

Call for Code P-TECH - Hackathon

Lettre d'Autorisation, Page de Garde

Cette initiative rassemble des élèves, des enseignants et des mentors pour créer des applications pratiques, efficaces et de qualité basée sur les technologies IBM qui peuvent avoir un impact immédiat et durable sur les questions humanitaires, comme le COVID-19 ou le changement climatique. Les deux principaux objectifs du concours sont de permettre aux élèves, enseignants et mentors de P-TECH de créer des solutions pratiques aux problèmes mondiaux en utilisant les offres et l'expérience IBM, telles que le cloud hybride, l'IA, la blockchain, etc.... Participer à un hackathon de 2 jours est l'occasion pour les élèves d'acquérir des compétences techniques reconnues dans le monde professionnel

Nous vous encourageons à lire le règlement complet de ce concours, consultable sur le site <https://www.ptech.org/events/cfc-p-tech-challenge/>

Vous en trouverez les principaux éléments ci-dessous.

En tant que responsable d'un(e) élève, je comprends qu'en participant à Call for Code P-TECH (le « Concours »), j'accepte d'être lié au Règlement officiel du défi Call for Code P-TECH (le présent « Officiels des règlements »), la documentation IBM et toutes les communications liées au concours du commanditaire (y compris leurs représentants et organisateurs autorisés) sur tous les supports, et les décisions du commanditaire et des juges (y compris leurs représentants autorisés), qui sont définitives et contraignant dans tous les aspects.

- Mon élève fréquente actuellement un programme P-TECH ou une école affiliée à P-TECH (voir page 2, sous-titre Admissibilité).
- Mon élève a moins de 18 ans au 4 janvier 2021 (voir page 2, sous-titre Admissibilité).
- Mon élève peut (si nécessaire à des fins de concours) créer un compte cloud IBM qui collectera l'adresse e-mail de l'élève, le nom complet, le pays (voir page 4, comptes cloud IBM et en-tête technologique).
- Mon élève n'achètera aucun service supplémentaire sur le cloud IBM et utilisera les services standard gratuits fournis ET tous les comptes seront désactivés et supprimés soixante (60) jours après l'annonce des gagnants (voir page 4, titre du compte et technologie IBM Cloud).
- Mon élève peut accepter un grand lot, une récompense régionale ou une récompense scolaire si mon élève fait partie d'une équipe gagnante (voir page 5-6, sous-titre Récompenses).
- En tant que responsable d'un participant à Call for Code, j'accorde l'autorisation de droit à l'image à IBM pour promouvoir les photos, vidéos ou enregistrements audio de mon élève et collecter des données personnelles comprenant des noms, des titres, des déclarations verbales pour promouvoir Call for Code P-TECH (voir page 10 PERMISSION ET LICENCE DES MÉDIAS).
- En tant que responsable d'un participant à Call for Code, je comprends qu'IBM peut utiliser le matériel multimédia ci-dessus de toute manière qu'IBM juge appropriée à la fin du concours.

Nom de l'élève : _____

Nom du responsable : _____

Signature du responsable : _____ Date : _____

EXIGENCES AVANT LA PARTICIPATION: Avant d'être éligibles à participer au concours, les invités éligibles (y compris leur représentant du professeur et les parents/tuteurs légaux des invités) devront se conformer au présent règlement officiel et exécuter et se conformer à la Documentation IBM requise (qui doit inclure un Consentement Parental et Formulaire de Autorisation de Presse.) La Documentation IBM sera disponible lors de l'enregistrement. Si le Participant n'accepte pas toutes les conditions de participation énoncées dans la Documentation IBM, le participant ne sera pas éligible à participer au Concours. Le tuteur légal du participant devra signer une copie physique ou électronique de la Documentation IBM applicable à la demande d'IBM.

COMPOSITION DE L'ÉQUIPE: Le participant ne peut PAS participer au Concours individuellement et sera désigné par son enseignant/école pour travailler en équipes composées d'au moins deux (2) et jusqu'à cinq (5) étudiants éligibles de chaque école. Les équipes peuvent être désignées ou réaffectées par leur Enseignant et/ou Sponsor à leur entière discrétion jusqu'à la fin de la Période d'Inscription. Les participants ne peuvent travailler que dans une (1) équipe. Les participants acceptent affirmativement de travailler uniquement sur l'Inscription de leur équipe et dans un esprit de collaboration mutuelle et de respect pour tous les membres de l'équipe et leurs contributions. Le commanditaire se réserve le droit, à sa seule discrétion, de disqualifier un membre individuel de l'équipe, sans affecter la participation applicable ou les autres membres de l'équipe applicables, en raison de la non-conformité, de l'échec ou du comportement de cette personne. La même Inscription ne peut pas être faite à ce Concours plus d'une fois, ou par plus d'un Participant, auquel cas un ou tous les Participants et Inscriptions peuvent être disqualifiés.

ADMISSIBILITÉ: Les participants éligibles à ce Concours doivent être un étudiant à temps plein d'une École P-TECH participante (inscrit à un programme P-TECH ou fréquenter une école affiliée P-TECH), qui est sélectionné par l'école pour participer à ce Concours, que ce soit sous dix-huit (18) ans au moment du lancement de la production (4 janvier 2021) et ne doit pas être inéligible (comme prévu dans ce document) ou être soumis à une restriction contractuelle ou légale contradictoire. Pour tout enfant de moins de 18 ans, votre parent ou tuteur légal doit accepter le présent Règlement Officiel et la Documentation IBM au nom de votre enfant et en votre propre nom. *En participant à leurs capacités respectives, tous les étudiantes Participants (y compris leurs parents ou tuteurs légaux) et les enseignants déclarent et garantissent qu'ils ont*

le droit légal de le faire, comprennent qu'il s'agit d'accords juridiques contraignants et acceptent leurs conditions et les décisions du Sponsor qui sont définitifs et exécutoires.

Chaque école doit inscrire au moins deux équipes de deux à cinq (2-5) étudiants et les équipes seront choisies par le Responsable du Programme P-TECH, les enseignants et le personnel de l'École pour participer au Défi. Avant le Hackathon virtuel, les équipes participantes doivent suivre les deux ateliers de Design Thinking et utiliser la technologie IBM applicable qu'elles souhaitent présenter. Aucune pré-inscription n'est requise pour participer au hackathon virtuel. Les représentants des Enseignants de chaque équipe doivent être présents pour la préparation et le hackathon virtuel de leur équipe, sans y contribuer. L'Inscription sera considérée et évaluée après la participation de l'école P-TECH finale au Hackathon virtuel. **Limite d'une (1) inscription par Participant/équipe/École.**

PERSONNES INÉLIGIBLES: CE CONCOURS EST ANNULÉ QUAND IL EST RESTREINT PAR, SANS LIMITATION, DES EXIGENCES DE FICHER OU D'INSCRIPTION, OU AUTREMENT INTERDIT OU RESTREINT PAR LA LOI. En outre, les enfants des employés, dirigeants et administrateurs de: (i) IBM, (ii) « Partenaires de promotion », le cas échéant, sont identifiés par IBM avant ou pendant le Concours, (iii) Juges, (iv) Organismes de la session de Design Thinking et toutes les agences de publicité et de promotion, ainsi que les personnes et entités impliquées dans la préparation du matériel pour, l'administration et/ou l'exécution du Concours ou de tout élément de celui-ci (I, ii, iii et iv sont collectivement les « Entités de Promotion »), et / ou (v) les enfants qui vivent dans la même maison (parents ou non) d'un employé du Gouvernement ou de la fonction publique, ou de l'une des Entités de la Promotion, ne sont pas éligibles à participer au Concours.

AVIS IMPORTANT SUPPLÉMENTAIRE: Les enseignants et les écoles participants ont la responsabilité d'examiner et de comprendre les politiques, lois, règles et/ou réglementations applicables, les implications fiscales et toute autre limitation (collectivement « politiques et lois ») relatives à l'éligibilité à participer à des promotions et/ou à recevoir subventions liées à cela. Les entités de promotion déclinent toute responsabilité liées à ce qui précède.

DESCRIPTION DU CONCOURS: Cette initiative rassemble des étudiants, des enseignants et des mentors pour créer des applications pratiques, efficaces et de qualité basées sur le nuage d'IBM, les données et l'intelligence artificielle que pouvant avoir un impact immédiat et durable sur les questions humanitaires. Les participants doivent concevoir une solution pour le COVID-19 ou le changement climatique, participer à deux ateliers virtuels de Design Thinking, l'atelier pré-événement et participer au hackathon virtuel, où les inscriptions doivent être liées aux sujets suivants:

Sujet principal:	Covid-19	Changement Climatique
Sous-thèmes	<ul style="list-style-type: none"> • Communication de crise • Éducation à distance • Coopération communautaire 	<ul style="list-style-type: none"> • Durabilité de l'eau • Durabilité énergétique • Résilience aux catastrophes

Ce défi éducatif est sponsorisé par IBM et est un concours de six (6) mois, à participation limitée, sur invitation seulement (janvier 2021 à juin 2021), où des équipes de trois à cinq (3-5) étudiants de quatre continents (Amérique Nord, Amérique du Sud, Europe et Asie) participera à un hackathon mondial. Le Sponsor demandera au responsable du programme P-TECH d'être la liaison pour l'équipe et le principal point de contact pour l'équipe pendant le concours. Chaque élève, équipe et enseignant peut être désigné collectivement dans ce document en tant que participant ou individuellement, selon le cas. Le concours a été conçu pour permettre aux participants de créer, d'optimiser et de développer - en utilisant un ou plusieurs des services IBM Cloud ou des systèmes IBM fournis - une solution attrayante qui concerne deux sujets: COVID-19 ou Changement Climatique. Le commanditaire investira dans un (1) gagnant mondial, un (1) gagnant régional par continent participant et un (1) gagnant de chaque école participante. Total des récompenses attribuées aux étudiants participants (d'une valeur d'environ 10 500 USD) pour les services et logiciels IBM spécialement conçus pour relever le défi de l'éducation et s'efforcer de mettre en œuvre la solution. **Les Districts Scolaires ne recevront ni argent ni prix dans le cadre de ce concours.**

Tous les étudiants doivent participer aux événements suivants avant de se soumettre. Il est de la responsabilité du gestionnaire de programme de suivre la participation à chaque événement obligatoire:

Production virtuelle de lancement: les étudiants doivent visionner la vidéo préenregistrée qui décrit le concours, les règles et les prix.

Atelier de Design Thinking: Les participants doivent pratiquement rejoindre deux ateliers de Design Thinking. Le premier atelier Design Thinking préparera les étudiants à choisir un problème nuancé qui se rapporte à l'un des deux sujets (COVID-19 ou Changement climatique), pour comprendre son utilisateur et l'expérience utilisateur. Le deuxième atelier Design Thinking préparera les étudiants à décider de la technologie IBM à utiliser pour résoudre leur problème. Les deux ateliers doivent se terminer avant que les Équipes ne participent au Hackathon virtuel.

Hackathon de 48 heures Chaque pays peut accueillir un hackathon de 48 heures entre le 26 avril 2021 et le 18 juin 2021. Il appartient à chaque Responsable de Programme P-TECH de

déterminer la fenêtre événementielle et de s'assurer que 100% des équipes présentent leur solution avant la fin des 48 heures.

Comptes et technologie IBM Cloud : Pour contribuer avec succès à des projets open source, les étudiants participants auront accès aux comptes IBM Cloud. En acceptant le règlement du concours, les parents ou tuteurs permettent à leurs enfants de fournir les informations personnelles suivantes, telles que l'adresse e-mail de l'étudiant, le nom complet, le pays ou la région et les connexions réseau (telles que leur adresse IP). Le cas échéant, vous pouvez sélectionner vos préférences pour l'utilisation de vos données personnelles. Les étudiants participants ne sont **PAS** autorisés à acheter des services supplémentaires sur le cloud IBM et environ soixante (60) jours après l'annonce des gagnants, tous les comptes cloud IBM seront résiliés.

Ressources Pédagogiques: Il n'y a pas de formation ou de modules obligatoires que les équipes doivent suivre avant le hackathon. Les responsables de programme et les enseignants IBM peuvent choisir les ressources pédagogiques qui préparent le mieux les élèves au concours. Ces fonctionnalités peuvent inclure, mais sans s'y limiter, les boîtes à outils pour développeurs IBM, les matières premières Appel du Code IBM, le contenu Open P-TECH et d'autres contenus de cours de lycée et d'université.

PÉRIODES DU CONCOURS: Le concours commence à 8 h 00, heure de l'Est, le 4 janvier 2021 et se termine vers 12 h 00 le 26 juin 2021 (la « Période du Concours »). Pendant cette période, toutes les écoles participantes doivent choisir une période de 14 semaines pour compléter deux ateliers de Design Thinking et le hackathon virtuel. Il est prévu, mais non garanti, que la production mondiale de lancement commencera le 4 janvier 2021, ce qui signifie le début officiel de la compétition. Tous les participants doivent suivre les deux ateliers de Design Thinking avant de participer au Hackathon virtuel. Le premier Hackathon virtuel peut avoir lieu le 26 avril 2021 et doit être terminé le 18 juin 2021. Avant que les équipes puissent participer au Virtual Hackathon, les participants doivent être inscrits et remplir toute la documentation nécessaire. À l'issue d'une période de temps pour juger les Candidatures (prévue pour une semaine), les lauréats Mondiaux, Régionaux et Scolaires seront sélectionnés et annoncés lors d'une cérémonie de remise des prix prévue, mais non garantie, qui aura lieu au cours de la semaine 11 Juillet 2021.

Toutes les dates et heures sont sujettes à changement à la seule discrétion du Sponsor. Les heures sont approximatives et peuvent être sujettes à des changements/variations en raison de la disponibilité des Participants, des Enseignants et des Juges. Toutes les heures relatives au Concours sont exprimées en heure locale de New York. L'horloge du Sponsor sera le dispositif officiel de chronométrage du Concours, sauf indication contraire.

SOUSSION: Tous les membres de l'équipe doivent avoir accepté l'Accord de Participation 2021 et l'Accord de Communiqué de Presse au moment de l'inscription. Les soumissions doivent inclure:

- Les soumissions doivent utiliser un ou plusieurs Services IBM Cloud ou IBM Systems.
- L'utilisation d'API de sponsors ou d'affiliés et de bibliothèques open source est également encouragée.
- Chaque équipe doit envoyer:
 - i. Un résumé écrit (maximum 250 mots) décrivant le problème nuancé, l'utilisateur prévu, la raison du service/conception IBM choisi et la solution envisagée.
 - ii. Au moins 20 lignes de code écrit.
 - iii. Une présentation orale enregistrée (maximum 3 minutes) qui inclut la pleine participation de l'équipe expliquant la solution et l'impact que votre solution aura sur l'utilisateur visé et la communauté d'utilisateurs.
 - iv. Les inscriptions peuvent être dans la langue maternelle des équipes.

Tous les frais, honoraires et dépense de participation engagés par le participant pour participer au code Appel au Défi P-TECH seront payés par le sponsor SAUF les repas supplémentaires, le transport et le SWAG. Tous les transports doivent être fournis par le district scolaire concerné et soumis à vos exigences en matière de permis et autres restrictions d'utilisation. La session de Design Thinking, en tout ou en partie, y compris les présentations, peut être filmée ou enregistrée par le commanditaire, les entités promotrices, les participants ou d'autres tiers. Le Sponsor ne fournira pas d'ordinateurs portables ou de smartphones. Le participant doit fournir tout ce dont il pense raisonnablement avoir besoin pour participer au Défi, tel qu'un smartphone, un ordinateur portable, Internet, etc.

PRIX: Ni IBM ni le District Scolaire ne pensent que les prix soulèvent des conflits d'intérêts réels ou potentiels. Les prix sont indépendants de tout accord passé, présent ou futur potentiel et ne sont pas liés à une relation commerciale existante entre le District Scolaire et IBM. Le contrat d'affrètement n'oblige pas IBM ou le District Scolaire à s'engager dans de futures affaires entre eux. Le District Scolaire et les participants conviennent que ces Récompenses ne visent pas à influencer et n'influenceront pas les décisions d'acquisition de TI du district scolaire (ou toute organisation à laquelle ses dirigeants, membres du conseil d'administration ou administrateurs sont affiliés), et que les prix ne visent en aucun cas à contourner les lois ou règles d'éthique ou d'appel d'offres de l'État ou de la municipalité. Aucune partie des récompenses ne peut être utilisée pour mener une activité susceptible de soutenir directement ou indirectement des terroristes ou des actes de terrorisme, ou à toute autre fin illégale. Les gagnants auront le temps de réclamer les prix et les prix seront distribués par une organisation tierce.

L'Agent de Soumission IBM est responsable de la distribution du prix. Les prix comprennent,

- 1 gagnant Mondial
- 1 gagnant Régional (par continent)
- 1 gagnant en Milieu Scolaire (par école)

À la fin du Hackathon virtuel, les juges en sélectionneront 1 pour chaque catégorie. Une équipe ne peut pas gagner l'événement mondial, régional et scolaire. Par conséquent, il doit y avoir 1 équipe unique pour chaque sélection.

Global	<ul style="list-style-type: none"> • iPad Air • Continuez à travailler sur le projet pendant encore 4 semaines et présentez-le à un cadre IBM • Présenté dans une histoire médiatique interne et communiqué à des médias externes
*Régional	<ul style="list-style-type: none"> • iPad
École	<ul style="list-style-type: none"> • Bouteille d'eau

** Le gagnant régional est défini comme 1 école par continent participant à A-PAC, EURO, NA, LATAM

CRITÈRES DE JUGEMENT ET SÉLECTION DE L'ÉQUIPE GAGNANTE: Les Candidatures Éligibles soumises pendant le Hackathon virtuel seront évaluées par un panel d'experts en la matière (les « Juges ») sélectionnés par le Sponsor IBM ou les Partenaires de Promotion en utilisant les Critères d'Évaluation suivants pour sélectionner un (1) gagnant mondial, quatre (4) gagnants régionaux et un (1) gagnant en milieu scolaire. Chaque gagnant DOIT être une équipe unique qui a participé au concours du début à la fin, ce qui signifie que le gagnant mondial ne peut pas recevoir le prix mondial, régional et scolaire. En cas d'égalité (parmi les participations gagnantes potentielles à égalité), l'égalité sera brisée par le(s) score(s) combiné(s) le plus élevé(s) dans la catégorie Exhaustivité et Transférabilité, et si l'égalité persiste, l'égalité sera rompue (parmi les Inscriptions à égalité restantes) pour l'entrée avec le score le plus élevé dans la catégorie Créativité et Innovation. Les catégories sont définies comme suit:

- **Design**
 - **Le design du projet est approprié:** L'équipe a-t-elle choisi la bonne technologie et la bonne stratégie pour créer une solution pour l'utilisateur visé ?
 - **La conception du projet est attractive:** Quelle est la qualité du design ? L'utilisateur souhaiterait/aurait-il besoin que la technologie prévue soit produite ?

- **Le design du projet est bien organisée:** Le design est facile à suivre, tout le contenu est clair, précis et composé d'une idée complète.
- **Le design du projet est facilement mise en œuvre:** À quelle vitesse le design peut-il être utilisé dans une communauté ou une société orientée vers l'utilisateur et ses expériences ? Tenez compte de l'utilisateur final et de sa situation - considérez le stress de l'individu, l'accès au réseau, etc.
- **Efficacité et Rendement**
 - La solution aborde-t-elle un domaine hautement prioritaire ?
 - La solution peut-elle être facilement mise à l'échelle ?
 - Le problème est-il clairement quantifié ?
 - La solution démontre-t-elle un impact clair pour l'utilisateur et son expérience ?
- **Créativité et Innovation**
 - Dans quelle mesure l'approche pour résoudre un problème ancien ou auparavant incurable est-elle unique ?
 - Cette solution ajoute-t-elle une perspective/vue unique sur le problème et crée-t-elle une solution différente autour de lui?
- **Exhaustivité et Transférabilité**
 - L'idée est-elle pleinement mise en œuvre ? Quelle est la maturité de la solution ? La solution peut-elle être facilement nourrie et améliorée ?
 - Cela peut-il avoir un impact sur le domaine visé ? La prochaine phase de cette solution est-elle concrète et compréhensible ?
 - La solution peut-elle être transférée ailleurs ?
 - La solution peut-elle être utilisée plusieurs fois ?

Demande de rubrique de jugement sur l'Appel au défi du code P-TECH

	1	2	3	4	5
Design	Le choix de la conception du projet n'est pas compréhensible, mais il peut ne pas être attrayant ou bien organisé. Un nouvel utilisateur aurait besoin de beaucoup de support et d'instructions supplémentaires pour utiliser ou ajouter de design	Le choix de la conception du projet n'est pas compréhensible, mais il peut ne pas être attrayant ou bien organisé. Un nouvel utilisateur aurait besoin de beaucoup de support et d'instructions supplémentaires pour utiliser ou ajouter de design	Le choix de design du projet est quelque peu approprié , mais il peut ne pas être attrayant ou bien organisé. Un nouvel utilisateur aurait besoin de beaucoup de support et d'instructions supplémentaires pour utiliser ou ajouter de design	Le choix de design du projet est quelque peu approprié , mais il peut ne pas être attrayant ou bien organisé. Un nouvel utilisateur aurait besoin de beaucoup de support et d'instructions supplémentaires pour utiliser ou ajouter de design	Le choix de la conception du projet est approprié, attrayant et bien organisé . Un nouvel utilisateur peut utiliser/ajouter à ce design sans aucune autre instruction .
Efficacité et Rendement	La solution ne répond pas à un besoin hautement prioritaire lié au COVID-19 ou au changement climatique.	La solution répond à un besoin hautement prioritaire lié au COVID-19 ou au changement climatique, mais la solution n'est pas quantifiable .	La solution répond à un besoin hautement prioritaire lié au COVID-19 ou au changement climatique, mais la solution ne semble pas avoir un impact ou être facile à déployer .	La solution répond à un besoin hautement prioritaire lié au COVID-19 ou au changement climatique. La solution est claire, percutante, mais pas facile à déployer .	La solution répond à un besoin hautement prioritaire lié au COVID-19 ou au changement climatique. La solution est claire, percutante et facile à déployer .
Créativité et Innovation	La solution n'est pas unique et n'ajoute rien de nouveau	La solution est légèrement unique et ajoute légèrement une nouvelle perspective/vue	La solution est fondamentalement unique et ajoute une nouvelle perspective/vue	La solution est unique, ajoute une nouvelle perspective/vue	La solution est unique, ajoute une nouvelle perspective/vue et est innovant (totalement original) .
Exhaustivité et Transférabilité	La solution physique nécessite une amélioration significative . L'idée et la solution sont	La solution physique est quelque peu mature. L'idée et la solution sont vagues et peu claires .	La solution physique est quelque peu mature. L'idée et la solution sont quelque peu	La solution physique est mature et l'idée est pleinement mise en œuvre. L'idée et la solution sont	La solution physique est mature et l'idée est pleinement mise en œuvre . L'idée et la solution sont

	vagues et peu claires.		concrètes, compréhensibles.	concrètes, compréhensibles, mais pas faciles à mettre en œuvre ou à transférer en continu	concrètes, compréhensibles et facilement transposables à l'infini.
					Note totale: /20

En supposant que suffisamment d'inscriptions qualifiées soient reçues, il est prévu que les finalistes potentiels et les équipes gagnantes seront sélectionnés en fonction de leur score le plus élevé combiné avec les critères de jugement ci-dessus applicables au hackathon virtuel. Le Sponsor peut, mais sans obligation, sélectionner plus que le nombre déclaré de finalistes/équipes gagnantes, s'il est jugé de qualité exceptionnelle, à la seule et absolue discrétion du commanditaire. Le Sponsor se réserve le droit de sélectionner moins que le nombre déclaré de Finalistes/équipes gagnantes en raison d'un nombre insuffisant d'Inscriptions /de Participants qualifiés et qualifiés. À titre d'exemple, le commanditaire se réserve le droit absolu, à sa seule discrétion, de se disqualifier en tant qu'inscriptions non éligibles qui ne fournissent pas (à la seule détermination du commanditaire) une solution crédible ou viable utilisant la technologie IBM et / ou ne semblent pas avoir envoyés honnêtement, de bonne foi, sont soit non conformes, soit incompatibles. Les prix sont soumis à la vérification d'éligibilité et de conformité des participants et des bénéficiaires (définis ci-dessous).

Les scores ne seront publiés à aucun moment. Le procès à n'importe quelle étape du Concours peut être prolongé en raison des exigences des circonstances. Dans le cas où un participant est un gagnant potentiel, mais est disqualifié, perd l'opportunité de continuer/recevoir un prix dans le cadre du concours ou est incapable ou refuse de participer ou d'accepter un prix (le cas échéant), le commanditaire se réserve le droit pour décider si l'équipe entière peut continuer à être éligible ou si l'équipe entière est disqualifiée et qu'une autre inscription et un gagnant potentiel sont sélectionnés (à la seule discrétion du commanditaire) et seulement si le temps est juste et suffisant.

CONDITIONS GENERALES D'ENTREE: Une fois qu'une participation est soumise, elle ne peut pas être annulée ou supprimée, améliorée, ajoutée ou améliorée et ne sera pas retournée, le cas échéant. La Participation peut être affichée, vue et utilisée par les Entités de la Promotion en tout ou en partie, comme prévu dans ce document et par d'autres personnes intéressées, impliquées dans ou gérant le Concours, et par tous les autres participants à la Session de Design Thinking. Les participants assument tous les risques d'inscriptions inéligibles, endommagées,

perdues, retardées, incomplètes, invalides, incorrectes, incompatibles qui ne fonctionnent pas ou sont mal dirigées, en tout ou en partie, et ne seront pas éligibles pour une récompense. LE SPONSOR NE FOURNIT AUCUNE GARANTIE, REPRÉSENTATION OU GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, RELATIVE À VOTRE CAPACITÉ À, DE TOUTE MANIÈRE, ACTIVER, DÉVELOPPER, MARCHER OU PROMOUVOIR LE PARTICIPANT, ENTRER OU COMPRENDRE LES SOLUTIONS OU LA SOLUTION EMBELLIE EN PARTIE.

Sans limitation, le commanditaire se réserve le droit de disqualifier et/ou de retirer immédiatement à tout moment (avant, pendant ou après le concours) toute inscription et/ou participant pour quelque raison que ce soit, à sa seule discrétion. Sans limiter le précédent, si à tout moment un participant et/ou un gagnant a violé, violé ou n'a pas respecté le présent Règlement Officiel (ou toute Documentation IBM ou autre accord), en tout ou en partie, à tout moment, ou est ou est considéré inéligibles à tout moment, ils seront immédiatement disqualifiés et accepteront de retourner tous les prix au Sponsor (le cas échéant) en totalité, et le prix ne pourra pas être attribué.

Les Participants comprennent, reconnaissent et acceptent que, sans la faute des Entités Promotrices, d'autres Participants ou personnes peuvent avoir fourni une ou plusieurs Entités Promotrices, ou d'autres, ou rendu public, ou peuvent à l'avenir présenter ou rendre publics, des idées et du matériel support identique ou similaire à celui de l'Inscription des Participants. En outre, le Sponsor et les autres Participants peuvent avoir un accès indépendant à, créer ou avoir créé des applications, des technologies, des méthodes, des matériaux et des idées qui peuvent être similaires ou identiques en tout ou en partie à une autre entrée dans le concept, le code, le thème, l'idée, format ou autres aspects. Dans le cas où une Inscription est identique ou similaire à l'Inscription d'un autre Participant, les Entités Promotrices se réservent le droit de marquer une Inscription plus haut que l'autre, sous réserve des critères de jugement définis dans les présentes, à la discrétion du Sponsor et des juges. Les Inscriptions ne peuvent pas être reconnues et ne seront pas reçues ou conservées « confidentielles » et lors de la soumission d'une candidature ne crée pas de relation confidentielle ou d'obligation de confidentialité entre le participant et l'une des Entités Promotrices. Les participants n'auront droit, ni maintenant ni à l'avenir, à aucune approbation, droit de compensation ou autre paiement et s'engagent à ne réclamer aucun droit moral concernant leur Inscription, en tout ou en partie. En outre, les Participants et les équipes gagnantes conviennent que la soumission d'une inscription et/ou la réception d'un Prix dans le cadre du Concours ne donne lieu ni ne crée, expresse ou implicite, aucun employeur/employé, coentreprise ou coentreprise, principe/agent, ou toute autre relation d'emploi, fiduciaire ou autre, entre eux et l'une ou plusieurs des Entités Promotrices, ou toute autre personne ou entité. Les Entités Promotrices sont exonérées de toutes responsabilités et obligations liées à tous les éléments ci-dessus; en s'inscrivant, les Participants acceptent de les dégager, les indemniser, les défendre et les exonérer de toute

responsabilité à tous égards. Dans tous les cas où les Entités Promotrices sont responsables de tout dommage subi par les Participants conformément aux lois applicables, la responsabilité des Entités Promotrices sera limitée aux dommages réels et directs qui sont raisonnablement encourus par les Participants, sauf en cas de dommage intentionnel ou négligence grave de la part des entités promotrices.

PAS DE CONFLITS D'INTÉRÊTS: Ni IBM ni le district scolaire ne pensent que les récompenses soulèvent des conflits d'intérêts potentiels réels. Les prix sont indépendants de tout accord passé, présent ou futur potentiel et ne sont pas liés à une relation commerciale existante entre le District Scolaire et IBM. Le contrat d'affrètement n'oblige pas IBM ou le District Scolaire à s'engager dans de futures affaires entre eux. Le District Scolaire et les participants conviennent que ces Récompenses ne visent pas à influencer et n'influenceront pas les décisions d'acquisition de TI du district scolaire (ou toute organisation à laquelle ses dirigeants, membres du conseil d'administration ou administrateurs sont affiliés), et que les prix ne visent en aucun cas à contourner les lois ou règles d'éthique ou d'appel d'offres de l'État ou de la municipalité. Aucune partie des récompenses ne peut être utilisée pour mener une activité susceptible de soutenir directement ou indirectement des terroristes ou des actes de terrorisme

CONFORMITÉ ET DISQUALIFICATION: En cas de disqualification pour non-conformité, inéligibilité, si un participant gagnant potentiel refuse ou ne parvient pas à remplir et à retourner les documents de décharge comme indiqué ou dans le délai indiqué, ou pour toute autre raison avant le départ du Hackathon virtuel et des participants, ce prix sera confisqué dans son intégralité et ne sera pas accordé. Les prix retournés, non livrés, non réclamés, perdus ou non accordés ou une partie d'entre eux ne seront pas (ré)attribués. Le commanditaire aura le droit, si nécessaire, de prendre toutes les mesures et/ou d'exiger plus d'informations dans la mesure du raisonnable pour se protéger ou protéger l'une des entités promotrices contre des réclamations frauduleuses ou invalides, un scandale public potentiel, le ridicule ou le discrédit lors de l'attribution du prix. ou récipiendaire du prix.

PERMISSION ET LICENCE DES MÉDIAS. SI International Business Machines Corporation (« IBM ») a pris ou obtenu une photo ou un enregistrement vidéo ou audio ou une déclaration de (« Matériel »). Ce matériel peut être une photographie, une ressemblance ou d'autres images, et peut inclure des données personnelles, telles que des noms, des titres, des déclarations verbales, du texte ou d'autres informations écrites (les « Informations »). Je consens à ce que ce matériel et ces informations puissent être utilisés par IBM sans frais ni compensation. Toutes les déclarations que j'ai faites qui sont incluses dans le matériel ou l'information sont vraies et exactes. En outre, j'accorde à IBM un droit mondial, non exclusif et sans redevance d'utiliser, de copier, d'afficher, de publier, d'exécuter et de distribuer la photo et les informations, ainsi que de préparer des œuvres dérivées de celles-ci dans n'importe quel format et par tout moyen de distribution ou publication, y compris imprimée, électronique (y compris le site Web d'IBM), médias sociaux ou tout autre média maintenant connu ou développé dans le but de promouvoir

la réputation, les produits et les services d'IBM. Je comprends que plus d'informations sur le traitement par IBM de mes données personnelles peuvent être trouvées dans la Déclaration de Confidentialité d'IBM <https://www.ibm.com/privacy/us/en>. Je comprends également que je peux retirer mon consentement pour le traitement ci-dessus de mes données personnelles en contactant IBM par e-mail custref@us.ibm.com. En ce qui concerne ce qui précède, IBM peut partager le Matériel et les Informations avec ses filiales, sociétés affiliées et agences média dans le monde entier.

Utilisation et Propriété. IBM peut utiliser le Matériel et les Informations de toute manière qu'IBM juge appropriée, mais toujours conformément à la Déclaration de Confidentialité d'IBM. IBM peut reproduire, raccourcir, obtenir des extraits, combiner ou développer tout ou partie du matériel et/ou des informations, à condition que la nature du contenu ne soit pas matériellement modifiée. Je reconnais qu'IBM doit détenir tous les droits, y compris les droits d'auteur, sur le Matériel et les Informations lorsqu'ils sont utilisés dans le cadre d'autres documents IBM. Je reconnais qu'IBM n'a aucune obligation d'utiliser le Matériel ou les Informations.

Divers. J'ai au moins 18 ans et j'ai la pleine autorité parentale pour fournir les Informations à IBM. * De plus, j'autorise un délégué dûment désigné à signer en mon nom. Si une disposition de cette autorisation, décharge et octroi de licence est jugée inapplicable par la loi, les dispositions restantes survivront et resteront pleinement en vigueur. Cette autorisation et octroi de licence seront régis par les lois de l'État de New York.

DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE: Les participants conservent les droits sur les projets qu'ils créent dans le cadre du Concours. Vous pouvez créer un prototype à l'aide des données et / ou des API fournies par le Sponsor et/ou son Partenaire. Cela peut signifier que vous avez créé la Technologie, acquis la propriété de la Technologie auprès d'un tiers, y compris toute organisation à laquelle vous appartenez ou pour laquelle vous travaillez, ou que vous étiez basé sur des déclarations écrites contraignantes de tiers qui possèdent ou ont le droit de licencier le Technologie (telle que définie ci-dessous) indiquant que vous (ou les membres du grand public) êtes autorisé à utiliser cette Technologie de la manière dont vous avez l'intention de l'utiliser. Vous serez disqualifié si le commanditaire a des raisons de croire que vous avez enfreint les termes de ce paragraphe. Vous devriez consulter les conseillers ou les avocats appropriés si vous avez le moindre doute quant à votre conformité aux exigences de ce paragraphe. « Technologie » signifie, sans limitation, le contenu (y compris le contenu pictural, audio et audiovisuel), le code, les spécifications, les informations techniques, les algorithmes, les images, la conception, l'art, la musique, les graphiques, SFX, les données et toute autre information ou matériel protégé par tout droit de propriété intellectuelle. Vous pouvez apporter au Concours toute Technologie pré-développée ou sous licence que vous avez l'intention d'utiliser en relation avec votre prototype, à condition que cette Technologie réponde aux exigences de ce paragraphe.

En participant au concours, vous aurez accès à certains logiciels propriétaires, API et / ou tout autre matériel protégé par le droit d'auteur, y compris le contenu pictural, audio, vidéo et / ou audiovisuel (« matériel ») appartenant au commanditaire ou à ses sociétés affiliées, partenaires ou concédants de licence. Le commanditaire et le partenaire vous accordent une licence non exclusive, mondiale, libre de droits et révocable pour utiliser le matériel uniquement aux fins de ce concours. Vous n'obtenez aucune propriété du matériel du fait de son utilisation. Toute propriété de votre projet est soumise aux droits de propriété du commanditaire sur vos droits de propriété intellectuelle préexistants.

En tant que condition d'inscription, vous accordez au Sponsor et au Partenaire une licence perpétuelle, irrévocable, mondiale, libre de droits et non exclusive pour utiliser, exécuter publiquement, afficher ou publier publiquement toute entrée de projet en tout ou en partie qui lui est soumise dans le Concours, ou tout élément de celui-ci à quelque fin que ce soit, y compris dans le but de permettre au commanditaire et au partenaire de tester et d'évaluer la participation aux fins de ce concours, d'administrer les exigences techniques et autres du concours, y compris la distribution de la participation au commanditaire et au Partenaire, et pour l'attribution du prix, la vérification et la conformité.

CONFIDENTIALITÉ ET PUBLICITÉ: Les informations fournies seront utilisées comme indiqué ici et comme indiqué dans la Politique de Confidentialité et les Conditions d'Utilisation du Sponsor (incorporées ici par référence). En participant à la promotion, chaque Participant accepte pleinement et inconditionnellement d'obéir et d'accepter le présent Règlement Officiel, les Conditions d'Utilisation et la Politique de Confidentialité et toutes les conditions supplémentaires spécifiques pour la promotion communiquées par le Sponsor. En participant, les Participants et les Écoles acceptent d'être contactés par le Sponsor avec des communications liées à la promotion. Cette promotion n'est en aucun cas sponsorisé, approuvée ou administrée par ou associée à une école, un district scolaire ou un employé de l'école. Les informations que vous fournissez seront utilisées comme indiqué ici et aux fins de cette promotion.

En acceptant ce règlement officiel, le participant donne aux entités promotrices leur consentement pour collecter, accéder, stocker et utiliser leurs informations personnelles identifiables (« IPI ») en relation avec le Concours, qui comprennent le nom, l'école, le pays et le nom de l'étudiant l'équipe.

Outre les utilisations des informations personnelles spécifiées dans les déclarations de confidentialité d'IBM, les participants, les écoles et les éventuels récipiendaires du prix consentent à ce qu'IBM, ses sociétés affiliées et sous-traitants d'IBM et les entités de promotion (et leurs représentants autorisés) puissent, où qu'ils exercent leurs activités, collecter, traiter, stocker et utiliser les informations personnelles du participant, pour également: (i) vérifier votre

identité et évaluer votre admissibilité à participer au concours, (ii) permettre à IBM de fournir des informations sur le concours, (iii) à la demande de pour évaluer si une assistance voyage peut être fournie, (iv) répondre aux questions posées par l'un d'entre eux, (v) exécuter et administrer le concours et tous ses éléments, et (vi) enregistrer, enregistrer, filmer et utiliser votre nom, image, ressemblance, voix, ainsi que toute déclaration faite par eux à tout moment pendant le concours, ou concernant le concours ou IBM (à condition qu'elles soient vraies), sur tout support maintenant connu ci-dessous ou développés (y compris, mais sans s'y limiter, dans le monde entier, d'autres plates-formes numériques et Internet) à des fins promotionnelles, marketing et publicitaires sans approbation ou compensation supplémentaire, sauf si la loi applicable l'interdit.

Le participant a le droit d'accéder, de corriger, de mettre à jour, d'enrichir les données personnelles du participant, mais aussi de voir ses données personnelles verrouillées ou supprimées. Le participant peut retirer son consentement à tout moment en informant IBM via ptechinf@us.ibm.com.

LIBÉRATION ET INDEMNISATION: Dans la mesure maximale autorisée par la loi, les Participants, les Écoles et les Récipiendaires de Prix acceptent de libérer, d'indemniser, de défendre et de dégager de toute responsabilité (« Libération ») le Sponsor, les Partenaires de Promotion et toutes les autres entités de promotion, leurs parents, affiliés, filiales et divisions, ainsi que leurs administrateurs, dirigeants, employés et agents respectifs (« Parties Libérées») de et contre toutes les actions, responsabilités, réclamations, demandes, pertes, accords, amendes, dommages, coûts et dépenses menacés ou réels (y compris les frais) avocats raisonnables) que le différend ait été initié ou non (« différend ») découlant à tout moment de la participation au Concours, de la Participation (en tout ou en partie), de la participation à tout Concours et / ou de toute activité liée à l'événement ou de l'impossibilité de participer de parties de celui-ci, la livraison, l'acceptation, l'utilisation, la mauvaise utilisation d'un Prix ou tout manquement à son égard, les blessures, la mort, les dommages ou la destruction de la propriété, droit la publicité ou la vie privée, la diffamation ou la rétractation sous un faux jour (intentionnel ou non), que ce soit en vertu d'une théorie du contrat, d'un acte illicite (y compris la négligence), d'une garantie ou d'une autre théorie, tout acte, défaut, omission, non-conformité et / ou une violation ou une violation de tout accord, représentation, garantie ou engagement conclu ici, ou de tout autre accord par / avec le Participant, les Entités Promotrices et / ou toute autre partie ou entité.

En outre, dans la mesure maximale autorisée par la loi, et sans limiter ce qui précède, les Participants, les Écoles et les Récipiendaires de Prix acceptent de Libérer les Parties Libérées de et contre tous les différends réels ou menacés qui surviennent à tout moment, directement ou indirectement tout différend soulevé par des Participants, des Écoles, des Récipiendaires de

Prix ou d'autres personnes ou entités (qui peuvent être autres qu'une partie du présent Règlement Officiel) découlant de ou lié à une Inscription, une participation et / ou une implication dans tout autre aspect du concours et / ou la livraison, l'acceptation, l'utilisation, l'utilisation abusive d'un Prix en tout ou en partie, ou tout manquement à le faire. Les Participants, les Écoles et les Récipiendaires de Prix s'engagent à ne poursuivre aucune Partie Libérée ni à les faire poursuivre en justice concernant toute question divulguée ci-dessus; et engagement de ne pas désaffirmer, limiter ou annuler ces dégagements dans toute la mesure permise par la loi. Une renonciation par une ou plusieurs Entités de la Promotion à une condition du présent Règlement officiel ne constitue pas une renonciation à toute autre disposition.

Si un élément ou une disposition contenu dans le Présent Règlement officiel ou une partie de celui-ci est déclaré ou devient inapplicable, invalide ou illégal pour quelque raison que ce soit, tous les autres termes et dispositions du présent Règlement Officiel resteront pleinement en vigueur et en vigueur comme si le présent Règlement Officiel avait été appliqué sans la disposition offensive.

LIMITATION DE RESPONSABILITÉ DANS LA MESURE AUTORISÉE PAR LA LOI APPLICABLE, EN AUCUN CAS, LES PARTIES LIBÉRÉES NE SERONT RESPONSABLES DES DOMMAGES INDIRECTS, ACCESSOIRES, CONSÉCUTIFS OU PUNITIFS RÉSULTANT DE CE CONCOURS, DE LA PARTICIPATION À TOUT CONTINU, CONTENU, ACTIVITÉS, ACTIVITÉS ACTIVITÉS INCLUSES OU LIMITÉES À CES ACTIVITÉS. SOUMETTRE UNE INSCRIPTION, ACCÈS PARTICIPANT ET UTILISATION DE SITES PROMOTIONNELS OU TÉLÉCHARGEMENT DE MATÉRIEL SUR LE SITE, PARTICIPATION À TOUT CONCOURS OU ÉVÉNEMENT-ACTIVITÉS, ET / OU LIVRAISON, ACCEPTATION ET / OU UTILISATION / MAUVAISE UTILISATION D'UN PRIX, SAUF EN CAS D'INCONDUITE OU DE NÉGLIGENCE ÉPAISSE DES PARTIES LANCÉES. DANS TOUT CAS O LES PARTIES LIBÉRÉES SONT RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE INCURAIT PAR LES PARTICIPANTS POUR UN MONTANT QUI NE DÉPASSE PAS 100 000 \$ EN VERTU DES LOIS APPLICABLES, LA RESPONSABILITÉ DES PARTIES LIBÉRÉES SERA LIMITÉE À LA RESPONSABILITÉ ET À LA RESPONSABILITÉ DE RESPONSABILITÉ DE MAUVAISE CONDUITE OU DE NÉGLIGENCE ÉPAISSE DES PARTIES LANCÉES.