

# robotex

International

ETTEVÕTLUSVÕISTLUSE  
REEGLID

VÕISTLUSE KOORDINAATOR

**KRISTEL ROHUMÄGI**  
kristelrohumagi@gmail.com



## Sisukord

1	Sissejuhatus .....	3
2	Võistlus .....	3
3	Võistluse formaat ja teemad .....	3
4	Registreerimine ja Organiseerimine .....	4
5	Muudatused .....	5

## 1 Sissejuhatus

Antud võistluse eesmärk on noortes arendada ettevõtlusoskuseid ning sütitada huvi ettevõtluse vastu. Võistlus toimub äriidee esitamise vormis ehk müügikõnena (*pitch*).

## 2 Võistlus

1. Võistlust korraldatakse kolmes eri vanusegrupis. Gruppideks on:
  - **AVATUD** - Avatud kategooria ilma vanusepiiranguta;
  - **U16** - Võistluspäeval kuni 15-aastased (kaasa arvatud 15-aastased);
  - **U11** - Võistluspäeval kuni 10-aastased (kaasa arvatud 10-aastased).
2. Kui kohtunikul tekib kahtlus, et võistkond ei ole selle idee autor võib kohtunik paluda meeskonnal lisaselgitusi. Kui selgub, et idee autoriks ei ole meeskond ise, võidakse meeskond võistluselt diskvalifitseerida.
3. Meeskonnas võib olla kuni 5 inimest.
4. Võistlus toimub kahes osas: eelvõistlus ja finaalvõistlus.
  - Eelvõistlus toimub Robotex Internationali esimesel päeval selleks ettenähtud alas. Igast vanuse kategooriast pääseb finaali 3 parimat meeskonda. Lisaks loosib korraldaja finaalvõistlusele ühe lisameeskonna nende seast, kes eelvõistlusel saavutasid oma kategoorias neljanda koha.
  - Finaalvõistlus peetakse Robotex International festivali esimese päeva pealelõnal pealaval. Top 10 meeskonda (3\*3 edasi pääsenut + üks lisameeskond, kes valitakse loosiga alagrupi neljandate kohtade seast) peavad esitama enda äriideed kogu festivali publiku ees ning nende ideid hindab külaliskohtunike žürii.
5. Iga vanuse kategooria võitja määrab külaliskohtunike žürii.

## 3 Võistluse formaat ja teemad

6. Igal meeskonnal on aega 3 minutit, et enda äriideed esitada nii eelvõistlustel kui finaalvõistlustel. Äriidee esitamisele järgneb kohtunike küsitlus, mis kestab kuni 2 minutit. Kokku on igal meeskonnal aega 5 minutit.

7. Aega hakatakse lugema kohtunike otsuse alusel. Kui meeskond ei suuda enda ideed esitada 3 minuti jooksul, peatatakse esitus, **olenemata sellest, kas meeskond on enda idee esitamisega lõpetanud.**
8. Võistluse ametlikuks suhtlus ja esitluskeeleks on inglise keel. Kui kohtunik annab loa, võib juhendaja aidata meeskonda küsimuste ja vastuste voorus tõlkimisega.
9. Teemad, millega äriidee peaks seotud olema, on loetletud siin. Võitjad valitakse iga vanusegrupi kohta, mitte teema kohta. Kui esitatav äriidee ei kattu ühegi alloleva teemaga, määravad kohtunikud ideele vähem punkte:
  - Robotika
  - Roheline ettevõtlus (*Green Entrepreneurship*)
  - Sinine ettevõtlus (*Blue Entrepreneurship*)
  - Tervishoiutehnoloogiad
  - Tarkvaratehnoloogiad
  - Kosmosetehnoloogiad
10. Esitluse käigus võib kasutada visuaalseid abivahendeid (slaidid, prototüübid, jne) tingimusel, et need ei pikenda etteantud aega.

#### 4 Registreerimine ja osalemine

11. Meeskondade järjestus määratakse Robotex International korraldajate poolt enne festivali toimumist. Meeskondade järjestus saadetakse enne festivali kõikidele osalejatele ning kuvatakse ka avalikult festivali ajal võistluse alal. Kui meeskond ei ilmu õigeks ajaks enda võistluse alale, diskvalifitseeritakse nad automaatselt.
12. Igal meeskonnal on ainult 1 võimalus esitada enda ideed nii eelvõistlusel kui ka finaalvõistlusel.
13. Kõik võistlusega seonduvad küsimused ja probleemid lahendatakse võistluse ajal kohtunike poolt.
14. Kaebuseid saab esitada vaid meeskonna registreerinud liige.
15. Viimase otsuse kõikide kaebuste suhtes tehakse kohtunike ja/või korraldajate poolt. Kõik kaebused tuleb esitada kohtunikele enne eelvõistluse lõppu. Hilisemaid kaebuseid vastu ei võeta. Lõplikud otsused vaidluste või kaebuste osas tehakse kohtuniku poolt.

16. Kõik kohtunike otsused on peale lõppvõistlust lõplikud ja neid ei vaidlustata pärast tulemuste väljakuulutamist.

## 5 Muudatused

17. Kõik kohtunike otsused on peale lõppvõistlust lõplikud ja neid ei vaidlustata pärast tulemuste väljakuulutamist.

2.4 Finaalvõistlus peetakse Robotex International festivali esimese päeva pealelõunal pealaval. Top 10 meeskonda (3\*3 edasi pääsenut + üks lisameeskond, kes valitakse loosiga alagrupi neljandate kohtade seast) peavad esitama enda äriidee kogu festivali publiku ees ning nende ideid hindab külaliskohtunike žürii.

3.8 Võistluse ametlikuks suhtlus ja esitluskeeleks on inglise keel. Kui kohtunik annab loa, võib juhendaja aidata meeskonda küsimuste ja vastuste voorus tõlkimisega.

3.10 Esitluse käigus võib kasutada visuaalseid abivahendeid (slaidid, prototüübid, jne) tingimusel, et need ei pikenda etteantud aega.

4.16 Kõik kohtunike otsused on peale lõppvõistlust lõplikud ja neid ei vaidlustata pärast tulemuste väljakuulutamist.

