Future Ready Johor Innovation Challenge: Terms and Conditions

Contents

English: Terms and Conditions.

Bahasa Melayu: Terma dan Syarat.

Terms and Conditions

The challenge is open only to people aged 18 or above. These terms apply to every participant, and every team accepts them when it registers and submits. They are in English and Malay, and this plain-language draft has not been legally reviewed.

1. About the challenge

The FRJ Innovation Challenge is organized by Biji Biji Initiative ("the organizers"). Teams propose solutions to 4 problem statements linked to the JS-SEZ in Johor. The 20 best teams reach the final, and 4 teams win.

2. Who can take part

1. Anyone aged 18 or above who lives in Johor can take part, and so can Johoreans aged 18 or above who live outside Johor. The organizers may ask for proof of age, residence or a connection to Johor, such as an ID card or a utility bill.
2. A team has 3 to 5 members. Teams of fewer than 3 are not accepted.
3. A person can register as an individual. The organizers may help individuals find teammates and form teams, including at the first workshop on 14 Nov 2026 and on 19 Nov 2026. Every submission must come from a team of 3 to 5 members.
4. A participant can join only one team, and a team submits for one problem statement only.

3. Registration and submission

1. Registration opens on 11 Nov 2026 for individuals and teams. Submissions close when 16 Dec 2026 starts, so 15 Dec is the final day. Late entries are not accepted.
2. Teams register and submit only through the official forms, in English or Malay.
3. A submission includes the team details, a description of the problem (up to 100 words), a description of the solution (up to 250 words), the role of each member, a declaration, and a link to a video.
4. The video is 2 minutes or less, is in English or Malay (not mixed), shows the team's digital mockup, and opens for anyone with the link. A missing or broken link makes the submission invalid.
5. A team can change its problem statement or fix a mistake by submitting again before the deadline. Only the latest submission is assessed.
6. The organizers may revise or change a problem statement and will tell the teams.

4. Judging and results

1. In the preliminary round, three judges score each valid entry on four criteria: Problem and impact, Solution, Feasibility, and Team and communication. The 5 best entries for each problem statement become finalists, and they are announced on 23 Dec 2026.
2. At the final, each team gives a 5-minute pitch and answers questions for 5 minutes. A separate panel of judges scores it, and the top team for each problem statement wins.
3. Preliminary scores do not carry over to the final.
4. The organizers' internal team approves the final results. Teams are told the result but not their scores, and decisions are final.
5. Judges and organizers sign a declaration to score fairly and keep entries confidential.
6. The 4 champions will share RM40,000 in seed funding. Each champion will get RM10,000 and it will be paid in stages under the milestone contract described below.
7. The organizers may change the timing of payments up to 9 months, how the funding is split and the conditions for release. The organizers will tell finalists in writing before the finale, and will tell all teams promptly if the total amount changes.
8. A champion team that wants to continue its project signs a separate contract with the organizers. The contract runs for several months and sets out the milestones, the payment for each milestone and the conditions for release.
9. Funding is released in stages, one for each milestone met, and only after the contract is signed.
10. Milestone funding may be used only for salaries for team members working on the project, and for tools and tokens the project needs. The team decides how to split the salaries. The organizers do not pay or split funds between individual members.

5. Disqualification

The organizers may disqualify or refuse to score a team for any of these reasons:

- A member is not eligible, or the team is not set up as in section 2.
- The entry is late, was not sent through the official forms, or has a missing or broken video link.
- The entry covers more than one problem statement, or a person is on more than one team.
- The work is copied and presented as the team's own, or the team gives false information.
- Harassment, cheating or breaking venue rules at the final.

The organizers will give the team the reason in writing.

6. The final

1. Finalists attend the online bootcamp on 9 Jan 2027, the physical bootcamp on 16 Jan 2027 and the grand finale on 17 Jan 2027. The organizers will share the venue and details with finalists.
2. The organizers may change the dates or format and will tell the finalists.
3. Biji Biji Initiative provides AI tools and API key tokens to finalists, worth up to RM10,000 in total and shared among the 20 finalist teams. They are given during the bootcamps, after the preliminary round, so finalists can improve their prototypes for the final. The details and conditions are set out in a separate contract.

4. Participants follow the organizers' instructions and the venue rules.

7. Ownership of ideas

1. Each team owns its idea, mockup and anything it creates.
2. By submitting, the team allows the organizers to use its team name, a short description and clips or screenshots from its video to run and promote the challenge.
3. The organizers do not claim ownership of any idea, or a share in any team's business, unless a separate written agreement says so.
4. Teams submit only work that is their own, credit their sources, and avoid material they have no right to use, such as images or music. Teams name any AI tools they used in the declaration.

8. Confidentiality

1. Only the judges and the organizers see entries.
2. Names and short summaries of finalists and winners may be published. Other entries are not published without the team's permission.
3. Finalists hear other teams' pitches at the final, and every team agrees not to copy or share another team's idea.
4. The video site is chosen by the team, so use an unlisted link and keep private details out of the video.

9. Photos and recordings

The organizers may take photos and video recordings at the final and use them to promote the challenge. Participants allow this by agreeing to these terms.

10. Personal data

1. The forms collect names, ages, school or institution, contact details, team roles and the video link.
2. The organizers use this data only to check eligibility, run judging, contact teams and, as allowed in section 9, promote the challenge.
3. People who register as individuals agree that the organizers may share their name and contact details with the other members of the team they are matched with.
4. Judges see entries, and only the organizers see ages and contact details.
5. The data is kept until the end of the programme and then deleted. A participant can ask to see or correct it.
6. No datasets are provided. Teams use made-up examples, not real people's personal data, in their mockups and videos.

11. Accepting these terms

By registering or submitting, every team member agrees to these terms.

Questions: Biji Biji Initiative at microsoftmalaysia@biji-biji.com.

Terma dan Syarat (Bahasa Melayu)

1. Tentang pertandingan

FRJ Innovation Challenge dianjurkan oleh Biji Biji Initiative ("penganjur"). Pasukan mencadangkan penyelesaian kepada 4 pernyataan masalah yang berkaitan dengan JS-SEZ di Johor. 20 pasukan terbaik layak ke peringkat akhir, dan 4 pasukan menang.

2. Siapa boleh menyertai

1. Sesiapa yang berumur 18 tahun ke atas dan tinggal di Johor boleh menyertai, dan begitu juga orang Johor berumur 18 tahun ke atas yang tinggal di luar negeri Johor. Penganjur mungkin meminta bukti umur, tempat tinggal atau kaitan dengan Johor, seperti kad pengenalan atau bil utiliti.
2. Satu pasukan mempunyai 3 hingga 5 ahli. Pasukan kurang daripada 3 ahli tidak diterima.
3. Seseorang boleh mendaftar sebagai individu. Penganjur boleh membantu individu mencari rakan sepasukan dan membentuk pasukan, termasuk pada bengkel pertama pada 14 Nov 2026 dan pada 19 Nov 2026. Setiap penghantaran mesti datang daripada pasukan 3 hingga 5 ahli.
4. Seorang peserta hanya boleh menyertai satu pasukan, dan satu pasukan hanya menghantar untuk satu pernyataan masalah.

3. Pendaftaran dan penghantaran

1. Pendaftaran dibuka pada 11 Nov 2026 untuk individu dan pasukan. Penghantaran ditutup apabila 16 Dis 2026 bermula, jadi 15 Dis ialah hari terakhir. Penyertaan lewat tidak diterima.
2. Pasukan mendaftar dan menghantar hanya melalui borang rasmi, dalam Bahasa Inggeris atau Bahasa Melayu.
3. Penghantaran merangkumi butiran pasukan, penerangan masalah (sehingga 100 patah perkataan), penerangan penyelesaian (sehingga 250 patah perkataan), peranan setiap ahli, perakuan dan pautan video.
4. Video tidak melebihi 2 minit, dalam Bahasa Inggeris atau Bahasa Melayu (tidak dicampur), menunjukkan reka bentuk digital (digital mockup) pasukan, dan boleh dibuka oleh sesiapa yang mempunyai pautan. Pautan yang tiada atau rosak menjadikan penghantaran tidak sah.
5. Pasukan boleh menukar pernyataan masalah atau membetulkan kesilapan dengan menghantar semula sebelum tarikh akhir. Hanya penghantaran terkini dinilai.
6. Penganjur boleh menyemak atau menukar pernyataan masalah dan akan memaklumkan kepada pasukan.

4. Penilaian dan keputusan

1. Dalam pusingan awal, tiga orang juri menilai setiap penyertaan yang sah mengikut empat kriteria: Masalah dan impak, Penyelesaian, Kebolehlaksanaan, serta Pasukan dan komunikasi. 5 penyertaan terbaik bagi setiap pernyataan masalah menjadi finalis, dan diumumkan pada 23 Dis 2026.
2. Pada peringkat akhir, setiap pasukan membuat pembentangan 5 minit dan menjawab soalan selama 5 minit. Panel juri yang berasingan menilainya, dan pasukan teratas bagi setiap pernyataan masalah menang.

3. Markah peringkat awal tidak dibawa ke peringkat akhir.
4. Pasukan dalaman penganjur meluluskan keputusan akhir. Pasukan dimaklumkan keputusan tetapi bukan markah mereka, dan keputusan adalah muktamad.
5. Juri dan penganjur menandatangani perakuan untuk menilai dengan adil dan merahsiakan penyertaan.
6. 4 pasukan juara akan berkongsi dana permulaan sebanyak RM40,000. Setiap juara akan menerima RM10,000 dan dana ini akan dibayar secara berperingkat di bawah kontrak pencapaian yang diterangkan di bawah.
7. Penganjur boleh menukar masa pembayaran sehingga 9 bulan, cara dana dibahagikan dan syarat pengeluaran dana. Penganjur akan memaklumkan finalis secara bertulis sebelum peringkat akhir, dan akan memaklumkan semua pasukan dengan segera jika jumlah keseluruhan berubah.
8. Pasukan juara yang ingin meneruskan projeknya menandatangani kontrak berasingan dengan penganjur. Kontrak itu berjalan selama beberapa bulan dan menetapkan pencapaian, bayaran bagi setiap pencapaian dan syarat pengeluaran dana.
9. Dana dikeluarkan secara berperingkat, satu peringkat bagi setiap pencapaian yang dipenuhi, dan hanya selepas kontrak ditandatangani.
10. Dana pencapaian hanya boleh digunakan untuk gaji ahli pasukan yang bekerja pada projek, dan untuk alat serta token yang diperlukan projek. Pasukan memutuskan cara membahagikan gaji. Penganjur tidak membayar atau membahagikan dana antara ahli secara individu.

5. Hilang kelayakan

Penganjur boleh membatalkan kelayakan atau enggan menilai sesebuah pasukan atas sebab-sebab berikut:

- Seorang ahli tidak layak, atau pasukan tidak ditubuhkan seperti dalam bahagian 2.
- Penyertaan dihantar lewat, tidak dihantar melalui borang rasmi, atau pautan video tiada atau rosak.
- Penyertaan meliputi lebih daripada satu pernyataan masalah, atau seseorang berada dalam lebih daripada satu pasukan.
- Hasil kerja disalin dan dikemukakan sebagai milik pasukan sendiri, atau pasukan memberikan maklumat palsu.
- Gangguan, penipuan atau melanggar peraturan tempat acara semasa peringkat akhir.

Penganjur akan memberikan sebab secara bertulis kepada pasukan.

6. Peringkat akhir

1. Finalis menghadiri bootcamp dalam talian pada 9 Jan 2027, bootcamp fizikal pada 16 Jan 2027 dan malam kemuncak pada 17 Jan 2027. Penganjur akan berkongsi lokasi dan butiran lain dengan finalis.
2. Penganjur boleh menukar tarikh atau format dan akan memaklumkan kepada finalis.
3. Biji Biji Initiative menyediakan alat AI dan token kunci API kepada finalis, bernilai sehingga RM10,000 secara keseluruhan dan dikongsi antara 20 pasukan finalis. Ia diberikan semasa

bootcamp, selepas pusingan awal, supaya finalis boleh memperbaik prototaip mereka untuk peringkat akhir. Butiran dan syarat dinyatakan dalam kontrak berasingan.
4. Peserta mengikut arahan penganjur dan peraturan tempat acara.

7. Pemilikan idea

1. Setiap pasukan memiliki idea, reka bentuk digital dan apa-apa yang dicipta.
2. Dengan menghantar penyertaan, pasukan membenarkan penganjur menggunakan nama pasukan, penerangan ringkas dan klip atau tangkapan skrin daripada video untuk mengendalikan dan mempromosikan pertandingan ini.
3. Penganjur tidak menuntut pemilikan sebarang idea, atau bahagian dalam perniagaan mana-mana pasukan, melainkan perjanjian bertulis yang berasingan menyatakannya.
4. Pasukan hanya menghantar hasil kerja sendiri, menyatakan sumber, dan mengelakkan bahan yang tiada hak untuk digunakan, seperti imej atau muzik. Pasukan menyatakan sebarang alat AI yang digunakan dalam perakuan.

8. Kerahsiaan

1. Hanya juri dan penganjur melihat penyertaan.
2. Nama dan ringkasan pendek finalis dan pemenang mungkin disiarkan. Penyertaan lain tidak disiarkan tanpa kebenaran pasukan.
3. Finalis mendengar pembentangan pasukan lain pada peringkat akhir, dan setiap pasukan bersetuju tidak menyalin atau berkongsi idea pasukan lain.
4. Laman video dipilih oleh pasukan, jadi gunakan pautan tidak tersenarai dan jauhkan maklumat peribadi daripada video.

9. Foto dan rakaman

Penganjur boleh mengambil foto dan rakaman video semasa peringkat akhir dan menggunakannya untuk mempromosikan pertandingan ini. Peserta membenarkannya dengan bersetuju kepada terma ini.

10. Data peribadi

1. Borang mengumpul nama, umur, sekolah atau institusi, maklumat hubungan, peranan pasukan dan pautan video.
2. Penganjur menggunakan data ini hanya untuk menyemak kelayakan, mengendalikan penilaian, menghubungi pasukan dan, seperti dibenarkan dalam bahagian 9, mempromosikan pertandingan ini.
3. Orang yang mendaftar sebagai individu bersetuju bahawa penganjur boleh berkongsi nama dan maklumat hubungan mereka dengan ahli lain dalam pasukan yang dipadankan dengan mereka.
4. Juri melihat penyertaan, dan hanya penganjur melihat umur dan maklumat hubungan.
5. Data disimpan sehingga program tamat dan kemudian dipadam. Peserta boleh meminta untuk melihat atau membetulkannya.
6. Tiada set data disediakan. Pasukan menggunakan contoh rekaan, bukan data peribadi orang sebenar, dalam reka bentuk digital dan video mereka.

11. Menerima terma ini

Dengan mendaftar atau menghantar penyertaan, setiap ahli pasukan bersetuju dengan terma ini.

Soalan: Biji Biji Initiative di microsoftmalaysia@biji-biji.com.