

MALAYSIA TECHLYMPICS 2026

KERTAS KONSEP PERTANDINGAN

COMPETITION CONCEPT PAPER

[6.4B]

IDEANOVATHON IDEANOVATHON

PLATFORM RASMI / Official Platform

EptimEdu — Ruang Khas Techlympics (Techlympics Arena)

EptimEdu — Techlympics Special Space (Techlympics Arena)

FOKUS TEKNOLOGI / Technology Focus



1.0 PENGENALAN / INTRODUCTION

Ideanovathon merupakan pertandingan inovasi yang menilai hasil ciptaan, produk, prototaip, sistem, proses atau penyelesaian inovatif yang telah dibangunkan oleh peserta, dan bukan sekadar cadangan idea semata-mata. Pertandingan ini memberi peluang kepada belia untuk mempamerkan kreativiti, kebolehan teknikal dan keupayaan mereka dalam menghasilkan inovasi yang praktikal, berfungsi, berimpak serta berpotensi untuk dibangunkan dan dikomersialkan. Di samping itu, Ideanovathon berperanan sebagai platform pembangunan bakat yang menggalakkan budaya inovasi, memperkukuh kemahiran pembentangan dan komunikasi, serta memberi pendedahan kepada aspek penyelidikan, pembangunan, keusahawanan teknologi dan pengkomersialan. Melalui program ini, peserta berpeluang memperluas jaringan dengan pakar industri, akademik dan agensi berkaitan bagi memperkasakan ekosistem inovasi negara serta menyumbang kepada pembangunan Malaysia yang lebih mampan dan berdaya saing.

*EN: **Ideanovathon** is an innovation competition that evaluates completed innovations, products, prototypes, systems, processes, or innovative solutions developed by participants, rather than merely conceptual ideas. The competition provides a platform for young people to showcase their creativity, technical capabilities, and ability to develop practical, functional, impactful innovations with strong potential for further development and commercialization. In addition, Ideanovathon serves as a talent development platform that fosters a culture of innovation while strengthening participants' presentation and communication skills. It also provides exposure to research and development (R&D), technology entrepreneurship, and commercialization. Through this program, participants have the opportunity to expand their networks with industry experts, academics, and relevant agencies, contributing to the growth of the national innovation ecosystem and supporting the development of a more sustainable and globally competitive Malaysia.*

2.0 OBJEKTIF / OBJECTIVES

2.1 Memupuk minat dan kreativiti dalam kalangan belia Malaysia dalam bidang sains, teknologi dan inovasi bagi menzahirkan belia Malaysia yang berdaya saing tinggi.

EN: To foster interest and creativity among Malaysian youth in the fields of science, technology, and innovation, fostering a highly competitive and future-ready generation of young Malaysians.

2.2 Mencetus keterujaan dalam kalangan belia Malaysia terhadap potensi dan peluang dalam pengaplikasian ciptaan berinovasi dan kreatif.

EN: To inspire enthusiasm among Malaysian youth for the potential and opportunities presented by innovative and creative inventions and their real-world applications.

2.3 Memberi platform percambahan fikiran untuk mengumpulkan hasil ciptaan pereka cipta tempatan serta membincang dan mengupas hasil inovasi baharu berkaitan penyelidikan, pembangunan, pengkomersialan dan inovasi.

EN: To provide a platform for the exchange of ideas, bringing together innovations developed by local inventors while encouraging discussions on new innovations related to research, development, commercialization, and innovation.

3.0 KATEGORI PENYERTAAN / PARTICIPATION CATEGORIES

Pertandingan ini terbuka untuk kategori belia Malaysia berumur 18 hingga 30 tahun.

EN: This competition is open to Malaysian youth aged 18 to 30 years.

4.0 PERATURAN DAN SYARAT PERTANDINGAN / COMPETITION RULES AND CONDITIONS

1. Warganegara Malaysia.

EN: Malaysian citizen.

2. Belia berumur 18 hingga 30 tahun.

EN: Participants must be Malaysian youth aged between 18 and 30 years.

3. Pelajar Pra-U, IPTA, IPTS, politeknik, kolej komuniti dan institusi TVET.

EN: The competition is open to Pre-University students, students from public and private higher education institutions (IPTA/IPTS), polytechnics, community colleges, and TVET institutions.

4. Graduan, belia bekerja, usahawan muda dan peserta persendirian.

EN: Graduates, employed youth, young entrepreneurs, and individual participants are also eligible to participate.

5. Penyertaan adalah secara berkumpulan, iaitu **empat orang peserta dan seorang penasihat projek.**

*EN: Participation is in teams consisting of **four (4) participants and one (1) project advisor.***

6. Hasil inovasi yang dihantar mestilah asli, belum pernah memenangi pertandingan utama, dan bebas daripada unsur plagiat.

EN: The innovation submitted must be original, must not have won any major competition previously, and must be free from plagiarism.

7. Sijil penyertaan disediakan kepada setiap peserta pertandingan. Nama yang tertera pada sijil berdasarkan ejaan sewaktu pendaftaran dalam talian.

EN: A certificate of participation will be awarded to every participant. The name printed on the certificate will be based on the spelling provided during online registration.

8. Pertukaran maklumat pendaftaran selepas tarikh tutup tidak dibenarkan.

EN: Changes to registration information after the registration closing date are not permitted.

9. Keputusan penjurian adalah muktamad. Sebarang aduan dan bantahan perlu dimaklumkan kepada ketua juri dengan mengisi satu borang bantahan beserta dengan Wang Bantahan sebanyak RM300 dalam masa 10 minit setelah keputusan diumumkan. Wang ini akan dipulangkan sekiranya bantahan diterima dan tidak dipulangkan sekiranya bantahan tidak berasas setelah ditentukan oleh ketua juri.

*EN: The judges' decision is final. Any complaints or appeals must be submitted to the Chief Judge by completing an official appeal form together with an **Appeal Fee of RM300** within **10 minutes** after the results are announced. The fee will be refunded if the appeal is upheld and will not be refunded if the appeal is found to be without merit, as determined by the Chief Judge.*

10. Kumpulan-kumpulan yang layak ke peringkat kebangsaan akan diumumkan oleh pihak penganjur.

EN: Teams that qualify for the National Level Competition will be announced by the organizer.

5.0 PERINGKAT PERTANDINGAN / COMPETITION STAGES

5.1 Peringkat Negeri

- Pertandingan peringkat negeri bagi memilih pemenang tempat pertama hingga kelima. Setiap penyertaan wajib mempunyai produk, prototaip berfungsi, model demonstrasi, aplikasi, sistem, proses atau penyelesaian inovatif yang boleh diterangkan dan dibuktikan secara logik.

*EN: The State-Level Competition is conducted to select the **top five winning teams**. Each entry must include a **product, functional prototype, demonstration model, application, system, process, or innovative solution** that can be logically explained and demonstrated.*

- Peserta mendaftar secara dalam talian dan menghantar penyertaan menggunakan templat rasmi yang disediakan oleh penganjur.

EN: Participants are required to register online and submit their entries using the official template provided by the organizer. Each submission must include:

- Tajuk inovasi / *The title of the innovation.*
- Mempunyai masalah yang jelas. / *A clearly defined problem or challenge.*
- Mempunyai penyelesaian yang munasabah. / *A practical and well-justified solution.*
- Boleh ditunjukkan fungsinya. / *A demonstrable function or working feature.*
- Tidak semata-mata konsep atas kertas. / *An innovation that is more than a conceptual idea or paper-based proposal.*
- Mempunyai potensi dibangunkan atau dikomersialkan. / *Potential for further development or commercialization.*
- Peserta juga perlu menyertakan gambar produk/prototaip, video demonstrasi, penerangan fungsi, bukti penggunaan, atau hasil ujian awal. / *Supporting materials, including product/prototype photographs, a demonstration video, a functional description, evidence of use, and/or preliminary testing results.*

- Setiap pasukan akan bertanding di zon masing-masing. Tiga pasukan terbaik daripada setiap zon akan dipilih ke peringkat kebangsaan. / *Each team will compete in its respective zone. The **top three teams from each zone** will qualify for the National-Level Competition.*
- Format peringkat negeri melibatkan:

EN: The competition consists of the following components:

 - Pembentangan hasil inovasi selama 5 minit. / *A 5-minute innovation presentation.*
 - Sesi soal jawab bersama juri selama 15 minit. / *A 15-minute question-and-answer (Q&A) session with the judging panel.*
 - Mempamerkan poster dan produk inovasi. / *An exhibition of the innovation poster and product/prototype.*
- Penilaian akhir berdasarkan kriteria:

EN: Final scores will be based on the following criteria:

 - Keaslian inovasi / *Originality of the innovation.*
 - Kefungsian produk atau prototaip / *Functionality of the product or prototype.*
 - Logik penyelesaian / *Effectiveness and logic of the proposed solution.*
 - Impak kepada pengguna / *Impact and benefits to users.*
 - Potensi pengkomersialan / *Commercialization potential.*
 - Kualiti demonstrasi / *Quality and effectiveness of the product demonstration.*

5.2 Peringkat Kebangsaan

- Peringkat Kebangsaan Pertandingan akhir peringkat kebangsaan bagi menentukan pemenang tempat pertama hingga kelima.

*EN: The National-Level Competition is the final stage of the competition, where finalists compete to determine the **first to fifth place winners**.*
- Finalis akan membentangkan inovasi mereka secara fizikal di hadapan panel juri.

EN: Finalists will present their innovations in person before a panel of judges.
- Format akhir melibatkan:

EN: The final round consists of:

 - Pembentangan dan demonstrasi inovasi selama 5 minit. / *A 5-minute presentation and live demonstration of the innovation.*
 - Sesi soal jawab bersama juri selama 15 minit. / *A 15-minute question-and-answer (Q&A) session with the judging panel.*
 - Mempamerkan poster dan produk inovasi / *An exhibition of the innovation poster and product/prototype.*

- Penilaian akhir adalah berdasarkan kriteria rasmi yang merangkumi keaslian inovasi, kefungsian produk/prototaip, logik penyelesaian, impak kepada pengguna, potensi pengkomersialan dan kualiti demonstrasi. Skema pemarkahan terperinci adalah sulit.
/ *The final evaluation will be based on the official judging criteria, which assess the originality of the innovation, functionality of the product or prototype, effectiveness and logic of the proposed solution, impact on users, commercialization potential, and the quality of the demonstration. The detailed scoring rubric and marking scheme are confidential.*
- Pemenang diambil daripada jumlah markah yang paling tinggi dalam kalangan peserta yang diberikan oleh panel juri.
EN: Winners will be determined based on the highest total score awarded by the panel of judges.
- Pemarkahan adalah berdasarkan rubrik yang disediakan.
EN: Assessment will be conducted according to the scoring rubric provided.

6.0 HADIAH-HADIAH PERTANDINGAN / COMPETITION PRIZES

6.1 Peringkat Negeri/ State Level

Peringkat Negeri: Pingat

EN: State Level : Medal

6.2 Peringkat Kebangsaan/ National Level

Peringkat Kebangsaan: Wang tunai & pingat

EN: National Level : Cash & Medal

7.0 SIJIL PENYERTAAN / PARTICIPATION CERTIFICATES

7.1 Peringkat Negeri/ State Level

Setiap belia yang menyertai pertandingan peringkat negeri akan menerima sijil penyertaan, manakala pemenang tempat pertama hingga kelima akan menerima sijil pencapaian peringkat negeri.

EN: Each youth who participates in the State-Level Competition will receive a Certificate of Participation, while winners placed first through fifth will receive a State-Level Certificate of Achievement.

7.3 Peringkat Kebangsaan/ National Level

Setiap belia yang menyertai pertandingan peringkat kebangsaan akan menerima sijil penyertaan, manakala pemenang tempat pertama hingga kelima akan menerima sijil pencapaian peringkat kebangsaan.

EN: Each youth who participates in the National-Level Competition will receive a Certificate of Participation, while winners placed first through fifth will receive a National-Level Certificate of Achievement.

****NOTA: Sijil yang akan dikeluarkan adalah berdasarkan kelulusan daripada BSKK.**

****EN: NOTE: The certificates to be issued are subject to approval by BSKK.**

8.0 RUBRIK DAN KRITERIA PENILAIAN / SCORING RUBRIC AND CRITERIA

Kriteria	1 Tidak Memuaskan	2 Memuaskan	3 Baik	4 Sangat Baik	5 Cemerlang
Keaslian dan Kreativiti Inovasi	Meniru idea sedia ada, tiada pembaharuan.	Kurang kreatif, pembaharuan minimum.	Mempunyai beberapa elemen inovatif.	Kreatif dan menunjukkan pembaharuan yang jelas.	Sangat asli, unik dan berpotensi menjadi inovasi baharu.
Pengenalpastian Masalah dan Penyelesaian	Masalah tidak jelas dan penyelesaian tidak relevan.	Masalah dikenal pasti tetapi penyelesaian kurang meyakinkan.	Masalah dan penyelesaian adalah jelas.	Penyelesaian praktikal dan menyelesaikan masalah dengan baik.	Penyelesaian sangat berkesan, inovatif dan memberi nilai tambah yang tinggi.
Kefungsian Produk atau Prototaip	Tidak berfungsi atau gagal ditunjukkan.	Berfungsi secara terhad dan tidak konsisten.	Berfungsi dengan baik tetapi memerlukan penambahbaikan.	Berfungsi dengan baik dan memenuhi objektif.	Berfungsi dengan sangat baik, stabil dan bersedia untuk aplikasi sebenar.
Impak dan Manfaat	Tiada impak yang jelas.	Impak terhad kepada kumpulan kecil.	Memberi manfaat kepada pengguna sasaran.	Memberi impak yang ketara kepada pengguna atau komuniti.	Memberi impak yang tinggi kepada masyarakat, industri atau alam sekitar.
Potensi Pengkomersialan dan Kelestarian	Tiada potensi untuk dikembangkan.	Potensi rendah dan sukar dilaksanakan.	Berpotensi dikembangkan dengan beberapa penambahbaikan.	Berpotensi tinggi untuk dipasarkan atau digunakan.	Sangat berpotensi untuk dikomersialkan, berkembang dan mampan.

Pembentangan dan Demonstrasi	Penyampaian tidak jelas dan demonstrasi gagal.	Penyampaian kurang tersusun dan demonstrasi kurang meyakinkan.	Penyampaian jelas dan demonstrasi memuaskan.	Penyampaian tersusun, yakin dan demonstrasi berkesan.	Penyampaian profesional, menarik dan demonstrasi sangat cemerlang.
Sesi Soal Jawab	Tidak dapat menjawab soalan.	Jawapan kurang tepat dan kurang yakin.	Menjawab kebanyakan soalan dengan baik.	Jawapan tepat serta menunjukkan penguasaan inovasi.	Jawapan sangat meyakinkan, kritikal dan menunjukkan penguasaan menyeluruh.

9.0 PROSEDUR PENYERTAAN DAN SOALAN LAZIM / REGISTRATION PROCEDURE AND FAQ

9.1 Boleh rujuk laman sesawang rasmi Techlympics di pautan <https://techlympics.my/>

EN: 9.1 Refer to the official Techlympics website.

9.2 Akses kepada platform pembelajaran atas talian akan disediakan kepada peserta berdaftar oleh penganjur.

EN: 9.2 Access to the online learning platform is provided to registered participants by the organiser.

9.3 Sesi taklimat atas talian akan diadakan sebelum tarikh pertandingan untuk peserta berdaftar.

EN: 9.3 An online briefing session will be held before the competition date for registered participants.

9.4 Sokongan teknikal akan disediakan oleh penganjur sepanjang sesi pertandingan.

EN: 9.4 Technical support is provided by the organiser throughout the competition session.

10.0 GARIS MASA / TIMELINE

10.1 Pertandingan akan berlangsung mengikut jadual rasmi Techlympics 2026.

EN: 10.1 The competition runs according to the official Techlympics 2026 schedule.

Garis Masa Untuk Pertandingan FIZIKAL Negeri:

Peringkat / Stage	Tarikh Cadangan / Proposed Date	Mod / Mode
Pendaftaran / Registration	8/6/2026 – 15/9/2026	Dalam talian / Online
Sesi Taklimat / Briefing Session	8 – 12/6/2026	Dalam talian / Online
*Peringkat Saringan (Untuk Kuota Negeri)/ Screening Level (For State Quota)	Rujuk jadual di bawah Refer to the table below	Dalam talian / Online
Peringkat Negeri (Zon)/ State Level (Zone)		Bersemuka / Live
Peringkat Akhir Kebangsaan/ National Final Level	14 - 16/11/2026	Bersemuka / Live

**jika perlu sahaja*

Zon / Zone	Tarikh Saringan / Screening Date	Tarikh Tutup / Closing Date	Tarikh Pertandingan / Competition Date
Selatan / <i>Southern</i> - Johor - Melaka	24-28/6/2026	30/6/2026	22 & 23/7/2026
Tengah / <i>Central</i> - Selangor - Kuala Lumpur - Putrajaya N. Sembilan	1-5/7/2026	7/7/2026	10 & 11/8/2026
Timur 1.0 / <i>Eastern 1.0</i> - Terengganu - Pahang	9-13/7/2026	15/7/2026	19 & 20/8/2026
Timur 2.0 / <i>Eastern 2.0</i> Kelantan			23/8/2026
Utara / <i>Northern</i> - Perlis - Kedah - Pulau Pinang - Perak	24-28/7/2026	30/7/2026	8 & 9/9/2026
Sarawak			14 & 15/9/2026
Sabah & Labuan			22 & 23/9/2026

“Penafian: Segala maklumat yang terkandung dalam dokumen ini adalah tertakluk kepada sebarang perubahan dari semasa ke semasa.” / “Disclaimer: All information contained in this document is subject to change from time to time.”

— Dokumen Tamat / End of Document —