

WORLD ROBOT OLYMPIAD™



SWITZERLAND

RÈGLEMENT GÉNÉRAL

POUR LES ÉQUIPES DE LA

WORLD ROBOT OLYMPIAD 2024

CATÉGORIE **FUTURE INNOVATORS**



© 2024 Association World Robot Olympiad Suisse
Organisateur officiel de la World Robot Olympiad en Suisse

TABLE DES MATIÈRES

Actualisation du règlement général pour la saison WRO 2024	3
1 Informations générales	4
2 Définitions des équipes et des classes d'âge	6
3 Responsabilités et travail réalisé par l'équipe elle-même	7
4 Définitions des tâches et hiérarchie des règles	8
5 Solution robotique et stand du projet	9
6 Matériel supplémentaire	11
7 Présentation et évaluation	13
8 Procédure d'évaluation lors de la finale internationale	15
9 Récompenses lors de la finale internationale	16
Glossaire	17

ACTUALISATION DU RÈGLEMENT GÉNÉRAL POUR LA SAISON WRO 2024

Les principales modifications du règlement général par rapport à l’an dernier sont indiquées ici:

Règles 2.8.1 à 2.8.3	Dans ces règles, les années de naissance autorisées par classe d'âge ont été adaptées. Les limites d'âge restent inchangées.
Règle 5.1.2	Une nouvelle règle relative à l'utilisation de mécanismes ou de robots préfabriqués a été ajoutée.
Règle 5.8	La règle relative à l'utilisation de liquides a été mise à jour, et une quantité maximale de 5 litres par équipe a été mise en place.
Règle 8.4.2	Cette règle relative au processus d'évaluation lors de la finale internationale a été adaptée.
Règle 8.6	Cette règle relative au processus d'évaluation lors de la finale internationale a été adaptée.

Par ailleurs, veuillez noter qu’il peut y avoir, durant la saison, des clarifications ou des compléments apportés aux règles, par le biais de questions et réponses (FAQ). Les réponses publiées doivent être considérées comme un complément aux présentes règles. Les domaines de FAQ suivants sont importants:

- Pour les concours WRO en Suisse: <https://wro.swiss/fr/faq-fr/>
- Pour les concours internationaux: <https://wro-association.org/competition/questions-answers/>

1 INFORMATIONS GÉNÉRALES

INTRODUCTION

Dans la catégorie « WRO Future Innovators », les équipes développent un robot qui aide à résoudre des problèmes survenant dans la vraie vie. Il y a un nouveau thème chaque année, souvent en rapport avec les objectifs de développement durable des Nations Unies. Après avoir effectué des recherches sur le thème, chaque équipe met au point une solution robotique innovante et fonctionnelle. Le jour du concours, elles présentent leur projet.

DOMAINES PRIORITAIRES

Chaque catégorie WRO se concentre d'une manière particulière sur l'apprentissage avec des robots. Dans la catégorie WRO « Future Innovators », les élèves se concentrent sur le développement dans les domaines suivants :

- Recherche et développement : Identifiez un problème spécifique au thème de la saison, effectuez des recherches et développez une solution créative.
- Prototypage : Concrétisez votre idée en une solution robotique fonctionnelle.
- Compétences en ingénierie : Mettre en œuvre une solution robotique en utilisant différentes sources de matériel (contrôleurs, moteurs, capteurs, appareils d'autres fournisseurs, etc.).
- Compétences en ingénierie informatique : Développer un code de programme qui prend en charge la solution robotique (par exemple, utilisation de capteurs, interaction entre plusieurs appareils).
- Innovation : Réfléchissez aux utilisateurs potentiels, à l'impact et à la manière dont vous pourriez faire de votre prototype une réalité.
- Compétences de présentation : Préparez un stand de projet et présentez votre idée devant un jury et un public.
- Travail d'équipe, communication, résolution de problèmes, créativité.

ÉVALUATION EN FONCTION DE L'ÂGE

Toutes les équipes de cette catégorie sont évaluées selon plusieurs critères correspondant à trois rubriques d'évaluation. Les rubriques d'évaluation ont un coefficient légèrement différent pour les différentes classes d'âge (par ex. pour les jeunes participants, l'accent est davantage mis sur la présentation, alors que pour les participants plus âgés il est plutôt mis sur l'innovation et les aspects techniques).

LE PRINCIPAL, C'EST D'APPRENDRE

La WRO a pour objectif d'enthousiasmer les enfants et les jeunes du monde entier pour les sujets MINT, et nous souhaitons qu'ils développent leurs compétences en apprenant de manière ludique dans le cadre de nos concours. C'est pourquoi les aspects suivants sont essentiels pour tous nos programmes de concours :

- Les coaches, parents ou autres adultes peuvent aider, guider et inspirer l'équipe, mais ils n'ont pas le droit de construire ou de programmer le robot.
- Les équipes, les coaches et les membres du jury acceptent nos principes directeurs WRO et le code d'éthique de la WRO, qui vise à tous nous sensibiliser à un concours équitable et instructif.
- Le jour du concours, les équipes et les coaches respectent la décision finale des membres du jury et collaborent avec les autres équipes et membres du jury afin d'assurer un concours équitable.

Tu trouveras des informations sur les principes directeurs et le code d'éthique de la WRO sur notre site Internet <https://wro.swiss>.

2 DÉFINITIONS DES ÉQUIPES ET DES CLASSES D'ÂGE

- 2.1 Une équipe se compose de 2 ou 3 membres.
- 2.2 Une équipe est dirigée par un(e) coach.
- 2.3 1 membre de l'équipe et 1 coach ne sont pas considérés comme une équipe, et ne peuvent pas participer.
- 2.4 Au cours d'une saison, une équipe ne peut participer que dans une seule des catégories WRO.
- 2.5 Chaque participant ne peut être membre que d'une seule équipe.
- 2.6 L'âge minimum des coaches lors d'un événement national ou international est de 18 ans.
- 2.7 Le/la coach peut travailler avec plus d'une équipe.
- 2.8 Les classes d'âge pour les concours Future Innovators se divisent en :
 - 2.8.1 Elementary : Participants âgés de 8 à 12 ans
(pour la saison 2024 : années de naissance 2012 à 2016)
 - 2.8.2 Junior : Participants âgés de 11 à 15 ans
(pour la saison 2024 : années de naissance 2009 à 2013)
 - 2.8.3 Senior : Participants âgés de 14 à 19 ans
(pour la saison 2024 : années de naissance 2005 à 2010)
- 2.9 L'âge maximal correspond à l'âge que les participants atteignent au cours de l'année civile du concours, et **non** à l'âge qu'ils ont le jour du concours.

3 RESPONSABILITÉS ET TRAVAIL RÉALISÉ PAR L'ÉQUIPE ELLE-MÊME

- 3.1 Une équipe doit faire preuve d'équité et de respect vis-à-vis des autres équipes, des coachs, des membres du jury et des organisateurs du concours. En participant à la WRO, les équipes et les coachs acceptent les principes directeurs de la WRO.
- 3.2 Chaque participant(e) et chaque coach doit signer le code d'éthique de la WRO. L'organisateur du concours détermine la manière dont le code d'éthique est collecté et signé.
- 3.3 La construction et la programmation du robot ne peuvent être effectuées que par l'équipe elle-même. Le rôle des coachs est d'accompagner l'équipe sur le plan organisationnel et de l'aider en cas de questions ou de problèmes survenant en amont, mais pas de procéder eux-mêmes à la construction et à la programmation du robot. Cela vaut aussi bien pour le jour du concours que pour la préparation.
- 3.4 La mise en place du stand et la présentation du projet doivent être conçus et construits par l'équipe, et non par le/la coach ou d'autres adultes. Un(e) coach ou d'autres personnes peuvent uniquement aider ou guider les équipes au niveau des questions techniques qu'elles ont lors de la préparation du stand (notamment pour les jeunes enfants). Nous attendons des participants plus âgés une installation et une information plus professionnelles que celles des plus jeunes. Lors de l'évaluation, les membres du jury tiendront compte du fait que le stand et la présentation correspondent à l'âge de l'équipe.
- 3.5 En cas d'infraction ou de non-respect de l'une des règles figurant dans le présent document, les membres du jury peuvent décider d'une ou plusieurs des conséquences suivantes. Auparavant, une équipe ou certains membres de l'équipe peuvent être interrogés afin d'obtenir plus d'informations sur l'éventuelle infraction à la règle. Lors de ce contrôle, des questions sur le robot ou le programme peuvent également être posées.
 - 3.5.1 Une équipe peut obtenir jusqu'à 50% de points en moins dans une ou plusieurs sessions d'évaluation.
 - 3.5.2 Une équipe peut ne pas se qualifier pour la finale internationale.
 - 3.5.3 Une équipe peut totalement être exclue du concours, avec effet immédiat.

4 DÉFINITIONS DES TÂCHES ET HIÉRARCHIE DES RÈGLES

- 4.1 Chaque année, la WRO publie une nouvelle version du règlement général de cette catégorie, une nouvelle définition des tâches et les fiches d'évaluation pour les différentes classes d'âge. Ces règles constituent la base de tous les événements nationaux et internationaux de la WRO.
- 4.2 Au cours d'une saison, la WRO peut publier des questions et réponses supplémentaires (FAQ) qui clarifient, élargissent ou redéfinissent les règles en matière de définitions des tâches et de règlement général. Les équipes doivent lire ces questions et réponses avant le concours.
- 4.3 Les définitions des tâches, le règlement général, les fiches d'évaluation et les questions et réponses peuvent varier d'un pays à l'autre en raison des adaptations locales effectuées par l'organisateur national. Les équipes doivent se renseigner elles-mêmes sur les règles en vigueur dans leur pays. Seules les informations publiées par la WRO sont pertinentes pour un événement WRO international. Les équipes qui se sont qualifiées pour un événement WRO international doivent s'informer des éventuelles divergences avec leurs règles nationales.
- 4.4 Le jour du concours, s'applique la hiérarchie des règles suivante :
 - 4.4.1 Le règlement général constitue la base des règles de cette catégorie.
 - 4.4.2 Les questions et réponses (FAQ) peuvent élargir ou annuler les règles dans le règlement général.
 - 4.4.3 Le jour du concours, les membres du jury ont le dernier mot.

5 SOLUTION ROBOTIQUE ET STAND DU PROJET

- 5.1 Les équipes de cette catégorie construisent une solution robotique inspirée par le thème de la saison (voir définitions des tâches). Une solution robotique présente les caractéristiques suivantes :
- 5.1.1 La solution est un appareil robotique disposant de plusieurs mécanismes, capteurs et entraînements et fonctionnant avec un ou plusieurs systèmes de commande. Un dispositif robotique doit faire plus qu'une machine qui ne fait que répéter un processus de travail spécifique et doit prendre des décisions autonomes.
 - 5.1.2 Évitez l'utilisation de robots ou de mécanismes préfabriqués tels qu'on les trouve dans le commerce, afin d'assurer que votre « solution robotique » mentionnée à la section portant le même nom dans la fiche d'évaluation rapportera plus de points pour une construction originale. Si cela s'avère pertinent d'utiliser dans votre solution un mécanisme ou un robot tel qu'on le trouve dans le commerce, vous devrez alors expliquer cette décision.
 - 5.1.3 La solution peut utiliser un ou plusieurs dispositifs robotisés. Chaque robot doit fonctionner de manière autonome et ne doit pas être actionné par une commande à distance. Les appareils télécommandés ou supplémentaires ne sont autorisés que s'ils sont connectés à la solution pour le monde réel (par exemple, interaction avec les humains). Si plusieurs robots sont utilisés, idéalement, ils doivent communiquer entre eux (numériquement ou mécaniquement).
 - 5.1.4 La solution doit être innovante et aider les personnes dans leur vie quotidienne. Elle doit remplacer certaines parties des tâches humaines ou permettre de faire des choses que nous ne pouvions pas faire auparavant. Les équipes doivent toujours réfléchir à l'impact qu'auront les robots sur les personnes et la société lorsqu'ils aideront les humains ou remplacent certaines parties des tâches humaines.
 - 5.1.5 La solution robotique présentée peut être un modèle de ce à quoi ressemblerait la solution dans la vie réelle. Toutefois, ce modèle doit montrer aussi précisément que possible les performances et les fonctions et avoir des proportions semblables à celles du robot réel s'il était produit, en particulier dans les classes d'âge plus âgés.
- 5.2 Il n'y a pas de restriction quant à l'utilisation de contrôleurs, de moteurs, de capteurs ou d'autres composants dont l'équipe a besoin pour créer sa solution robotique et son stand de projet ; cependant, il ne faut pas que le but soit d'utiliser autant de matériaux que possible. Le jury basera son évaluation sur l'idée du projet ainsi que sur une utilisation raisonnable des matériaux pour chaque solution robotique.
- 5.3 Les équipes peuvent utiliser n'importe quel logiciel/langage de programmation pour programmer la solution robotique. Tout le logiciel/code utilisé pour la solution doit être programmé par l'équipe elle-même ou être facilement accessible à tous (par exemple, outils open source gratuits).
- 5.4 Les équipes présentent leur projet et leur solution robotique sur un stand de projet (ou un autre espace défini) de taille identique pour toutes les équipes de la compétition. Les dimensions du stand sont de 2 m x 2 m x 2 m (même si les murs prévus sont plus grands). Chaque équipe disposera de 3 espaces d'exposition verticaux à l'intérieur du stand, aussi proches que possible de la taille du stand. La solution robotique et toutes les décorations du stand, etc. doivent trouver leur place dans le stand, faute de quoi il sera impossible d'évaluer l'équipe.

-
- 5.5 Pour expliquer sa réflexion aux visiteurs, l'équipe doit utiliser son stand pour présenter, en plus de la solution robotique, des informations sur son projet (informations sur l'équipe, la recherche, le développement de la solution, etc.) Il n'y a pas de format prédéfini pour la présentation des informations : l'équipe peut utiliser affiches, présentoirs ou d'autres supports.
 - 5.6 Une équipe doit être en mesure de présenter dans une démonstration tous les aspects de la solution robotique au sein du stand. L'équipe peut se trouver à l'extérieur du stand pour (devant) présenter sa solution.
 - 5.7 Il est proposé aux équipes la possibilité d'utiliser une table. Les dimensions d'une table sont de 120 cm x 60 cm pour la finale internationale et de 150 cm x 60 cm pour la compétition suisse (ou aussi proches que possible). La taille de la table sera la même pour toutes les équipes. Si une équipe utilise une table, celle-ci doit être placée à l'intérieur du stand de projet. Les équipes peuvent installer jusqu'à 3 chaises dans la zone du stand.
 - 5.8 Pour des raisons de sécurité, l'utilisation de feu ou de fumée est interdite. Si vous devez utiliser des liquides pour votre projet, veuillez en discuter avec l'organisateur du concours, préalablement au concours. L'utilisation de liquides peut être limitée à l'eau ou être entièrement interdite, en fonction des consignes de l'organisateur. Si les liquides sont autorisés sur le lieu de l'évènement, chaque équipe a alors le droit d'utiliser 5 litres maximum. Si votre solution implique du feu, de la brume ou des liquides, réfléchissez à d'autres possibilités pour la présenter dans votre vidéo et sur votre stand de projet.
 - 5.9 Il est permis de développer un projet d'une année précédente, mais l'équipe doit décrire dans son rapport en quoi ce projet diffère clairement ou a été développé d'une manière différente du projet précédent.

6 MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

- 6.1 L'évaluation globale dans cette catégorie se base sur la solution robotique elle-même, la présentation le jour du concours (informations données par l'équipe et présentées sur le stand) et les matériaux supplémentaires suivants :
- 6.1.1 Rapport de projet (voir règle 6.5).
- 6.1.2 Vidéo de projet (voir règle 6.6).
- 6.2 Le rapport de projet est obligatoire pour toutes les équipes, dans tous les concours. La vidéo du projet n'est obligatoire que pour les équipes participant à la finale internationale.
- 6.3 Les matériels supplémentaires doivent être soumis avant le jour du concours afin de donner aux membres du jury suffisamment de temps pour se préparer. C'est l'organisateur du concours qui annonce la date limite de remise. Pour la finale internationale WRO, tous les documents doivent être soumis par voie électronique.
- 6.4 Le jour du concours, l'équipe doit apporter au moins deux rapports de projet imprimés : un pour le remettre au jury, et l'autre pour que les visiteurs intéressés puissent le consulter.
- 6.5 Le **rapport de projet** doit répondre aux exigences suivantes :

Objectif	Aide les membres du jury à comprendre le projet et à préparer des questions pour les sessions d'évaluation.
Nombre maximal de pages	20 pages recto (10 pages recto-verso), annexes comprises, sans page de garde, ni table des matières, ni liste des sources. Les rapports plus longs ne seront pas pris en compte et donneront lieu à une note de 0 point.
Type de fichier	PDF
Taille maximale du fichier	15 MB
Structure du contenu	<ul style="list-style-type: none"> • Présentation de l'équipe et des rôles (max. 1 page) • Résumé de l'idée de projet (max. 1 page) • Présentation de la solution robotique (max. 12 pages, photos comprises de votre solution robotique et/ou des captures d'écran de la programmation) : <ul style="list-style-type: none"> ○ Développement de l'idée de projet pendant la préparation ○ Recherche d'idées similaires existantes ○ Construction de la solution ○ Programmation de la solution ○ Défis à relever pendant le développement • Impact social et innovation (max. 6 pages) <ul style="list-style-type: none"> ○ Impact de votre solution sur la société (locale/mondiale) (y compris les éventuels impacts défavorables) ○ Un cas d'application pratique de votre idée, et qui a été testé. ○ Uniquement pour les classes d'âge junior et senior : Répondez aux autres questions relatives à ce domaine, et qui figurent sur la fiche d'évaluation correspondante.

	<i>REMARQUE IMPORTANTE : Pour la classe d'âge Elementary, le chapitre sur la solution robotique doit faire maximum 15 pages et le chapitre sur l'impact social et l'innovation maximum 3 pages.</i>
Langue	Français, allemand, italien ou anglais (lors de la finale internationale, en anglais)
Attentes	Le rapport de projet doit être rédigé exclusivement par l'équipe, et non par le/la coach ou d'autres adultes. Un(e) coach ou d'autres personnes peuvent uniquement aider ou guider les équipes au niveau des questions techniques qu'elles se posent lors de la rédaction du rapport (notamment pour les jeunes enfants). Nous attendons des participants plus âgés un style de document, de langage et de formulation plus professionnel que de la part des participants plus jeunes. Lors de l'évaluation, les membres du jury tiendront compte du fait que le rapport est rédigé à un niveau correspondant à l'âge de l'équipe.
Modèle	Vous trouverez un modèle de rapport de projet dans le document « Informations pour les équipes et les coachs ».

6.6 La **vidéo de projet** doit répondre aux exigences suivantes :

Objectif	Présenter l'équipe et la solution robotique au public. Démontrer comment fonctionne la solution robotique. La vidéo guide également les membres du jury et vous donne un peu de temps supplémentaire pour présenter votre solution robotique.
Durée maximale de la vidéo	90 secondes (1½ minutes).
Type de fichier	.avi, .mpeg, .wmv, .mp4
Taille maximale du fichier	100 MB
Objectif	Dans la vidéo, l'équipe montre sa solution robotique pendant qu'elle est en fonctionnement. L'équipe peut le faire dans l'environnement réel. L'équipe ne doit pas répéter tout ce qu'elle a écrit dans le rapport. L'équipe doit se présenter brièvement ainsi que l'idée du projet, mais la partie principale de la vidéo doit montrer comment fonctionne la solution robotique.
Langue	Français, allemand, italien ou anglais (lors de la finale internationale, en anglais)
Attentes	La vidéo doit être réalisée exclusivement par l'équipe, et non par le/la coach ou d'autres adultes. Un(e) coach ou d'autres personnes peut uniquement aider ou guider les équipes au niveau des questions techniques qu'elles rencontrent lors de la création de la vidéo (notamment pour les jeunes enfants). Lors de l'évaluation, les membres du jury tiendront compte du fait que la vidéo est à un niveau correspondant à l'âge de l'équipe. Veuillez noter que : Les membres du jury ne s'attendent pas à une production vidéo professionnelle. Il est tout à fait envisageable que les équipes utilisent simplement un appareil mobile (par ex. smartphone, tablette) pour enregistrer la vidéo en une seule fois.

7 PRÉSENTATION ET ÉVALUATION

- 7.1 Le jour du concours, les équipes de cette catégorie doivent suivre le processus suivant :
- 7.1.1 Mise en place de leur stand de projet et test de la solution robotique.
 - 7.1.2 Inspection du stand (par exemple, vérification de la taille du stand).
 - 7.1.3 Présentation de la solution robotique lors d'une ou plusieurs sessions d'évaluation (voir règle 7.2).
- 7.2 Chaque session d'évaluation dure 10 minutes. Les membres du jury forment des groupes de 2 à 3 personnes et rendent visite aux équipes sur leur stand. Tout d'abord, l'équipe dispose de 5 minutes pour faire une démonstration de la solution robotique en direct sur le stand du projet. Les membres du jury chronomètrent la présentation, et font arrêter l'équipe au bout de 5 minutes. Ensuite, les membres du jury posent des questions sur le projet et la solution robotique.
- 7.3 De manière générale, les équipes doivent être présentes à sur leur stand pendant les heures de concours, afin de présenter quelque chose aux visiteurs, mais l'équipe doit bien sûr aussi jeter un œil aux autres projets et idées.
- 7.4 Une équipe doit s'informer du programme du jour du concours et être présente sur son stand à temps pour une session d'évaluation. Avant l'arrivée des membres du jury, l'équipe doit veiller à ce que le stand soit prêt et à ce que la solution robotique soit prête pour une présentation en direct.
- 7.5 Si une solution robotique ne fonctionne pas pendant une session d'évaluation, les membres du jury verront s'ils peuvent revenir plus tard et/ou si l'équipe peut présenter la solution lors de la prochaine session d'évaluation.
- 7.6 Pour la finale internationale de la WRO, la langue utilisée pour la présentation est l'anglais. Si une traduction est nécessaire, elle doit être effectuée par quelqu'un qui n'a pas de lien direct avec l'équipe. L'utilisation de programmes de traduction est autorisée pour traduire des mots/phrases occasionnels. Lors des concours régionaux et nationaux en Suisse, la langue utilisée pour la présentation est le français, l'allemand, l'italien ou l'anglais.
- 7.7 Lors de la finale internationale de la WRO, le classement est effectué dans les différentes classes d'âge au moyen de la fiche d'évaluation correspondante. Cela signifie qu'il y a une équipe gagnante pour chaque classe d'âge. Lors des « WRO Open Championships », toutes les équipes peuvent être évaluées ensemble comme un seul groupe s'il n'y a pas assez d'équipes pour faire des évaluations séparées dans les différentes classes d'âge. Pour les concours régionaux et nationaux en Suisse, cela sera décidé en fonction du nombre d'inscriptions.
- 7.8 Les membres du jury se préparent au concours en consultant le rapport et la vidéo. En outre, au moins une réunion du jury a lieu le matin ou dans les jours précédant le concours. Les membres du jury y discutent du processus d'évaluation et se mettent d'accord sur une compréhension commune des fiches d'évaluation.
- 7.9 Les membres du jury ne doivent pas évaluer les équipes de leur propre école ou organisation. S'il n'y a pas assez de membres du jury disponibles, d'autres membres du groupe posent des questions à l'équipe pendant la session d'évaluation.

- 7.10 Les membres du jury voient toujours la performance de l'équipe pendant la session d'évaluation et pendant toute la journée de la compétition. Les membres du jury peuvent également retirer des points en dehors d'une session d'évaluation, par exemple lorsque les membres du jury voient que le/la coach prend en charge le travail d'une équipe.

8 PROCÉDURE D'ÉVALUATION LORS DE LA FINALE INTERNATIONALE

- 8.1 La finale WRO internationale se déroule sur deux jours. La veille, les équipes peuvent installer leurs stands et les membres du jury profitent de l'occasion pour organiser une réunion et se familiariser avec le déroulement et l'évaluation.
- 8.2 Les membres du jury se répartissent en groupes de 2 ou 3 personnes. Les groupes sont mélangés en fonction du niveau d'expérience, du pays d'origine et de leur profession.
- 8.3 Phase d'évaluation 1 : Les équipes sont évaluées plusieurs fois par différents groupes de membres du jury. Chaque groupe ne peut pas voir la présentation de chaque équipe, car il y a plusieurs groupes de membres du jury pour l'événement. On évite que les membres du jury évaluent des équipes de leur propre pays.
- 8.4 Phase d'évaluation 2 :
 - 8.4.1 Toutes les évaluations de tous les groupes de membres du jury sont enregistrées dans le système d'évaluation WRO. Ensuite, la note moyenne de tous les membres du jury pour une équipe est utilisée pour déterminer un premier classement.
 - 8.4.2 Le premier classement est discuté lors d'une réunion de jury. Les meilleures équipes (selon le nombre total d'équipes) du classement passent à la phase d'évaluation 3.
- 8.5 Phase d'évaluation 3 : Le nombre de points obtenus lors de la première manche n'est pas le seul facteur à prendre en compte à ce stade. Toutes les équipes du groupe de tête sont examinées sous un nouvel angle. Sous la direction du membre du jury responsable de la classe d'âge en question, toutes les équipes font à nouveau l'objet d'une discussion lors de la réunion du jury. Les informations des groupes de jury sont échangées, les documents de projet et la vidéo sont réexaminés et, si nécessaire, les équipes reçoivent à nouveau la visite d'un groupe de jurés pour obtenir des informations supplémentaires.
 - 8.5.1 Sur la base des points obtenus lors de la phase 1 et de l'entretien détaillé décrit ci-dessus, le classement final des meilleures équipes est établi par les membres du jury. La procédure à suivre à cet effet est la suivante :
 - 8.5.2 C'est l'ensemble des jurés qui décident du classement final des meilleures équipes.
 - 8.5.3 Afin de refléter ce classement final dans le système d'évaluation, certaines équipes reçoivent des points de correction afin qu'elles se retrouvent à la bonne place dans le classement final.
- 8.6 Le classement final est publié dans le système d'évaluation WRO après l'événement.

9 RÉCOMPENSES LORS DE LA FINALE INTERNATIONALE

- 9.1 Lors de la finale internationale de la WRO, une première, une deuxième et une troisième place sont attribuées aux équipes qui ayant obtenu les meilleurs résultats dans l'ensemble de leur classe d'âge. Lors de la finale nationale de la WRO, une première, une deuxième et une troisième place sont attribuées en fonction du nombre d'équipes, soit par classe d'âge, soit en tant que grand groupe.
- 9.2 En outre, il existe une série de récompenses spéciales attribuées aux équipes lors de la finale internationale de la WRO. Elles sont attribuées sur la base de l'évaluation des jurés d'une catégorie d'âge (de tous les membres du jury du concours), indépendamment du classement général des équipes. Des prix spéciaux de sponsoring peuvent également être attribués.

Récompenses supplémentaires lors de la finale internationale WRO		
Classe d'âge	Nom de la récompense	Description
Elementary	Récompense pour l'esprit d'équipe	Cette récompense est décernée à l'équipe qui a fait preuve du meilleur esprit d'équipe pendant la présentation et/ou le(s) jour(s) du concours.
Junior	Récompense pour la solution technique	Cette récompense est décernée à une équipe qui présente une solution véritablement robotisée, à la fois simple et innovante, et dont la complexité est limitée au strict nécessaire.
Senior	Récompense des idées novatrices	Cette récompense est décernée à une équipe qui a clairement positionné son projet comme un prototype pour un développement ultérieur. L'idée de projet est nouvelle et innovante, et aura un impact positif sur la société.
Toutes les classes d'âge	Récompense d'équipe	Cette récompense est décernée à une équipe qui a obtenu le meilleur score à l'issue du vote que les équipes ont effectué entre elles. L'organisateur du concours organise cette récompense avec les équipes et peut décider s'il s'agit d'une récompense pour chaque classe d'âge, pour une seule classe d'âge ou pour toutes les classes d'âge.
Toutes les classes d'âge	Récompense Prix de la créativité LEGO® Education	Cette récompense est décernée à une équipe qui utilise principalement des commandes de la marque LEGO® et qui a démontré un merveilleux cas d'application d'articles LEGO® dans sa solution robotique. Cette récompense décernée par LEGO® Education.

GLOSSAIRE

Coach	Une personne aidant une équipe à apprendre différents aspects de la robotique, du travail d'équipe, de la résolution de problèmes, de la gestion du temps, etc. Le rôle du coach n'est pas de faire gagner le concours à l'équipe, mais d'enseigner et d'accompagner les membres de l'équipe dans l'identification des problèmes et la découverte de moyens permettant de résoudre la mission confiée dans le cadre du concours.
Organisateur du concours	L'organisateur du concours est l'organisation qui organise le concours auquel participe une équipe. Il peut s'agir d'une école locale, de l'organisateur national d'un pays qui accueille la finale nationale ou d'un pays hôte de la WRO, en collaboration avec l'association WRO qui accueille la finale WRO internationale
Jury	En règle générale, 2 ou 3 personnes forment un jury. Ce groupe rendra visite aux équipes lors d'une session d'évaluation, et lui posera des questions. Ces mêmes personnes auront également vu le rapport de projet et la vidéo avant la session d'évaluation.
Session d'évaluation	Les équipes sont évaluées lors de sessions d'évaluation. Chaque session d'évaluation dure 10 minutes : 5 minutes pour une présentation de l'équipe, et 5 minutes pour répondre aux questions des membres du jury.
Stand de projet	Le stand de projet est l'endroit où les équipes présentent leur solution. Les dimensions du stand de projet sont de 2 m x 2 m x 2 m.
Solution robotique	La solution robotique est le résultat central du travail de l'équipe. Une équipe présente sa solution au jury. Une solution robotique ne peut pas être plus grande que le stand du projet.
WRO	Dans ce document, WRO signifie « World Robot Olympiad Association Ltd ». Il s'agit d'une organisation à but non lucratif qui gère la World Robot Olympiad dans le monde entier et qui élabore les définitions des tâches et les règlements internationaux.