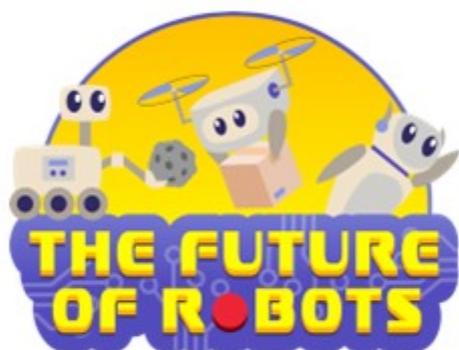




ROBOMISSION - ROOKIE



EL FUTURO DE LOS ROBOTS EXPLORANDO MARTE

WRO international premium partner



WRO international gold partners



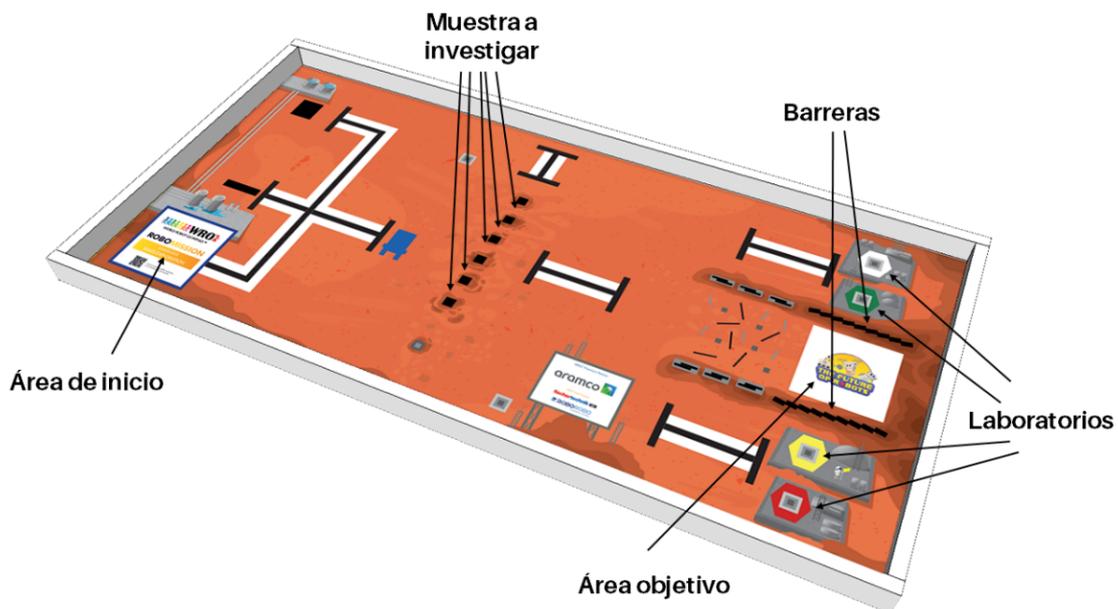
1. INTRODUCCIÓN

La exploración y colonización de Marte es un gran ejemplo de cómo los robots pueden ayudarnos en el futuro. Los robots desempeñarán un papel clave para que las misiones a Marte sean más seguras, rápidas y eficientes. Una vez en Marte, los robots pueden ayudar construyendo refugios, explorando áreas peligrosas y recogiendo valiosas muestras para la investigación, como rocas, que nos ayuden a comprender la historia del planeta y su potencial para la vida. Al realizar estas desafiantes tareas, los robots permiten que los humanos se concentren en la exploración y el descubrimiento, lo que demuestra cuán importantes serán para ayudarnos a construir un futuro en Marte y más allá.

En Junior, un robot debe ayudarnos a explorar y colonizar Marte.

2. TABLERO

El siguiente gráfico muestra el tablero con las diferentes zonas.



Si el tablero es más grande que el tapete, el tapete debe estar colocado de manera que la esquina del Área de inicio esté tocando las paredes del tablero.

Es posible que en algunos torneos locales las categorías Rookie y Junior se disputen sobre un mismo tablero compartido. En ese caso, podría suceder que pegados al tablero se encontraran los objetos "Dispensador" y "Caja" (ver normativa de Junior).

3. OBJETOS

Muestras a investigar

En el tablero hay 5 Muestras: azul, verde, roja, blanca y amarilla. Las Muestras se colocan aleatoriamente en las 6 posiciones disponibles.



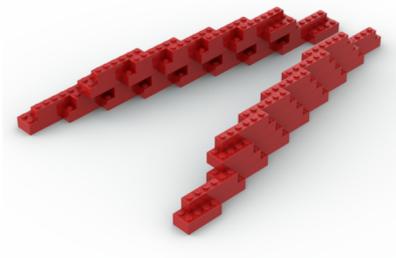
Muestras a investigar



Posición en el tablero

Barreras

En el tablero hay 2 Barreras, al lado del Área objetivo.



Barreras



Posición en el tablero

Resumen de aleatorización

En el tablero se colocan aleatoriamente las Muestras a investigar en 5 de las 6 posiciones disponibles. Una posible situación de los objetos aleatorios se puede ver en la siguiente imagen:



4. MISIONES

Existen diversas misiones. Cada equipo puede elegir en qué orden realizarlas.

- “Completamente dentro” significa que el objeto toca solo el área correspondiente.
- “Parcialmente dentro” significa que una parte del objeto está tocando dentro y otra parte está tocando fuera del área correspondiente.
- “Dañado”: cualquier situación que signifique que el objeto del juego no es exactamente como al inicio del turno.

Apoyar la investigación en Marte

En el tablero hay varias Muestras a investigar. El robot debe llevar las Muestras al laboratorio de investigación del color correspondiente. Solo suma puntos una Muestra por laboratorio. La Muestra azul no debe llevarse a ningún laboratorio.

	Puntos	Total
Muestra de investigación no azul completamente dentro del laboratorio de investigación del color correspondiente y no dañada	20	80
Muestra de investigación no azul parcialmente dentro del laboratorio de investigación del color correspondiente y no dañada	14	
Muestra de investigación no azul completamente dentro de un laboratorio de investigación de color incorrecto y no dañada	10	
Muestra de investigación no azul parcialmente dentro de un laboratorio de investigación de color incorrecto y no dañada	7	
Muestra de investigación no azul completamente fuera de su posición inicial y no dañada	5	
Muestra de investigación azul completamente fuera de su posición inicial y/o dañada	-20	



20 puntos
(completamente dentro y color correcto)



20 puntos
(completamente dentro y color correcto)



14 puntos
(parcialmente dentro y color correcto)



10 puntos
(completamente dentro y color incorrecto)



7 puntos
(parcialmente dentro y color incorrecto)

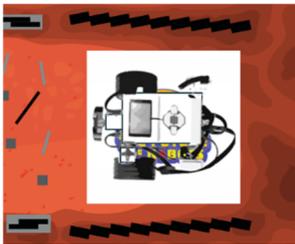


5 puntos
(fuera de posición inicial)

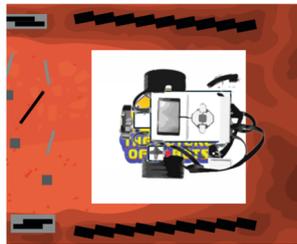
Aparcar el robot

El robot debe aparcar en el Área objetivo. Se considera aparcado cuando se detiene. Se considera completamente aparcado si la proyección del chasis del robot está completamente dentro del Área (se permite que la proyección de los cables sí esté fuera). Se considera parcialmente aparcado si la proyección del chasis del robot no está completamente dentro del Área.

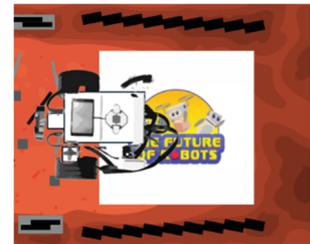
	Puntos	Total
Robot completamente aparcado en el Área objetivo	25	25
Robot parcialmente aparcado en el Área objetivo	20	



25 puntos
(Completamente aparcado)



25 puntos
(Completamente aparcado)



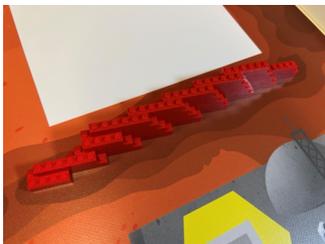
20 puntos
(Parcialmente aparcado)

Bonificación

No está permitido mover ni dañar las Barreras. Una Barrera se considera no movida si está completamente en su posición inicial.

En el caso de que se consiga algún punto en las misiones, se otorgará una bonificación por no mover o dañar las Barreras.

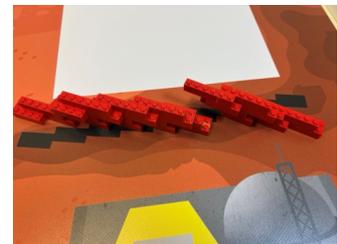
	Puntos	Total
Barrera no dañada ni movida	10	20



10 puntos
(Barrera en la posición inicial)



0 puntos
(Barrera movida)



0 puntos
(Barrera dañada)

5. PUNTUACIÓN

Misiones	Puntos	Total
Apojar la investigación en Marte		
Muestra de investigación no azul completamente dentro del laboratorio de investigación del color correspondiente y no dañada	20	80
Muestra de investigación no azul parcialmente dentro del laboratorio de investigación del color correspondiente y no dañada	14	
Muestra de investigación no azul completamente dentro de un laboratorio de investigación de color incorrecto y no dañada	10	
Muestra de investigación no azul parcialmente dentro de un laboratorio de investigación de color incorrecto y no dañada	7	
Muestra de investigación no azul completamente fuera de su posición inicial y no dañada	5	
Muestra de investigación azul completamente fuera de su posición inicial y/o dañada	-20	
Aparcar el robot		
Robot completamente aparcado en el Área objetivo	25	25
Robot parcialmente aparcado en el Área objetivo	20	
Bonificación (si se consiguen puntos en las misiones)		
Barrera no dañada ni movida	10	20
Puntuación máxima		125