



WORLD ROBOT OLYMPIAD™

# 机器人任务赛

小学组规则

2026 赛季



## 机甲明星

WRO 国际赛官方规则

版本：2026 年 1 月 15 日

(注：各国家区域赛、总决赛规则可能有所不同，请以当地组委会发布规则为准)



WRO 学习平台为学生、教练员及裁判员提供免费课程与  
配套资料 —— 欢迎访问平台官网：[wro-learn.org](http://wro-learn.org)



WRO 国际组委会高级合作伙伴



WRO 国际组委会金牌合作伙伴



# 目录

1. 简介.....	3
2. 比赛场地.....	3
3. 任务品、位置及随机设置.....	4
4.1 连接功放与音箱.....	9
4.2 筹备演出.....	10
4.3 编排乐曲.....	12
4.4 加分.....	14
5. 计分表.....	15
6. WRO 学习平台：赋能成长的免费学习平台！.....	16

## 本文档阅读须知

- 2026 年总则（如机器人性能限制条款）已进行调整，请务必通读总则全文。
- 本竞赛规则适用于国际赛事。
- WRO 成员国的国家组委会可对内容进行简化。
- 针对国际总决赛，新增任务将于 2026 年 10 月 8 日发布，该新增任务将沿用现有比赛场地与积木套件。
- 鉴于国际总决赛可能设置临时规则及额外任务，比赛场地内或包含部分地区赛、国家赛未启用的区域与标识。
- 为便于理解，机器人任务内容分多个章节阐述。各队伍可自主决定任务的选择及执行顺序。
- 比赛任务分为基础难度与进阶难度两类，兼顾新手队伍与资深队伍的参赛需求。参赛队伍无需完成全部任务，亦可充分享受 WRO 赛事乐趣。
- 关于比赛场地搭建及任务品的规则，详见《WRO 机器人任务赛总则》第 7 章。

预祝所有参赛者在 WRO 2026 赛季中斩获佳绩、乐享赛事！

WRO 国际组委会

## 1. 简介

欢迎来到本年度最盛大的音乐节！

此刻，舞台已基本搭建完毕，灯光璀璨闪耀，观众们早已迫不及待，盼着演出拉开帷幕。但在音乐奏响之前，表演者们还需要一位格外特别的帮手——那就是你的机器人！

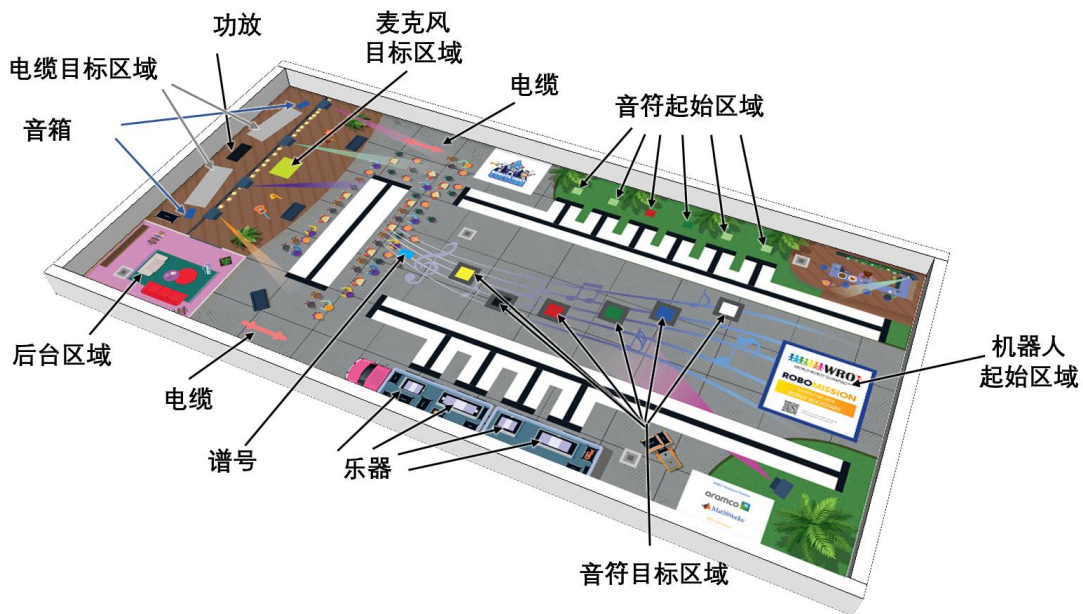
赛场各处，散落着待布置的乐器、音符道具、麦克风与线缆，正等着为这场音乐会整装就位。你的机器人需要担起重任，将所有物品运送至指定位置，助力乐队们顺利开唱。

有了你的助力，这场音乐节必将摇身变为一场节奏飞扬、舞步翩跹、欢乐满溢的非凡盛宴。

你准备好让自己的机器人，蜕变为当之无愧的机甲明星了吗？

## 2. 比赛场地

下图所示为包含各个区域的比赛场地示意图。



若赛台尺寸大于场地图纸尺寸，需将图纸紧靠短边挡板摆放，且需与起始区域（右侧）相邻，同时在另一方向上保持居中对齐。

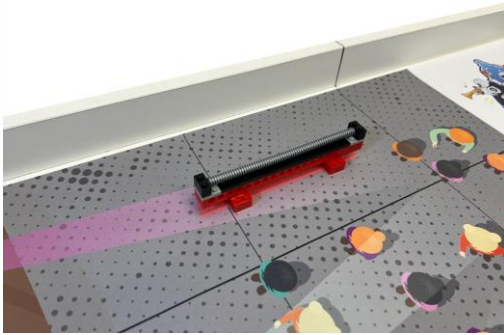
### 3. 任务品、位置及随机设置

#### 电缆

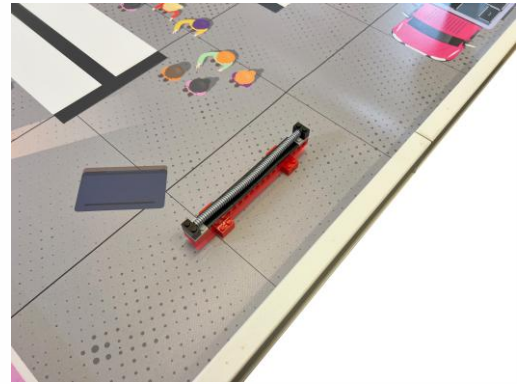
场地上有2个电缆，其位置紧邻舞台（左端），分别位于场地图的上端与下端



电缆



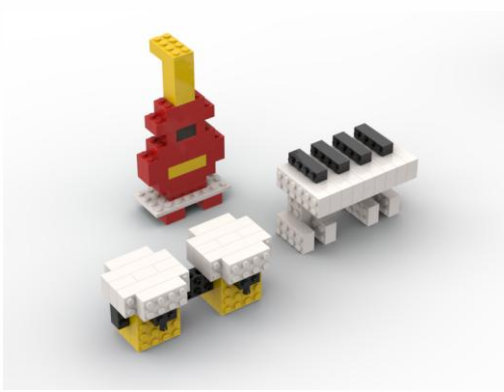
在场地上的位置（上端）



在场地上的位置（下端）

## 乐器&麦克风

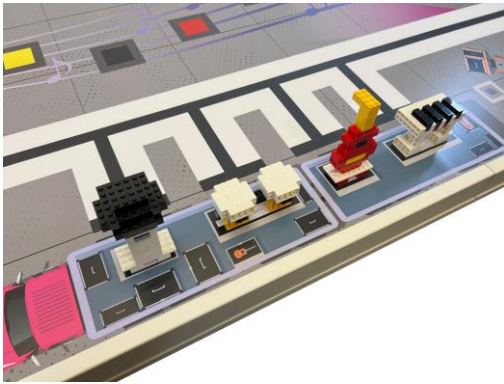
场地内配备 3 件乐器（吉他 1 把、电子琴 1 台、康加鼓 1 套）及麦克风 1 支，初始放置于比赛场地下端的运输区位置。



乐器



麦克风

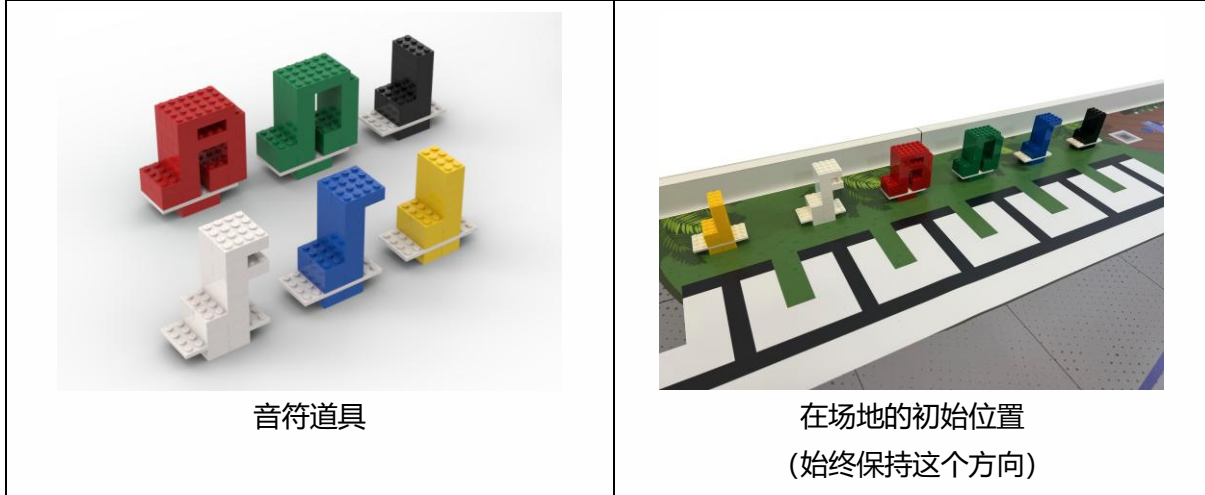


在场地的初始位置  
(始终保持这个方向)

### 音符道具

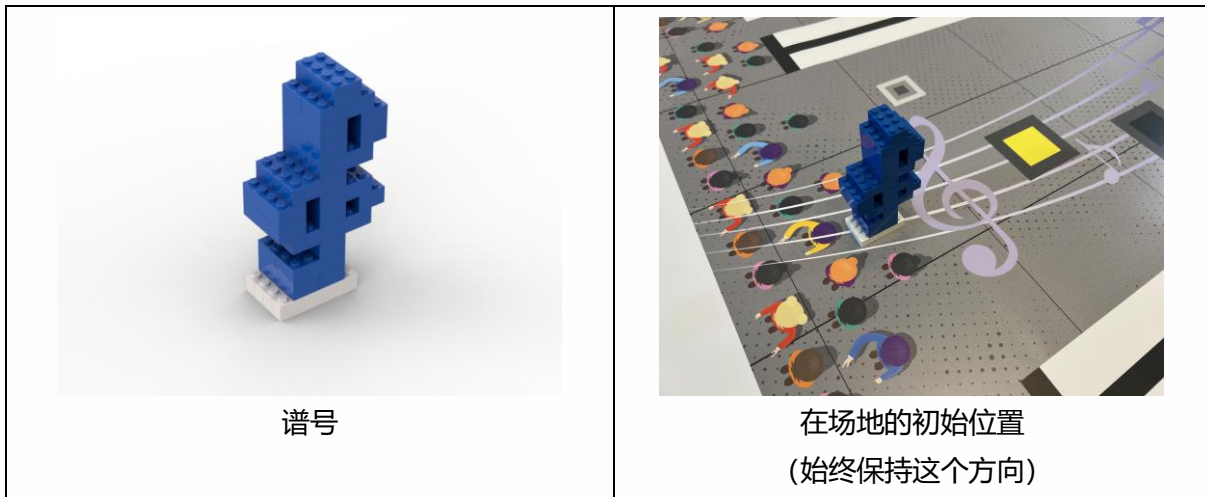
场地上共设有 6 个不同颜色（红色、蓝色、绿色、黄色、白色、黑色各 1 个）、不同形状的音符道具，所有音符的底座规格均保持一致。

该道具的初始放置位置位于比赛场地上端（具体起始点位信息，详见随机设置章节）。



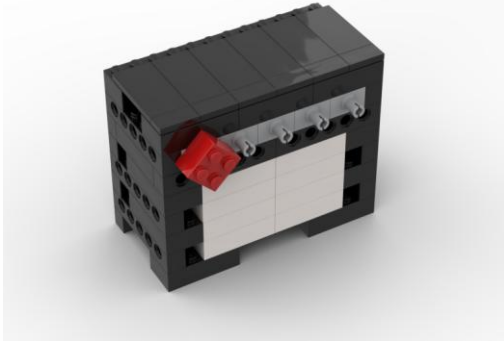
### 谱号道具

场地内设有 1 个蓝色谱号道具，其在比赛场地的放置位置为五线谱标识左端的中间区域。（补充说明：谱号是一种标注在乐谱起始位置的符号，用于确定音符的音高范围。）

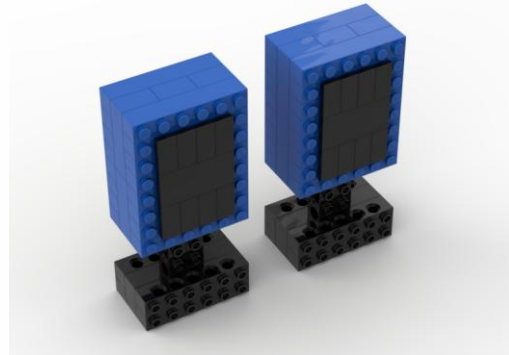


## 功放音箱组合

场地内配备 1 台功放及 2 个音箱，初始放置于比赛场地左端的舞台区域。



功放



音箱



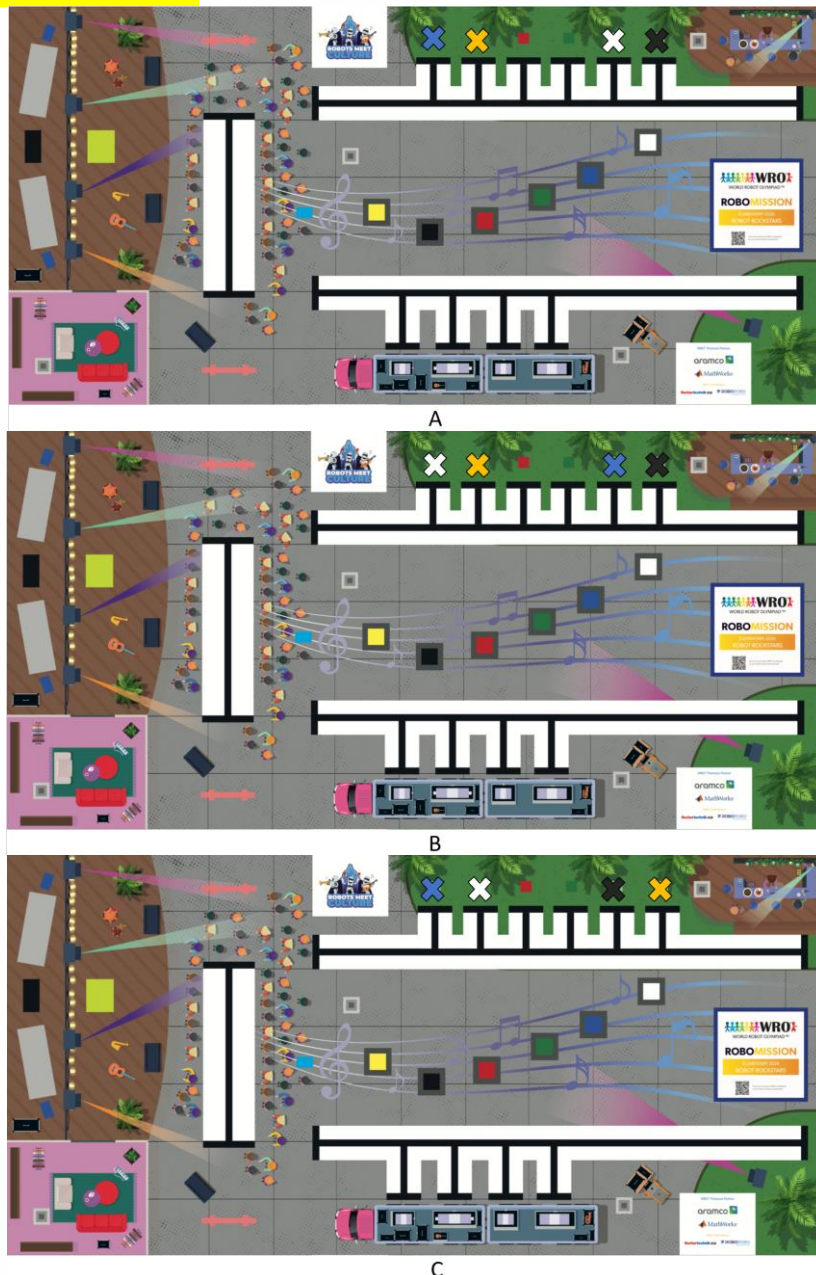
在场地的初始位置  
(始终保持这个方向)

### 随机设置

每轮比赛开始前，场地上的下述任务品需要进行随机设置：

- 四个音符道具（黑色、白色、黄色和蓝色）随机放在场地上端四个浅绿色的方形区域，绿色和红色音符的位置固定不用随机。

- 上述随机设置规则将在国际锦标赛及国际总决赛中使用
- 但在 WRO 中国区域赛及全国赛中，随机结果只有下图 A,B,C 三种结果
- 区域赛中只选用其中一种结果。区域组委会可通过线上投票等方式决定抽签结果（至少提前 10 天），并通知队伍
- 全国总决赛中将进行现场抽签



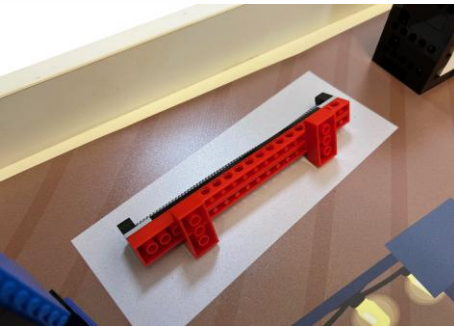
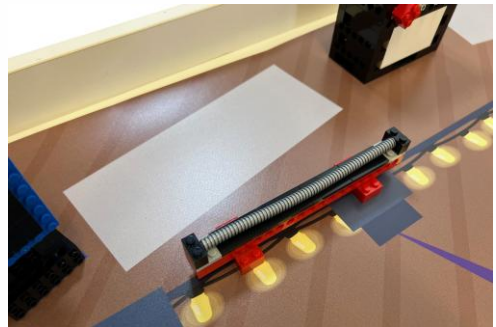
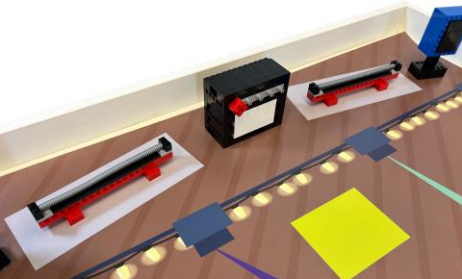


## 4. 机器人任务

### 4.1 连接功放与音箱

舞台上的功放尚未与音箱完成连接，需将电缆放置于音箱与功放之间的灰色区域内。

- “完全进入”的定义：完全进入代表任务品仅与相应区域接触，与场地其他区域不接触
- 每个得分区域只能有一个电缆得分

	每个	最高
电缆完全进入灰色区域并保持直立	15	30
电缆部分进入灰色区域或没有保持直立	5	
 <p>15分 (完全进入并保持直立)</p>	 <p>5分 (部分进入)</p>	
 <p>5分 (完全进入但没有直立)</p>	 <p>0分 (没有进入区域)</p>	
 <p>30分 (2个电缆分别完全进入区域并保持直立)</p>		


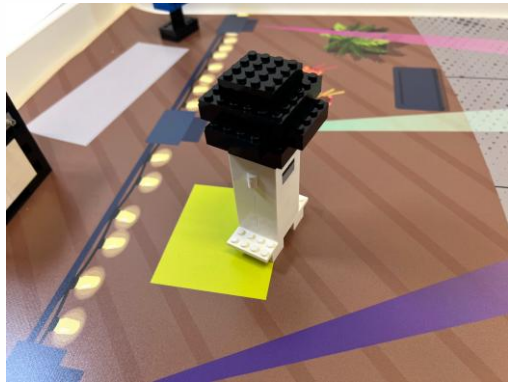
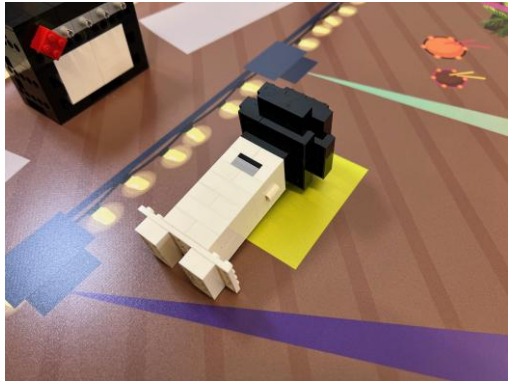
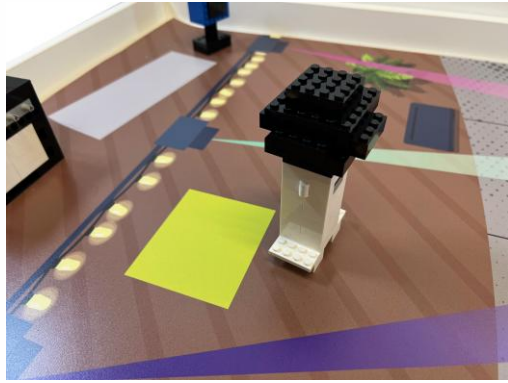
## 4.2 筹备演出

一场精彩的演出离不开乐器与麦克风的加持，需将所有相关器材布置到位，为演出开启做好准备。

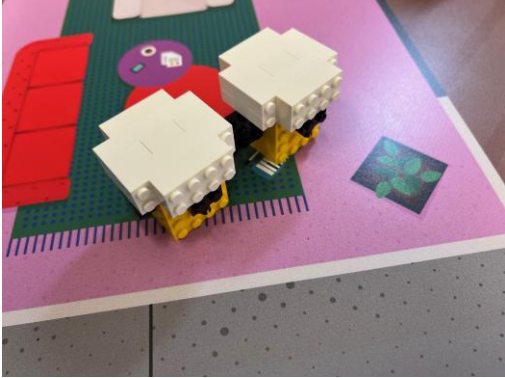
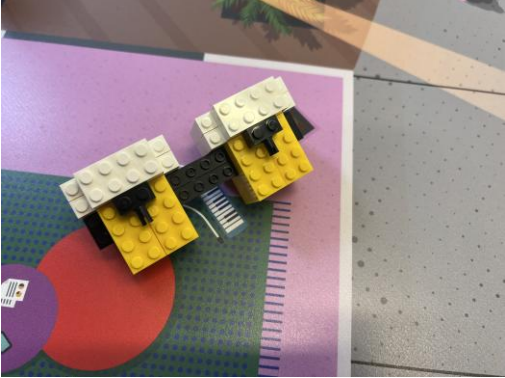
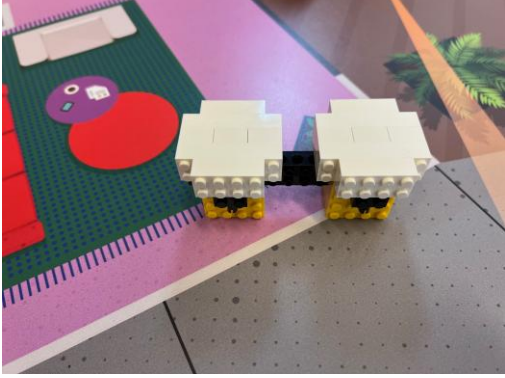

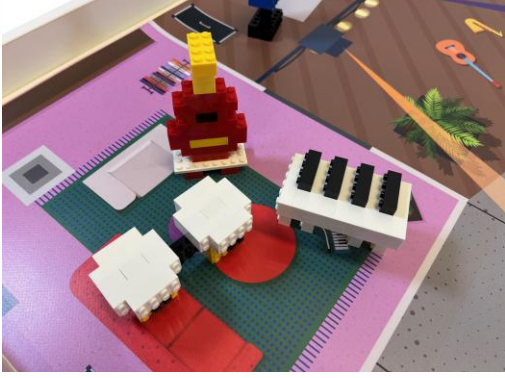
- “完全进入”的定义：完全进入代表任务品仅与相应区域接触，与场地其他区域不接触

麦克风	每个	最高
麦克风完全进入麦克风目标区域*并保持直立	20	20
麦克风部分进入麦克风目标区域*或没有保持直立	10	

 <p>20分 (麦克风完全进入区域并保持直立)</p>	 <p>10分 (麦克风只有部分进入区域)</p>
 <p>10分 (麦克风只有部分进入区域且没有直立)</p>	 <p>0分 (没有进入区域)</p>

\* 麦克风目标区域为舞台上的淡绿色区域。

乐器	每个	最高
乐器需完全放入后台区域*	15	45
 <p data-bbox="422 792 561 875">15分 (完全进入)</p>	 <p data-bbox="1029 792 1168 875">15分 (完全进入)</p>	
 <p data-bbox="395 1285 587 1368">0分 (没有完全进入)</p>	 <p data-bbox="1002 1285 1193 1368">0分 (没有进入区域)</p>	
 <p data-bbox="331 1778 655 1861">45分 (3个乐器都完全进入区域)</p>		

**\*后台区域为场地左下角的粉色区域，该区域包含所有内部设施，但不含灰色边界。**

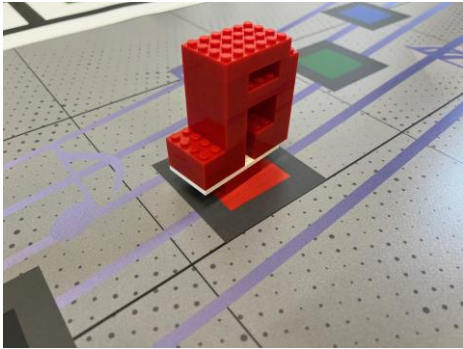
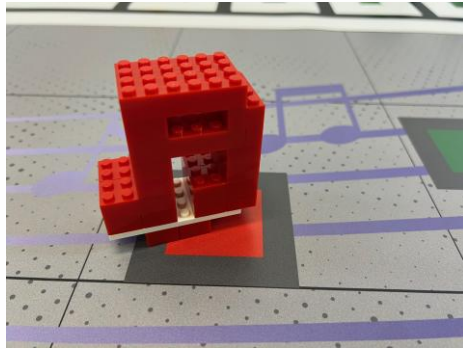
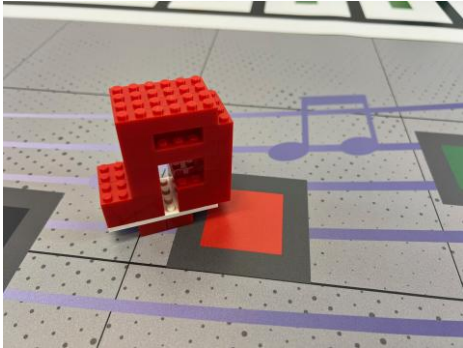
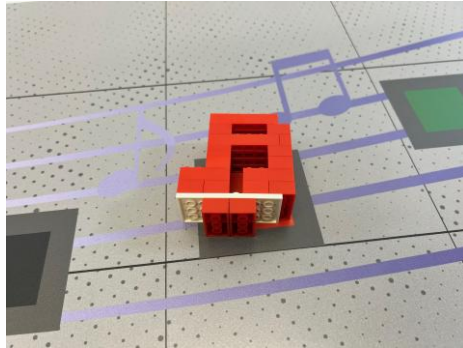
### 4.3 编排乐曲

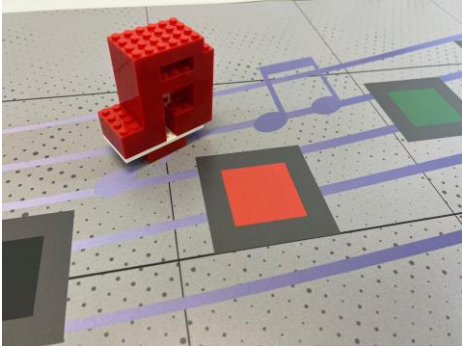
一场精彩的音乐会离不开旋律的点缀，需将音符道具放置于五线谱标识之上，完成乐曲编排任务。

- “完全进入”的定义：完全进入代表任务品仅与相应区域接触，与场地其他区域不接触

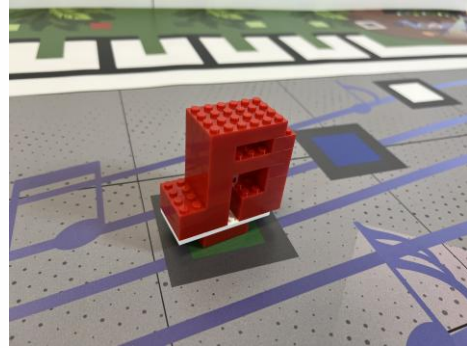
	每个	最高
音符道具完全进入颜色相同的音符目标区域（包括灰色边界）并且保持直立	20	120
音符道具部分进入颜色相同的音符目标区域（包括灰色边界）或者没有保持直立	10	

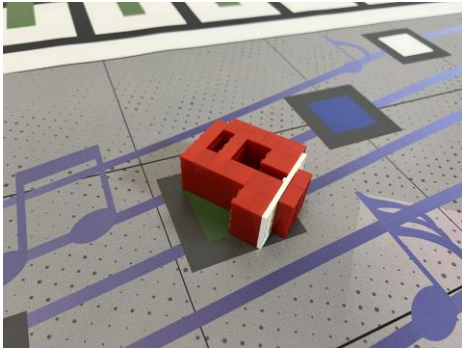
 <p>20分 (完全进入区域并且保持直立)</p>	 <p>20分 (完全进入区域并且保持直立)</p>
 <p>10分 (只有部分进入区域)</p>	 <p>10分 (只有部分进入区域并且没有保持直立)</p>



0分  
(没有进入区域)



0分  
(颜色不对)


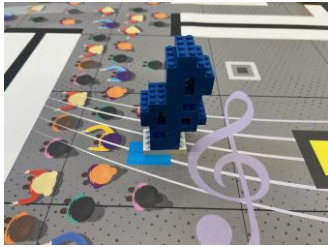
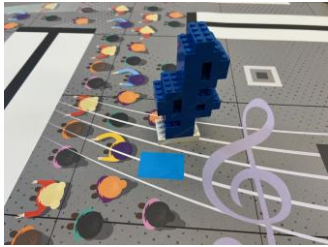
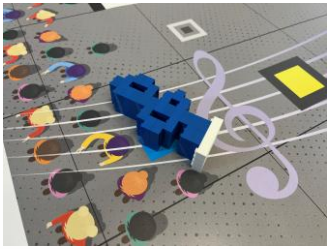

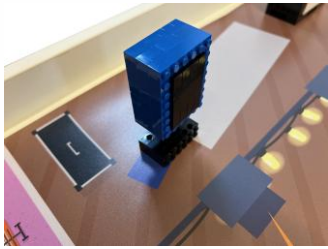


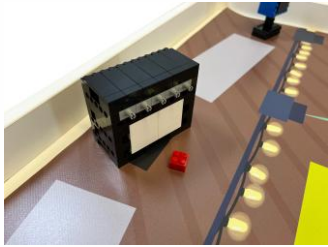


0分  
(颜色不对)

#### 4.4 加分

在舞台及场地内移动任务品时，务必小心操作。不能移动或损坏其他模型。

- **“损坏” 定义：**指模型的状态与任务开始时不一致的所有情形，例如积木脱落。
- **“移动” 定义：**若模型不再与初始位置接触，或无法保持直立状态，则判定为移动。

	每个	最高
谱号没有被损坏或移动	10	10
音箱没有被损坏或移动	10	20
功放没被损坏或移动	10	10
 10分 (没有被损坏或移动)	 10分 (没有被损坏或移动)	 0分 (移动了)
 0分 (不是直立了)	 0分 (损坏了)	 10分 (没有被损坏或移动)
 0分 (移动了)	 10分 (没有被损坏或移动)	 0分 (损坏了)

## 5. 计分表

队名: \_\_\_\_\_

轮次: \_\_\_\_\_

任务	每个	最高	#	小计
<b>1.连接功放与音箱</b>				
电缆完全进入灰色区域并保持直立	15	30		
电缆部分进入灰色区域或没有保持直立	5			
<b>2.筹备演出</b>				
麦克风完全进入麦克风目标区域*并保持直立	20	20		
麦克风部分进入麦克风目标区域*或没有保持直立	10			
乐器完全进入后台区域	15	45		
<b>3.编排乐曲</b>				
音符道具完全进入颜色相同的音符目标区域（包括灰色边界）并且保持直立	20	120		
音符道具部分进入颜色相同的音符目标区域（包括灰色边界）或者没有保持直立	10			
<b>4.加分</b>				
谱号没有被损坏或移动	10	10		
音箱没有被损坏或移动	10	20		
功放没有被损坏或移动	10	10		
<b>最高分</b>		255		
			<b>本轮总分</b>	
			<b>本轮用时</b>	

## 6. WRO 学习平台：赋能成长的免费学习平台！

WRO Learn 是我们推出的**全球免费学习平台**，助力你夯实机器人技术能力，轻松开启机器人学习之路。无论你是初入机器人领域的学生，还是亟需教学资源的教师或教练，WRO Learn 都能为你提供所需的一切支持。

### 机器人任务赛专属课程

- 机器人入门基础
- WRO 机器人任务赛专项技能



### 裁判专属课程

- 机器人任务赛裁判工作指南

即刻注册，投身课程学习，为参赛做好万全准备！

[wro-learn.org](http://wro-learn.org)

