

QUY ĐỊNH CHUNG

CUỘC THI KHOA HỌC ỨNG DỤNG

FIRST[®] LEGO[®] League



Đơn vị tổ chức:



MỤC LỤC

Nội dung:

1. Tinh thần và ý nghĩa của cuộc thi.	3
2. Quy định đối với thí sinh và HLV dự thi.	3
3. Quy định khi tham gia Vòng Sơ Loại.	5
3.2.1. Quy định Video - Đối với Bảng Explore (Tiểu học)	6
3.2.2. Quy định Video - Đối với Bảng Challenge (Trung học)	6
3.3.1. Quy định Tài liệu trình bày - Đối với Bảng Explore (Tiểu học)	7
3.3.2. Quy định tài liệu trình bày - Đối với Bảng Challenge (Trung học).....	7
4. Quy định khi tham gia Vòng Chung Kết.....	9
4.1. Đối với Bảng Explore (Tiểu học):.....	9
4.2. Đối với Bảng Challenge (Trung học):.....	9
5. Quy định dành cho Phụ huynh / Khán giả / Cổ động viên.....	11
6. Các hình thức xử lý vi phạm quy định cuộc thi	12
7. Quy trình tiếp nhận và xử lý khiếu nại.....	12
8. Quy định dành cho các đội tham gia Cuộc thi Quốc tế FIRST LEGO LEAGUE 2021.	12

QUY ĐỊNH CHUNG

Cuộc thi “KHOA HỌC ỨNG DỤNG – FIRST LEGO LEAGUE 2021”

1. Tinh thần và ý nghĩa của cuộc thi.

Nhiệm vụ của cuộc thi Khoa Học Ứng Dụng – FIRST LEGO League là truyền cảm hứng cho một thế hệ các nhà khoa học và công nghệ tương lai. Vì vậy những quy tắc ứng xử cơ bản sau đây cần được huấn luyện viên (HLV), các thành viên đội thi, phụ huynh, và những người tham gia khác tuân thủ trong cuộc thi.

- 1.1. Khuyến khích các thí sinh tham gia và thể hiện sự chuyên nghiệp trong suốt cuộc thi; Tôn trọng các thành viên đội bạn, ghi nhận sự cố gắng tích cực với tất cả các cá nhân và cộng đồng.
- 1.2. KHÔNG có những hành vi, lời nói mang tính chất phân biệt, đánh giá, so sánh, làm tổn thương đến tinh thần và tâm lý các bạn tham gia cuộc thi
- 1.3. Nhằm tạo điều kiện cho các tất cả các bạn thí sinh đều có cơ hội tham gia giao lưu học hỏi tại đấu trường quốc tế. Số lượng thành viên đã đoạt giải vô địch tại cuộc thi Khoa Học Ứng Dụng – First LEGO League năm gần nhất trước đó **KHÔNG trùng lặp quá 50% số lượng thành viên trong đội thi năm nay**

Ví dụ cụ thể:

Đội	Bảng thi	Năm 2019	Năm 2021	Thành viên trùng lặp
Oxygen	Explore	4 thành viên	6 thành viên	3 thành viên
BEYOND THE BRICKS	Challenge	9 thành viên	10 thành viên	5 thành viên

**Số thành viên sẽ được làm tròn theo mức thấp hơn ($4,5 = 4$; $3,5 = 3$; ...)*

2. Quy định đối với thí sinh và HLV dự thi.

- 2.1. Các đội thi đăng ký tham gia theo đường link được công bố của BTC.
- 2.2. Độ tuổi của thí sinh được quy định cụ thể tại Đề và Luật thi theo từng Bảng thi
- 2.3. Mỗi thí sinh chỉ có thể tham gia trong 01 (Một) đội dự thi ở 01 (Một) Bảng thi trong một mùa giải.
- 2.4. Độ tuổi của HLV: Từ 18 tuổi trở lên.
- 2.5. HLV phải đăng ký tham gia theo hướng dẫn trong văn bản.
- 2.6. HLV đóng vai trò hướng dẫn và để thí sinh tự hoàn thành cuộc thi bằng chính khả năng và sự tự lập của các em.

- 2.7. 01 HLV có thể hướng dẫn nhiều đội nhưng cần đảm bảo sự hỗ trợ tốt nhất cho các đội thi trong quá trình thi đấu và khi có yêu cầu từ BTC.
- 2.8. Các vi phạm công tác hướng dẫn trong quá trình thi đấu của các đội sẽ bị xử lý theo quyết định từ BTC.
- 2.9. Thành viên đã và đang làm việc cho Công ty CP Việt Tinh Anh/nhân hàng LEGO Education không được tham gia việc Huấn luyện, hướng dẫn đội tham gia dự thi trong thời gian tối thiểu 02 năm từ ngày có quyết định thôi việc đến thời điểm tổ chức cuộc thi.
- 2.10. Thí sinh và HLV tham dự Vòng Sơ Khảo đăng ký tại đường link của BTC phải điền đầy đủ thông tin và đăng tải Thẻ học sinh hoặc CMND hợp lệ để đảm bảo tư cách thí sinh.
- 2.11. Thí sinh và Huấn luyện viên tham gia cuộc thi cần cam kết thực hiện đúng và đầy đủ theo hướng dẫn của BTC, đồng thời sắp xếp lịch trình đảm bảo theo thời gian, thời hạn được công bố. BTC không giải quyết bất kỳ trường hợp nào sau thời gian đã quy định.
- 2.12. Đội tham gia phải tự đảm bảo rằng tất cả các nội dung dự thi theo yêu cầu đã được gửi thành công đến BTC một cách hợp lệ. BTC không chịu trách nhiệm trước bất kỳ lỗi kỹ thuật nào dẫn đến việc đội tham gia không thể gửi các nội dung dự thi trong khung thời gian quy định.
- 2.13. Không sử dụng từ ngữ quá khích hoặc hành vi kích động, bất hợp tác, lan truyền các thông tin không được xác thực từ phía BTC làm ảnh hưởng đến các thành phần tham gia.
- 2.14. Bất kỳ tình huống, vật dụng, công cụ hỗ trợ ... nào khác mà BTC đánh giá là gian lận có thể ảnh hưởng một phần hoặc toàn phần kết quả thi đấu sẽ được gọi là vi phạm các quy định của cuộc thi.
- 2.15. Mọi sự xuyên tạc, bôi nhọ, gây ảnh hưởng đến hình ảnh và uy tín của cuộc thi sẽ được xử lý theo quyết định của BTC và quy định của pháp luật.
- 2.16. Tất cả các tư liệu về hình ảnh, video, thông tin đăng ký của các cá nhân và đội thi thuộc về BTC. BTC có quyền sử dụng cho mục đích quảng cáo, chia sẻ thông tin, nghiên cứu mà không cần thông báo trước.
- 2.17. Đối với Vòng Chung Kết: Các đội thi sẽ tập trung thi Chung Kết tại Tp. Hồ Chí Minh dự kiến vào ngày 19 –21/03/2021
- 2.18. Số lượng đội thi được lựa chọn vào Vòng Chung Kết dựa trên số lượng đội đăng ký tham gia và nộp bài dự thi hợp lệ của từng Tỉnh/Thành phố/Khu vực theo bảng quy chiếu bên dưới:

Số lượng đội tham gia Vòng Sơ Khảo	Số lượng đội tham gia Vòng Chung Kết
01 - 09	01
10 – 25	03
26 – 50	05
51 - 100	10
101 – 199	20
200+	30

Ví dụ: **Tp HCM có 125 đội đăng ký tham gia và nộp bài dự thi hợp lệ**

Tp HCM sẽ có 20 đội tham gia vào Vòng Chung Kết

- 2.19. Các đội thi được lựa chọn vào Vòng Chung Kết nếu không đủ điều kiện sắp xếp tham dự theo lịch trình cần phản hồi ngay đến BTC trong vòng 24 giờ để BTC chọn đội có kết quả cao tiếp theo thay thế.
- 2.20. Giải thưởng sẽ không được gửi về nếu không có mặt tại Lễ Trao Giải tại Vòng CK.
- 2.21. Bằng cách đăng ký tham gia cuộc thi, các thí sinh và HLV đã xác nhận tính chính xác của các thông tin cung cấp cho BTC và đồng ý với các quy định được nêu ra trong văn bản này. Mọi sự vi phạm và sai sót các thí sinh và huấn HLV hoàn toàn đồng ý với quyết định của Ban tổ chức.
- 2.22. Tất cả các thông tin truyền thông và liên hệ đến đội thi, BTC sẽ thực hiện thông qua thông tin HLV đã đăng ký của đội thi. Mọi sự sai sót về truyền thông giữa các thành viên BTC hoàn toàn không chịu trách nhiệm.

3. Quy định khi tham gia **Vòng Sơ Loại**.

- **Thời gian đăng ký dự thi:** 01/11 – 15/12/2020
- **Thời gian nộp bài thi trực tuyến:** 25/01 – 23h59 phút Ngày 07/02/2021
- **Hình thức:** Nộp bài thi trực tuyến thông qua đường link được công bố của BTC theo hướng dẫn.

Tập tin gửi về BTC được đặt tên theo cú pháp:

[Tên đội]_[Tỉnh/Thành phố]_[Tên Giải pháp/ý tưởng]

VD: ABC_HCM_Thay đổi cách chơi

- **Thời gian công bố kết quả Vòng Loại dự kiến:** 07/03/2021

- 3.1. Bài dự thi hợp lệ bao gồm 02 (hai) phần: Video thuyết trình, Tài liệu trình bày về ý tưởng/giải pháp dưới dạng Word hoặc Powerpoint.

3.2. Video thuyết trình, giới thiệu về dự án theo đúng chủ đề mùa giải đã được công bố.

3.2.1. Quy định Video - Đối với Bảng Explore (Tiểu học)

✧ **Thời lượng:** Tối đa 10 phút – Định dạng MP4

✧ **Hình thức:**

- Đảm bảo xuất hiện đầy đủ các thành viên của đội thi thuyết trình.
- Hình ảnh sơ lược và cận cảnh mô hình giải pháp cũng như Áp phích nhóm.
- Giải thích rõ ràng ý tưởng/giải pháp của mình và tập trung trực tiếp vào vấn đề đang được giải quyết trên mô hình của đội.

✧ **Nội dung:**

- Giới thiệu sơ lược về đội nhóm.
- Thể hiện, trình bày ý tưởng/giải pháp của mình.
- Chức năng hoạt động của mô hình.
- Vai trò của các thành viên trong đội.
- Quá trình thực hiện ý tưởng/giải pháp của đội.

3.2.2. Quy định Video - Đối với Bảng Challenge (Trung học)

✧ **Thời lượng:** Tối đa 20 phút - Định dạng MP4

✧ **Hình thức:**

- Đảm bảo xuất hiện đầy đủ các thành viên của đội thi thuyết trình.
- Đảm bảo đầy đủ nội dung thuyết trình của 03 (ba) phần:
Dự Án, Giá trị cốt lõi và Chiến lược Robot.
- Hình ảnh tổng quan và cận cảnh mô hình giải pháp của bạn, áp phích (nếu có)
- Giải thích rõ ràng ý tưởng/giải pháp của mình và tập trung trực tiếp vào vấn đề đang được giải quyết trên mô hình của đội.

✧ **Nội dung:**

- **Phần Dự Án:** Xác định rõ vấn đề đáp ứng chủ đề mùa giải, giải thích giải pháp sáng tạo của nhóm, thể hiện được cách đội chia sẻ với mọi người về ý tưởng/giải pháp sáng tạo của mình.
- **Phần Giá Trị Cốt Lõi:** Thể hiện rõ đội đã ứng dụng các Giá Trị Cốt Lõi của FIRST như thế nào trong quá trình nghiên cứu và hoàn thiện ý tưởng/giải pháp.
- **Phần Chiến Lược Robot:** Thông tin về Robot, chi tiết thiết kế, quá trình thiết kế của nhóm, chiến lược robot thực hiện nhiệm vụ trên sa bàn, tóm tắt phần lập trình.

3.3. Tài liệu trình bày về ý tưởng/giải pháp dưới dạng Word hoặc Powerpoint.

3.3.1. Quy định Tài liệu trình bày - Đối với Bảng Explore (Tiểu học)

✧ Hình thức:

- Sử dụng theo mẫu cấu trúc của BTC công bố.
- Hình ảnh tổng quan và cận cảnh cấu trúc mô hình giải pháp và Áp phích nhóm.
- Giải thích rõ ràng ý tưởng/giải pháp của mình

** HLV có thể hỗ trợ thực hiện tài liệu trình bày cho các đội. BTC không đánh giá về cách trình bày và tính thẩm mỹ của tài liệu. Quan trọng là nội dung và ý tưởng mà đội thi tự mình thể hiện.*

✧ Nội dung:

- Giới thiệu về đội nhóm và HLV.
- Vai trò của các thành viên trong đội.
- Trình bày ý tưởng/giải pháp của mình.
- Hình ảnh tổng quan và cận cảnh cấu trúc, chức năng của mô hình giải pháp
- Hình ảnh chi tiết Áp phích Nhóm
- Hình ảnh khoảnh khắc đáng nhớ trong suốt quá trình nghiên cứu và sáng tạo dự án của đội thi (Nếu có)

3.3.2. Quy định tài liệu trình bày - Đối với Bảng Challenge (Trung học)

✧ Hình thức:

- Sử dụng theo mẫu cấu trúc của BTC công bố.
- Hình ảnh tổng quan, chi tiết cơ cấu mô hình giải pháp hoạt động, áp phích nhóm (Nếu có)
- Giải thích rõ ràng ý tưởng/giải pháp và tập trung trực tiếp vào vấn đề đang được giải quyết trên mô hình của đội.
- Đảm bảo thể hiện đầy đủ, rõ ràng 03 (Ba) phần thi chính: Dự án, Giá trị cốt lõi, Chiến lược Robot.
- Hình ảnh tổng quan, chi tiết cơ cấu, thiết kế kỹ thuật của Robot.

✧ Nội dung:

- Giới thiệu về đội nhóm và HLV
- Vai trò của các thành viên trong đội
- Hình ảnh, mô tả tổng quan và chi tiết cấu trúc, chức năng của mô hình giải pháp.
- Trình bày nội dung phần Dự án sáng tạo.

- Thể hiện việc ứng dụng Giá Trị Cốt Lõi trong suốt mùa giải như thế nào?
 - Hình ảnh áp phích Giá Trị Cốt Lõi (Nếu có)
 - Mô tả kèm hình ảnh quá trình thiết kế, kết cấu, chi tiết thiết kế kỹ thuật, phần lập trình sáng tạo và chiến lược của Robot khi thực hiện nhiệm vụ trên sa bàn.
 - Hình ảnh khoảnh khắc đáng nhớ trong suốt quá trình nghiên cứu và sáng tạo dự án của đội thi (Nếu có)
- 3.4. Các đội có số điểm cao nhất sẽ được liên hệ trực tiếp bằng thư điện tử và số điện thoại của HLV đã đăng ký trước đó để thông báo tham dự Vòng Chung Kết.
- 3.5. Trong trường hợp cá đội có số điểm cao nhất bằng nhau. BTC sẽ căn cứ vào thời gian đội thi nộp bài hợp lệ cuối cùng được thể hiện trên hệ thống để xác định đội vào chung kết.
- 3.6. Các dự án, đề tài **ĐÃ ĐOẠT GIẢI CẤP TỈNH** trở lên ở các cuộc thi Khoa Học, Kỹ Thuật (hoặc các cuộc thi có tính chất tương đương) sẽ không được dự thi tại cuộc thi Khoa Học Ứng Dụng – *FIRST LEGO League*. Bất kỳ thông tin được chứng thực về các dự án, đề tài của đội thi đã đoạt giải ở các cuộc thi mang tính chất tương đương trong suốt thời gian thi đấu chính thức sẽ được BTC xác minh, xem xét và đưa qua quyết định cuối cùng.
- 3.7. BTC có quyền loại bỏ nội dung dự thi mà theo ý kiến của BTC là không tuân thủ các nội quy và quy định. Điều này có thể bao gồm nội dung dự thi có thông tin không hợp lệ hoặc không đúng.
- 3.8. Trong thời hạn nộp bài của Vòng Sơ Khảo, đội thi được quyền bổ sung thông tin, cập nhật nội dung bài dự thi đã gửi về BTC 01 (Một) lần. BTC chỉ căn cứ trên nội dung cuối cùng nhận được từ đội thi tại thời điểm hết hạn nộp bài (Không quá số lần cập nhật quy định) để xác định nội dung bài thi.
- 3.9. Đối với bài dự thi được gửi trong thời gian quy định, BTC sẽ gửi email phản hồi xác nhận trong vòng 48 giờ tính từ thời điểm nhận được bài dự thi. Nếu quá thời gian trên mà đội thi vẫn chưa nhận được phản hồi. Vui lòng liên hệ Email: edu@viettinhanh.com.vn – Hotline LEGO Education – 0931 839 391 để được hỗ trợ
- 3.10. Mô hình, áp phích nhóm và các thành phần khác của ý tưởng/giải pháp của các đội thi cần đảm bảo yêu cầu kỹ thuật được quy định ở Đề và Luật thi của từng bảng.

4. Quy định khi tham gia **Vòng Chung Kết.**

Thời gian Vòng Chung Kết dự kiến: 19 –21/03/2021

Địa điểm tổ chức: Tp. Hồ Chí Minh.

Hình thức thi đấu:

4.1. **Đối với Bảng Explore (Tiểu học):**

Các đội lần lượt thực hiện 03 (ba) phần thi.

**Quy định chi tiết tại Đề và Luật thi Bảng Explore (Tiểu học).*

- **Vòng 1:** Thi trắc nghiệm kiến thức (Tiếng Việt)

Kết quả được xác định theo hình thức điểm trắc nghiệm với 30 câu hỏi về kiến thức chủ đề “Kiến Tạo Trò Chơi – Playmaker”, kiến thức lập trình, lắp ráp Robot. Thời gian làm bài: 30 phút (không tính thời gian phát đề).

- **Vòng 2:** Thuyết trình, chia sẻ về ý tưởng của đội thi (Tiếng Việt)

Điểm của vòng 2 được xác định theo các tiêu chí được công bố bởi FIRST LEGO League Explore (Tiểu học).

Thời gian thuyết trình: 05 phút/đội.

- **Vòng 3:** Tiếng Anh giao tiếp. Kết quả được xác định theo thang điểm 10. Nội dung giao tiếp:Giới thiệu, làm quen, trình bày sơ lược về chủ đề dự án (ngắn gọn). BGK có thể đặt câu hỏi để làm rõ nếu chưa nghe rõ nội dung trình bày.

Thời gian: 05 phút/đội.

✧ Hình thức xác định **Đội Vô Địch:**

Điểm vòng 1 : 50% điểm chung cuộc

Điểm vòng 2 : 50% điểm chung cuộc.

Đội thi có **Tổng điểm của 2 vòng** (Vòng 1 + Vòng 2) cao nhất sẽ là **Đội Vô Địch**.

**BTC sẽ căn cứ trên điểm vòng 3 để xác định kết quả cuối cùng trong trường hợp các đội có tổng số điểm bằng nhau.*

✧ Hình thức xác định các **Giải thưởng theo Hạng Mục:**

BTC sẽ căn cứ vào hạng mục được thể hiện tốt nhất ở Vòng 2 để xác định hạng mục giải thưởng của đội nhóm

4.2. **Đối với Bảng Challenge (Trung học):**

Các đội lần lượt thực hiện 02 (Hai) phần thi.

**Quy định chi tiết tại Đề và Luật thi Bảng Challenge (Trung học)*

- **Phần thuyết trình:** Thuyết trình, chia sẻ công việc của bạn trước BGK, thể hiện rõ các phần Dự Án Sáng Tạo, Giá Trị Cốt Lõi, Chiến Lược Robot.

Tổng thời gian: 30 phút/ đội – Thời gian cụ thể từng phần mục chi tiết tại Đề và Luật thi Bảng Challenge (Trung học)

- **Phần Robot Game:** Lập trình, thi đấu robot hoàn thành thử thách trên sa bàn.

✧ Hình thức xác định **Đội Vô Địch:**

Tổng điểm của 04 (Bốn) hạng mục:

- 25% Robot Game trên sa bàn.
- 25% Thuyết trình Dự Án Sáng Tạo.
- 25% Thuyết trình Giá Trị Cốt Lõi.
- 25% Thuyết trình Chiến Lược Robot.

✧ Hình thức xác định các **Giải thưởng theo Hạng Mục:**

BTC sẽ căn cứ vào hạng mục được thể hiện tốt nhất để xác định hạng mục giải thưởng của đội nhóm

- 4.5. Đội thi không được quyền thay đổi thành viên ở Vòng CK.
- 4.6. Mô hình đã được công nhận sau Vòng Sơ Khảo phải được thể hiện nhất quán với mô hình thực tế được giới thiệu tại Vòng Chung Kết và đúng quy định theo từng bảng thi đấu đã được công bố tại Đề và Luật thi từng Bảng thi.
- 4.7. Tất cả các đội được thông báo tham dự Vòng Chung Kết cần có mặt tại Tp HCM. Đội thi vắng mặt xem như bỏ cuộc và sẽ không được nhận giải thưởng cùng các chứng nhận khác.
- 4.8. Thẻ dự thi phải trùng khớp với thông tin thí sinh đã đăng ký tại Vòng Sơ Khảo và luôn xuất trình khi ra vào khu vực thi đấu trong suốt quá trình diễn ra cuộc thi. Nếu thông tin không phù hợp hoặc không trùng khớp với thông tin đã đăng ký trước đó. BTC có quyền không giải quyết tham dự.
- 4.9. Trong trường hợp mất Thẻ dự thi. Thí sinh phải có Thẻ học sinh (có dán hình) hoặc CMND để tiếp tục tham gia thi đấu. Lưu ý: Trường hợp không có Thẻ học sinh hoặc CMND, BTC sẽ tiến hành lập biên bản sự việc, có xác nhận của thí sinh và HLV để tiếp tục thi đấu.
- 4.10. Các thí sinh, HLV, Trợ lý HLV và người tham gia ghi danh tại địa điểm thi đấu trước khi vào sân thi đấu.
- 4.11. Thí sinh có mặt đúng thời gian quy định. Thí sinh đến muộn hơn 30 phút so với giờ quy định trong lịch thi xem như tự ý bỏ thi. BTC sẽ không giải quyết bất kỳ trường hợp nào khi đã quá thời gian quy định.

- 4.12. Các đội thi KHÔNG sử dụng bất kỳ thiết bị hỗ trợ âm thanh nào trong việc thuyết trình nhằm đảm bảo sự công bằng và tránh việc gây ảnh hưởng đến các đội thi trong suốt quá trình BGK chấm thi.
- 4.13. Các thí sinh phải tự chuẩn bị các vật dụng cần thiết phục vụ cho việc thi đấu theo Đề và Luật thi đấu của từng bảng thi. BTC không hỗ trợ các vật dụng trong bất kỳ tình huống nào.
- 4.14. Bất kỳ sự hỗ trợ phía bên ngoài về công cụ, trang thiết bị, và thông tin kỹ thuật liên quan trực tiếp đến phần thi đấu sẽ không được phép trong thời gian thi đấu.
- 4.15. Không sử dụng các vật dụng gây nhiễu robot (đèn flash, laser ...), các vật dụng hoặc các hành vi nguy hiểm có thể tạo ra các tình huống ảnh hưởng hoặc uy hiếp an toàn của các thành viên khác.
- 4.16. Các thành viên tham gia phải tự bảo quản các vật dụng cần thiết, tư trang cá nhân... BTC không chịu trách nhiệm khi xảy ra sự cố mất mát.
- 4.17. Mọi sự giao tiếp và hỗ trợ trực tiếp của HLV / Trợ lý HLV / Phụ Huynh với các thí sinh (nếu có yêu cầu) phải được sự cho phép từ BTC.
- 4.18. Trong tất cả các bảng thi, quyết định của BTC / Ban Trọng Tài là quyết định cuối cùng.
- 4.19. Các thí sinh được yêu cầu phải ký xác nhận kết quả sau khi trận đấu trên sa bàn kết thúc.
- 4.20. Các thí sinh không được phép khiếu nại về kết quả sau khi đã ký xác nhận kết quả trận đấu trên sa bàn.
- 4.21. Trong các bảng thi tính thời gian, các trọng tài sẽ phát hiệu lệnh bấm giờ tính thời gian và kết quả sẽ được quyết định bởi trọng tài.
- 4.22. Tuyệt đối không có hành vi hủy hoại cơ sở vật chất nhà thi đấu, sân thi đấu, vật dụng cá nhân của thí sinh khác. Giữ gìn vệ sinh và tài sản chung.

5. Quy định dành cho Phụ huynh / Khán giả / Cổ động viên

- 5.1. Để đảm bảo an ninh trật tự trong cuộc thi. Chỉ có những thành viên có Sticker được cung cấp bởi BTC có thể có mặt tại khu vực trưng bày dự án. Sticker sẽ được cung cấp cho đại diện đội thi (Huấn Luyện Viên) khi Check in với số lượng 02 sticker/thí sinh. Tất cả các khán giả không có Sticker sẽ ở tại khu vực khán đài.
- 5.2. Phối hợp tạo không gian và giữ trật tự trong quá trình BGK lắng nghe phần chia sẻ của các đội thi.
- 5.3. KHÔNG có bất kỳ hành vi làm ảnh hưởng đến việc đánh giá của BGK trong suốt thời gian cuộc thi diễn ra.

- 5.4. Tuân thủ theo sự sắp xếp vị trí và thông báo từ BTC cuộc thi.
- 5.5. Không có hành vi quá khích, xúc phạm, gây hấn, đe dọa đến sự an toàn của các thành viên có mặt tại khu vực tổ chức.
- 5.6. Nhằm đảm bảo công tác an ninh trật tự BTC có quyền từ chối sự tham gia của các thành viên vi phạm quy tắc ứng xử, quy định của cuộc thi. Yêu cầu rời khỏi khu vực nhà thi đấu.

6. Các hình thức xử lý vi phạm quy định cuộc thi

Tùy theo mức độ nghiêm trọng khi vi phạm quy định thi đấu. BTC có thể áp dụng một trong các hình thức xử lý vi phạm như sau:

- 6.1. Không được phép tham gia vào một hoặc nhiều lượt thi đấu chính thức.
- 6.2. Trừ 50% số điểm ở một hoặc nhiều lượt thi đấu chính thức.
- 6.3. Đình chỉ thi đấu vòng tiếp theo.
- 6.4. Đình chỉ thi đấu cuộc thi.
- 6.5. Huỷ toàn bộ kết quả thi đấu.
- 6.6. Không được dự thi vòng Chung kết quốc tế tại Detroit, Hoa Kỳ.
- 6.7. Huỷ bỏ tư cách tham dự Cuộc thi Khoa Học Ứng Dụng – First LEGO League trong các năm tiếp theo.

7. Quy trình tiếp nhận và xử lý khiếu nại

- 7.1. Tất cả các kết quả đã được ký xác nhận từ các đội thi sẽ không được giải quyết khiếu nại.
- 7.2. Trong thời gian diễn ra cuộc thi chính thức, nếu có khiếu nại, vui lòng đến email Edu@viettinhanh.com.vn - đối với vòng Sơ Khảo và Bàn Thông Tin BTC - đối với Vòng Chung Kết.
- 7.3. Người khiếu nại cung cấp thông tin về trường, họ tên, số báo danh, địa chỉ, số điện thoại người khiếu nại và tài liệu, bằng chứng liên quan đến nội dung khiếu nại. Nội dung làm việc được lập thành biên bản, có chữ ký của các bên.
- 7.4. Các khiếu nại sau 03 (Ba) ngày công bố kết quả sẽ không được giải quyết.

8. Quy định dành cho các đội tham gia Cuộc thi Quốc tế *FIRST LEGO LEAGUE* 2021.

- 8.1. Tùy theo tình hình dịch bệnh và tuân thủ quy định của Thủ Tướng Chính Phủ về việc phòng chống dịch COVID-19, cuộc thi Quốc tế có thể được chuyển sang hình thức thông qua camera hoặc các hình thức thi đấu không tập trung khác.

**Cụ thể sẽ được BTC thông báo khi có sự thay đổi theo tình hình thực tế.*

- 8.2. Trong trường hợp tình hình dịch bệnh chuyển biến tệ, BTC sẽ quyết định việc tham gia cuộc thi quốc tế dựa trên sự an toàn sức khỏe của các thành viên.
- 8.3. Đội đạt giải Vô địch ở mỗi bảng thi đấu (Explore và Challenge) sẽ đại diện Việt Nam tại cuộc thi Quốc tế.
- 8.4. Các thành viên chịu trách nhiệm nộp thuế thu nhập cá nhân phát sinh từ giải thưởng theo quy định của pháp luật *(Nếu có)*
- 8.5. BTC không giải quyết sự thay đổi thành viên sau khi công bố kết quả chung cuộc dưới bất kỳ hình thức nào.
- 8.6. Hoàn tất hồ sơ thủ tục dự thi theo thời gian và yêu cầu của BTC.
**Vì lý do thời gian để trình cấp visa Hoa Kỳ rất gấp sau cuộc thi. BTC sẽ dựa trên lợi ích chung của toàn đoàn Việt Nam để có quyết định cuối cùng trong việc đảm bảo thời gian tiếp nhận hồ sơ xin thị thực của người tham gia.*
- 8.7. **Sau 3 ngày công bố giải**, các đơn vị có thí sinh tham gia Cuộc thi Quốc tế First LEGO League 2020 phải xác nhận tham gia bằng văn bản (có đóng dấu và ký tên của đơn vị chủ quản).
- 8.8. Hoàn tất hồ sơ tham gia dự thi cuộc thi Quốc tế First LEGO League 2020 trong **14 ngày sau khi xác nhận bằng văn bản** với BTC, hồ sơ gồm: hộ chiếu của các thành viên tham gia (Còn hạn ít nhất 6 tháng tính đến ngày khởi hành), hồ sơ xin thị thực theo quy định (Giấy uỷ quyền của cha mẹ, các giấy tờ chứng minh tài chính,), các chi phí liên quan (nếu có).
- 8.9. BTC hoàn toàn không chịu trách nhiệm về tất cả các trường hợp bị từ chối thị thực từ chính phủ nước sở tại.
- 8.10. Khi tham gia tại vòng Chung kết thế giới First LEGO League tại Hoa Kỳ.
Các thí sinh dưới 10 tuổi sẽ được phép đi cùng 01 người lớn trên 18 tuổi (Người đi cùng chi phí tự túc)
Các thí sinh trên 10 tuổi, với một nhóm từ 02 thí sinh sẽ được phép đi cùng 01 người lớn trên 18 tuổi (Người đi cùng chi phí tự túc)
- 8.11. BTC sẽ không chịu trách nhiệm với bất kỳ phát sinh nào nếu các đội thi và người thân không tuân thủ thời gian và quy định liên quan đến cuộc thi quốc tế.