

**TERMA DAN SYARAT**  
**PERTANDINGAN ROBOTIK SIMPAN SSPN (*ROBOMISSION*)**

1. Kempen Bulan Menabung Simpan SSPN (BMS) 2023 merupakan salah satu kempen yang telah dirangka dan dilaksanakan bermula tahun 2018 sebagai salah satu program promosi dalam usaha untuk menjadikan SSPN sebagai pilihan utama masyarakat untuk membuat penabungan.
2. Pertandingan Robotik Simpan SSPN (*Robomission*) ini adalah penganjuran kali pertama yang diadakan dengan penglibatan pelajar sekolah rendah dan sekolah menengah yang akan dimainkan mengikut konsep *Robosoccer* yang popular di peringkat sekolah.
3. Objektif pertandingan ini adalah bertujuan untuk merangsang pelajar dalam menyelesaikan masalah melalui pemikiran kreatif, logik dan di luar sempadan (*out of the box*) serta selari dengan tema BMS 2023 Robotik: Ke Arah Transformasi Dunia Pendigitalan.

**TARIKH PERTANDINGAN**

4. Pertandingan ini akan diadakan pada **1 Oktober 2023 (Ahad)** bertempat di Sunway Pyramid, Subang Jaya, Selangor.
5. PTPTN mempunyai hak mutlak untuk menukar atau meminda tarikh pertandingan ini sekiranya perlu dengan memberi notis awal melalui laman web rasmi PTPTN, media massa, paparan notis di cawangan-cawangan PTPTN atau apa-apa cara yang difikirkan sesuai sekurang-kurangnya dua puluh satu (21) hari kalendar sebelum tarikh tersebut.

**KELAYAKAN PENYERTAAN**

6. Terdiri daripada **warganegara Malaysia** sahaja.
7. Pertandingan ini **LAYAK** disertai oleh semua pelanggan PTPTN **KECUALI** kakitangan PTPTN dan ahli keluarga (merangkumi pasangan dan anak-anak).
8. Pertandingan ini terbahagi kepada dua (2) kategori seperti berikut:
  - i. Kategori 1: Peserta berumur 7-12 tahun (Tertutup)
  - ii. Kategori 2: Peserta berumur 13-17 tahun (Tertutup)

**SYARAT PERTANDINGAN DAN PERSEDIAAN PERLAWANAN**

9. Bilangan peserta bagi setiap pasukan adalah seramai lima (5) orang.
  - i. Tiga (3) peserta adalah pemain utama dalam satu (1) perlawanan; dan
  - ii. Dua (2) peserta lagi adalah pemain simpanan.

10. Hanya tiga (3) peserta sahaja dibenarkan untuk bermain bagi satu (1) perlawanan yang terdiri daripada:
  - i. Dua (2) pemain akan mengawal robot semasa perlawanan; dan
  - ii. Satu (1) lagi pemain akan bertindak sebagai pemain giliran dan akan membantu dalam memastikan robot berfungsi dengan baik.
11. Setiap pasukan akan diberikan masa tiga puluh (30) saat untuk membuat penyediaan dan pengujian kondisi serta fungsi robot bagi memastikan dalam keadaan baik.
12. Hanya pemain robot sahaja yang dibenarkan berada di dalam platform perlawanan.

### **SEMASA PERLAWANAN**

13. Setiap perlawanan akan diperuntukkan sebanyak **lima (5) minit** sahaja yang merangkumi:
  - i. Dua (2) minit tiga puluh (30) saat untuk **pusingan pertama** perlawanan; dan
  - ii. Dua (2) minit tiga puluh (30) saat untuk **pusingan kedua** perlawanan.
14. Semasa perlawanan berlangsung, pemain tidak dibenarkan untuk menyentuh robot.
15. Perlawanan akan diadakan secara liga yang terdiri daripada lima (5) pasukan.
16. Pengadil perlawanan akan membuat *reset* pada kedudukan bola dalam situasi:
  - i. Pemain menjaringkan gol
  - ii. Bola ditolak keluar dari platform permainan
  - iii. Bola tidak dapat digerakkan oleh robot
  - iv. Kerosakan atau gangguan teknikal pada robot
17. Pemain tidak dibenarkan mengawal robot sebagai penjaga gol bagi sesuatu masa dan pengadil berhak memberikan amaran kepada pemain sekiranya situasi tersebut itu terjadi.
18. Pengadil berhak menghentikan perlawanan jika robot mengalami kerosakan atau gangguan teknikal pada robot.

### **PENENTUAN PEMENANG**

19. Konsep kutipan mata liga adalah seperti di bawah:
  - i. Menang = 3 mata
  - ii. Seri = 1 mata
  - iii. Kalah = 0 mata
20. Pasukan yang mendapat markah tertinggi akan dikira sebagai pemenang tempat pertama, manakala markah kedua tertinggi akan dikira sebagai pemenang tempat kedua dan tempat ketiga berdasarkan markah ketiga tertinggi.

21. Sekiranya terdapat dua (2) atau lebih pasukan yang mempunyai mata liga yang sama, pemenang akan ditentukan melalui:
- i. **Perbezaan jaringan gol:**  
= jaringan gol terhasil - jaringan gol bolos
  - ii. **Penentuan penalti**

### **HADIAH PERTANDINGAN DAN TUNTUTAN HADIAH**

KATEGORI	PEMENANG	HADIAH TUNAI
Kategori 1 (7 - 12 tahun) (Tertutup)	Pertama	RM1,500 x 1 pasukan
	Kedua	RM1,000 x 1 pasukan
	Ketiga	RM800 x 1 pasukan
KATEGORI	PEMENANG	HADIAH TUNAI
Kategori 2 (13 - 17 tahun) (Tertutup)	Pertama	RM1,500 x 1 pasukan
	Kedua	RM1,000 x 1 pasukan
	Ketiga	RM800 x 1 pasukan

22. Hadiah yang dimenangi tidak boleh dipindah milik atau ditukar sama ada sebahagian atau keseluruhannya kepada bentuk lain selain yang ditetapkan oleh PTPTN.
23. Hadiah berbentuk ganjaran tunai yang dimenangi akan dikreditkan ke dalam akaun Simpan SSPN Prime dalam tempoh **DUA (2) BULAN** dari tarikh pengumuman pemenang. Sekiranya pemenang tidak mempunyai akaun Simpan SSPN Prime, pembukaan akaun akan dibuat berdasarkan kepada butiran akaun di Simpan SSPN Plus. Jika pemenang tidak mempunyai kedua-dua akaun Simpan SSPN, pihak PTPTN akan membuat pembukaan akaun Simpan SSPN Prime secara *pre-opening*.
24. Pemenang perlu menanggung semua kos tuntutan hadiah dan kehadiran ke majlis penyampaian hadiah, jika berkenaan.

### **PERUNTUKAN UMUM**

25. PTPTN berhak meminda, membatalkan atau menambah mana-mana terma dan syarat dalam pertandingan ini sama ada secara keseluruhan atau sebahagian tanpa notis terlebih dahulu. Pindaan, pembatalan atau penambahan tersebut adalah dianggap mengatasi pernyataan sepertimana yang terkandung di dalam bahan promosi pengiklanan terdahulu yang berkaitan dengannya.

26. PTPTN berhak untuk membatalkan, menamatkan atau menangguhkan pertandingan ini dengan atau tanpa notis terlebih dahulu dan/ atau tanpa memberikan apa-apa sebab kepada mana-mana peserta. Untuk mengelakkan keraguan, sebarang pembatalan, penamatan atau penggantungan pertandingan ini oleh PTPTN tidak akan memberi hak kepada mana-mana peserta untuk apa-apa tuntutan atau pampasan terhadap PTPTN ke atas apa-apa dan/ atau keseluruhan kehilangan, kos, perbelanjaan atau kerosakan yang ditanggung atau dialami sebagai kesan langsung atau tidak langsung daripada pembatalan, penamatan atau penggantungan tersebut.
27. PTPTN tidak bertanggungjawab ke atas penghantaran penyertaan yang lewat, hilang, tidak lengkap, tidak diserahkan, ditangguhkan, rosak atau salah arah sama ada disebabkan kesilapan, peninggalan, pengubahan, gangguan, penghapusan, kecurian, pemusnahan atau sebaliknya.
28. PTPTN berhak membatalkan sebarang penyertaan tanpa sebarang notis, sekiranya didapati peserta tidak layak dan tidak mengikut terma dan syarat yang telah ditetapkan.
29. Jika pemenang didapati tidak memenuhi syarat-syarat untuk mengambil bahagian dalam pertandingan ini atau menebus hadiah yang diberikan, PTPTN berhak untuk membatalkan atau mengambil semula hadiah dan menganugerahkan hadiah yang sama kepada pemenang yang lain sebagaimana yang ditentukan oleh PTPTN.
30. Penyertaan peserta dalam pertandingan ini adalah atas risiko peserta sendiri. PTPTN tidak akan bertanggungjawab di atas sebarang kecederaan, kehilangan, kerosakan atau tuntutan akibat penyertaan tersebut.
31. Segala terma dan syarat yang terdapat di dalam dokumen ini dan juga sebarang keputusan yang dibuat oleh PTPTN berhubung pertandingan ini adalah muktamad dan konklusif. PTPTN tidak akan melayan sebarang rayuan atau pertikaian melibatkan keputusan yang telah dibuat.
32. PTPTN boleh menggunakan penyertaan peserta termasuk tanpa terhad kepada gambar, video, lukisan, teks, dan kandungan atau maklumat lain yang dikemukakan untuk tujuan promosi (secara kolektif dinamakan "Bahan"), dan nama peserta, dan/ atau persamaannya, untuk tujuan pengiklanan, publisiti dan promosi mana mana barangan atau perkhidmatan PTPTN, untuk tempoh tidak terhad di seluruh dunia tanpa pampasan, dan dalam mana-mana media. Peserta hendaklah melakukan segala perkara yang perlu untuk tujuan ini jika diminta oleh PTPTN.
33. Segala surat-menyurat yang dihantar ke alamat terakhir mengikut rekod PTPTN adalah dianggap telah diserahkan kepada peserta.

*Nota: Anda dinasihatkan untuk membaca dan memahami Terma & Syarat penuh  
**Pertandingan Robotik Simpan SSPN (Robomission)***

***Maklumat dikemaskini pada 13 September 2023***