

# MALAYSIA TECHLYMPICS 2026

## KERTAS KONSEP PERTANDINGAN

COMPETITION CONCEPT PAPER

[2.2KB]

## CABARAN EZBOT / EZBOT CHALLENGE

"Cabaran Pemikiran Komputasi dan Robotik Asas untuk Murid Sekolah Rendah"

"Computational Thinking and Fundamental Robotics Challenge for Primary School Students"

### PLATFORM RASMI / Official Platform

EptimEdu — Ruang Khas Techlympics (Techlympics Arena)

*EptimEdu — Techlympics Special Space (Techlympics Arena)*

### FOKUS TEKNOLOGI / Technology Focus

Kejuruteraan  
*Engineering*

Robotik dan Dron  
*Robotics and Drone*

Matlamat Pembangunan Mampan  
(SDGs)  
*Sustainable Development Goals*

Inovasi  
*Innovation*

## 1.0 PENGENALAN / INTRODUCTION

Cabaran EZ BOT merupakan pertandingan robotik pendidikan yang direka khas untuk memperkenalkan konsep pemikiran komputasi, penyelesaian masalah dan asas pengaturcaraan kepada murid sekolah rendah. Pertandingan ini menggunakan robot pendidikan EZ BOT yang dikawal melalui kad arahan mudah dan aktiviti berasaskan misi.

*EN: EZ BOT Challenge is an educational robotics competition specifically designed to introduce computational thinking, problem-solving skills and fundamental programming concepts to primary school students. The competition utilises EZ BOT educational robots controlled through simple command cards and mission-based activities.*

Pemikiran komputasi merupakan kemahiran penting abad ke-21 yang membolehkan murid memahami sesuatu masalah, memecahkannya kepada langkah-langkah yang lebih kecil serta membangunkan penyelesaian secara sistematik dan logik.

*EN: Computational thinking is an essential 21st-century skill that enables students to understand problems, break them into smaller steps and develop systematic and logical solutions.*

Melalui pertandingan ini, murid berpeluang meneroka dunia robotik dalam suasana pembelajaran yang menyeronokkan sambil membangunkan kemahiran komunikasi, kerjasama dan kreativiti.

*EN: Through this competition, students have the opportunity to explore the world of robotics in an engaging learning environment while developing communication, collaboration and creativity skills.*

## 2.0 OBJEKTIF / OBJECTIVES

2.1 Memupuk minat murid terhadap bidang STEM melalui aktiviti robotik yang menyeronokkan.

*EN: To cultivate students' interest in STEM through engaging robotics activities.*

2.2 Memperkenalkan konsep asas pemikiran komputasi dan pengaturcaraan.

*EN: To introduce fundamental concepts of computational thinking and programming.*

2.3 Menggalakkan murid menyelesaikan masalah secara sistematik dan kreatif.

*EN: To encourage students to solve problems systematically and creatively.*

2.4 Meningkatkan kemahiran komunikasi dan kerjasama dalam pasukan.

*EN To improve teamwork and communication skills.*

2.5 Membina keyakinan diri dalam menggunakan teknologi untuk menyelesaikan cabaran.

*EN: To build confidence in using technology to solve challenges.*

2.6 Menyediakan asas yang kukuh untuk pembelajaran robotik dan teknologi pada masa hadapan.

*EN: To provide a strong foundation for future learning in robotics and technology.*

## 3.0 KATEGORI PENYERTAAN / PARTICIPATION CATEGORIES

### 3.1 Kategori Sekolah Rendah Tahap 1 / Primary School Level 1

Peserta terdiri daripada murid Tahun 1 hingga Tahun 3 yang sedang belajar di sekolah kerajaan persekutuan, sekolah kerajaan negeri, sekolah bantuan kerajaan, sekolah agama bantuan kerajaan, sekolah swasta atau mana-mana sekolah yang menggunakan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR).

*EN: Participants are Year 1 to Year 3 students studying in federal government schools, state schools, government-aided schools, religious schools, private schools or schools following the KSSR curriculum.*

## 4.0 PERATURAN DAN SYARAT PERTANDINGAN / COMPETITION RULES AND CONDITIONS

4.1 Pertandingan ini adalah hanya untuk:

- a. Pelajar tahun 1 lahir pada 1 Januari 2019 – 31 Disember 2019 sehingga pelajar tahun 3 lahir pada 1 Januari 2017 – 31 Disember 2017 dan berstatus warganegara Malaysia sahaja.

*EN: Eligibility: Year 1 students born on January 1, 2019– December 31, 2019 until Year 3 students born on 1 January 2017–31 December 2017 and have the status of Malaysian citizens only.*

4.2 Setiap pasukan terdiri daripada EMPAT (4) orang murid dan SATU (1) guru mentor.

*EN: Each team consists of FOUR (4) students and ONE (1) mentor teacher.*

4.3 Semua ahli pasukan mestilah daripada sekolah yang sama.

*EN: All team members must be from the same school.*

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

*EN: A certificate of participation is provided to every participant. The name on the certificate follows the spelling used at online registration.*

4.5 Pertukaran maklumat pendaftaran selepas tarikh tutup tidak dibenarkan.

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

4.6 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: Judges' decisions are final. Any complaint must be filed with the chief judge using an official protest form, accompanied by a Protest Fee of RM300, within 10 minutes of the result announcement. The fee is refunded if the protest is upheld and forfeited if not.*

4.7 Peserta perlu mematuhi semua peraturan keselamatan yang ditetapkan oleh penganjur.

*EN: Participants must comply with all safety regulations set by the organiser*

## 5.0 PERINGKAT PERTANDINGAN / COMPETITION STAGES

Pertandingan ini menggunakan format TIGA FASA; **(1) Peringkat Sekolah** (Dalam Talian), **(2) Peringkat Negeri** (Fizikal), dan **(3) Peringkat Akhir Kebangsaan** (Fizikal). TIGA KUMPULAN (3) terbaik bagi setiap negeri akan dijemput ke Peringkat Akhir Kebangsaan.

*EN: This competition uses a THREE PHASE format; (1) School Level (Online), (2) State Level (Physical), and (3) National Finals (Physical). The best THREE (3) GROUPS from each state will be invited to the National Finals.*

### 5.1 Fasa 1 — Peringkat Sekolah (Dalam Talian) / School Level (Online)

5.1.1 Pelajar akan bertanding secara individu atau berkumpulan.

*EN: Students will compete individually or in groups.*

5.1.2 Latihan akan diuruskan oleh guru pembimbing atau jawatankuasa pertandingan peringkat sekolah yang dilantik oleh pihak sekolah.

*EN: Training will be managed by the mentor teacher or school-level competition committee appointed by the school.*

5.1.3 Satu sesi taklimat secara atas talian akan dijalankan bagi membimbing guru untuk melaksanakan pertandingan di peringkat sekolah.

*EN: An online briefing session will be conducted to guide teachers to implement the competition at the school level.*

5.1.4 Tugas:

Guru perlu membimbing pasukan dalam memahami konsep pertandingan serta EZ BOT. Pasukan mesti menjawab tugas dan penilaian yang dibekalkan dalam Bengkel Techlympics.

*EN: Assessment: The teacher must guide the team in understanding the competition concept and EZ BOT. The team must answer the tasks and assessments provided in the Techlympics Workshop.*

5.1.5 Guru pembimbing atau jawatankuasa pelaksana akan memeriksa tugas peserta dan memberikan markah kepada peserta yang berjaya menamatkan tugas berdasarkan pernyataan masalah yang ditetapkan.

*EN: The mentor teacher or the implementing committee will check the participants' assignments and give marks to the participants who successfully complete the task based on the problem statement set.*

5.1.6 Pemenang diambil dari jumlah markah yang paling tinggi dalam kalangan peserta.

*EN: The winner is taken from the highest total marks among the participants*

## 5.2 Fasa 2 — Peringkat Negeri (Fizikal) / State Level (Physical)

5.2.1 Pertandingan peringkat negeri akan dilaksanakan secara bersemuka.

*EN: The state-level competition will be conducted face-to-face.*

5.2.2 Guru pembimbing perlu memastikan peserta mempunyai peralatan/ bahan yang telah disiapkan masa pertandingan dijalankan.

*EN: The mentor teacher must ensure that participants have the equipment/materials that have been prepared at the time of the competition.*

5.2.3 Hanya 1 pasukan yang terdiri daripada 4 orang peserta terbaik dari setiap sekolah boleh ke peringkat negeri.

*EN: Only 1 team consisting of the best 4 participants from each school can go to the state level.*

5.2.4 Tugas:

Pasukan perlu menggerakkan EZ Bot bagi menyelesaikan 10 misi dengan masa yang terpendek menggunakan kad arahan.

*EN: Assignment: Teams must maneuver the EZ Bot to complete 10 missions in the fastest time using instruction cards.*

5.2.5 Pemenang diambil daripada jumlah markah yang paling tinggi dalam kalangan peserta yang diberikan oleh panel juri.

*EN: The winner is selected from the highest total score among the participants given by the jury panel.*

5.2.6 Pemarkahan adalah berdasarkan rubrik yang disediakan.

*EN: Scoring is based on the rubric provided.*

## 5.3 Peringkat Akhir Kebangsaan (Fizikal) / National Finals (Physical)

5.3.1 Pertandingan peringkat kebangsaan akan dilaksanakan secara bersemuka.

*EN: The national level competition will be held face-to-face.*

5.3.2 Hanya 3 pasukan terbaik dari setiap negeri akan ke peringkat kebangsaan.

*EN: Only the top 3 teams from each state will advance to the national level.*

5.3.3 Tugas:

Pasukan perlu menggerakkan EZ BOT bagi menyelesaikan 10 misi dengan masa yang terpanjang menggunakan kad arahan dan aksesori EZBOT.

*EN: Assessment: Teams have to maneuver the EZ BOT to complete 10 missions in the fastest time using command cards and EZBOT accessories.*

5.3.4 Pemenang diambil daripada jumlah markah yang paling tinggi dalam kalangan peserta yang diberikan oleh panel juri.

*EN: Winners are drawn from the highest total score among the participants given by the judging panel.*

5.3.5 Pemarkahan adalah berdasarkan rubrik yang disediakan.

*EN: Scoring is based on the rubric provided.*

## 6.0 HADIAH-HADIAH PERTANDINGAN / COMPETITION PRIZES

6.1 Peringkat Negeri: Pingat.

*EN: State Level: Medal.*

6.2 Peringkat Akhir Kebangsaan: Wang tunai & pingat.

*EN: National Final: Cash & Medal.*

## 7.0 SIJIL PENYERTAAN / PARTICIPATION CERTIFICATES

### 7.1 Peringkat Sekolah / School Level

Setiap pelajar yang menyertai pertandingan peringkat sekolah akan menerima sijil penyertaan peringkat sekolah.

*EN: Each student who participates in the school-level competition will receive a school-level participation certificate.*

### 7.2 Peringkat Negeri / State Level

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

*EN: Each student who participates in the state-level competition will receive a participation certificate, while the first to fifth place winners will receive a state-level achievement certificate.*

### 7.2 Peringkat Akhir Kebangsaan / National Final

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

*EN: Each student who participates in the national-level competition will receive a participation certificate, while the first to fifth place winners will receive a national-level achievement certificate.*

**\*\*NOTA:** Sijil yang akan dikeluarkan adalah berdasarkan kelulusan daripada pihak yang berkenaan.

*EN: Note: Certificate issuance is subject to approval by the relevant authority.*

## 8.0 RUBRIK DAN KRITERIA PENILAIAN / SCORING RUBRIC AND CRITERIA

### RUBRIK PENILAIAN AI PERINGKAT NEGERI DAN AKHIR KEBANGSAAN – Cabaran EZBOT

EN: AI Scoring Rubric State Level and National Final – EZBOT Challenge

Nama Kumpulan / Group Name : \_\_\_\_\_

Sekolah / School : \_\_\_\_\_

Tugasan / Task	Lulus atau Gagal / Pass or Fail	Penalti / Penalty	Masa / Time
Tugasan 1 / Task 1			
Tugasan 2 / Task 2			
Tugasan 3 / Task 3			
Tugasan 4 / Task 4			
Tugasan 5 / Task 5			
Tugasan 6 / Task 6			
Tugasan 7 / Task 7			
Tugasan 8 / Task 8			
Tugasan 9 / Task 9			
Tugasan 10 / Task 10			
<b>JUMLAH / TOTAL</b>			

## 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 dan keupayaan AI generatif akan disediakan kepada peserta berdaftar oleh penganjur.

EN: 9.2 Access to the online learning platform and its generative-AI capabilities 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.

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 Sekolah / School Level	8/6/2026 – 15/9/2026	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
Pengumuman Wakil Negeri/ State Representative Announcement	30/9/2026	Dalam talian / Online
Peringkat Akhir Kebangsaan/ National Final Level	14 - 16/11/2026	Bersemuka / Live

Zon / Zone	Tarikh Saringan / Screening Date	Tarikh Tutup / Closing Date	Tarikh Pertandingan / Competition Date
Selatan / Southern <ul style="list-style-type: none"> <li>Johor</li> <li>Melaka</li> </ul>	24-28/6/2026	30/6/2026	22 & 23/7/2026
Tengah / Central <ul style="list-style-type: none"> <li>Selangor</li> <li>Kuala Lumpur</li> <li>Putrajaya</li> <li>N. Sembilan</li> </ul>	1-5/7/2026	7/7/2026	10 & 11/8/2026
Timur 1.0 / Eastern 1.0 <ul style="list-style-type: none"> <li>Terengganu</li> <li>Pahang</li> </ul>	9-13/7/2026	15/7/2026	19 & 20/8/2026
Timur 2.0 / Eastern 2.0 <ul style="list-style-type: none"> <li>Kelantan</li> </ul>			23/8/2026

Zon / Zone	Tarikh Saringan / Screening Date	Tarikh Tutup / Closing Date	Tarikh Pertandingan / Competition Date
Utara / Northern <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perlis</li> <li>• Kedah</li> <li>• Pulau Pinang</li> <li>• Perak</li> </ul>	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 —