

## 家長許可單（封面）

本計畫旨在將學生、教師和導師集聚在一起，讓他們基於 IBM 的技術構建會對人類所面臨的問題（例如新冠疫情、氣候變化）產生直接、有持續影響且實用、有效的高品質應用。此次競賽的兩個主要目標是：1) 激發 P-TECH 學生、教師和導師的潛能，讓他們借助 IBM 的產品以及 IBM 在混合雲、人工智慧、區塊鏈等方面的專業知識針對全球性問題建立實用的解決方案；2) 創造學習機會，形成更大規模的 P-TECH 網路，以供學生改進其工作場所學習技能。

我們鼓勵您閱讀此次競賽的全部規則和規定，不過我們還是在下文對其內容進行了簡短概述。

**作為家長/監護人，本人瞭解參加「Call for Code P-TECH 挑戰賽」（以下稱「競賽」），即表示本人同意受「Call for Code P-TECH 挑戰賽官方規則」（以下稱「官方規則」）、IBM 文檔以及贊助商（包括其授權代表和組織者）在所有媒體上發佈的與競賽有關的所有通訊之約束，同時服從贊助商及評委（包括其授權代表）的決定，此類決定在各個方面均為最終決定且具約束力。**

- 本人子女目前正在參加某個 P-TECH 計畫或就讀於某所 P-TECH 附屬學校（參見第 2 頁「資格」一節）。
- 截至 2021 年 1 月 4 日，本人子女未滿 18 歲（參見第 2 頁「資格」一節）。
- 在出於競賽之目的而需要時，本人子女可以創建一個 IBM Cloud 帳戶，該帳戶將會收集本人子女的偏好電子郵箱位址、全名、所在國家/地區、喜好設定資料，以便共用所提及的個人資訊（參見第 4 頁「IBM Cloud 帳戶和技術」一節）。
- 本人子女將不會在 IBM Cloud 中購買任何其他服務，而且僅會使用 IBM 提供的免費標準服務，而且所有帳戶將會在獲獎者名單公佈六十 (60) 天后被停用和刪除（參見第 4 頁「IBM Cloud 帳戶和技術」一節）。
- 如果本人子女是優勝團隊的一份子，則本人子女有資格接受全球、地區或學校優勝者獎（參見第 5-6 頁「獎項」一節）。
- 本人作為「Call for Code P-Tech 挑戰賽參賽者」的家長/監護人，授予 IBM 媒體同意和許可，同意 IBM 使用本人子女的圖像、視訊或音訊進行宣傳之目的，也同意 IBM 收集包括姓名、職稱、傳記、口頭陳述在內的各種個人資料，用於宣傳「Call for Code P-Tech 挑戰賽」之目的（參見第 10 頁「媒體同意和許可」一節）。
- 本人作為「Call for Code P-Tech 挑戰賽參賽者」的家長/監護人，理解 IBM 可以通過其認為適合於競賽之目的的任何方式使用上述媒體材料（參見第 10 頁「媒體同意和許可」一節）。

## CALL FOR CODE P-TECH 挑戰賽

### 官方規則

購買產品或服務並非參賽或獲勝之必要條件。需填寫 IBM 文件之後才能參與此次競賽。

參與 *Call for Code P-TECH* 挑戰賽 (以下稱「競賽」)，即表示您作為個人及團隊成員 (如為未成年人，則包括您的父母/法定監護人) (以下稱「參賽者」) 及教師代表 (以下稱「教師」或「教師代表」) 同意受「*Call for Code P-TECH* 挑戰賽官方規則」 (以下稱「官方規則」)、IBM 文件以及贊助商 (包括其授權代表和組織者) 在所有媒體上發佈的與競賽有關的所有通訊之拘束，同時服從贊助商及評審 (包括其授權代表) 之決定，此類決定在各個方面均為最終決定且具拘束力。

角色定義：參賽者包括：

1. **學生**：參加 P-TECH 計畫或就讀於 P-TECH 附屬學校之個人。在 2021 年 1 月 4 日比賽開始時，參賽學生得未滿十八 (18) 歲。
2. **贊助商**：競賽由位於 1 New Orchard Road, Armonk, NY 1050 的 International Business Machines (以下稱「IBM」或「贊助商」) 的企業社會責任中心贊助舉辦。
3. **計畫經理**是受雇於 IBM、專為 P-TECH 計畫提供支援之雇員。
4. **教師**：合格之教師代表得為參賽 P-TECH 學校 (以下稱「計畫或學校」) 的全職/兼職教師，且得年滿 18 歲並徵得其所在學校/學區 (如適用) 的同意，同意其參加競賽。
5. **導師**分為兩種類型：IBM 導師和社區導師。IBM 導師得是 IBM 之雇員或退休雇員，且有一定的空閒時間在校為 P-TECH 計畫提供支援。社區導師可以是目前與特定的 P-TECH 學校具有合作夥伴關係的任何教師、學校職員、大學職員、家長或組織。
6. 可以參賽的**學校**得是開展 P-TECH 計畫的學校或獨立的 P-TECH 學校。
7. 每個參賽大洲至少派出一 (1) 名評審。評審不能擔任任何團隊之指導，亦不得在比賽期間提供任何回饋。

**參賽要求**：符合條件之被邀請人 (包括被邀請人的教師代表及家長/法定監護人) 得遵循這些官方規則，並簽署且遵循所需的 IBM 文件 (預計將包括家長同意書和媒體發佈表單)，才允許參與此

次競賽。IBM 文件將會在註冊時提供。如果參賽者不同意 IBM 文件中規定之任何參賽條款和條件，則無資格參與此次競賽。在 IBM 要求時，參賽者的法定監護人則需要簽署適用 IBM 文件的實體副本或電子副本。

**團隊成員：**參賽者不得單獨參賽，而是由其教師/學校指派加入到團隊參賽，每個團隊由來自每個學校至少兩 (2) 名、最多五 (5) 名的合格學生組成。團隊成員可以由其教師和/或贊助商以絕對酌情權進行分配或重新分配，直到參賽作品提交期結束為止。參賽者只能參與一 (1) 個團隊。參賽者明確同意僅負責其所在團隊的參賽作品，而且會本著相互協作之精神，尊重所有團隊成員及其貢獻。贊助商保留以其單獨酌情權決定取消單個團隊成員資格之權利，適用的參賽作品或適用的其餘團隊成員不會因此類個人之違規、不履行職責或其他行為而受到影響。同一參賽作品不能重複提交參賽，也不能由多名參賽者提交；一旦出現此類情況，涉及的所有參賽者及參賽作品將被取消參賽資格。

**合格性：**此次競賽的合格參賽者得是參賽 P-TECH 學校（已參與 P-TECH 計畫的學校或 P-TECH 附屬學校）的全日制學生，由學校推選參加競賽；同時，在比賽啟動時（2021 年 1 月 4 日）**未滿**十八 (18) 歲且未被取消參賽資格（依照本文之規定），亦不屬於由於合約衝突或法律限制而被禁止參賽者。對於 18 歲以下的任何未成年人，其父母或法定監護人必須代表子女本人接受本官方規則和 IBM 文件。*以其各自之身分參加此次競賽的所有學生參賽者（包括其父母或法定監護人）和教師聲明並保證他們具有如此行事之合法權利，瞭解本官方規則屬於具有拘束力之法律協議並接受其條款，同時接受贊助商的決定（具有拘束力的最終決定）。*

每所學校得註冊至少兩個由兩到五 (2-5) 名學生組成的團隊，而且參賽團隊由 P-TECH 計畫經理、學校教師和學校官員進行選擇。在虛擬駭客松舉行之前，參賽者團隊得完成兩次設計思維研討會，並利用他們希望展示的適用 IBM 技術。參加虛擬駭客松之前不需要提供任何作品。在每個團隊做準備及參加駭客松時，其教師代表均應出席，但不能為團隊成員提供協助。參賽作品將會在最終選定的 P-TECH 學校參加了虛擬駭客松之後進行評估。**每個參賽者/團隊/學校僅限提交一 (1) 份參賽作品。**

**不合格的個人：**一旦此次競賽受到歸檔或註冊要求等的限制，或者受適用法律的禁止或限制，則此次競賽將無效。此外，以下所列各方之雇員、官員和董事之子女：(i) IBM；(ii) IBM 在競賽之前或競賽期間確定之「推廣合作夥伴」（如果有）；(iii) 評審；(iv) 設計思維會議之組織者、任何廣告和推廣機構，以及競賽或其中任一環節的材料準備、管理和/或執行中所涉及的個人和實體（i、ii、iii、iv 項合稱為「推廣實體」）；和/或 (v) 與任何政府工作人員或公共服務人員或任何推廣實體居住在同一家庭中的兒童（無論是否相關），均無資格參與此次競賽。

**其他重要通知：**教師和參賽學校需負責審查和瞭解適用之政策、法律、規則和/或法規、稅收影響以及與參加競賽相關推廣和/或獲得競賽相關補助金有關的任何其他限制（統稱為「政策和法律」）。推廣實體不承擔與上述相關的所有責任。

**競賽描述：**該計畫旨在將學生、教師和導師集聚在一起，讓他們基於 IBM 的技術和服務建構會對人類所面臨的問題產生直接且持續影響且實用、有效的高品質應用程式。參賽者得設計針對 COVID-19 或氣候變遷的解決方案，參加兩次「設計思維」虛擬研討會及活動前研討會，並參加虛擬駭客松，所提交的參賽作品得與以下主題相關：

主題	Covid-19	氣候變遷
副主題	<ul style="list-style-type: none"><li>• 危機溝通</li><li>• 遠端教育</li><li>• 社區合作</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 水資源永續發展</li><li>• 能源永續發展</li><li>• 減災</li></ul>

此次由 IBM 贊助的教育挑戰賽屬於面向特定對象之競賽，只有受到邀請之人士才能參加，競賽時間為六 (6) 個月 (2021 年 1 月至 2021 年 6 月)，來自四個大洲 (北美、南美、歐洲和亞洲)、由三到五 (3-5) 名學生組成的團隊將會在全球駭客松中進行競技。贊助商要求 P-TECH 計畫經理負責團隊聯絡事宜，也是競賽期間團隊的主要聯絡點。每個學生、團隊和教師在本文中統稱為參賽者，或在適用情況下單獨提及。此次競賽旨在讓參賽者使用所提供的一種或多種 IBM Cloud 服務或 IBM 系統來建構、最佳化和開發與以下兩個主題相關且具有吸引力的解決方案：COVID-19 或氣候變遷。贊助商將會對一 (1) 名全球優勝者、每個大陸評選出的一 (1) 名區域優勝者以及每所參賽學校評選出的一 (1) 名優勝者進行獎勵。**針對參賽學生而設置的 IBM 服務和軟體所有獎項 (價值約 10,500 美元) 專為解決在解決方案實施方面的教育挑戰和投入。學區不會收到與此次競賽有關的任何現金或獎品。**

所有學生在提交參賽作品之前得參加以下活動。計畫經理需負責追蹤每個必須參加之活動的出席情況：

**虛擬啟動儀式：**學生得觀看預先錄製的視訊，其中會簡要介紹此次競賽及其規則和獎項。

**設計思維研討會：**參賽者得以虛擬的方式參加兩次「設計思維」研討會。第一次設計思維研討會旨在讓學生選擇與兩個主題 (COVID-19 或氣候變遷) 之一相關的細微問題，瞭解他們的使用者

和使用者體驗。第二次設計思維研討旨在讓學生決定應使用哪種 IBM 技術來解決他們的問題。這兩次研討會將在團隊參加虛擬駭客松之前結束。

**48 小時虛擬駭客松：**每個國家或地區都可以在 2021 年 4 月 26 日至 2021 年 6 月 18 日之間舉辦 48 小時駭客松。每個 P-TECH 計畫經理負責確定活動舉辦時間，並確保所有團隊在 48 小時比賽時間結束前提交參賽解決方案。

**IBM Cloud 帳戶和技術：**為了成功為開源專案做貢獻，參與計畫的學生將有權訪問 IBM Cloud 帳戶。家長或監護人同意競賽規則和規定，即表示同意其子女提供以下個人資料，包括學生的電子郵箱位址、全名、所在國家或地區以及網路連接資訊（例如 IP 位址）等。在適當的情況下，您可以選擇有關個人資料使用的喜好設定。**嚴禁**學生參賽者在 IBM Cloud 中購買任何其他服務，並且所有 IBM Cloud 帳戶將會在獲獎名單公佈約六十 (60) 天後關閉。

**培訓資源：**在舉辦駭客松之前，不強制要求參賽團隊完成任何培訓或模組。IBM 計畫經理和教師可以選擇適當的培訓資源，以便學生為競賽做好最充分的準備。這些資源包括但不限於 IBM 開發人員工具包、IBM Call for Code 原始素材、Open P-TECH 內容、其他高中和大學課程內容。

**競賽期：**此次競賽於 2021 年 1 月 4 日上午 8:00（美國東部時間）左右開始，並於 2021 年 6 月 26 日 12:00（美國東部時間）左右結束（即「競賽期」）。在此期間，所有參賽學校得選擇 14 週的時間來完成兩次設計思維研討會和虛擬駭客松。我們預計（但不保證）此次競賽的全球啟動日期為 2021 年 1 月 4 日，一旦啟動即表示競賽正式開始。所有參賽者都得在參加虛擬駭客松之前完成兩次設計思維研討會。虛擬駭客松最早可在 2021 年 4 月 26 日舉行，而且得在 2021 年 6 月 18 日之前結束。在團隊參加虛擬駭客松之前，得首先進行註冊，並填寫所有必需之文件。在參賽作品評選階段（預計為一週）結束後，將會評選出全球優勝者、區域優勝者和學校優勝者，而且預計（但不保證）在 2021 年 7 月 11 日當週舉行的頒獎儀式上宣佈評選結果。

贊助商可自行決定更改所有的日期和時間。時間均為預估時間，可能會因參賽者、教師和評審可參加活動的時間而有所變化。與競賽有關的所有時間均為紐約當地時間。除非另有說明，否則均應以贊助商的時鐘作為競賽的官方計時裝置。

**參賽作品：**所有團隊成員在註冊時都得簽署《2021 年參賽協議》和《媒體發佈協議》。參賽作品得包括：

- 參賽作品得使用一項或多項 IBM Cloud 服務或 IBM Systems。
- 此次比賽也鼓勵使用贊助者或會員的 API 和開源庫。
- 每個團隊都得提交：

- i. 一份書面摘要（最多 250 個字），其中需描述問題細節、目標使用者、所選 IBM 服務/設計的原理以及目標解決方案。
- ii. 至少 20 行書面程式碼。
- iii. 口頭陳述錄音（最多 3 分鐘），所有團隊成員都得參與，解釋參賽解決方案及其對目標使用者和使用者社區的影響。
- iv. 參賽作品可以採用團隊的母語製作。

參賽者參與 Call for Code P-TECH 挑戰賽而產生的所有費用、花費和花銷均由贊助商承擔，但伙食費、交通費和其他 SWAG 費用除外。所有交通事宜將由適用的學區負責，並受同意書及其他使用限制的拘束。設計思維會議的全部或部分內容（包括簡報），均可由贊助商、推廣實體、參賽者或其他第三方拍攝或錄製。贊助商不提供任何可攜式電腦或智慧型手機。參賽者得自備他們合理認為參賽所需之任何物品，例如智慧型手機、可攜式電腦、網際網路等。

**獎項：**IBM 或學區均不認為獎項會引起任何實際或潛在的利益衝突。獎項與過去、現在或未來的任何潛在安排無關，而且與學區和 IBM 之間的現有業務關係無任何關聯。書面協議並不強制 IBM 或學區與對方在未來建立業務關係。學區和參賽者同意，這些獎項並非旨在影響（也不會影響）學區（或與您的官員、董事或受托人有關聯的任何組織）的 IT 採購決策，而且此類獎項無意以任何方式規避任何已頒布之市級或州級採購或道德法律或法規。獎項的任何部分均不得用於從事可能直接或間接支援恐怖份子或恐怖主義行為或出於任何其他非法目的而舉辦的活動。我們會安排適當的時間供參賽者領取獎品，且獎品將由第三方組織分發。

IBM 的競賽代理負責獎品分發事宜。此次競賽的獎項包括：

- 1 名全球優勝者
- 1 名區域優勝者（每個大洲 1 名）
- 1 名學校優勝者（每個學校 1 名）

在虛擬駭客松結束時，評審將會評選出每個類別的優勝者。一個團隊不能同時獲得全球優勝者、區域優勝者和學校優勝者的榮譽。因此，每個獎項只能評選出唯一的一個團隊。

<b>全球優勝者</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• iPad Air</li> <li>• 繼續參與專案開發額外 4 週的時間，並被引薦給 IBM 高階主管</li> </ul>
--------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>刊登在內部媒體故事中，並推介給外部媒體</li> </ul>
<b>*區域優勝者</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>iPad</li> </ul>
<b>學校優勝者</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>水杯</li> </ul>

\*\* 每個參賽大洲（亞太地區、歐洲、北美、南美）評選出一家學校作為區域優勝者

**評審標準和優勝團隊評選：**在虛擬駭客松舉辦期間提交的合格參賽作品將由贊助商從 IBM 或推廣合作夥伴選出的主題專家（「評審」）小組採用以下評選標準進行評選，最終選出一（1）名全球優勝者、四（4）名區域優勝者，以及一（1）名基於學校的優勝者。每個優勝者都必須為參與了競賽整個過程的唯一團隊，這意味著全球優勝者無法同時獲得全球、區域和學校優勝者獎項。如果（在得分並列的潛在獲勝作品中）出現平局，則「完整性和可轉移性」類別綜合得分最高的團隊獲勝；如果之後仍為平局，則（在剩餘的得分並列參賽作品中）「創意和創新」類別得分最高的團隊獲勝。評選標準的類別如下所述：

- **設計**

- **專案設計是否恰當：**團隊是否選擇了適當的技術和戰略來為目標使用者建構解決方案。
- **專案設計是否有吸引力：**設計的吸引力如何？使用者是否想要/需要所建構的技術？
- **專案設計是否井井有條：**設計容易學習，所有內容清晰、準確且構思完整。
- **專案設計是否容易實施：**專案設計在社區或社會中觸達使用者並達到預期使用者體驗的速度如何？考慮終端使用者及其情況 - 考慮個人的壓力、網路存取權等情況。

- **成效和效率**

- 解決方案是否解決了高優先等級領域的問題？
- 解決方案是否易於延伸？
- 問題是否得以明確量化？
- 解決方案是否展示了其對使用者和使用者體驗的明確影響？

- **創意和創新**

- 所用方法在解決長期存在的問題或棘手問題方面的獨特性如何？

- 解決方案是否為所要解決的問題帶來了獨特的視角/觀點，且解決方案具備獨特性？

- **完整性和可遷移性**

- 想法的實施程度如何？解決方案的成熟度如何？解決方案是否能輕鬆地培育和改進？
- 解決方案是否能實現其在預期領域的影響？解決方案的下一階段是否具體且可理解？
- 解決方案是否可轉移至其他位置？
- 解決方案是否可以多次使用？

### Call for Code P-TECH 挑戰賽評分說明

	1	2	3	4	5
<b>設計</b>	所選的專案設計 <b>無法</b> 理解，不具吸引力且組織欠妥。新使用者將需要 <b>大量支援和其他說明</b> 才能使用專案設計或在其中增加內容。	所選的專案設計 <b>無法</b> 理解，不具吸引力且組織欠妥。新使用者需要藉助 <b>一些</b> 額外說明才能使用專案設計或在其中增加內容。	所選的專案設計具有 <b>一定程度的恰當性</b> ，但不具吸引力且組織欠妥。新使用者將需要 <b>大量支援和其他說明</b> 才能使用專案設計或在其中增加內容。	所選的專案設計具有 <b>一定程度的恰當性</b> ，但不具吸引力且組織欠妥。新使用者需要藉助 <b>一些</b> 額外說明才能使用專案設計或在其中增加內容。	所選的專案設計 <b>恰當、具有吸引力且井井有條</b> 。新使用者 <b>無需任何說明</b> 便可使用專案設計或在其中新增內容。
<b>成效和效率</b>	解決方案不能解決與 COVID-19 或氣候變遷有關的高優先等級需求。	解決方案可解決與 COVID-19 或氣候變遷有關的高優先等級需求，但 <b>無法量化</b> 。	解決方案可解決與 COVID-19 或氣候變遷有關的高優先等級需求，但 <b>影響力不夠，也不易於延伸</b> 。	解決方案可解決與 COVID-19 或氣候變遷有關的 <b>高優先等級需求</b> 。解決方案清晰、有影響力，但 <b>不易於延伸</b> 。	解決方案可解決與 COVID-19 或氣候變遷有關的 <b>高優先等級需求</b> 。解決方案 <b>清晰、有影響力且易於延伸</b> 。
<b>創意和創新</b>	解決方案 <b>不具</b> 獨特性且 <b>未增加任</b>	解決方案具有 <b>些</b> 微獨特性且稍微	解決方案 <b>極具</b> 獨特性且增加了一	解決方案具有獨特性且增加了一	解決方案具有獨特性，增加了一



	<b>何創意。</b>	增加了一些新視角/觀點。	些新視角/觀點。	些新視角/觀點。	些新視角/觀點，而且 <b>具有開創性（完全原創）</b> 。
<b>完整性和可轉移性</b>	實體解決方案 <b>需要重大改進</b> 。想法和解決方案 <b>模糊、不明晰</b> 。	實體解決方案具有 <b>些微</b> 成熟性。想法和解決方案 <b>模糊、不明晰</b> 。	實體解決方案具有 <b>些微</b> 成熟性。想法和解決方案具有 <b>些微</b> 具體性和可理解性。	實體解決方案已經成熟且想法已完全實現。想法和解決方案具體、可理解， <b>但不易於持續實施</b> 或轉移	實體解決方案已經 <b>成熟</b> ，並且該想法已 <b>完全實現</b> 。想法和解決方案 <b>具體、可理解且易於進行無限轉移</b> 。
<b>總分： /20</b>					

假定收到了足夠多的合格參賽作品，則預計將會根據最高綜合得分以及上述適用於虛擬駭客松的評選標準，選擇潛在的入圍決賽者和優勝團隊。如果贊助商以其單獨的絕對酌情權認為一些參賽團隊特別優秀，則可以（但無義務）選擇超過規定數量的入圍決賽者/獲獎團隊。贊助商保留在合格參賽作品/參賽者不足的情況下，選擇少於規定數量的入圍決賽者/獲獎團隊的權利。僅作為示例，贊助商保留以其單獨的絕對酌情權取消那些未使用 IBM 的技術提供可靠或可行的解決方案，和/或未誠實提交、非出於善意目的或存在其他缺陷或不合規的不合格參賽作品的參賽資格。就獎項的頒發而言，必須對參賽者和獲獎者（見下文定義）的資格和合規性進行驗證。

參賽者所獲分數在任何時候都不會公開展示。視情況的緊急程度，大賽任何階段的評選工作都可能延長。如果任何參賽者是潛在的優勝者但被取消資格，進而喪失繼續參加競賽/接受獎勵的機會，或者由於其他原因無法或不願意參加或接受獎勵（如適用），則贊助商有權決定整個團隊是否應繼續保留參賽資格，或者整個團隊是否都應被取消參賽資格，並且只有在能確保公平且有足夠的時間的情況下，贊助商才能以其單獨酌情權選出其他參賽作品和潛在優勝者。

**參賽作品一般條件：**參賽作品提交後，不得取消或刪除，亦不得對其進行增強、增加內容或完善，而且不予退還（如適用）。推廣實體、對競賽感興趣、參與或管理競賽的其他人士以及設計思維會議的所有其他參與者可以展示、查看和使用參賽者所提供作品。參賽作品不合格、損壞、遺失、遲交、不完整、無效、不正確、不相容、功能異常或方向錯誤的全部或部分風險，均由參賽者自身承擔，而且一旦出現此類情況，相應的參賽作品將無資格角逐任何獎項。贊助商不以任

何方式就其採用任何方式支援、開發、行銷或推廣參賽者、參賽作品或參賽作品中所體現或給出之想法或解決方案的能力作出任何明示或默示的擔保、陳述或保證。

**贊助商在無任何限制條件的前提下保留以其絕對酌情權在任何時間（競賽之前、期間或之後）以任何理由立即取消任一參賽作品和/或參賽者參賽資格的權利。在不限制前述規定的前提下，一旦在任何時間發現參賽者和/或優勝者在任何時間違反或不遵循本文所列的全部或部分官方規則（或任何 IBM 文件或其他協議），或者參賽者和/或優勝者在任何時間被認定為不合格，此類參賽者和/或優勝者將會被立即取消參賽資格並同意立即全額返還贊助商提供的所有獎勵（如適用），而且可取消此類參賽者和/或優勝者所獲獎勵。**

每個參賽者理解、認可並接受：在推廣實體無任何過失的情況下，其他參賽者或個人可能已向一個或多個推廣實體或其他方提供了，或已經公開了或在將來的作品中公開與其參賽作品相同或類似的想法和支援材料。此外，贊助商和其他參賽者可以獨立存取或建構，或者可能已經建構了在概念、程式碼、主題、想法、格式或其他方面完全或部分與另一參賽作品相同的應用程式、技術、方法、材料和想法。如果某個參賽作品與其他參賽者的參賽作品相同或相似，則推廣實體保留按照本文所規定之評選標準、以贊助商和評審的酌情決定權，為其中一個參賽作品給出高於另一參賽作品得分的權利。參賽作品可能不會被認可，也可能不會被視為「機密」或「可信」內容；參賽者提交參賽作品亦不會在參賽者與任何推廣實體之間構成保密關係或保密義務。參賽者現在或將來均無權獲得任何准許、補償權利或任何其他付款，而且同意不就其參賽作品的全部或部分內容主張任何道德權利。此外，參賽者和優勝團隊同意，提交參賽作品和/或在競賽中獲獎不會引起或以任何方式（明示或默示）在他們與一個或多個推廣實體或任何其他人士或實體之間構成任何僱主/雇員、合資或合作企業、負責人/代理關係，或任何其他僱傭關係、受托關係或其他關係。推廣實體不承擔與上述相關的所有責任；參與此次競賽，即表示在此類責任發生時，參賽者同意免除推廣實體的責任並作出賠償、為其抗辯，同時確保推廣實體不會因此而遭受任何損失。在任何情況下，如果推廣實體依照適用法律應對參賽者造成的任何損害承擔責任，則推廣實體的責任應僅限於由參賽者合理造成的實際和直接損害，但由於推廣實體故意的不當行為或重大疏忽而造成的損害除外。

**無利益衝突：**IBM 或學區均不認為獎項會引起任何實際或潛在的利益衝突。獎項與過去、現在或未來的任何潛在安排無關，而且與學區和 IBM 之間的現有業務關係無任何關聯。書面協議並不強制 IBM 或學區與對方在未來建立業務關係。學區和參賽者同意，這些獎項並非旨在影響（也不會影響）學區（或與您的官員、董事或受托人有關聯的任何組織）的 IT 採購決策，而且此類獎項無

意以任何方式規避任何已頒布的市級或州級採購或道德法律或法規。獎項的任何部分均不得用於從事可能直接或間接支援恐怖份子或恐怖主義行為或出於任何其他非法目的而舉辦的活動。

**合規和取消資格：**因不合規或不合格而被取消資格：如果潛在的獲勝者拒絕或未能按照相應要求或在指定的時間內或在虛擬駭客松結束、參加者離開之前因任何其他原因完成並返回發佈文件，則其可能獲得的獎項將會被完全收回，而此類被收回的獎項將不再頒發。被退回、未交付、無人認領、被收回或未授予的獎項或其任何部分均將不再（重新）授予。贊助商有權在必要時採取一切行動和/或要求獲獎者提供其認為合理的進一步資訊，以保護其自身或任何推廣實體在向獲獎者頒發獎項的過程中免受欺詐或無效索賠、潛在的公共醜聞、嘲弄或聲譽損失。

**媒體同意和許可。**如果 International Business Machines Corporation（以下稱「IBM」）已記錄或獲得了圖像、視訊或音訊或陳述（以下稱「材料」）。此類材料可以是照片、肖像或其他圖像，而且可能包括個人資料，例如姓名、職務、課程/傳記、聲音、口頭陳述、文本或其他書面資訊（以下稱「資訊」）。本人同意 IBM 可以免費使用此類材料和資訊，無需支付任何費用或補償。本人在此類材料或資訊中所作的任何陳述都是真實準確的。此外，本人授予 IBM 使用、複製、呈現、展示、發佈、處理和分發此類照片和資訊，且以任何格式以及在任何資料媒體或出版物（包括印刷品、電子（包括 IBM 網站）、社交媒體或任何其他已知或隨後為宣傳 IBM 的聲譽、產品和服務而開發的其他媒體）中製作此類照片和資訊的衍生品的權利，此類權利非獨占權利、適用於全球範圍且無需支付版權費。本人瞭解可以在 <https://www.ibm.com/privacy/us/en/> 上所載的 IBM 隱私權聲明中找到有關 IBM 如何處理我的個人資料的更多資訊。本人也瞭解我可以隨時通過 [custref@us.ibm.com](mailto:custref@us.ibm.com) 與 IBM 聯繫，撤銷對上述處理的同意。就簽署事宜，IBM 可與其全球範圍內的子公司、附屬公司和媒體代理商共用此類材料和資訊。

**使用和所有權。**IBM 可以通過其認為適當的任何方式使用此類材料和資訊，但必須遵循 IBM 隱私權聲明之規定。IBM 可以在確保內容性質不發生實質性改變的前提下複製、縮減、摘錄、合併或開發此類材料和/或資訊的部分或全部內容。本人承認，在 IBM 將此類材料和資訊作為其他 IBM 材料的一部分予以使用時，IBM 將擁有此類材料和資訊的所有權利（包括版權）。本人承認 IBM 沒有必須使用此類材料或資訊的義務。

**其他事項。**本人至少年滿 18 歲，而且擁有向 IBM 提供此類材料和資訊的完全許可權。此外，本人已授權了一名適當指定的代表以代表我本人簽字。如果發現此類同意、免除和許可授予的任一條款從法律上無法執行，則其餘條款應繼續有效並保持全部效力。此類同意、免除和許可授予受紐約州法律之約束。

**智慧財產權：**參賽者擁有其在競賽中所建立專案的權利。參賽者可以使用贊助商和/或其合作夥伴提供的資料和/或 API 建構原型。這意味著您可能已經建構了受智慧財產權保護的技術（見下文

定義），或者已經從第三方（包括您可能所屬或為其工作的任何組織）獲得了此類技術的所有權，或者依賴於擁有此類技術或有權就此類技術予以授權的第三方所發佈的具有拘束力之書面聲明，以表明您（或一般公眾）已被授權，可以按照既定目的使用此類技術。如果贊助商以任何理由認定您違反了本款之規定，您將失去參賽資格。如果您對是否滿足本節所述要求有任何疑問，應諮詢適當的顧問或律師。「技術」是指（但不限於）內容（包括影像、音訊和視聽內容）、程式碼、規範、技術資訊、演算法、影像、設計、藝術、音樂、圖形、SFX、資料以及受到任何智慧財產權保護的任何其他資訊或材料。您可以將擬與專案原型結合使用的任何預先開發或獲得授權的技術運用到競賽作品之中，但前提是其中所用技術需符合本節所述要求。

參加此次競賽，意味著您將可以存取特定專有軟體、API 和/或其他受著作權保護的材料，包括由贊助商或其關係企業、合夥人或授權人所擁有的影像、音訊、視訊和/或視聽內容（以下稱「材料」）。贊助商和合作夥伴會授予您一份在全球範圍內適用的非排他性、免權利金、可撤銷授權，允許您僅在此次競賽中使用前述材料。您不會因使用此類材料而獲得此類材料的任何所有權。您所提交參賽專案的全部所有權均受贊助商在其現有智慧財產權中所擁有的所有權之拘束。

作為參賽作品的條件之一，您向贊助商及合作夥伴授予一份在全球範圍內適用的永久、不可撤銷、免權利金且非排他性之授權，允許其以任何目的（包括贊助商及合作夥伴為此次競賽之目的測試和評估參賽作品、實施此次競賽的技術和其他要求 [包括向贊助商及合作夥伴分發參賽作品]，以及進行獎項授予、驗證和頒發）使用、公開執行、公開展示或發佈您在本次競賽中所提交參賽作品的全部或部分內容。

**隱私與公開：**所提供的資訊將按照本節所述之要求以及贊助商的「[隱私權政策](#)」和「[使用條款](#)」（以引用的形式納入到本文之中）中的規定使用。參加推廣活動，即表示每個參賽者完全無條件地同意接受本文所述之官方規則、「使用條款」和「隱私權政策」，以及贊助商就推廣活動而設定的任何其他條款和條件並受其拘束。參與此次競賽，即表示參賽者和學校同意贊助商透過與推廣相關的通訊與之聯絡。任何學校、學區或學校官員不得以任何方式贊助、認可或管理此類推廣活動，或與之建立關聯。您所提供的資訊將按本節所述之方式用於此類推廣活動。

**接受此類官方規則，即表示參賽者同意推廣實體收集、存取、儲存和使用與此次競賽相關的個人可辨識資訊 (PII)，包括學生姓名、所在學校、國別和隊名。**

參賽者、學校和潛在獲獎者同意，IBM 及其關係企業、IBM 和推廣實體（及其授權代表）的承包商無論在何處開展業務運營，除了可以使用 IBM 隱私聲明中指定的 PII 之外，還可以收集、處理、儲存和使用參賽者的 PII，以實現下述目的：(i) 驗證參賽者的身分並評估其參賽資格；(ii) 允

許 IBM 向參賽者提供此次競賽相關資訊；(iii) 在參賽者提出要求時，評估是否可以為其提供差旅協助；(iv) 回應任何參賽者提出的問題；(v) 執行和管理此次競賽及其所有元素；及 (vi) 基於參賽者的姓名、影像、喜好、聲音及參賽者在比賽期間任何時間或就此次競賽或 IBM 所做聲明（前提是此類聲明為真實聲明）製作錄音、錄像或拍攝影片，以及在任何已知或隨後開發的所有媒體（包括但不限於全球資訊網、無線和數位平台以及網際網路）中使用此類 PII 用於推廣、行銷和廣告之目的，且無需獲得額外的准許或進行額外補償，但適用法律禁止的情況除外。

參賽者有權存取、更正、更新、擴充其個人可辨識資訊，也有權鎖定或刪除其個人資料。參賽者可以隨時透過 [ptechinf@us.ibm.com](mailto:ptechinf@us.ibm.com) 通知 IBM 撤回此類同意。

**免除和賠償：**在法律允許的最大範圍內，參賽者、學校和獲獎者同意就任何時間由於 (i) 參與此次競賽；(ii) 參賽作品的（全部或部分）內容；(iii) 參與同此次競賽和/或活動有關的任何活動或無法參與部分此類活動；(iv) 獎項的交付、接收、使用或濫用或與此類事項相關的失誤；(v) 人身傷害或死亡；(vi) 財產或推廣權或隱私權的損害或破壞；(vii) 誹謗或虛假描述（無論有意或無意）；或者 (viii) 無論是基於合約、侵權（包括過失）、保證或其他理論在履行依據本官方規則所簽協議、所做聲明或保證或所訂立契約或者參賽者、推廣實體和/或任何其他方或實體簽署的任何其他協議的過程中發生的任何作為/不作為、疏忽、不合規和/或違約而引起的任何威脅行為或實際行為、負債、索賠、要求、損失、清算、罰款、賠償金、費用和支出（包括合理的律師費）- 無論其是否引發訴訟（以下稱為「糾紛」），免除贊助商、推廣合作夥伴及所有其他推廣實體及其合作夥伴、附屬公司、子公司和事業部，及其各自的董事、官員、員工和代理（以下稱「被免除責任方」）的責任並作出賠償、為其抗辯，同時確保被免除責任方不會因此而遭受任何損失（此類行為以下稱為「責任免除」）。

此外，在法律允許的最大範圍內且不限制前述規定的前提下，參賽者、學校和獲獎者同意就由於 (i) 任何參賽者、學校、獲獎者或其他人士或實體（可能並非本官方規則所涉及的一方）在任何時間直接或間接引發的爭議；(ii) 參賽作品；(iii) 參與和/或牽涉到此次競賽的任何部分；和/或 (iv) 獎項的部分或全部交付、接收、使用或濫用或與此類事項相關的失誤而造成的所有威脅糾紛或實際糾紛，免除被免除責任方的任何責任。參賽者、學校和獲獎者締約承諾不會就上述任何責任免除事項起訴被免除責任方或使其被提告；並且在法律允許的最大範圍內進一步締約承諾不會否認、限制或撤銷此類責任免除。一個或多個推廣實體放棄本官方規則中任何條款，均不構成對其他條款的放棄。

如果本官方規則或其任何部分中的任何項目或規定由於任何原因被宣佈或變得不可執行、無效或非法，則本官方規則的所有其他條款和規定應仍舊保持完全有效，其效力與本官方規則在沒有出現違規的情況下被執行時一樣。

**責任限制：**在適用法律允許的範圍內，在任何情況下，被免除責任方均不對因 (i) 此次競賽；(ii) 參與同此次競賽有關的任何活動或其中部分活動（包括但不限於提交參賽作品、參賽者存取和使用推廣網站和使用或向推廣網站上傳材料）；(iii) 參與同此次競賽或活動有關的任何活動；和/或 (iv) 獎項的交付、接收和/或使用或濫用而引發的任何間接、偶發性、繼發性或懲罰性損害承擔任何責任。在任何情況下，如果被免除責任方需要依照適用法律承擔參賽者所招致的、金額不超過 100,000 美元的損害賠償，被免除責任方應承擔的損害賠償僅限於參賽者合理招致的實際和直接損害賠償，但由於被免除責任方故意的不當行為或重大疏忽而造成的損害賠償除外。