



KIDS Szabálykönyv Kooperációs Kihívás

2026-os év

*Nemzeti szintű versenyekre nem hivatalos WRO tematikájú
játék szabályai 6 – 10 év közötti korosztály számára.*

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés	3
2. Versenypálya	4
3. Pályaelemek és elhelyezkedésük	5
4. Biztonságos területek	6
5. Versenyfeladatok	6
1. Zenei fesztiválok ERC Cityben	6
2. Digitális Detox	8
3. Probléma a kúttal	10
4. STEM Kiállítás az Űrközpontban	10
5. Egy kis családi kikapcsolódás	11
6. Robot parkolása	12
7. Pontlevonások	12
5. Korosztály specifikus és általános szabályok	13
6. Pontozás	15

Az 5. fejezetben találhatóak fontos információk a megengedett eszközökről és a játék menetéről!

1. Bevezetés

Egy új év, egy újabb izgalmas kaland! Az idei szezonban a KIDS kategória résztvevői is elmerülnek a „Robotok találkozása a kultúrával” témában. A 2026-os nemzeti döntő újdonsága, hogy a csapatoknak két különböző típusú kihívásban kell bizonyítaniuk rátermettségüket ugyanazon a versenypályán:

Kooperatív Kihívás (Szövetségben az erő): Ebben a fordulóban a robotika a diplomáciával találkozik. A csapatok nem egymás ellen, hanem **más csapatokkal szövetségben**, közösen dolgoznak a kijelölt feladatok megoldásán. A cél a stratégiai együttműködés: a közös erőfeszítést közös pontszám jutalmazza. A feladat részletes leírását az alábbiakban találjátok.

SOLO Kihívás (A meglepetés ereje): Ez a klasszikus „magányos farkas” üzemmód, ahol a csapatoknak önállóan kell megoldaniuk a pályán elhelyezett feladatokat. A SOLO kihívás különlegessége, hogy a pontos feladatokat és a versenyelemek elhelyezkedését **csak a nemzeti döntő napján, a helyszínen** fedik fel a bírók. Bár a pálya alapja megegyezik a kooperatív szakaszéval, a küldetések teljesen újak és váratlanok lesznek.

Visszatérés ERC City-be, hogy a várost felkészítsük a STEM Festival-ra. A STEM Festival keretén belül több zenés és kulturális esemény is lesz és a ti feladatotok lesz, hogy ezt előkészítsétek, segítsétek.

Most rajtatok a sor, hogy olyan robotot építsetek, amely a jövő technológiáit használva képes hozzájárulni a világ jobbá tételéhez. Az alábbi robotikai kihívások során próbára tehetitek mérnöki és programozási tudásotokat, hogy megmutassátok, milyen szerepet játszhatnak a robotok a fenntartható jövő kialakításában!

2. Versenypálya

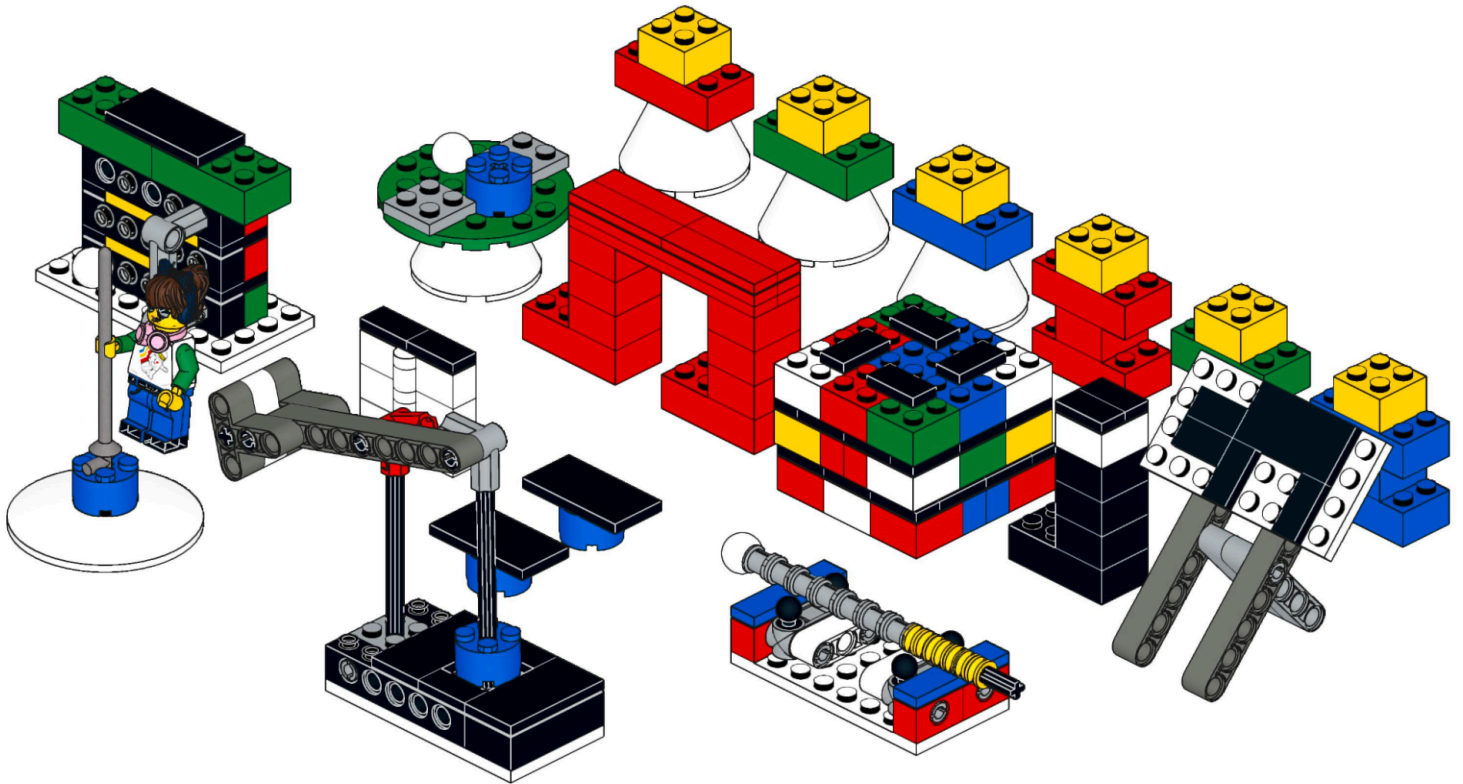
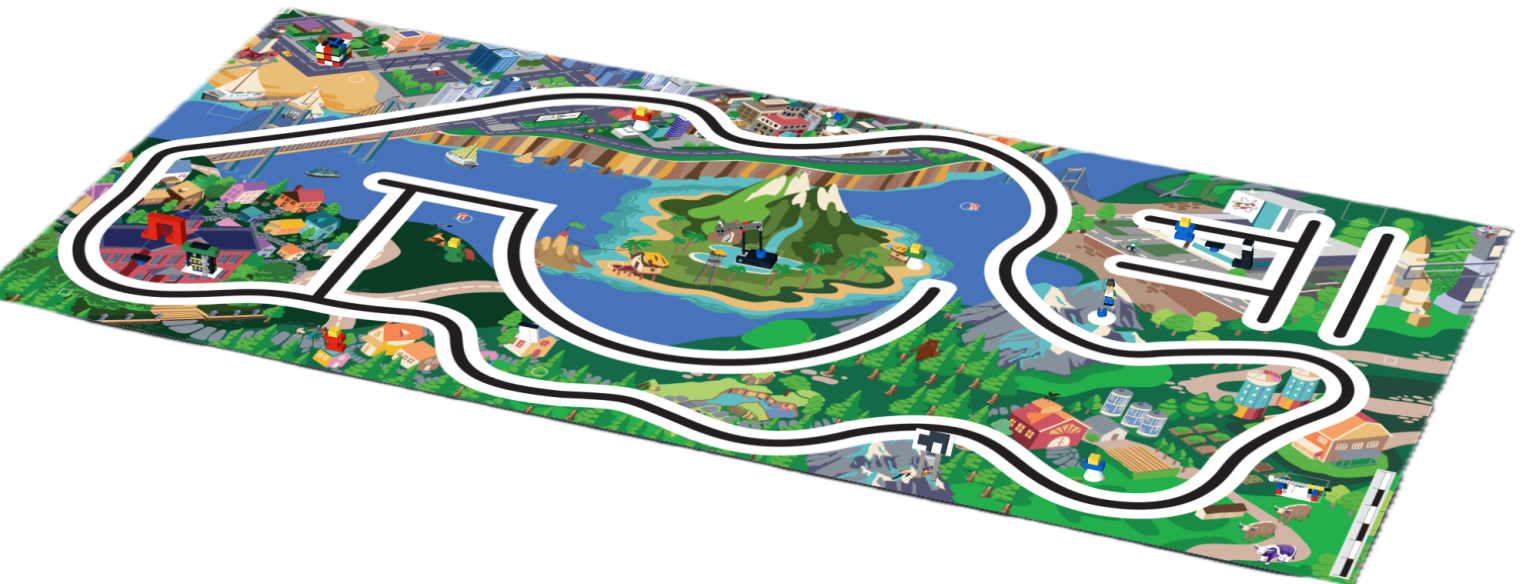
A lenti ábrán látható a versenypálya.

Ha az asztal nagyobb, mint a versenypálya, akkor a jobb alsó sarokban található farmot kell igazítani a pálya sarkát.

További információk az asztalról és a pályáról a WRO RoboMission Általános Szabályzatában találhatók.



3. Pályaelemek és elhelyezkedésük



4. Biztonságos területek

A robotoknak valamelyik kijelölt biztonsági területről (Egyetem vagy Űrközpont) kell indulniuk úgy, hogy érintkezzenek az adott területtel. Az indulási helyszíneket a pályán színekkel jelöltük: az Egyetem területét sárga, az Űrközpontét pedig piros szín jelzi. A biztonságos területeken a csapattagok hozzáérhetnek a verseny elemekhez és a robothoz. A verseny ideje alatt a csapatok cserélhetnek biztonságos területet, de egyszerre egy területről egy robot indítható.



5. Versenyfeladatok

1. Zenei fesztiválok ERC Cityben

Zenei fesztivál mindenki számára. 3 felsztivált is szerveznek a fiataloknak ERC City-ben. Egy BEACH Party-t a kikötőnél, Forest Fest-et a az erdőben, ahol DJ MaCi fogja a zenét szolgáltatni és a városban a híres DJ Brick fogja a lemezeket pörgetni.

A robot feladata, hogy a fiatalok (kék, piros és zöld verseny elemek) eljussanak párokban egy-egy fesztivál helyszínre. A pároknak együtt kell a fesztiválon lenni, de nincs megszabva melyik pár melyik fesztiválra megy.



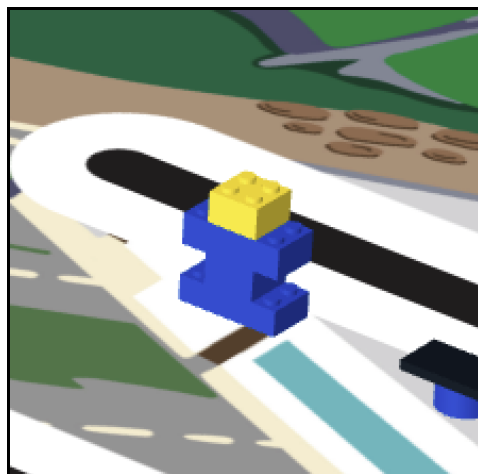
Zöld Fiatal lány kiindulási helye



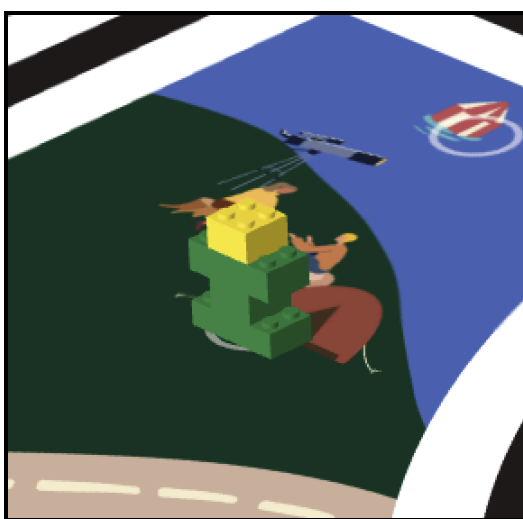
Piros Fiatal lány kiindulási helye



Kék Fiatal lány kiindulási helye



Kék Fiatal fiú kiindulási helye (Biztonságos terület, Űrközpont)



Zöld Fiatal fiú kiindulási helye



Piros Fiatal fiú kiindulási helye



Egy pár a Beach Party(sárga körvonal) célterületen (20 pont)



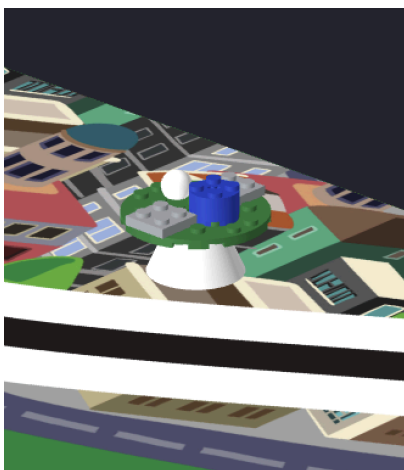
Egy pár a Dj Brick House Party(sárga körvonal) célterületen (20 pont)



Egy pár a DJ MaCi Forest Fest(sárga körvonal) célterületen (20 pont)

2. Digitális Detox

Sajnálatos módon néha képesek vagyunk túlhajtani magunkat, ilyenkor szükséges egy kis pihenés. ERC City legnagyobb influenszerének, Edu the Talent-nek is szüksége van egy kis pihenésre. Viszont az influenszerek világában, nem könnyű elbújni a kamerák előtt, ezért Edu the Talent egy kis szigetet választott, mindentől és mindenkitől távol. Készítsd elő neki a pihenést, hogy teljes mértékig digitális világtól távol legyen, hogy mikor visszatér újabb kiváló tartalmakat tudjon gyártani a követői számára.



kiindulási helye(medencére helyezve)



Edu the Talent kiindulási helye (Jógázó férfire helyezve)



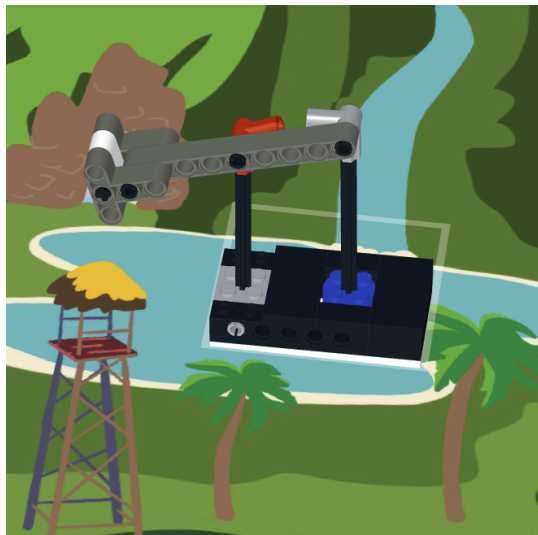
kiindulási helye (a kisházon szabadon elhelyezve)



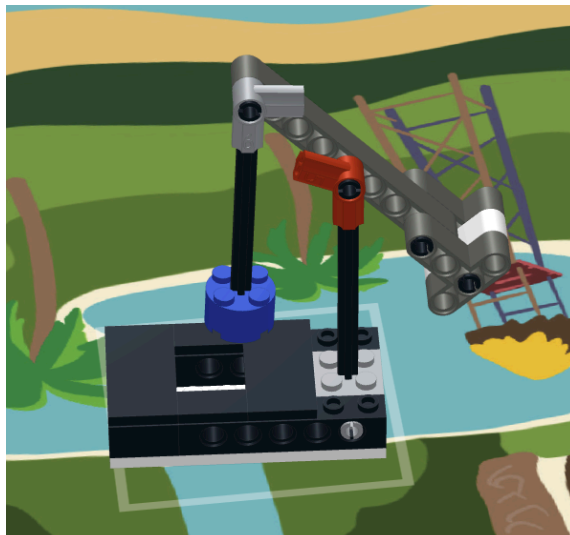
Verseny elemek a Szigeten (teljes terjedelmükben)
30 pont

3. Probléma a kúttal

Edu the Talent meglátogatja ERC City legszebb szigetét (és persze egyetlen...) viszont a szigeten található kút elromlott, így az ivóvíz biztosítása nem megoldott. Segíts megjavítani a kutat és visszahelyezni a szigetre. A versenyzők a biztonsági területen kézzel is aktiválhatják a kutat.



A kút kiindulási helye nem aktivált állapotban



A kút aktivált, javított állapotban a szigeten található víz grafikához érintkezik, (legalább részben)20 pont

4. STEM Kiállítás az Űrközpontban

Egy kiállítást szerveznek az Űrközpontban és most érkeztek meg a magyar kiállítási darabok, melyet el kell szállítani az űrközpontba.



IAS (számítógép) kiindulási helyzete az egyetlen



Rubik kocka kiindulási helyzete



Golyóstoll kiindulási helyzete a tehenek felett



A verseny elemek érintkeznek az Űrközpont területével (60 pont)

5. Egy kis családi kikapcsolódás

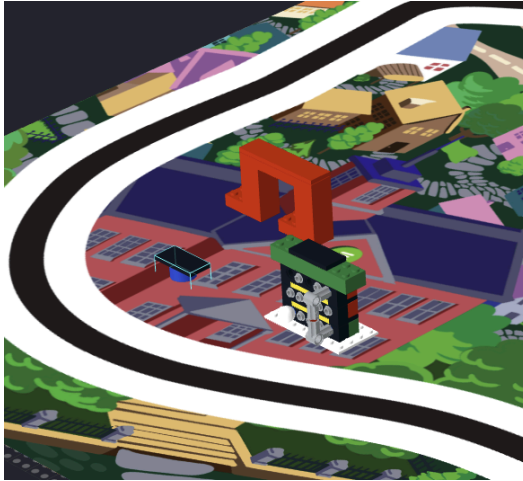
A parton egy családi táborozási helyszínt szeretnének kialakítani, ezzel is segítve a közös programokat a családoknak. Segítség felszerelni a táborozási helyszínt.



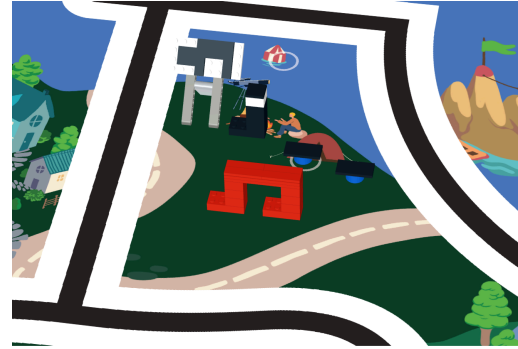
Szék és a hangjegy kiindulási helyzete az Űrközpontnál



Festőállvány kiindulási helyzete a hegyen található két túrázón.



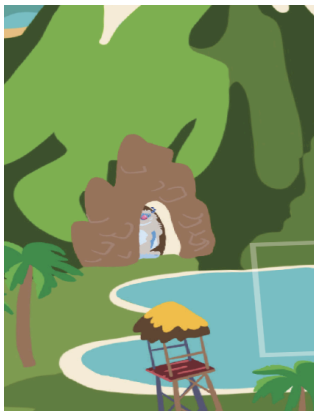
Szék és a hangjegy kiindulási helyzete az Egyetemen



A verseny elemek érintkeznek a táborozási helyszín grafikájával

6. Robot parkolása

A szigeten található barlangban él Peti, a Jeti, a ti feladatotok lesz, hogy a téli álmát tudja aludni és a nagy zenebonóra ne kelljen fel és nem melleleg Edu the Talent influenszernek is biztosítva a nyugodt pihenést. Zárjátok le a barlang bejáratát, így biztosítva mindenki nyugalmát. Legalább egy robotnak, úgy kell a szigeten parkolnia, hogy felülnézetből takarja Peti, a Jeti grafikáját.



Peti a Jeti grafikája a szigeten

7. Pontlevonások

Pontlevonások (a végső pontszám pontlevonással sem lehet negatív szám):

- Ha egy csapattag szabálytalanul ér hozzá a robothoz vagy bármelyik pályaelemhez, akkor a végső pontszámból levonásra kerül 5 pont.

5. Korosztály specifikus és általános szabályok

A KIDS Game játéknak az általános szabályai megegyeznek a WRO RoboMission általános szabályaival, viszont a korosztályra tekintettel egy-két pontban módosulnak vagy kiegészülnek azok a szabályok. Ezek a különleges szabályok alább olvashatók:

Különleges szabályok a használható eszközökről, anyagokról

1. A robot építéséhez használt vezérlőegység, a motorok és a szenzorok az alábbi LEGO robotika szettek közül kell kikerüljenek: LEGO Education WeDo 2.0 Core Set és/vagy LEGO Education SPIKE Essential, de bármely LEGO Smart Hub is elfogadott **abban az esetben, ha annak csak 2 portját** használja a robot. A motorok és a szenzorok száma nincs korlátozva robot megépítéséhez, bármilyen kombinációban, de csak egy vezérlő (Smart Hub) és 2 port engedélyezett. Csak LEGO márkájú nem elektronikus / nem digitális elemek használhatók a robot megépítéséhez.
2. A robot maximális mérete a versenykör kezdetekor 250 mm x 250 mm x 250 mm. Az indítás után a robot méretére nincs korlátozás.

Különleges szabályok a feladatokkal kapcsolatban

3. A kihíváson egy másik csapat tagjával vesztek részt. Egyszerre kettő robot van a pályán és együtt kell megoldanotok a feladatokat. Az összpontszámot, melyet elértetek mindkét csapat megkapja. Dolgozzatok együtt, osszátok fel a feladatokat, legyetek kreatívak, ismerkedjetek.
4. Egyszerre maximum kettő robot lehet a pályán, minden csapat csak a saját robotját használhatja a verseny körökben.
5. A robotoknak valamelyik kijelölt biztonsági területről (Egyetem vagy Űrközpont) kell indulniuk úgy, hogy érintkezzenek az adott területtel. A 3. pontban részletezett indulási helyszíneket a pályán színekkel jelöltük: az Egyetem területét sárga, az Űrközpontét pedig piros szín jelzi.
6. A versenykör során a robotot előre programozott vezérléssel önállóan vagy távirányítással, illetve a két módszer kombinációjával lehet mozgatni/működtetni.
7. A csapattagok a versenykör alatt bármikor hozzáérhetnek/megfoghatják a robotot, ha annak bármelyik része (pl.: kerék) érintkezik valamelyik biztonságos területtel (Egyetem vagy Űrközpont)
8. A versenykör alatt a csapatok a biztonsági területek (Egyetem és Űrközpont) között a robotot átmozgathatják kézzel. Csak a robot áthelyezhető ilyen módon, a pályaelemek nem. **Megjegyzés: a parkolásért járó pontokat csak úgy lehet megszerezni, ha a robot önállóan mozog a parkoló területre, ha egy csapattag helyezi oda, akkor nem jár érte a parkolásért járó pont.**
9. A csapatok a versenykör alatt nem változtathatják meg a robot felépítését; valamint nem tehetnek a robotra vagy vehetnek le a robotról alkatrészeket.
10. A versenykör ideje alatt, a csapattagoknak:
 - *tilos hozzáérni bármelyik pályaelemhez, ami nincs valamelyik biztonságos területen.* Ha egy csapattag hozzáér egy pályaelemhez a biztonságos területeken kívül, akkor a bíró visszahelyezi a pályaelemet oda, ahonnan a csapattag elmozdította abban a pozícióban, ahogyan az elmozdítás pillanatában volt
 - *tilos hozzáérni a robothoz, ha az nem érintkezik valamelyik biztonságos területtel vagy a*

parkoló területtel. Ha egy csapattag hozzáér a robothoz és a robot nem érintkezik valamelyik biztonságos területtel vagy a parkoló területtel, akkor a csapat végső pontszámából levonásra kerül 5 pont.

- Ha egy csapattag szabálytalanul ér hozzá a robothoz vagy bármelyik pályaelemhez, akkor a végső pontszámukból levonásra kerül 5 pont, de a végső pontszámuk sosem lehet negatív szám.

11. A versenykörnek akkor van vége, ha:

- A robotok a szigeten található területtel érintkeznek és a csapatok jelzik a bírónak, hogy a robot befejezte a működést.
- Ha a robot már nem mozog és abban az esetben, ha nincs a parkoló területen, akkor a csapattagok szólnak, hogy „Állj”.
 - A fenti kettő esetben mindkét csapatnak kell jelezni, hogy „ÁLLJ!” különben a bírónak meg kell állítani az időt.
- A versenykör maximális ideje (2 perc) letelik.

Különleges szabályok a versennyel kapcsolatban

12. A csapatok a robotokat összeszerelt állapotban hozhatják a versenyre és nem kell újraépíteni a versenyen.

6. Pontozás

Feladat	Egy	Maximum
Zenei fesztiválok ERC Cityben		
Fiatal pár (azonos színű fiú-lány) a teljes terjedelemben a célterületen található	20	60
Fiatal (fiú vagy lány) teljes terjedelemben a célterületen található	5	
Digitális Detox		
A versenyelemek (Asztal, Könyv, Edu the Talent) teljes terjedelemben a célterületen(Sziget) található.	10	30
Versenyelemek(Asztal, Könyv, Edu the Talent) érintkezik a célterülettel.	5	
Probléma a kúttal		
A kút aktivált állapotban érintkezik a célterülettel(víz grafika a szigeten)	20	20
A kút a szigeten található, de nincs aktiválva.	5	
STEM Kiállítás az Űrközpontban		
Versenyelemek (IAS számítógép, Rubik kocka, Golyóstoll) érintkeznek a célterülettel (Űrközpont)	20	60
Versenyelemek nem érintkeznek a kiindulási területtel.	5	
Egy kis családi kikapcsolódás		
A verseny elemek érintkeznek a táborozási helyszín grafikával	10	40
Pontlevonások		
Egy csapattag szabálytalanul hozzáér a robothoz vagy bármelyik pályaelemhez, akkor a végső pontszámból levonásra kerül 5 pont, de a végső pontszám sosem lehet negatív szám.	- 5	
Robot parkolása (csak abban az esetben, ha más feladatból is szerzett pontot a csapat)		
Felülnézetből a robot takarja Petit a Jetit a szigeten.		20
Elérhető maximum pontszám		230