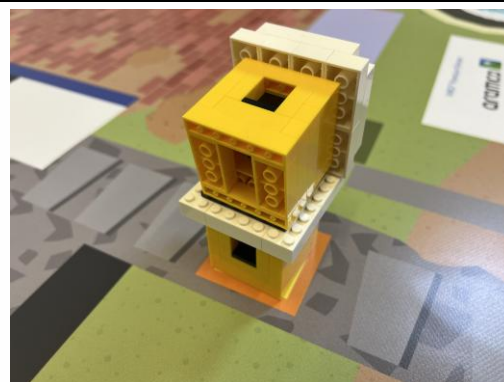
(Las dos Torres Rojas están de pie y adentro de su zona)

Torres Amarillas	Unidad	Max.
La parte superior de la torre amarilla está correctamente sobre su base y la base está de pie adentro de su zona	25	50
La parte superior de la torre amarilla está correctamente sobre su base y la base está de pie, pero parcialmente en su zona	15	

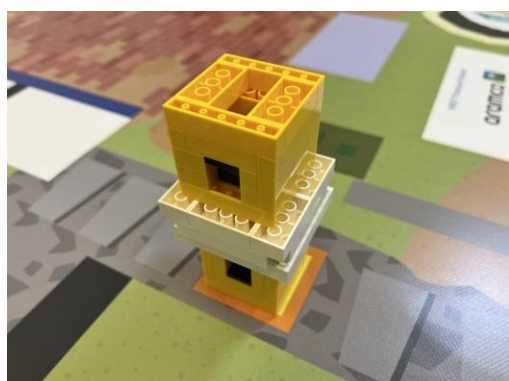
 <p>25 puntos</p> <p>(Torre Amarilla con la parte superior correctamente colocada y la base en su zona)</p>	 <p>15 puntos</p> <p>(Torre Amarilla con parte superior correctamente colocada y la base está parcialmente en su zona)</p>
---	---



0 puntos
(Torre Amarilla fuera de su zona)



0 puntos
(Torre Amarilla en su zona, pero con la parte superior mal-colocada)



0 puntos
(Torre Amarilla en su zona, pero con la parte superior mal-colocada)



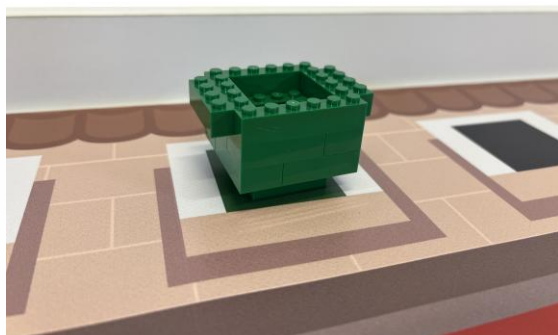
50 puntos
(Las dos Torres Amarillas con sus partes superiores correctamente colocadas y cada base en su zona)

3.3 Transporta artefactos al museo

Se han encontrado **diferentes artefactos** en la **zona de excavación**. Recógelos y llévalos a la zona de exhibición del museo.

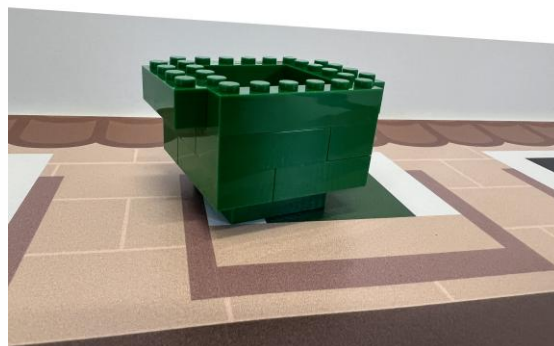
- **Definición “completamente adentro”:** significa que el elemento del juego está tocando únicamente la zona correspondiente y no toca ninguna otra zona del tapete (incluido el borde).

Artefactos	Unidad	Max.
El artefacto está de pie <u>completamente adentro</u> de su zona de exhibición en el museo.	15	60
El artefacto está de pie parcialmente adentro de su zona de exhibición en el museo.	5	



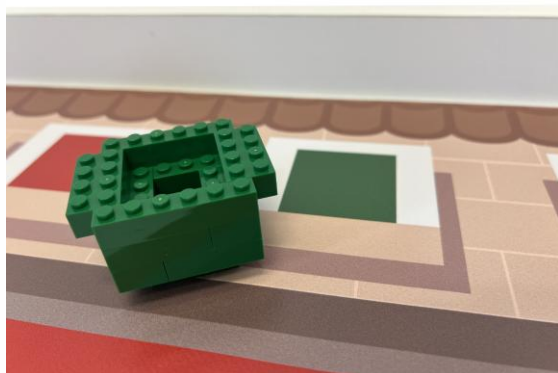
15 puntos

(El artefacto de pie y adentro de su zona)



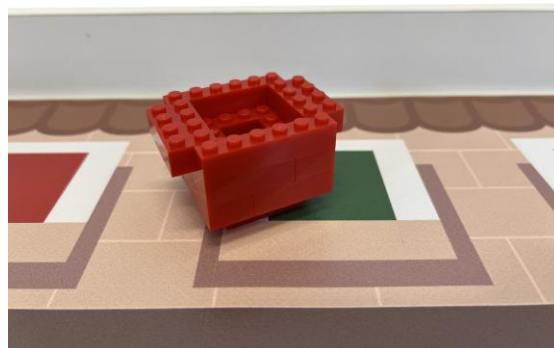
5 puntos

(El artefacto de pie y parcialmente adentro de su zona)



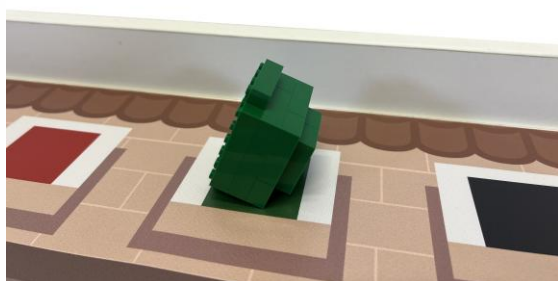
0 puntos

(El artefacto de pie, pero fuera de su zona)



0 puntos

(El artefacto de pie, pero no en su zona)

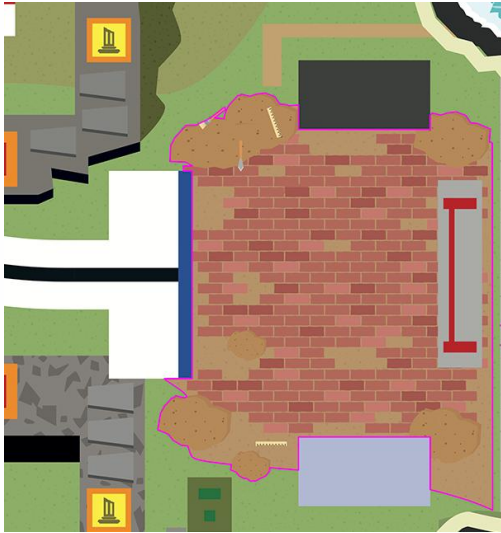


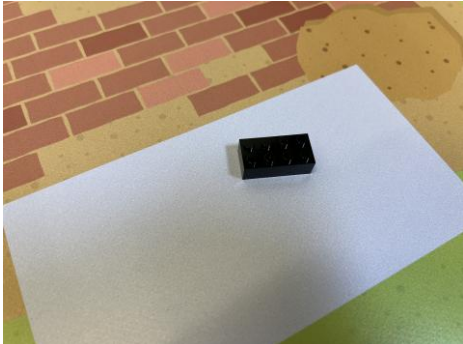



5 puntos

(El artefacto está en su zona, pero caído)

3.4 Limpia la suciedad del empedrado

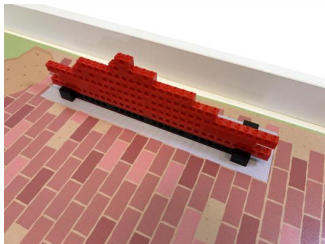
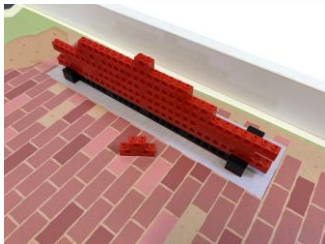
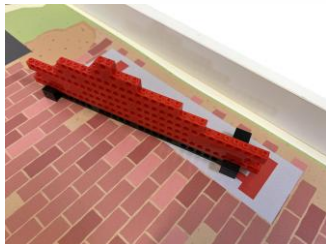


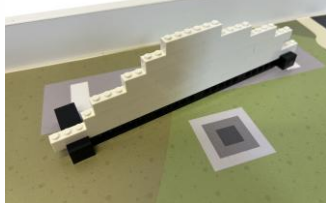



Hay muchas partículas de polvo en la zona empedrada. Limpia la zona y retira la suciedad.

Zona Empedrada	Unidad	Max.
La partícula de polvo no está tocando la zona empedrada.	2	20
	<p>Zona empedrada</p> <p>El área marrón define la zona empedrada. Las líneas y las zonas de visitantes no forman parte de esta zona.</p> <p>La zona de la barrera sí forma parte de ella.</p> <p>El contorno “rosado” muestra la zona empedrada</p>	
 <p>20 puntos</p> <p>(Todas las partículas de polvo están fuera de la zona empedrada)</p>	 <p>0 puntos</p> <p>(La partícula de polvo aún está tocando la zona empedrada)</p>	
 <p>2 puntos</p> <p>(La partícula está en la zona de visitantes, que no hace parte de la zona empedrada)</p>	 <p>2 puntos</p> <p>(Las líneas no hacen parte de la zona empedrada)</p>	

3.5 Bonificaciones

Ten cuidado al mover elementos sobre el tapete. No muevas ni dañes ningún otro elemento.

- Definición “**dañado**”: Cualquier elemento de juego no esté exactamente igual que al inicio de la ronda, por ejemplo, si una pieza se desprende.
- Definición “**movido**”: Un elemento de juego movido o alguna parte del elemento está tocando el tapete fuera de su zona.

	Each	Max.
La barrera no está dañada ni movida	10	20
El loro no está dañado ni movido	10	10
 <p>10 puntos (La barrera no está movida ni dañada)</p>	 <p>0 puntos (La barrera está dañada)</p>	 <p>0 puntos (La barrera está movida)</p>
 <p>10 puntos (La barrera no está movida ni dañada)</p>	 <p>0 puntos (La barrera está dañada)</p>	 <p>0 puntos (La barrera está movida)</p>
 <p>10 puntos (El loro no está movido ni dañado)</p>	 <p>0 puntos (El loro está movido)</p>	 <p>0 puntos (El loro está dañado)</p>

4. Hoja de Puntuación

Nombre del equipo: _____

Ronda: _____

Misiones	Unidad	Max.	#	Total
1. Guía a los estudiantes				
El visitante está de pie, <u>completamente adentro</u> de la zona y color correspondiente.	10	40		
El visitante está caído parcialmente de la zona y color correspondiente.	5			
2. Restaura las torres				
La Torre Roja está de pie <u>completamente adentro</u> de su zona	15	30		
La Torre Roja está de pie y parcialmente en su zona	10			
La parte superior de la torre amarilla está correctamente sobre su base y la base está de pie adentro de su zona	25	50		
La parte superior de la torre amarilla está correctamente sobre su base y la base está de pie, pero parcialmente en su zona	15			
3. Transporta artefactos al museo				
El artefacto está de pie <u>completamente adentro</u> de su zona de exhibición en el museo.	15	60		
El artefacto está de pie parcialmente adentro de su zona de exhibición en el museo.	5			
4. Limpia la suciedad del empedrado				
La partícula de polvo no está tocando la zona empedrada	2	20		
5. Bonificaciones				
La barrera no está dañada ni movida	10	20		
El loro no está dañado ni movido	10	10		
Puntaje Máximo		230		
Puntaje total en la ronda				
Total del tiempo en segundos				

5. WRO Learn:

¡La Plataforma gratuita que puede ayudarte!

WRO Learn es nuestra plataforma global de aprendizaje gratuita, un excelente punto de partida para desarrollar tus habilidades en robótica. Ya seas un estudiante que inicia su camino en la robótica, o un docente o coach que busca materiales listos para usar, WRO Learn te ofrece todo lo que necesitas.

Cursos disponibles para RoboMission

- Introducción a la robótica
- Habilidades RoboMission de WRO

Cursos para jueces:

- Cómo juzgar en la categoría RoboMission

¡**Regístrate**, explora los cursos y **prepárate mejor que nunca!**

wro-learn.org

