

SYARAT DAN PANDUAN PERTANDINGAN (EUREKA 2026)

1. Syarat Pendaftaran

- 1.1. Pertandingan ini terbuka kepada semua pelajar sekolah rendah, sekolah menengah, pendidik, pelajar-pelajar IPT (undergraduat & postgraduat), serta pemain industri.
- 1.2. Jumlah peserta maksimum bagi setiap penyertaan ialah 5 orang pelajar (termasuk ketua kumpulan). Ketua kumpulan boleh terdiri daripada pelajar, guru atau pensyarah/penyelia.
- 1.3. Selepas pendaftaran diluluskan, peserta **DIBENARKAN MEMBUAT PERUBAHAN** nama ahli kumpulan, tajuk dan kategori pertandingan sehingga tarikh yang ditetapkan.
- 1.4. Setelah selesai membuat pendaftaran, pihak penganjur akan memaklumkan penerimaan penyertaan dan kaedah pembayaran yuran pertandingan melalui email kepada ketua kumpulan. Ketua kumpulan perlu menyemak email.
- 1.5. Sesuatu inovasi boleh dikemukakan dalam bentuk sampel komersial, artikel yang telah dikeluarkan, prototaip, model, pelan, lukisan, gambar atau teks.
- 1.6. Pertandingan akan dilaksanakan secara **BERSEMUKA** dan **DALAM TALIAN**.
- 1.7. Semua peserta perlu mengikut tema produk/projek inovasi yang telah ditetapkan iaitu: **“TRANSFORMING CHALLENGES INTO FUTURE SOLUTIONS”**.
- 1.8. Setiap penyertaan mestilah merupakan karya asal / asli peserta dan tidak meniplak mana-mana hak cipta orang lain. Penyertaan terbatal sekiranya didapati hasil karya yang dikemukakan tidak asli / diciplak.

2. Panduan Poster dan Pembentangan

2.1. Poster perlu mengandungi:

- Tajuk
- Nama ketua kumpulan (atau guru/pensyarah penasihat) dan ahli kumpulan
- Nama institusi
- Abstrak
- Objektif
- Kebaharuan (Novelty)
- Potensi pengkomersialan / Faedah kepada komuniti atau sosio-ekonomi
- Rangka Kerja / Metodologi / Penerangan tentang cara produk berfungsi

- 2.2 Selain itu, para peserta dinasihatkan untuk membawa bahan/maklumat tambahan bagi membantu dalam penyampaian projek/pameran masing-masing, seperti dokumentasi, gambar, keratan akhbar, risalah, cadangan perniagaan, permohonan/dokumen paten, soket elektrik tambahan serta bahan pelekat dsb.
- 2.3 Peserta boleh menggunakan bahan pembentangan seperti 'Slide Presentation', penerangan prototype atau poster (A1). Ianya bergantung kepada kreativiti setiap kumpulan.
- 2.4 Peserta boleh memilih sama ada ingin menggunakan Bahasa Melayu atau Bahasa Inggeris semasa sesi pembentangan.
- 2.5 Bagi kategori sekolah rendah dan sekolah menengah: semua peserta diberikan peluang untuk membuat pembentangan.
- 2.6 Bagi kategori IPT (Chapter A - C): Hanya 2 orang pelajar sahaja dibenarkan untuk membuat pembentangan. Setiap kumpulan **BERSEMUKA** perlu menghadirkan diri semasa sesi pembentangan produk/projek inovasi yang akan diadakan pada hari pertandingan dalam tempoh antara 5-10 minit.
- 2.7 Setiap kumpulan **DALAM TALIAN** perlu menghantar pautan video berdurasi tidak melebihi 5 minit ke dalam folder yang akan diberikan kelak, dan tarikh akhir penghantaran video adalah seperti yang dinyatakan dalam laman web.
- 2.8 Sesi soal jawab akan berlangsung antara 5-15 minit.
- 2.9 Soal jawab kedua boleh dijalankan sekiranya perlu, dan pembentang **BERSEMUKA** dinasihatkan supaya tidak menanggalkan poster atau mengubah bahan pameran sebelum diarahkan oleh pihak penganjur.
- 2.10 Pembentang **DALAM TALIAN** akan dihubungi sekiranya ada keperluan untuk sesi soal jawab.
- 2.11 Saiz meja yang disediakan oleh penganjur ialah 0.7m x 0.5m, dan saiz panel pameran ialah 1m x 2m (saiz poster A1 adalah digalakkan). Sila rujuk LAMPIRAN A (Susun atur dewan dan saiz ruang pameran).

3. Panduan Penjurian

3.1 Semua penyertaan yang dihantar akan dinilai terlebih dahulu oleh pihak penganjur.

3.2 Pihak penganjur berhak menolak penyertaan yang dihantar sekiranya peserta gagal mematuhi syarat & peraturan pertandingan yang ditetapkan.

3.3 Panel juri yang dilantik akan membuat penilaian terhadap hasil produk / projek sewaktu pembentangan secara bersemuka dan sesi soal jawab dengan menilai dalam beberapa aspek seperti berikut:

- Keaslian produk / projek inovasi
- Kebolehgunaan produk / projek inovasi
- Kebolehpasaran produk / projek inovasi
- Kreativiti dan daya tarikan
- Penambahbaikan yang telah dibuat
- Mesra alam
- Kaitan projek dengan SDG
- Kemahiran pembentangan
- Pemenang akan dinilai berdasarkan tema pertandingan.

3.4 Keputusan penjurian adalah MUKTAMAD. Sebarang aduan, bantahan mahupun rayuan tidak akan dilayan.

4. Hadiah/Sijil

4.1 Anugerah pingat (emas/perak/gangsa) akan diberi kepada kategori terbuka.

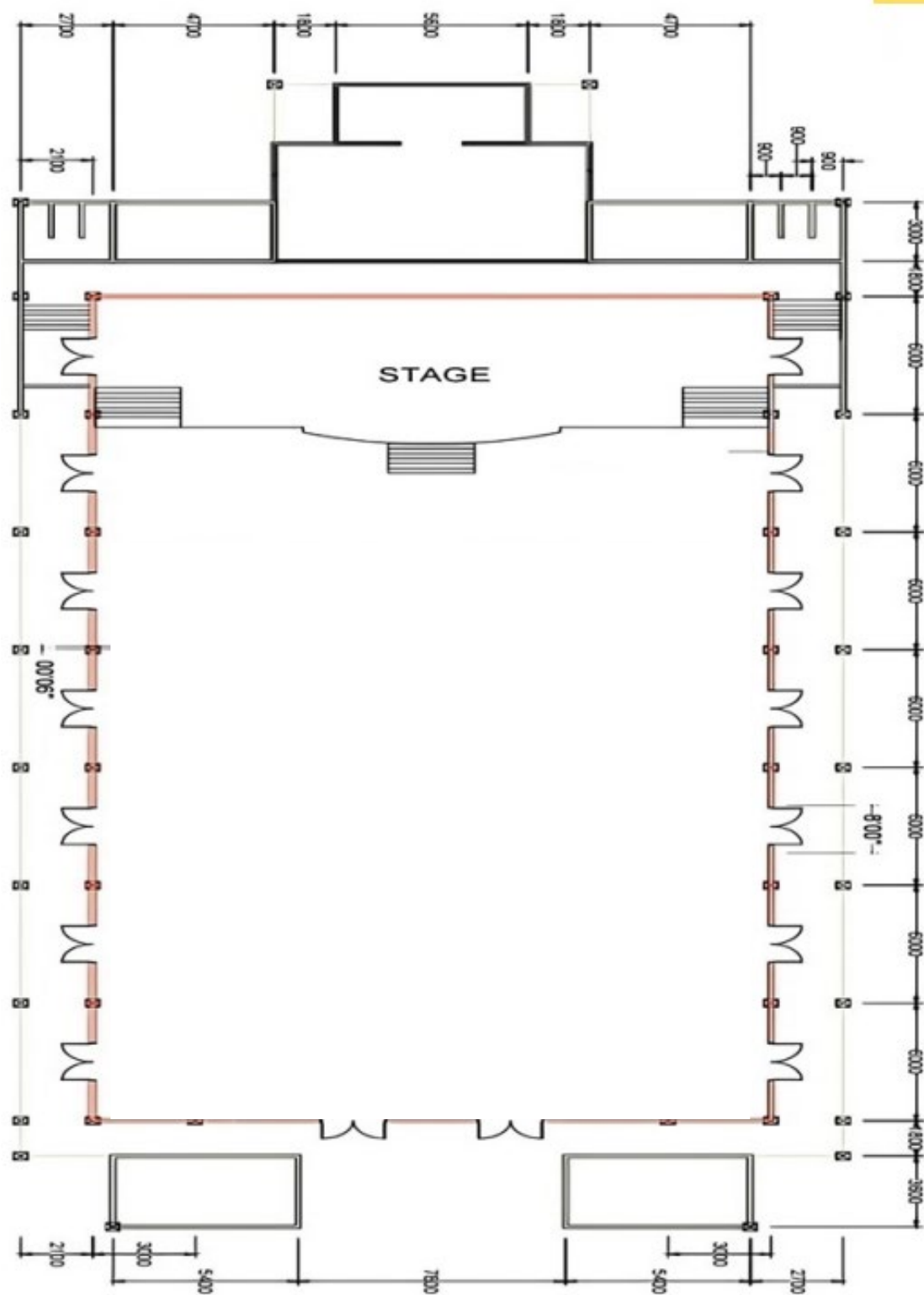
4.2 Anugerah tempat pertama hingga ke-5 akan diberi kepada kategori sekolah (mengikut garis panduan PAJSK)

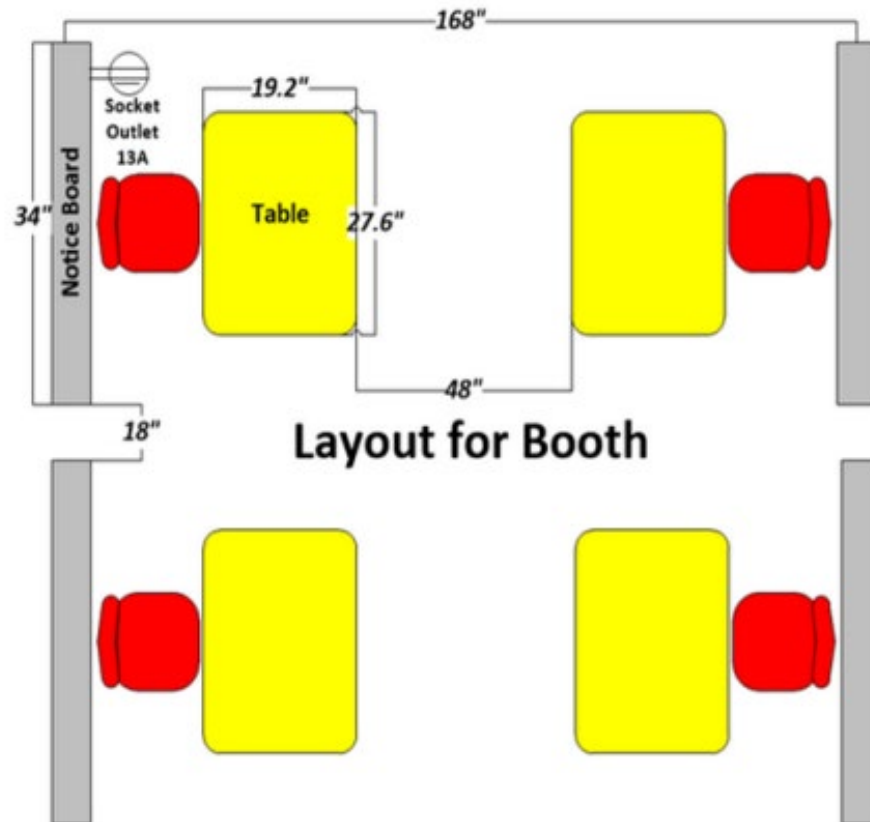
4.3 Satu pingat diberikan kepada pemenang. Pingat tambahan boleh ditempah oleh wakil ahli kumpulan selepas pertandingan.

4.4 Satu anugerah produk/projek inovasi terbaik bagi kategori khas.

4.5 Sijil penyertaan diberikan kepada peserta yang menyertai pertandingan

LAMPIRAN A
(Susun atur dewan dan saiz ruang pameran)





Setiap kubikal inovator dibekalkan dengan:

Saiz kubikal berukuran 34" x 60"

1 unit papan notis berukuran 34" (L) x 72" (T)

1 unit kad Pendaftaran inovator dilekatkan di atas papan notis

1 unit meja dan 1 unit kerusi

1 unit soket 240v,12A