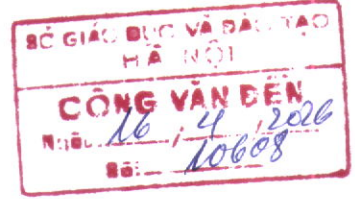


BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO  
VIỆN NGHIÊN CỨU THIẾT KẾ  
TRƯỜNG HỌC  
\*\*\*\*\*

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM  
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc  
\*\*\*\*\*

Hà Nội, ngày 10 tháng 04 năm 2026

Số: 35/TB-NCTK  
V/v: Thông báo tổ chức và đăng ký tham  
gia tập huấn cho **Cuộc thi Enjoy AI 2026**  
tại Việt Nam



**Kính gửi: Sở Giáo dục và Đào tạo Thành phố Hà Nội**

Nhằm hiện thực hoá các chủ trương, đường lối của Đảng và Nhà nước về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo gắn với phát triển khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số quốc gia theo Nghị quyết số 57-NQ/TW ngày 22/12/2024, Nghị quyết số 71-NQ/TW ngày 22/08/2025, Quyết định số 131/QĐ-TTg ngày 25/01/2022, Thông tư số 02/2025/TT-BGDĐT ngày 24/01/2025, đồng thời góp phần thúc đẩy triển khai giáo dục STEM, phát triển năng lực số và tư duy công nghệ cho học sinh trong bối cảnh trí tuệ nhân tạo ngày càng giữ vai trò then chốt, Viện Nghiên cứu Thiết kế Trường học, Bộ Giáo dục và Đào tạo phối hợp cùng Trung tâm Đổi mới Sáng tạo Quốc gia, Bộ Tài chính và Công ty TNHH Giáo dục One Space tổ chức **Cuộc thi Enjoy AI 2026 tại Việt Nam**.

**Cuộc thi Enjoy AI 2026 tại Việt Nam** là cuộc thi cấp quốc gia thuộc hệ thống giải đấu Enjoy AI toàn cầu, được Viện Nghiên cứu Thiết kế Trường học, Trung tâm Đổi mới Sáng tạo Quốc gia và Công ty TNHH Giáo dục One Space phối hợp tổ chức và triển khai trên cơ sở tiếp nhận bản quyền. Đây là một phần của sân chơi lớn nhất thế giới về Robotics và trí tuệ nhân tạo (AI) với sứ mệnh khám phá, nuôi dưỡng và thúc đẩy các tài năng trẻ trong lĩnh vực công nghệ Robotics và AI. Mỗi năm, Enjoy AI thu hút hơn 1.000.000 thí sinh quốc tế tham gia (*đạt Kỷ lục Thế giới Guinness*), là sân chơi sáng tạo để các bạn trẻ trên thế giới thể hiện kỹ năng lập trình, tư duy logic và khả năng sáng tạo vượt trội.

Viện Nghiên cứu Thiết kế Trường học kính gửi Quý Sở kế hoạch tổ chức Cuộc thi cùng các thông tin liên quan (*đính kèm Công văn này*). Trong đó, một số mốc thời gian quan trọng:

- **Tập huấn giáo viên / huấn luyện viên:** 23/05/2026 tại TP. Hà Nội
- **Hạn đăng ký dự thi miền Bắc:** Đến hết ngày 17/09/2026
- **Thi đấu giải giao hữu Asian Open:** Đăng ký đến 22/07, chung kết 22/08/2026 tại Trung tâm Đổi mới Sáng tạo Quốc gia (NIC), TP. Hà Nội
- **Chung kết miền Bắc:** 17/10/2026 tại TP. Hà Nội



Với mong muốn Cuộc thi diễn ra thành công tốt đẹp, Viện Nghiên cứu Thiết kế Trường học kính đề nghị Quý Sở:

- Phối hợp triển khai tới các cơ sở giáo dục Mầm non - Tiểu học - Trung học cơ sở - Trung học phổ thông trên địa bàn TP. Hà Nội, cụ thể:
  - + **Cấu trúc, thể lệ, cơ cấu giải thưởng của Cuộc thi:** <https://bit.ly/4cmaGDj> (hoặc quét mã QR tại Phụ lục)
  - + **Đăng ký tập huấn cho giáo viên / HLV qua link:** <http://bit.ly/4cBugg0> (hoặc quét mã QR tại Phụ lục)
  - + **Đăng ký dự thi cho các đội qua link:** <https://enjoyai.myonespace.online/> (hoặc quét mã QR tại Phụ lục)
- Giới thiệu 01 cơ sở giáo dục cho Ban tổ chức liên hệ làm địa điểm tổ chức tập huấn, hướng dẫn giáo viên các trường trên địa bàn TP. Hà Nội vào ngày **Thứ bảy 23/05/2026**.
- Giới thiệu 01 địa điểm cho Ban tổ chức liên hệ để tổ chức chung kết cuộc thi toàn miền Bắc trên địa bàn TP. Hà Nội vào ngày **Thứ bảy 17/10/2026**.

Thông tin chi tiết xin liên hệ:

- Bà **Nguyễn Trường Giang** – Trưởng bộ phận Đào tạo, bồi dưỡng – Trung tâm Nghiên cứu Chuyển giao Công nghệ số, Viện Nghiên cứu Thiết kế Trường học.  
SĐT: 0904.370.404 / Email: [giangnt@moet.edu.vn](mailto:giangnt@moet.edu.vn)
- Bà **Nguyễn Thị Ngọc Minh** – Phó Trưởng Ban tổ chức Enjoy AI 2026 tại Việt Nam.  
SĐT: 0969.987.729 / Email: [minh.nguyen@onespace.edu.vn](mailto:minh.nguyen@onespace.edu.vn)

Trân trọng cảm ơn./.

**Nơi nhận:**

- Như Kính gửi;
- Lãnh đạo Viện (để b/c);
- VP Viện, TTNCCGCNS, KHTC (để p/h);
- NIC, One Space (để p/h);
- Lưu VT.

VIỆN TRƯỞNG  
GIAO DỤC VÀ ĐÀO TẠO  
MIỀN BẮC  
NGHIÊN CỨU THIẾT KẾ  
TRƯỜNG HỌC  
Hoàng Hải Sơn

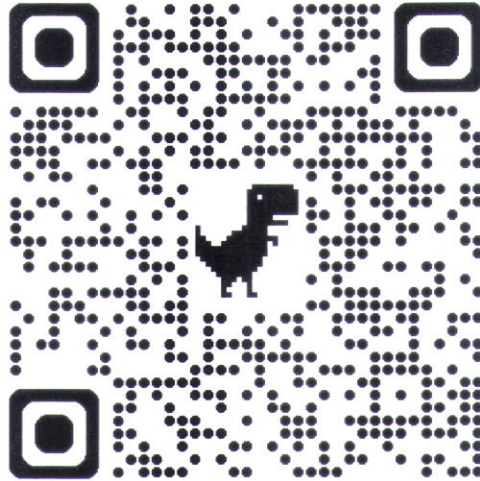
VIỆN TRƯỞNG  
GIAO DỤC VÀ ĐÀO TẠO  
MIỀN BẮC  
NGHIÊN CỨU THIẾT KẾ  
TRƯỜNG HỌC



## PHỤ LỤC

# THÔNG TIN CUỘC THI ENJOY AI 2026 TẠI VIỆT NAM

### 1. Cấu trúc, thể lệ, cơ cấu giải thưởng của Cuộc thi



Link: <https://bit.ly/4cmaGDj>

### 2. Đăng ký

Đăng ký dự thi cho các đội



<https://enjoyai.myonespace.online/>

Đăng ký tập huấn cho giáo viên / HLV



<http://bit.ly/4cBugg0>



\*\*\*\*\*

## KẾ HOẠCH

### Tổ chức Cuộc thi Enjoy AI 2026 tại Việt Nam

(Kèm theo Công văn số 33,34,35/TB-NCTK ngày 10/04/2026)

Nhằm hiện thực hoá các chủ trương, đường lối của Đảng và Nhà nước về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo gắn với phát triển khoa học, công nghệ, đổi mới sáng tạo và chuyển đổi số quốc gia (theo Nghị quyết số 57-NQ/TW ngày 22/12/2024, Nghị quyết số 71-NQ/TW ngày 22/08/2025, Quyết định số 131/QĐ-TTg ngày 25/01/2022, Thông tư số 02/2025/TT-BGDĐT ngày 24/01/2025), đồng thời góp phần thúc đẩy triển khai giáo dục STEM, phát triển năng lực số và tư duy công nghệ cho học sinh trong bối cảnh trí tuệ nhân tạo ngày càng giữ vai trò then chốt, Viện Nghiên cứu Thiết kế Trường học (Viện NCTKTH), Bộ Giáo dục và Đào tạo phối hợp cùng Trung tâm Đổi mới Sáng tạo Quốc gia, Bộ Tài chính và Công ty TNHH Giáo dục One Space tổ chức **Cuộc thi Enjoy AI 2026 tại Việt Nam**, cụ thể:

### I. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

#### 1. Mục đích

- Thực hiện chủ trương của Đảng, Nhà nước về chuyển đổi số quốc gia và phát triển nguồn nhân lực khoa học – công nghệ;
- Tạo ra sân chơi sáng tạo, hấp dẫn, giúp cho học sinh trau dồi kiến thức, kỹ năng và phát triển đam mê trong lĩnh vực STEM nói chung và Robotics nói riêng, đồng thời tạo cơ hội cho học sinh từ mầm non đến phổ thông được tiếp cận, trải nghiệm và ứng dụng công nghệ robotics – tự động hoá trong thực tiễn;
- Tuyển chọn đội tuyển xuất sắc đại diện Việt Nam tham dự Vòng Chung kết Enjoy AI Quốc tế diễn ra vào tháng 12/2026 tại Thượng Hải, Trung Quốc.

#### 2. Yêu cầu

- Cuộc thi đảm bảo tính chuyên môn cao, công bằng và minh bạch.
- Nội dung thi được thiết kế phù hợp với độ tuổi và trình độ của thí sinh.
- Sở Giáo dục và Đào tạo các tỉnh/thành phố quan tâm, chỉ đạo, phát động rộng rãi tới các trường mầm non, trường tiểu học và trường phổ thông trên địa bàn quản lý nhằm thu hút sự tham gia đông đảo và hiệu quả từ đội ngũ giáo viên – học sinh.

## II. ĐỐI TƯỢNG, NỘI DUNG, ĐĂNG KÝ VÀ THẺ LỆ CUỘC THI

### 1. Chủ đề: “*CHASING THE STARS – Hành trình vươn tới những vì sao*”

- Các ngôi sao lấp lánh trong chòm sao tương ứng của chúng, trong khi các hành tinh di chuyển qua vũ trụ dọc theo các quỹ đạo đã thiết lập. Khi nhân loại bắt đầu cuộc du hành giữa các vì sao và khám phá vũ trụ bao la, chúng ta sẽ nghiên cứu bản chất và quy luật của thời gian và không gian thông qua các quan sát và thí nghiệm chính xác hơn. Cuộc hành trình này sẽ tạo ra một huyền thoại mới và giúp chúng ta hiểu rõ hơn về sự tiến hóa và phát triển của vũ trụ và của loài người.

- Cuộc thi này yêu cầu các em học sinh sử dụng robot của mình để viết và gỡ lỗi chương trình và thực hiện các nhiệm vụ thi đấu tại địa điểm thi đấu. Chủ đề của cuộc thi này là " **Chasing the Stars – Hành trình vươn tới những vì sao** ". Các thí sinh sẽ sử dụng robot để khám phá những bí ẩn của vũ trụ, công nghệ của loài người trên sa bàn mô phỏng, qua đó phổ biến kiến thức khoa học, đào tạo và nâng cao tư duy, phản ứng, phối hợp thực hành và tinh thần đồng đội của thí sinh

### 2. Các giải đấu

#### 2.1 Giải “Asian Open”

##### 2.1.1 Đối tượng

- Dành cho học sinh mầm non, tiền tiểu học, tiểu học, trung học cơ sở (THCS), trung học phổ thông (THPT) hoặc công dân Việt Nam trong độ tuổi tương đương với các cấp học từ mầm non đến THPT trên toàn quốc đăng ký dự thi theo bảng.

- Các đội thi đến từ các quốc gia đã đăng ký tham gia với ban tổ chức

- Mỗi đội gồm một đến hai thí sinh tùy thuộc vào nội dung thi đấu và một huấn luyện viên.

##### 2.1.2. Bảng đấu: Giải gồm 5 bảng đấu

- Bảng A: Dành cho đối tượng từ 4-6 tuổi (*tương đương học sinh mầm non, tiền tiểu học*).

- Bảng B: Dành cho đối tượng từ 6-8 tuổi (*tương đương lớp 1 đến lớp 3*).

- Bảng C: Dành cho đối tượng từ 9-11 tuổi (*tương đương lớp 4 đến lớp 6*).

- Bảng D: Dành cho đối tượng từ 12-14 tuổi (*tương đương lớp 7 đến lớp 9*).

- Bảng E: Dành cho đối tượng từ 15-17 tuổi (*tương đương lớp 10 đến lớp 12*).

##### 2.1.3. Đăng ký tập huấn và dự thi

+ Đăng ký tập huấn cho giáo viên / HLV qua link: <http://bit.ly/4cBugg0>

(hoặc quét mã QR)

+ **Đăng ký dự thi cho các đội qua link:** <https://enjoyai.myonespace.online/>

(hoặc quét mã QR)

**Đăng ký dự thi cho các đội**



**Link:** <https://enjoyai.myonespace.online/>

**Đăng ký tập huấn cho giáo viên / HLV**



**Link:** <http://bit.ly/4cBugg0>

- Thời hạn đăng ký: Đến hết ngày 22/07/2026

#### **2.1.4. Hình thức thi**

- Hình thức: Thi offline
- Ngày thi: Ngày 22/08/2026
- Địa điểm thi: Trung tâm đổi mới sáng tạo quốc gia (NIC)- Khu CNC Hòa Lạc-Hà Nội

**2.1.5. Thể lệ cuộc thi:** được quy định chi tiết tại Phụ lục đính kèm Kế hoạch này.

## **2.2 Giải “ Enjoy AI 2026” vòng Quốc gia**

### **2.2.1 Đối tượng**

- Dành cho học sinh mầm non, tiểu học, trung học cơ sở (THCS), trung học phổ thông (THPT) hoặc công dân Việt Nam trong độ tuổi tương đương với các cấp học từ mầm non đến THCS trên toàn quốc đăng ký dự thi theo bảng.

- Mỗi đội gồm một đến hai thí sinh tùy thuộc vào nội dung thi đấu và một huấn luyện viên

### **2.2.2. Bảng đấu:** Giải gồm 5 bảng đấu

- Bảng A: Dành cho đối tượng từ 4-6 tuổi (tương đương học sinh mầm non, tiền tiểu học).
- Bảng B: Dành cho đối tượng từ 6-8 tuổi (tương đương lớp 1 đến lớp 3).

- Bảng C: Dành cho đối tượng từ 9-11tuổi (tương đương lớp 4 đến lớp 6).
- Bảng D: Dành cho đối tượng từ 12-14tuổi (tương đương lớp 7 đến lớp 9).
- Bảng E: Dành cho đối tượng từ 15-17tuổi (tương đương lớp 10 đến lớp 12).

### 2.2.3. Đăng ký tập huấn và dự thi

+ **Đăng ký tập huấn cho giáo viên / HLV qua link:** <http://bit.ly/4cBugg0>  
(hoặc quét mã QR)

+ **Đăng ký dự thi cho các đội qua link:** <https://enjoyai.myonespace.online/>  
(hoặc quét mã QR)

**Đăng ký dự thi cho các đội**



**Link:** <https://enjoyai.myonespace.online/>

**Đăng ký tập huấn cho giáo viên / HLV**



**Link:** <http://bit.ly/4cBugg0>

- Thời hạn đăng ký:

	Ngày thi	Ngày tập huấn	Địa điểm	Thời hạn đăng ký
Vòng chung kết Quốc gia khu vực miền Bắc	17/10/2026	23/05/2026	Địa điểm cụ thể sẽ được thông báo tới thí sinh	Đến hết ngày 17/09/2026
Vòng chung kết Quốc gia khu vực miền Trung	19/09/2026	09/05/2026	Địa điểm cụ thể sẽ được thông báo tới thí sinh	Đến hết ngày 19/08/2026
Vòng chung kết Quốc gia khu vực miền Nam	26/09/2026	17/05/2026	Địa điểm cụ thể sẽ được thông báo tới thí sinh	Đến hết ngày 26/08/2026

#### 2.2.4. Hình thức thi

- Thi trực tiếp trên sa bàn, đội thi cần đảm bảo yêu cầu về thiết kế robot theo thể lệ, điều lệ ban hành kèm theo Kế hoạch này.

#### 2.2.5. Thể lệ cuộc thi

- Được quy định chi tiết tại Phụ lục đính kèm Kế hoạch này.

### 3. Quyền lợi và Giải thưởng với các bảng đấu và nội dung thi đấu:

Xếp hạng	Quyền lợi
<b>Giải Nhất</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Giấy khen của Viện trưởng Viện NCTKTH - Bộ GD&amp;ĐT</li><li>● Huy chương vàng cho từng thành viên</li><li>● Quyền tham dự Enjoy AI chung kết quốc tế</li><li>● OneSpace tài trợ 50% Phí dự thi chung kết quốc tế/thí sinh tương đương 7.950.000đ cho từng thành viên đội thi</li><li>● Học bổng 60% khoá học lập trình 1 năm (48 giờ học) trị giá 9.000.000đ cho từng thành viên đội thi</li><li>● Quà tặng bằng hiện vật</li><li>● Tổng giá trị giải thưởng: 37.900.000đ</li></ul>
<b>Giải Nhì</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Giấy khen của Viện trưởng Viện NCTKTH - Bộ GD&amp;ĐT</li><li>● Huy chương bạc cho từng thành viên</li><li>● Quyền tham dự Enjoy AI chung kết quốc tế</li><li>● OneSpace tài trợ 30% Phí dự thi chung kết quốc tế/thí sinh tương đương 4.770.000đ cho từng thành viên đội thi</li><li>● Học bổng 50% khóa học lập trình 1 năm (48 giờ học) trị giá 7.500.000đ cho từng thành viên đội thi</li><li>● Quà tặng bằng hiện vật</li><li>● Tổng giá trị giải thưởng: 27.540.000đ</li></ul>
<b>Giải Ba</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Giấy khen của Viện trưởng Viện NCTKTH - Bộ GD&amp;ĐT</li></ul>

<b>Xếp hạng</b>	<b>Quyền lợi</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Huy chương đồng cho từng thành viên</li> <li>● Quyền tham dự Enjoy AI chung kết quốc tế</li> <li>● OneSpace tài trợ 20% Phí dự thi chung kết quốc tế/thí sinh tương đương 3.180.000đ cho từng thành viên đội thi</li> <li>● Học bổng 40% khóa học lập trình 1 năm (48 giờ học) trị giá 6.000.000đ cho từng thành viên đội thi</li> <li>● Quà tặng bằng hiện vật</li> <li>● Tổng giá trị giải thưởng: 17.180.000đ</li> </ul>
<b>TOP10 và Các Giải thưởng phụ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Giấy khen của Viện trưởng Viện NCTKTH - Bộ GD&amp;ĐT</li> <li>● Quyền tham dự Enjoy AI chung kết quốc tế</li> <li>● Học bổng 30% khóa học lập trình 1 năm (48 giờ học) trị giá 4.500.000đ cho từng thành viên đội thi</li> <li>● Quà tặng bằng hiện vật</li> <li>● Tổng giá trị giải thưởng: 10.000.000đ</li> </ul>

*Lưu ý: Khoản tài trợ được trừ trực tiếp vào phí tham dự, và không được quy đổi thành tiền và không được chuyển nhượng. Mức tài trợ áp dụng cho từng thành viên của đội thi.*

#### **4. Các quy định khác**

4.1. Thí sinh phải cung cấp trung thực, chính xác thông tin cá nhân; thực hiện nghiêm các quy định thi; xuất trình giấy tờ tùy thân còn hiệu lực trước khi thi tại Vòng Chung kết Quốc gia (Chứng minh nhân dân, Căn cước công dân, Hộ chiếu, Thẻ học sinh có ảnh do Nhà trường cấp hoặc bản sao giấy khai sinh đối với các thí sinh chưa được cấp các giấy tờ trên, ...).

4.2. Thông tin, hình ảnh của thí sinh có thể được Ban Tổ chức sử dụng để thông báo kết quả thi hoặc quảng bá, truyền thông cho Cuộc thi.

4.3. Nếu có vi phạm trong quá trình tham gia thi, tùy vào mức độ vi phạm, Ban Tổ chức sẽ xem xét xử lý kỷ luật hoặc kiến nghị các cơ quan chức năng xử lý theo quy định hiện hành.

4.4. Trong quá trình tổ chức, nếu cần sửa đổi Thể lệ này, Ban Tổ chức Cuộc thi sẽ xem xét, quyết định và thông báo công khai bằng văn bản.

### **III. VỀ KINH PHÍ**

1. Ban Tổ chức Cuộc thi chịu trách nhiệm kinh phí tổ chức các vòng thi, kinh phí khen thưởng, truyền thông cho Cuộc thi.

2. Các thí sinh, đội thi tự lo toàn bộ chi phí tham gia Cuộc thi (di chuyển, ăn, nghỉ, hậu cần, thiết bị,...).

### **IV. TỔ CHỨC THỰC HIỆN**

#### **1. Viện Nghiên cứu Thiết kế Trường học**

- Phối hợp với Công ty TNHH Giáo dục One Space tổ chức cuộc thi; chuẩn bị các văn bản, bộ đề thi và các tài liệu liên quan phục vụ tổ chức cuộc thi; Chọn cử giáo viên, chuyên gia tham gia Trọng tài cuộc thi;
- Phối hợp cùng Sở Giáo dục và Đào tạo các tỉnh/thành hướng dẫn và khuyến khích các trường Mầm non, Tiểu học, THCS, THPT tích cực tham gia cuộc thi;
- Phối hợp với One Space tổ chức các chương trình tập huấn cho học sinh và giáo viên trong trường về STEM Robotics, nâng cao chất lượng thí sinh dự thi và đẩy mạnh phong trào STEM Robotics trên toàn quốc.

#### **2. Trung tâm Đổi mới Sáng tạo Quốc gia**

- Bảo trợ, giám sát đảm bảo cuộc thi diễn ra đúng mục đích, phù hợp với chiến lược phát triển AI quốc gia.
- Hỗ trợ thủ tục đón tiếp đoàn quốc tế - tạo điều kiện thuận lợi cho các đội thi và đại biểu nước ngoài tham dự Asian Open tại Việt Nam
- Kết nối với mạng lưới đối tác quốc tế của NIC trong lĩnh vực đổi mới sáng tạo và công nghệ, góp phần quảng bá cuộc thi ra khu vực châu Á.
- Phối hợp với Viện Nghiên cứu Thiết kế Trường học (Viện NCTKTH) và Công ty TNHH Giáo dục One Space (OneSpace) tổ chức thi Asian Open tại Việt Nam.
- Phối hợp với Viện Nghiên cứu Thiết kế Trường học và Công ty TNHH Giáo dục One Space tổ chức lễ Vinh danh các đội thi đạt kết quả cao tại Vòng chung kết quốc tế.

#### **3. Công ty TNHH Giáo dục One Space**

- Thu kinh phí tham dự;

- Chuẩn bị cơ sở vật chất và các điều kiện cần thiết để tổ chức cuộc thi tại tất cả các địa điểm;
- Hỗ trợ, tư vấn cho các trường và thí sinh dự thi về thiết bị, giải pháp chuẩn bị cho Hội thi;
- Tổ chức các buổi tập huấn giáo viên về STEAM Robotics, luật thi đấu, trước khi diễn ra cuộc thi, giúp các trường chuẩn bị tốt về mặt kiến thức và kỹ năng trong lĩnh vực Robotics, đảm bảo tính chuyên môn cao cho cuộc thi;
- Trao tặng học bổng Công nghệ, tài trợ Phí tham dự thi Chung kết quốc tế (nếu có) cho học sinh và Huấn luyện viên tham gia đạt giải.

#### **4. Các trường Mầm non, Tiểu học, THCS, THPT**

- Triển khai các nội dung cuộc thi tới 100% học sinh, CMHS, nhà trường;
- Tạo điều kiện để học sinh được tham gia cuộc thi; tập huấn, bồi dưỡng cho học sinh để có thể đạt kết quả cao;
- Chọn cử các đội thi; lập danh sách đăng ký tham gia cuộc thi theo mẫu và gửi về Đại diện BTC cuộc thi.

## PHỤ LỤC 01

### THẺ LỆ THI CUỘC THI ENJOY AI 2026 TẠI VIỆT NAM QUY ĐỊNH CHUNG DÀNH CHO BẢNG A, B, C, D, E

#### 1. Quy định về Thiết bị

##### 1.1. Yêu cầu về thiết bị Robot

- Đội thi tham gia được yêu cầu thiết kế và chế tạo Robot có thể hoàn thành các nhiệm vụ cụ thể trên sa bàn.
- Đội thi được phép lắp ráp và lập trình Robot trước, được phép chuẩn bị tài liệu tham khảo.
- Robot chỉ được phép sử dụng các bộ phận điện tử có vỏ nhựa và khối lắp ráp bằng nhựa từ hệ sinh thái **Robot Whalesbot**. Ngoài ra, robot không được gây bất kỳ thiệt hại nào cho sân thi đấu hoặc các mô hình nhiệm vụ trong quá trình thi đấu.
- Ngoại trừ động cơ, hộp pin, cảm biến, điều khiển từ xa và cảm biến, tất cả các bộ phận của thiết bị do thí sinh chuẩn bị đều không được lắp ráp bằng ốc vít hoặc hàn, và không được phép sử dụng các vật liệu phụ trợ như keo dán và băng dính. Khi đăng ký tham gia cuộc thi, ban tổ chức được coi là có quyền giải thích cuối cùng đối với các quy tắc này.

##### 1.2. Yêu cầu chung về thiết kế và lập trình Robot

Yếu tố	Yêu cầu
Số lượng	Mỗi đội sử dụng 01 Robot, không được sử dụng chung với đội khác.
Kích thước	Tại khu vực xuất phát, robot không được vượt quá kích thước 30 cm × 30 cm x 30 cm, nhưng có thể mở rộng sau khi rời khỏi khu vực này.
Bộ điều khiển	Mỗi robot chỉ được phép sử dụng một bộ điều khiển. Các cổng đầu vào và đầu ra của bộ điều khiển phải được kết nối với cáp (điều tương tự cũng áp dụng cho cổng điều khiển động cơ). Enjoy AI ở Việt Nam cho phép sử dụng Robot: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Bảng A : B3 Pro, U20 Pro, U30 Pro</li></ul>

Yếu tố	Yêu cầu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bảng B : B3 Pro, U20 Pro, U30 Pro,; Rocky</li> <li>▪ Bảng C : Rocky, AI Module 1s, AI Module 5/5S, AI Module 3S.</li> <li>▪ Bảng D&amp;E : AI Module 1s, AI Module 5/5S; AI Module 3S.</li> </ul>
Cảm biến	Robot được phép sử dụng bất kỳ loại cảm biến nào của Whalesbot.
Bộ điều khiển từ xa	<p>Robot B3 Pro, U20 Pro, U30 Pro, Rocky được điều khiển bằng bộ điều khiển của hãng hoặc bằng bút điều khiển, không được sử dụng các kết nối với thiết bị di động như điện thoại, máy tính bảng.</p> <p>Robot AI Module 3s được lập trình hoàn toàn tự động và chỉ được điều khiển trong khu vực cho phép.</p> <p>Robot AI Module 1s, AI Module 5, AI Module 5s, được lập trình hoạt động hoàn toàn tự động.</p>
Động cơ	<p>Có thể sử dụng tối đa 7 động cơ (bao gồm cả động cơ servo) cho mỗi robot trong một vòng thi.</p> <p>Động cơ không được phép sửa đổi gia tăng công suất hoặc vận hành vượt quá thông số kỹ thuật cho phép.</p>
Kết cấu Robot	Robot phải được chế tạo bằng các khối xây dựng bằng nhựa hoặc thiết bị kim loại có kích thước thiết kế dựa trên tiêu chuẩn của bộ học cụ. Không được phép sử dụng các bộ phận in 3D và vật liệu kết nối phụ trợ như ốc vít, bu lông, đinh tán, keo dán và băng dính không nằm trong bộ công cụ.
Pin	<p>Robot phải sử dụng pin (không được phép sử dụng nguồn điện bên ngoài).</p> <p>Các loại Robot B3 Pro, U20 Pro, U30 Pro,; Rocky điện áp pin không được vượt quá 5V và không thể sử dụng mạch để thay đổi điện áp.</p> <p>Các loại Robot AI Module 1s, AI Module 5/5S, AI Module 3S điện áp pin không được vượt quá 9V và không thể sử dụng mạch để thay đổi điện áp.</p>

Yếu tố	Yêu cầu
Kiểm tra robot đạt chuẩn	Trước khi vào sân ở vòng đầu tiên, thí sinh có thể mang theo robot hoàn chỉnh bên mình(được phép lắp ráp trước). Các đội thi sẽ nộp robot lên khu vực đặt robot để trọng tài kiểm tra kích thước. Thí sinh phải điều chỉnh các nội dung chưa tuân thủ của robot(nếu có) trước thời điểm thi đấu chính thức.

### 1.3. Yêu cầu chung về thiết kế và lập trình Eagle

Yếu tố	Yêu cầu	
	FLY SMART CUP	SKYLINE ADVENTURE
Số lượng	Mỗi đội sử dụng tối đa 04 Eagle. Nhưng mỗi lượt thi đấu chỉ được sử dụng 02 Eagle, không được chia sẻ với các đội khác.	Mỗi đội sử dụng tối đa 02 Eagle. Nhưng mỗi lượt thi đấu chỉ được sử dụng 01 Eagle, không được chia sẻ với các đội khác.
Kích thước	<p>Kích thước Eagle <math>(125 \pm 1) \times (125 \pm 1) \times (105 \pm 1)</math> mm (Dài x Rộng x Cao)</p> <p>Động cơ và khoảng cách trục: Động cơ lõi rỗng (Coreless motor); Khoảng cách trục: <math>71.5 \pm 1</math>mm</p> <p>Cánh quạt: Đường kính 42 mm.</p> <p>Trọng lượng: <math>\leq 42</math> g (bao gồm pin).</p>	<p>Động cơ và khoảng cách trục: Động cơ lõi rỗng (Coreless motors)</p> <p>Khoảng cách trục: 125 – 130 mm.</p> <p>Cánh quạt: Đường kính khoảng 72 đến 78 mm.</p> <p>Trọng lượng Eagle (bao gồm pin): 80-120g.</p>
Bộ điều khiển	<p>Mỗi Eagle chỉ được phép sử dụng một bộ điều khiển.</p> <p>Enjoy AI ở Việt Nam cho phép sử dụng Eagle:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bảng A : Eagle 125F</li> <li>▪ Bảng B : Eagle 125F, Eagle 1001, Eagle 1003.</li> <li>▪ Bảng C : Eagle 125F, Eagle 1001, Eagle 1003.</li> </ul>	

Yếu tố	Yêu cầu	
	FLY SMART CUP	SKYLINE ADVENTURE
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bảng D&amp;E : Eagle 1001, Eagle 1003.</li> </ul>	
Cảm biến	Eagle được phép sử dụng bất kỳ loại cảm biến nào của Whalesbot.	
Bộ điều khiển từ xa	Eagle phải được điều khiển bằng bộ điều khiển từ xa chuyên dụng. Không được sử dụng điện thoại hoặc máy tính bảng.	<p>Trong suốt lượt thi, Eagle không được điều khiển bằng các thiết bị như máy tính, laptop, điện thoại thông minh hoặc máy tính bảng.</p> <p>Việc cất cánh, hạ cánh và dừng khẩn cấp chỉ được thực hiện thông qua bộ điều khiển từ xa.</p> <p>Sau khi Eagle đã khởi động, việc điều khiển chỉ được thực hiện bằng chương trình đã nạp sẵn trên Eagle.</p>
Động cơ	Eagle bốn cánh quạt (Quadrotor).	
Kết cấu Eagle	<p>Bộ điều khiển chính và các linh kiện khác phải được che chắn bằng vỏ bảo vệ an toàn. Không được tháo rời hoặc thay đổi cấu trúc của Eagle.</p> <p>Trừ khi có quy định khác, tất cả Eagle phải có vòng bảo vệ cánh quạt. Cánh quạt không được để lộ ra ngoài. Nếu có cánh quạt bị hỏng và lộ ra ngoài, trọng tài có quyền yêu cầu Eagle ngừng bay.</p> <p>Không được sử dụng cánh quạt bằng kim loại. Nếu Eagle có bộ phận gây nguy hiểm hoặc ảnh hưởng đến công bằng thi đấu, Eagle đó sẽ bị truất quyền thi đấu theo quyết định của trọng tài.</p>	
Pin	Pin: Điện áp pin không vượt quá 5V và dung lượng pin không vượt quá 600 mAh.	Pin: Điện áp pin không vượt quá 5V và dung lượng pin không vượt quá 1150 mAh.

Yếu tố	Yêu cầu	
	FLY SMART CUP	SKYLINE ADVENTURE
Kiểm tra Eagle đạt chuẩn	Trước khi vào sân ở vòng đầu tiên, thí sinh mang theo thiết bị thi đấu. Các đội thi sẽ nộp thiết bị lên khu vực đặt thiết bị để trọng tài kiểm tra kích thước, lồng an toàn, cánh quạt. Thí sinh phải điều chỉnh các nội dung chưa tuân thủ của Eagle (nếu có) trước thời điểm thi đấu chính thức.	

## II. Các quy định về cách thức thi đấu

### 1. Quy định chung

- Cuộc thi tuân theo hệ thống tính điểm.
- Các đội sẽ được BTC sắp xếp thứ tự thi đấu trên sa bàn và sẽ lần lượt thi đấu theo thứ tự được xác định. Khi đội trước bắt đầu lượt chạy, đội tiếp theo sẽ được thông báo chuẩn bị.
- BTC đảm bảo rằng các đội khác nhau trong cùng một bảng có cơ hội thi đấu như nhau.
- Các đội không có mặt trong thời gian quy định sẽ được coi là bỏ Cuộc thi.

### 2. Lập trình và chỉnh sửa thiết bị ( bao gồm cả Robot và Eagle):

- Các đội tham gia bảng Fly Smart Cup mang thiết bị vào thi đấu ngay khi có hiệu lệnh bắt đầu.
- Các đội tham gia bảng Robot và Skyline Adventure có ít nhất 60 phút để chỉnh sửa thiết bị trước vòng thi đấu tiên. Thời gian chỉnh sửa có thể được điều chỉnh theo tình hình thực tế và tổ trọng tài sẽ thông báo cho tất cả các đội trước mỗi lượt.
- Sau khi lập trình và chỉnh sửa thiết bị hoàn tất, tất cả các đội phải đặt thiết bị của mình ở vị trí do trọng tài chỉ định và không được phép chạm vào nếu chưa được sự cho phép của BTC.

### 3. Chuẩn bị trước lượt đấu

- Khi đến lượt thi đấu, thí sinh mang thiết bị của mình vào khu vực thi đấu dưới sự hướng dẫn của trọng tài hoặc hỗ trợ viên. Người tham gia phải xếp hàng một cách có trật tự để được thử sa bàn theo quy định của ban tổ chức. Các đội không tuân theo các quy tắc tại ngày thi có thể bị loại khỏi.
- Các đội không có mặt trong thời gian quy định được coi là bỏ cuộc.

- Thí sinh đặt thiết bị vào khu vực xuất phát theo quy định, tất cả các bộ phận của thiết bị trên mặt sân đều không được vượt quá khu vực xuất phát. Thí sinh kiểm tra chương trình và thông báo với trọng tài khi đã sẵn sàng.

#### **4. Bắt đầu lượt đấu**

- Sau khi xác nhận đội đã sẵn sàng, trọng tài sẽ ra lệnh đếm ngược “3, 2, 1, bắt đầu”. Thí sinh chuẩn bị sẵn sàng tư thế nhấn nút trên bộ điều khiển và chỉ nhấn nút điều khiển sau khẩu lệnh “BẮT ĐẦU”.

- Thí sinh khởi động thiết bị trước hiệu lệnh “bắt đầu” bị coi là “xuất phát sai” và bị cảnh cáo. Sau khi thiết bị được kích hoạt, thí sinh không được phép chạm vào (trừ trường hợp reset - đặt lại).

- Sau khi hiệu lệnh trận đấu bắt đầu, các đội chưa sẵn sàng sẽ mất cơ hội thi đấu ở vòng này nhưng không ảnh hưởng đến vòng thi tiếp theo.

- Trong quá trình thi đấu, thí sinh không được cố tình tách rời các bộ phận hoặc làm rơi các bộ phận cơ khí của thiết bị trên sân sau khi khởi động. Các bộ phận của thiết bị vô tình rơi ra sẽ bị mang khỏi sân mà không cần cảnh báo.

- Nếu thiết bị được kích hoạt hoàn toàn vượt ra khỏi sân đấu do tốc độ quá cao hoặc lỗi chương trình hoặc ném các vật phẩm mà nó mang ra khỏi sân thi đấu thì thiết bị cần được Reset – đặt lại với số lần theo quy định. Các nhiệm vụ sẽ được đặt lại về vị trí cũ nếu được trọng tài chấp thuận.

#### **5. Kết thúc lượt thi đấu**

- Nếu một đội thực hiện các hành động sau, lượt thi đấu sẽ kết thúc với thông báo của trọng tài và thời gian sẽ được ghi lại.

(1) Đội thi hoàn thành tất cả nhiệm vụ;

(2) Đội thi chủ động ra hiệu cho trọng tài kết thúc trận đấu;

(3) Đồng hồ đếm giờ đạt số giây tối đa của từng nhóm bảng thi.

- Sau khi hoàn thành nhiệm vụ, thí sinh phải ra hiệu ngay cho trọng tài dừng tính giờ bằng cách hô khẩu lệnh “Dừng”.

#### **6. Lỗi vi phạm và truất quyền thi đấu:**

6.1. Nếu đội thi không có mặt sau 15 phút kể từ khi thời gian chạy thử/hiệu chỉnh (debug) bắt đầu, đội của bạn sẽ bị truất quyền thi đấu ở lượt đó.

6.2. Nếu xuất phát sớm (false start) lần đầu, đội thi sẽ bị cảnh cáo. Robot và Eagle phải quay trở lại khu vực chờ để khởi động lại, và đồng hồ tính thời gian sẽ được đặt lại. Nếu xảy ra xuất phát sớm lần thứ hai, kết quả của đội trong lượt thi đó sẽ bị hủy.

6.3. Nếu Robot hoặc Eagle của bạn va chạm với bất kỳ thành phần nào của sân và gây hư hỏng, đội của bạn sẽ bị cảnh cáo. Nếu vi phạm lần thứ hai, điểm của đội trong lượt đó sẽ bị hủy.

6.4. Nếu bạn hoặc robot/eagle của bạn làm hư hỏng mô hình nhiệm vụ, đội của bạn sẽ bị cảnh cáo và nhiệm vụ đó sẽ không được tính điểm.

6.5. Nếu một thành viên của đội không trực tiếp thi đấu can thiệp vào trận đấu, đội đó sẽ bị truất quyền thi đấu ở lượt đó và đội bị ảnh hưởng được phép thi đấu lại.

6.6. Nếu bạn chạm vào mô hình nhiệm vụ khi robot/ eagle đang ở ngoài khu vực xuất phát, mô hình đó sẽ bị xem là không hợp lệ, và lượt thi sẽ bị dừng ngay lập tức. Điểm số sẽ được tính dựa trên các nhiệm vụ đã hoàn thành trước khi xảy ra lỗi vi phạm.

6.7. Nếu bạn không tuân theo hướng dẫn của trọng tài, điểm của đội trong lượt đó sẽ bị hủy.

6.8. Nếu bạn truy cập Internet, tải tài liệu, chụp ảnh hoặc quay video sân thi đấu, điểm của đội trong lượt đó sẽ bị hủy.

6.9. Nếu liên lạc với huấn luyện viên hoặc phụ huynh dưới bất kỳ hình thức nào mà không có sự cho phép của Trọng tài trưởng, điểm của đội trong lượt đó sẽ bị hủy.



6.10 Đối với những vấn đề không được quy định trong bộ luật này, Trọng tài trưởng sẽ đưa ra quyết định cuối cùng. Ban Tổ chức ủy quyền cho Trọng tài trưởng giải thích và diễn giải các điều khoản của bộ luật này.

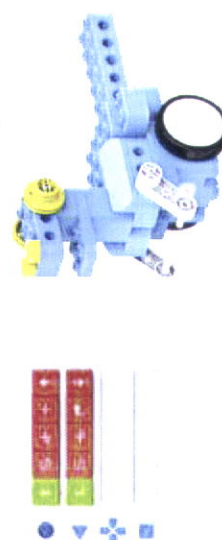
6.11 Bộ luật này là căn cứ duy nhất cho công tác trọng tài. Trọng tài có thẩm quyền cao nhất trong toàn bộ cuộc thi, và mọi quyết định của trọng tài đều là quyết định cuối cùng. Trọng tài có quyền từ chối xem lại bản ghi hình của trận đấu. Mọi thắc mắc liên quan đến quyết định của trọng tài phải được đại diện học sinh của đội thi trình bày với Trọng tài trưởng giữa các lượt thi. Sau khi Trọng tài trưởng đưa ra quyết định, mọi khiếu nại tiếp theo sẽ không được chấp nhận.

**CUỘC THI ENJOY AI 2026 TẠI VIỆT NAM**  
**MÔ TẢ CHI TIẾT CÁC HẠNG MỤC THI ĐẤU**  
**BẢNG A – BẢNG MẦM NON**

**D) Hạng mục thi đấu:**

Lứa tuổi mầm non từ 4-6 tuổi có 2 nội dung thi đấu; các đội thi chỉ lựa chọn 1 trong 2 nội dung tại mỗi địa điểm thi.

<b>Độ tuổi</b>	<b>Chủ đề và nội dung thi đấu</b>	
<p><b>Thí sinh mầm non và tiền tiểu học (4-6 tuổi)</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Nền văn minh cổ đại</b></p> <p>Học sinh thực hiện nhiệm vụ bằng việc kết hợp Lập trình robot chạy tự động và Điều khiển bằng Bảng điều khiển thực hiện hoàn thành các nhiệm vụ trên sa bàn</p> <p>Xuất phát (Departure)                      Thu thập Mảnh Ghép Văn Minh (Collecting Civilization Fragments – Blocks)                      Quay về (Return)</p> 	<p style="text-align: center;"><b>Fly Smart Cup</b></p> <p>Hai đội thi đối kháng trực tiếp điều khiển Eagle bay vào khung thành của đối phương.</p> <p>Mỗi lần Eagle bay qua vòng của đối phương sẽ được 1 điểm.</p> 

Thiết bị được sử dụng	<p>U30 Pro hoặc U20 Pro + Tay cầm bảng điều khiển</p> 	Eagle 125F
-----------------------	---	------------

**II. Nội dung thi đấu chi tiết và bảng điểm:**

Nội dung và luật thi đấu chi tiết xem tại link:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Dbc8nWkKb-iXgzuDfGLtmK7dIGhozgMf?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1Dbc8nWkKb-iXgzuDfGLtmK7dIGhozgMf?usp=drive_link)

Hoặc quét mã QR:



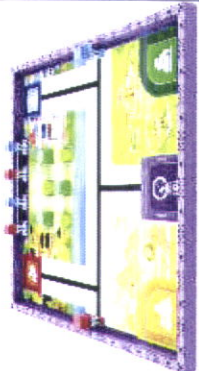







## PHỤ LỤC 03

### CUỘC THI ENJOY AI 2026 TẠI VIỆT NAM MÔ TẢ CHI TIẾT CÁC HẠNG MỤC THI ĐẤU BẢNG B – TIỂU HỌC KHỐI 1,2,3

#### I) Hạng mục thi đấu

Lứa tuổi học sinh tiêu học từ 6-8 tuổi có 4 nội dung thi đấu; các đội thi chỉ lựa chọn 1 trong 4 nội dung tại mỗi địa điểm thi.

<b>Chủ đề và nội dung thi đấu</b>				
<b>Độ tuổi</b>	<b>Nền văn minh cổ đại</b>	<b>Cuộc thám hiểm khai khoáng</b>	<b>Fly Smart Cup</b>	<b>Sky line Adventure</b>
<b>Thí sinh học sinh khối 1,2,3</b>	Học sinh thực hiện nhiệm vụ bằng việc kết hợp Lập trình robot chạy tự động và Điều khiển Bảng điều khiển thực hiện hoàn thành các nhiệm vụ trên sa bàn +Xuất phát + Thu thập Manh Ghép Văn Minh + Quay về	Kết hợp Lập trình robot chạy tự động và Tay cầm điều khiển hiện hoàn thành các nhiệm vụ trên sa bàn trong thời gian 3 phút + Tìm kiếm tài nguyên + Thu thập khoáng vật + Thay pin nhanh	Hai đội thi đối kháng trực tiếp điều khiển Robot bay vào khung thành của đối phương. Mỗi lần Eagle bay qua vòng của đối phương sẽ được 1 điểm.	Thí sinh lập trình Eagle bay tự động để hoàn thành các nhiệm vụ trong không gian 3 chiều. Các nhiệm vụ gồm: + Cát cánh + Vòng đời + Công vô cực + Đường bay vòng tròn + Xuyên tâm

				<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Đánh rơi thiên thạch</li> <li>+ Trở về căn cứ</li> <li>+ Giải cứu tàu vũ trụ</li> </ul> 
<b>Thiết bị được sử dụng</b>	<b>U30 Pro hoặc U20 Pro + Tay cầm bảng điều khiển</b> 	<b>Whalesbot Rocky</b> 	<b>Eagle 125F</b> 	<b>Eagle 1003 hoặc Eagle 1001</b> 

## II) Nội dung thi đấu chi tiết và bảng điểm:

Nội dung và luật thi đấu chi tiết xem tại link: [https://drive.google.com/drive/folders/10DtQisUFJsCiuQaFM66qwd75Ynbgvrsj?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/10DtQisUFJsCiuQaFM66qwd75Ynbgvrsj?usp=drive_link)

Hoặc quét mã QR:







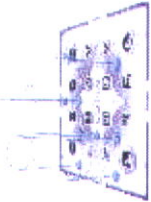


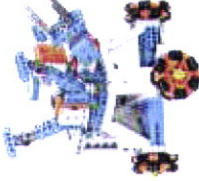


**PHỤ LỤC 04**

**CUỘC THI ENJOY AI 2026 TẠI VIỆT NAM  
MÔ TẢ CHI TIẾT CÁC HẠNG MỤC THI ĐẤU  
BẢNG C – TIỂU HỌC KHỐI 4,5,6**

**I) Hạng mục thi đấu**

Lứa tuổi học sinh tiểu học từ 9-11 tuổi có 5 nội dung thi đấu; các đội thi chỉ lựa chọn 1 trong 5 nội dung tại mỗi địa điểm thi.

<b>Chủ đề và nội dung thi đấu</b>					
<b>Độ tuổi</b>	<b>Cuộc thám hiểm khai khoáng</b>	<b>Thử thách sáng chế</b>	<b>Trận chiến giữa những vì sao</b>	<b>Fly Smart Cup</b>	<b>Sky line Adventure</b>
<b>Thí sinh học sinh khối 4,5,6</b>	Kết hợp Lập trình robot chạy tự động và Tay cầm điều khiển hiện hoàn thành các nhiệm vụ trên sa bàn trong thời gian 3 phút + Tìm kiếm tài nguyên + Thu thập khoáng vật + Thay pin nhanh	Các đội thi lập trình robot chạy hoàn toàn tự động để thực hiện chuỗi nhiệm vụ trên sa bàn, mô phỏng hành trình sáng chế của nhân loại qua các thời đại. Các nhiệm vụ bao gồm: La bàn Làm giấy Thuốc súng	Hai đội thi đối kháng trực tiếp trên cùng sa bàn theo thể thức 1 đối 1. Mỗi đội kết hợp lập trình tự động và điều khiển thủ công để thực hiện các nhiệm vụ chiến lược: Tháp thiên thạch Phòng thủ năng lượng Hỏa lực tối đa	Hai đội thi đối kháng trực tiếp điều khiển Robot bay vào khung thành của đối phương.  Mỗi lần Eagle bay qua vòng của đối phương sẽ được 1 điểm.	Thí sinh lập trình Eagle bay tự động để hoàn thành các nhiệm vụ trong không gian 3 chiều.  Các nhiệm vụ gồm: + Cát cánh + Vòng đôi + Công vô cực + Đường bay vòng tròn + Xuyên tâm

		<p>In chữ rời</p> <p>Máy đo địa trản</p> <p>Kim tự tháp</p> <p>Vạn lý trường thành</p> 	<p>Pháo đài cuối cùng</p> 		<p>+ Đánh rơi thiên thạch</p> <p>+ Trở về căn cứ</p> <p>+ Giải cứu tàu vũ trụ</p> 
<p><b>Thiết bị được sử dụng</b></p>	<p><b>Whalesbot Rocky</b></p> 	<p><b>Whalesbot AI Module 1S hoặc Module 5/5S</b></p> 	<p><b>Whalesbot 3S</b></p> 	<p><b>Eagle 125F</b></p> 	<p><b>Eagle 1003 hoặc Eagle 1001</b></p> 

## II) Nội dung thi đấu chi tiết và bảng điểm:

Nội dung và luật thi đấu chi tiết xem tại link: [https://drive.google.com/drive/folders/1QgSOSXiv\\_BTnZRh5SzUNecUxKULe8CSJ?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1QgSOSXiv_BTnZRh5SzUNecUxKULe8CSJ?usp=drive_link)

Hoặc quét mã QR:




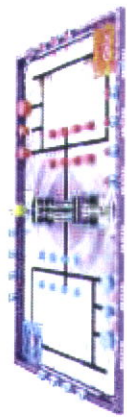
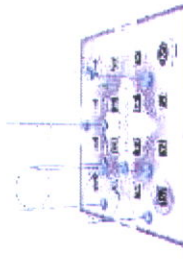

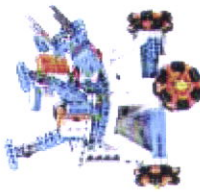

**PHỤ LỤC 05**

**CUỘC THI ENJOY AI 2026 TẠI VIỆT NAM**  
**MÔ TẢ CHI TIẾT CÁC HẠNG MỤC THI ĐẤU**  
**BẢNG D – THCS KHỐI 7,8,9**  
**BẢNG E – THPT KHỐI 10,11,12**

**I) Hạng mục thi đấu:**

**Lựa tuổi học sinh tiểu học từ 12-17 tuổi có 3 nội dung thi đấu; các đội thi chỉ lựa chọn 1 trong 3 nội dung tại mỗi địa điểm thi.**

<b>Độ tuổi</b>	<b>Chủ đề và nội dung thi đấu</b>	<b>Trận chiến giữa những vì sao</b>	<b>Sky line Adventure</b>
<b>Thí sinh học sinh khối 7,8,9 và khối 10,11,12</b>	<b>Thử thách sáng chế</b> Các đội thi lập trình robot chạy hoàn toàn tự động để thực hiện chuỗi nhiệm vụ trên sa bàn, mô phỏng hành trình sáng chế của nhân loại qua các thời đại. Các nhiệm vụ bao gồm: La bàn Làm giấy Thuốc súng In chữ rời Máy đo địa chấn	Hai đội thi đối kháng trực tiếp trên cùng sa bàn theo thể thức 1 đối 1. Mỗi đội kết hợp lập trình tự động và điều khiển thủ công để thực hiện các nhiệm vụ chiến lược: Tháp thiên thạch Phòng thủ năng lượng Hỏa lực tối đa Pháo đài cuối cùng	Thí sinh lập trình Robot bay tự động để hoàn thành các nhiệm vụ trong không gian 3 chiều. Các nhiệm vụ gồm: + Cát cánh + Vòng đời + Công vô cực + Đường bay vòng tròn + Xuyên tâm

	<p>Kim tự tháp</p> <p>Vận lý trường thành</p> 		<p>+ Đánh rơi thiên thạch</p> <p>+ Trờ về căn cứ</p> <p>+ Giải cứu tàu vũ trụ</p> 
<p>Thiết bị được sử dụng</p>	<p>Whalesbot AI Module 1S hoặc Module 5/5S</p> 	<p>Whalesbot 3S</p> 	<p>Eagle 1003 hoặc Eagle 1001</p> 

## II) Nội dung thi đấu chi tiết và bảng điểm:

Nội dung và luật thi đấu lớp 7,8,9 chi tiết



<https://drive.google.com/drive/folders/1ifqoW6Ct6UoIvoJP1fsZl0Ha>

[HDAETYnw](#)

Nội dung và luật thi đấu lớp 10,11,12 chi tiết



<https://drive.google.com/drive/folders/1htQ2p1AzftZmwvb317Th0of>

[Yzb00Mh4I](#)