



WORLD ROBOT OLYMPIAD™

**SFIDA**

**STARTER ROBOMISSION**

Regolamento STARTER  
Stagione 2024

*Gara non ufficiale a tema WRO per studenti dai 6 ai 19 anni  
da utilizzare a livello nazionale*



**FREE TURTLES**  
**Liberiamo le tartarughe in cattività**



WRO ITALIA Organizzatore Ufficiale  
[Dreampuzzle APS ETS](#)



WORLD ROBOT OLYMPIAD™

# Indice dei contenuti

1. Introduzione	2
2. Panoramica del Campo STARTER	3
3. Oggetti e posizionamento sul Campo STARTER	4
4. Le missioni della sfida STARTER	8
5. Scheda punteggi	15

## 1. Introduzione

Dei bracconieri hanno nascosto in vari punti della città le tartarughe marine, sperando di sfuggire alla polizia.

Le tartarughe soffrono lontano dal loro ambiente naturale, c'è bisogno di riportarle al mare al più presto. Andiamo alla ricerca delle tartarughe disperse in città e prendiamocene cura. I negozianti sono molto sensibili al problema e, cercando di aiutare, hanno messo a disposizione il cibo che avevano sperando possa essere buono per le tartarughe. Occorre quindi riconoscere il cibo buono per le tartarughe così da portarlo al centro di raccolta e lasciare il cibo non buono al suo posto.

Una volta che ci siamo presi cura delle tartarughe è tempo di occuparci dei bracconieri, bisogna stanarli dai loro nascondigli e portarli in prigione.

L'allerta però rimane, sarà necessario mettere un poliziotto di guardia in alcuni punti strategici della città.

**Oltre al presente documento, si applicano le norme e i regolamenti dello STARTER PROJECT.**





### 3. Oggetti e posizionamento sul Campo STARTER

Sul campo di gara saranno posizionati i seguenti oggetti

- 4 tartarughe
- 2 cibo buono da portare nella zona di deposito (giallo)
- 2 cibo non buono da lasciare stare o rimettere all'interno del negozio (rosso)
- 4 poliziotti
- 4 bracconieri
- 4 alberi (FACOLTATIVO PER PUNTI BONUS)



#### ACCORGIMENTO NELLA COSTRUZIONE:

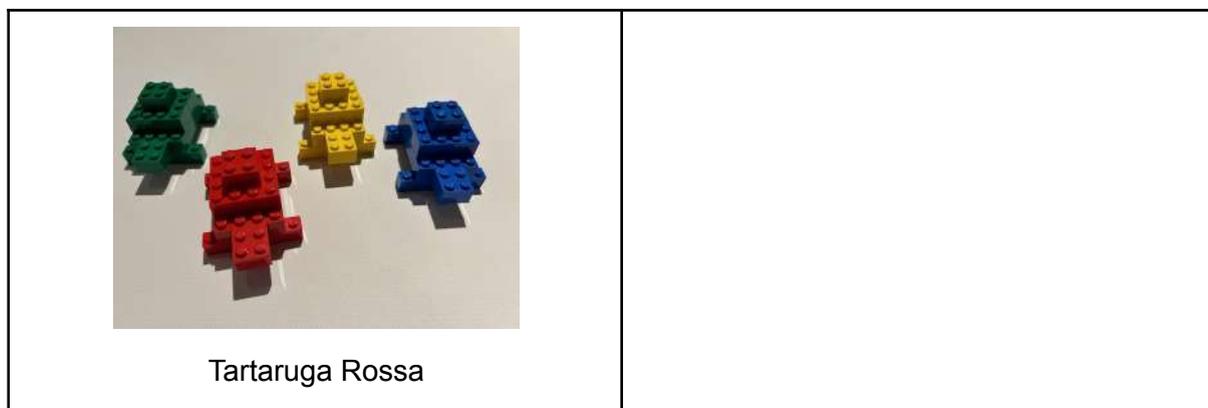
Nel caso non si disponga ESATTAMENTE dei blocchetti con i medesimi colori, si possono costruire in altri colori.

**UNICA ECCEZIONE:** i cibi delle tartarughe, se utilizzate il sensore di colore, devono essere del colore corretto. Se invece le si prendono a caso, si possono costruire con qualsiasi blocchetto, anche multicolor.



## TARTARUGHE

Le 4 tartarughe sono distribuite sul campo di gioco in diverse posizioni di partenza. Le abbiamo colorate SOLO per distinguerle, anche se nella SCHEDA PUNTEGGI hanno lo stesso valore.

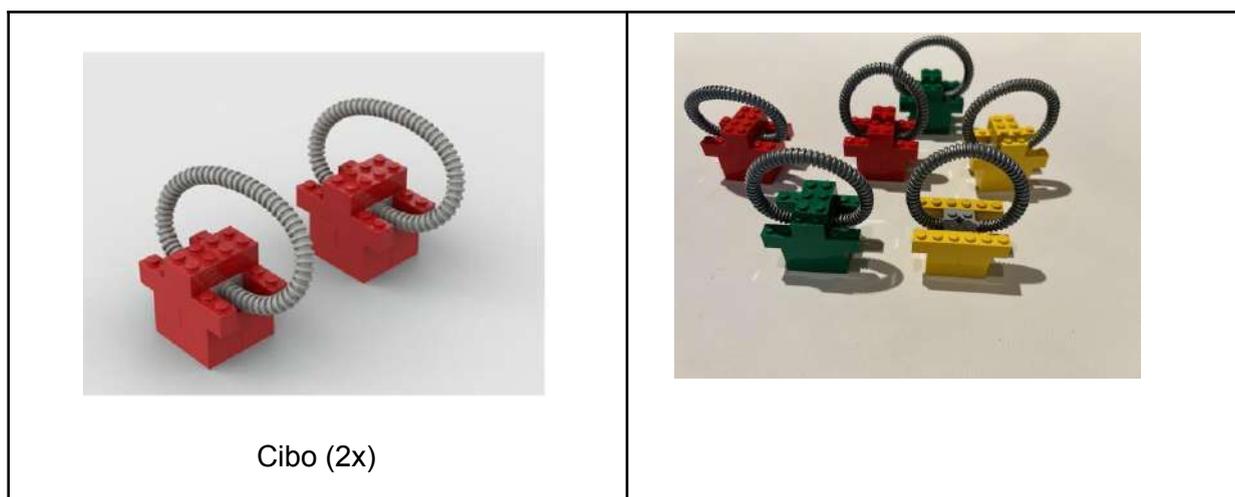


## CIBI (2 ROSSI + 2 GIALLI + 2 VERDI)

Bisogna nutrire le tartarughe ma non tutti i cibi vanno bene. I negozi mettono a disposizione quello che hanno. I cibi ROSSI sono maturi e adatti alle tartarughe mentre quelli gialli non sono adatti alle tartarughe.

- I due cibi gialli posizionati di fronte a **BAR e BOOK STORE**
- I due cibi ROSSI posizionati di fronte a **FRUIT e PHARMACY**
- I due cibi VERDI posizionati nell'AREA START

Le posizioni esatte sono visibili nelle foto seguenti.



Cibi sulle posizioni di partenza del campo da gioco



## POLIZIOTTI (4x)

Ci sono 4 POLIZIOTTI che all'inizio del round si trovano nell'AREA START in basso a sinistra. Il loro compito sarà sorvegliare le diverse.



Poliziotti (4x)



Posizionamento dei poliziotti nell'AREA START

## BRACCONIERI (4x)

Ci sono 4 BRACCONIERI che stanno cercando di nascondersi dalla polizia. Sono sparsi sul campo di gioco nelle seguenti posizioni:



Posizioni dei bracconieri nel campo di gioco



Posizioni dei bracconieri in PRIGIONE



## ALBERI (4 x): FACOLTATIVO

I 4 alberi si trovano nelle aree di riciclo



Alberi



Alberi nelle posizioni

## Missione 2 - Nutrire le tartarughe

### Panoramica generale



L'immagine mostra una panoramica generale con tutti gli oggetti presenti sul campo STARTER contraddistinti dalle X colorate :

- **X (ROSSA)** cibi rossi
- **X (GIALLA)** cibi gialli
- **X (VERDE)** tartarughe
- **X (NERA)** bracconieri
- **START in basso a sinistra:** zona di partenza : dove sono posizionati 4 poliziotti e due cibi VERDI
- **START in alto a destra: PRIGIONE**



WRO ITALIA Organizzatore Ufficiale  
[Dreampuzzle APS ETS](#)



## 4. Le missioni della sfida STARTER

Raccomandiamo a tutte le squadre di svolgere le missioni passo dopo passo e di sviluppare man mano una strategia per affrontarle. Anche se non si è riusciti a risolvere tutte le missioni entro la data della sfida, questo non costituisce un ostacolo alla partecipazione alla sfida stessa. È possibile ottenere un buon risultato anche con soluzioni parziali. Gli altri team la penseranno sicuramente come voi.

Nella SFIDA STARTER, è possibile avviare il robot più volte dall'area di partenza e quindi risolvere i compiti uno dopo l'altro. Se necessario, il robot può anche venire riportato nell'area di partenza A MANO. Questo comporta la decurtazione di 1 punto.

La squadra ha a disposizione 5 minuti per compiere il massimo numero di missioni possibili. Il tempo inizia con il primo avvio del robot e termina quando la squadra ha terminato le sue missioni o quando sono passati 5 minuti. A quel punto si visiona il campo ed il posizionamento degli oggetti.

**Il vostro compito consiste in sei parti:**

- **Missione 1:** Liberare le tartarughe in mare
- **Missione 2:** Stoccare i cibi per le tartarughe
- **Missione 3:** Posizionare i poliziotti a guardia delle diverse aree
- **Missione 4:** Catturare i bracconieri e portarli in prigione
- **Missione 5:** Parcheggiare il robot
- **Missione 6:** Raccogliere punti bonus

Per una migliore comprensione, le missioni sono spiegate una per una.  
**Il team può decidere autonomamente in quale ordine lavorare sulle missioni.**



## Missione 1 - Liberare le tartarughe in mare

Le tartarughe devono venire ritrovate e portate al mare. Possono anche venire liberate sulla spiaggia.



Si ottengono punti quando la tartaruga tocca la spiaggia. Non importa se la tartaruga è in piedi o sdraiata. Tuttavia, non deve essere danneggiata.

20 punti cad (completo)	20 punti cad (parziale)	
20 punti cad (completo)	0 punti	20 punti cad (parziale)



WRO ITALIA Organizzatore Ufficiale  
[Dreampuzzle APS ETS](http://www.dreampuzzle.it)



Le tartarughe, a lungo malnutrite, hanno bisogno di cibo.

Tutti i negozi donano dei cibi ma non tutti sono adatti alle tartarughe.

Il compito del robot è

- distinguere i cibi (ROSSI e VERDI adatti alle tartarughe - GIALLI non adatti alle tartarughe)
- I CIBI ROSSI vanno portati nell'AREA DI STOCCAGGIO verde, dove i volontari provvederanno a razionare per le tartarughe
- I CIBI GIALLI vanno resi ai negozi. Ringraziamo i negozianti di aver voluto contribuire ma purtroppo non sono adatti. Come ringraziamento il robot deve EMETTERE UN SUONO O FAR COMPARE UN'IMMAGINE SULLO SCHERMO, quando entra nel negozio.
- I CIBI VERDI si trovano nella zona START e devono venire portati nella zona stoccaggio VERDE

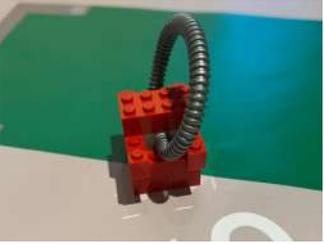
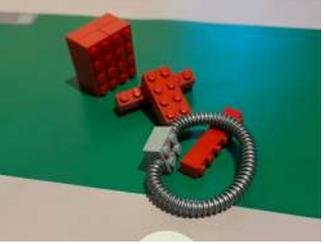


Si ottengono punti quando

- i CIBI ROSSI toccano l'AREA VERDE.
- i CIBI GIALLI sono nel negozio da cui provenivano (SOLO un cibo giallo per ogni negozio)
- i CIBI VERDI toccano l'AREA VERDE.



Non importa se il cibo è in piedi o sdraiato. Tuttavia, non deve essere danneggiato.

		
<p>20 punti cad (completo)</p>	<p>20 punti (parziale)</p>	<p>0 punti</p>
		
<p>10 punti completo</p>	<p>10 punti (parziale)</p>	



### Missione 3: Posizionare i poliziotti a guardia delle diverse aree

Alla partenza i poliziotti sono posizioni nell'AREA START. Possono venire messi sul robot stesso o venire spinti dal robot.

Devono venire portati a sorvegliare per evitare altri problemi nelle seguenti AREE COLORATE:

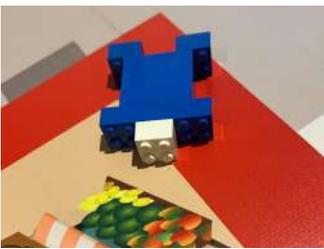
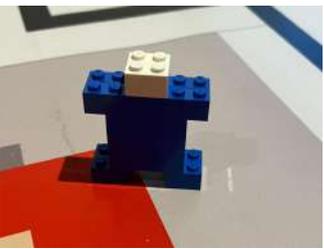
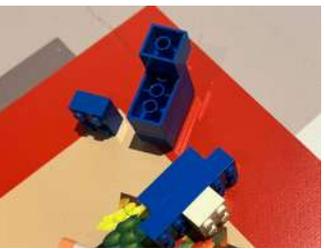
- zona negozi: nella FASCIA ROSSA (valgono anche i negozi stessi)
- zona SCHOOL: in qualsiasi parte (giardino, cortile o scuola)
- Zona SPIAGGIA: in qualsiasi punto nel GIALLO
- Zona VERDE: area di stoccaggio



Si ricevono punti per ogni poliziotto (4 x) che tocca una delle AREE.

Se due o più poliziotti sono messi nella stessa area, si riceverà il punteggio per uno solo di essi.

Non importa se i poliziotti sono in piedi o sdraiati. Tuttavia, non deve essere danneggiato.

		
20 punti (completo)	20 punti (parziale)	0 punti



## Missione 4: Catturare i bracconieri e portarli in prigione

I bracconieri sono scappati! Catturali e portali alla prigione.



Si ricevono punti per ogni bracconiere (4x) che tocca l'AREA PRIGIONE (bordo nero compreso).

Non importa se un bracconiere è in piedi o sdraiato. Tuttavia, non deve essere danneggiato.

20 punti (completo)	20 punti (parziale)	0 punti



## Missione 5 - Parcheggiare il robot

Alla fine del round, il robot deve trovarsi nell'area di destinazione. **Il robot si considera nell'AREA START quando la tocca con un pezzo.** I punti vengono assegnati per questo compito solo se sono stati assegnati altri punti. Se il robot è stato riportato a mano nell'area di destinazione, un punto viene detratto.

		
20 punti (robot toccato Area di destinazione)	20 punti (robot toccato Area di destinazione)	20 punti (robot toccato Area di destinazione)

## Missione 6 - Raccogliere punti bonus

FACOLTATIVO: Si possono posizionare 4 alberi nelle AREE RICICLO. Si prendono punti se gli alberi al termine del round toccano ancora una delle AREE RICICLO.



I punti bonus vengono assegnati se gli alberi (4x) non vengono danneggiati o spostati. I punti bonus vengono assegnati anche se gli oggetti toccano parzialmente la loro posizione di partenza.



WRO ITALIA Organizzatore Ufficiale  
[Dreampuzzle APS ETS](http://www.dreampuzzle.it)



## 4. Distribuzione dei punti

I punti vengono assegnati a TUTTI gli oggetti del compito, se toccano *completamente* o *parzialmente* la rispettiva area. Gli oggetti devono essere integri, ma non devono stare in piedi.

MISSIONI	Per	Totale
<b>Missione 1 - Liberare le tartarughe in mare</b>		
La tartaruga tocca l'AREA SPIAGGIA o MARE	20	80
<b>Missione 2 - Stoccare i cibi per le tartarughe</b>		
Portare i cibi ROSSI l'area di stoccaggio VERDE	25	50
Portare i cibi GIALLI nei rispettivi negozi	10	20
Quando il robot entra nel negozio per riportare un CIBO GIALLO emette un suono o fa vedere un immagine sullo schermo del robot	5	10
Portare i cibi VERDI l'area di stoccaggio VERDE	10	20
<b>Missione 3 - Posizionare i poliziotti a guardia delle diverse aree</b>		
Un poliziotto tocca una delle AREE stabilite	15	60
<b>Missione 4 - Catturare i bracconieri e portarli in prigione</b>		
Bracconiere portato in prigione	20	80
<b>Missione 5 - Parcheggiare il robot</b>		
Il robot tocca l'area di partenza e di arrivo (solo se sono stati ottenuti altri punti, ad eccezione dei punti bonus)	20	20
<b>Missione 6 - Raccogliere punti bonus</b>		
Albero che non è stato spostato o danneggiato	10	40
<b>Punteggio massimo</b>		<b>380</b>

