

Documento de Autorização dos Pais, folha de capa

Esta iniciativa reúne alunos, professores e mentores para criar aplicativos práticos, eficazes e de qualidade com base nas tecnologias IBM que possam causar um impacto imediato e duradouro nos problemas humanitários, como a COVID-19 ou a mudança climática. Os dois objetivos principais da competição são capacitar alunos, professores e mentores do P-TECH quanto à criação de soluções práticas para problemas globais usando as ofertas e os conhecimentos da IBM, como nuvem híbrida, IA, blockchain, etc., e à criação de oportunidades de aprendizado que engajem a rede mais abrangente de P-TECH para que os alunos possam refinar suas qualificações em Aprendizado no Local de Trabalho.

Recomendamos que você leia as regras e os regulamentos completos desta competição, mas destacamos os principais componentes abaixo.

Como pai ou responsável, entendo que, ao participar do Desafio Call for Code do P-TECH (a “Competição”), estou concordando em seguir as Regras Oficiais do Desafio Call for Code do P-TECH (estas “Regras Oficiais”), a Documentação da IBM e todas as comunicações relacionadas à Competição, provenientes do Patrocinador (incluindo seus representantes e organizadores autorizados) em toda e qualquer mídia ou meio, e as decisões do Patrocinador e dos Juízes (incluindo seus representantes autorizados), que são definitivas e vinculativas em todos os aspectos.

- No momento, meu filho participa de um programa P-TECH ou frequenta uma escola afiliada ao P-TECH (consulte a página 2, subtítulo Elegibilidade).
- Meu filho tinha menos de 18 anos em 04 de janeiro de 2021 (consulte a página 2, subtítulo Elegibilidade).
- Caso seja necessário para fins da competição, meu filho pode criar uma Conta da IBM Cloud que coletará o endereço de e-mail e os dados preferenciais, o nome completo e o país da criança para compartilhar as informações pessoais mencionadas (consulte a página 4, subtítulo Contas e Tecnologia da IBM Cloud).
- • Meu filho não comprará serviços adicionais na IBM Cloud e usará os serviços padrão gratuitos fornecidos, E todas as contas serão desativadas e excluídas sessenta (60) dias após a divulgação dos vencedores (consulte a página 4, subtítulo Contas e Tecnologia da IBM Cloud).
- Meu filho será elegível para aceitar um grande prêmio, regional ou escolar, se fizer parte de uma equipe vencedora (consulte as páginas 5 - 6, subtítulo Prêmios).
- Eu, como pai ou responsável de um Participante do Call for Code, concedo permissão e licença de mídia à IBM para promover imagens, vídeos ou gravações de áudio do meu filho e para a possível coleta de dados pessoais, incluindo nomes, títulos, biografias e

declarações verbais, para promover o Desafio Call for Code do P-TECH (consulte a página 10, subtítulo Permissão e Licença de Mídia).

- Eu, como pai ou responsável de um Participante do Call for Code, entendo que a IBM poderá usar o material de mídia mencionado acima da maneira que julgar adequada para fins da competição (consulte a página 10, subtítulo Permissão e Licença de Mídia).

DESAFIO CALL FOR CODE P-TECH REGRAS OFICIAIS

NENHUMA COMPRA NECESSÁRIA PARA PARTICIPAR OU GANHAR. CONCLUSÃO DA DOCUMENTAÇÃO IBM NECESSÁRIA PARA PARTICIPAR DO CONCURSO.

Ao participar do Desafio Call for Code P-TECH (o "Concurso"), você individualmente e inclusivamente como uma equipe (como menor, isso inclui seus pais/responsáveis legais) como o "Participante" e o representante do professor ("Professor" ou representante do professor) concorda em obedecer às Regras Oficiais do Desafio Call for Code P-TECH (estas "Regras Oficiais"), Documentação IBM e todas as comunicações relacionadas ao Concurso do Patrocinador (incluindo seus representantes autorizados e organizadores) em toda e qualquer mídia / meio, e as decisões do Patrocinador e dos Juízes (incluindo seus representantes autorizados) que são finais e vinculativas em todos os aspectos.

FUNÇÕES DEFINIDAS: Os participantes do concurso incluem,

1. **Aluna:** Um indivíduo que está inscrito em um programa P-TECH ou frequenta uma escola afiliada à P-TECH. O aluno deve ter menos de dezoito (18) anos no início da competição, dia 04 de janeiro de 2021.
2. **Patrocinador:** O Concurso é patrocinado pela Responsabilidade Social Corporativa da International Business Machines ("IBM" ou "Patrocinador"), localizada em 1 New Orchard Road, Armonk, NY 1050.
3. **Gerentes de programa** são os funcionários contratados pela IBM que se dedicam a apoiar o programa P-TECH.
4. **Professores:** Um representante de professor qualificado deve ser um professor em tempo integral/meio período em uma escola P-TECH participante (programa ou escola), com 18 anos de idade ou mais e ter o consentimento necessário de seu distrito escolar/sua escola (conforme aplicável) para participar do Concurso conforme previsto neste documento.
5. Existem dois tipos de **mentores:** Mentores da IBM e mentores da comunidade. Os mentores da IBM devem ser um funcionário ou funcionário aposentado da IBM e ter a habilitação escolar apropriada para trabalhar com o programa P-TECH. Os mentores da comunidade podem ser qualquer professor, funcionário da escola, funcionário da faculdade, pais ou organização que atualmente tenha uma parceria existente com a escola P-TECH específica.

6. **Escolas** que podem participar devem ser escolas que incluem um programa P-TECH ou são escolas autônomas P-TECH.
7. Haverá pelo menos um (1) juiz de cada continente participante. Os juízes não podem orientar nenhuma equipe ou fornecer qualquer feedback durante a competição.

REQUISITOS ANTES DA PARTICIPAÇÃO: Antes de serem autorizados a participar do Concurso, os convidados qualificados (incluindo seus representantes de Professor e seus pais/responsáveis legais) serão obrigados a cumprir estas Regras Oficiais e executar a Documentação IBM necessária (prevista para incluir um Consentimento dos pais e o Formulário de Liberação de Mídia). A Documentação da IBM será disponibilizada durante o registro. Se o Participante não concordar com todos os termos e condições de participação declarados na Documentação da IBM, o Participante não estará qualificado para participar do Concurso. O responsável legal do participante deverá assinar uma cópia física ou eletrônica da Documentação IBM aplicável quando solicitado pela IBM.

ASSOCIAÇÃO À EQUIPE: O participante NÃO pode participar do Concurso individualmente e será designado por seu Professor/Escola para trabalhar em equipes compostas de pelo menos dois (2) e até cinco (5) alunos elegíveis de cada Escola. As equipes podem ser designadas ou reatribuídas por seu professor e/ou patrocinador a seu critério absoluto até que o período de inscrição termine. Os participantes só podem trabalhar em uma (1) equipe. Os participantes concordam afirmativamente em trabalhar na Inscrição de sua equipe apenas e em um espírito de colaboração mútua e respeito por todos os membros da equipe e suas contribuições. O Patrocinador se reserva o direito, a seu exclusivo critério, de desqualificar um membro individual da equipe, sem afetar a Inscrição aplicável ou os membros restantes da equipe, devido a descumprimento, falha ou comportamento de tal indivíduo.

ELEGIBILIDADE: Os participantes elegíveis neste Concurso devem ser um aluno em tempo integral em uma Escola P-TECH participante (matriculado em um programa P-TECH ou frequentar uma escola afiliada P-TECH), que é selecionado pela Escola para competir neste Concurso, tem menos de dezoito (18) anos de idade na época da produção de lançamento (04 de janeiro de 2021) e não deve ser inelegível (conforme previsto neste documento) ou estar sujeito a uma restrição contratual ou legal conflitante para participar. Para qualquer filho menor de 18 anos, seus pais ou tutor legal devem aceitar estas Regras Oficiais e a Documentação da IBM em seu próprio nome. Ao participar em suas respectivas capacidades, todos os alunos participantes (incluindo seus pais ou tutores legais) e professores representam e garantem que têm o direito legal de fazê-lo, entendem que estes são acordos legais vinculativos e aceitam seus termos e as decisões do patrocinador que são finais e vinculativas.

Cada Escola deve inscrever pelo menos duas equipes de dois a cinco (2-5) alunos, e as equipes serão escolhidas pelo Gerente do Programa P-TECH, os Professores e os Funcionários da Escola para participar do Desafio. Antes do Hackathon virtual, as equipes participantes devem concluir os dois workshops de Design Thinking e utilizar a Tecnologia IBM aplicável que desejam apresentar. Não é necessária uma pré-entrada para participar do hackathon virtual. O representante do Professor de cada equipe deve estar presente, mas não contribuir para a preparação de sua equipe e o Hackathon virtual. A inscrição será

considerada e avaliada após a escola P-TECH final ter participado do Hackathon virtual. Limite de uma (1) Inscrição por Participante/equipe/Escola.

INDIVÍDUOS INELIGÍVEIS: ESTE CONCURSO É ANULADO SEMPRE QUE RESTRITO POR, SEM LIMITAÇÃO, ARQUIVO OU REQUISITOS DE REGISTRO, PROIBIDO DE ALGUMA OUTRA FORMA OU POR LEI. Além disso, filhos de funcionários, oficiais e diretores de: (i) IBM, (ii) "Parceiros de Promoção" se algum for identificado pela IBM antes ou durante o Concurso, (iii) Juízes, (iv) Organizadores de Sessão de Design Thinking e quaisquer agências de publicidade e promoção, e os indivíduos e entidades envolvidos na preparação de materiais para, administração e/ou execução do Concurso ou qualquer elemento do mesmo (I, ii, iii e iv são coletivamente as "Entidades Promotoras"), e/ou (v) crianças que moram na mesma casa (parentes ou não) de qualquer governo ou funcionário do serviço público, ou qualquer uma das Entidades de Promoção, não são elegíveis para participar no Concurso.

AVISO IMPORTANTE ADICIONAL: Os professores e escolas participantes têm a responsabilidade de revisar e compreender as políticas, leis, regras e/ou regulamentos aplicáveis, implicações fiscais e quaisquer outras limitações (coletivamente "políticas e leis") em relação à elegibilidade para participar de promoções e/ou receber subsídios em conexão com o mesmo. As Entidades de Promoção isentam-se de todas as responsabilidades e obrigações relacionadas com o acima descrito.

DESCRIÇÃO DO CONCURSO: Esta iniciativa reúne alunos, professores e mentores para criar aplicativos práticos, eficazes e de qualidade baseados em tecnologias e serviços IBM que podem ter um impacto imediato e duradouro em questões humanitárias. Os participantes devem projetar uma solução para COVID-19 ou mudanças climáticas, participar de dois workshops virtuais de Design Thinking, do workshop pré-evento e do Hackathon virtual, e as inscrições devem estar relacionadas aos seguintes tópicos:

Tópico principal	COVID-19	Mudanças Climáticas
Subtópicos	<ul style="list-style-type: none">• Comunicação de crise• Educação remota• Cooperação comunitária	<ul style="list-style-type: none">• Sustentabilidade da água• Sustentabilidade energética• Resiliência a desastres

Este desafio educacional patrocinado pela IBM é uma competição de participação limitada, apenas por convite, de seis (6) meses (janeiro a junho de 2021), no qual equipes de três a cinco (3-5) alunos de quatro continentes (América do Norte, América do Sul, Europa e Ásia) competirão em um hackathon global. O patrocinador exigirá que o gerente do programa P-TECH seja o elemento de ligação e o principal ponto de contato para a equipe durante o concurso. Cada aluno, equipes e professores podem ser referidos coletivamente neste documento como Participante ou individualmente, conforme aplicável. O Concurso foi projetado para que os Participantes criem, otimizem e desenvolvam - usando um ou mais dos serviços IBM Cloud ou sistemas IBM fornecidos - uma solução atraente relacionada a

dois tópicos: COVID-19 ou Mudanças Climáticas. O patrocinador investirá em um (1) vencedor global, um (1) vencedor regional por continente participante e um (1) vencedor de cada escola participante. Prêmios totais concedidos aos alunos participantes (avaliados em aproximadamente até USD 10.500) para Serviços e Software IBM adaptados especificamente para lidar com o desafio da educação e se empenhar para implementar a solução. Os distritos escolares não receberão dinheiro ou prêmios relacionados a esta competição.

Todos os alunos devem participar dos eventos a seguir antes da inscrição. É responsabilidade do Gerente do Programa monitorar a participação em cada evento obrigatório:

Produção Virtual Kick-off: os alunos devem assistir ao vídeo pré-gravado que descreve a competição, as regras e os prêmios.

Workshops de Design Thinking: os participantes devem participar virtualmente de dois workshops de Design Thinking. O primeiro preparará os alunos para escolher um problema com nuances que se relaciona a um dos dois tópicos (COVID-19 ou mudanças climáticas), entender seu usuário e a experiência do usuário. O segundo workshop preparará os alunos para decidir qual tecnologia IBM deve ser usada. Ambos os workshops devem ser concluídos antes que as equipes participem do Hackathon virtual.

Hackathon virtual de 48 horas: cada país pode sediar um hackathon de 48 horas entre 26 de abril e 18 de junho de 2021. Cabe a cada Gerente de Programa da P-TECH determinar a janela do evento e garantir que 100% das equipes enviem suas soluções antes das 48 horas.

Contas e Tecnologia da IBM Cloud: a fim de contribuir para projetos de software livre com sucesso, os alunos participantes terão acesso a contas da IBM Cloud. Ao concordar com as regras e os regulamentos da competição, o pai ou responsável permite que seu filho forneça as seguintes informações pessoais, como endereço de e-mail, nome completo, país ou região e conexões de rede (como o endereço IP) do aluno. Caso seja necessário, será possível selecionar suas preferências para o uso de dados pessoais. Os alunos participantes **NÃO** têm permissão para comprar serviços adicionais na IBM Cloud, e, aproximadamente sessenta (60) dias após a divulgação dos vencedores, todas as Contas da IBM Cloud serão encerradas.

Recursos educacionais: não há treinamento obrigatório ou módulos que as equipes precisam concluir antes do hackathon. Os gerentes e professores do programa IBM podem escolher os recursos educacionais que melhor preparem os alunos para a competição. Esses recursos podem incluir -, mas não estão limitados a - kits de ferramentas de desenvolvedor IBM, matérias-primas do IBM Call for Code, conteúdo Open P-TECH e outros conteúdos de cursos de segundo grau e faculdade.

PERÍODOS DE CONCURSO: o Concurso começa às 8:00 – Eastern time – em 04 de janeiro de 2021 e termina aproximadamente às 12:00 em 26 de junho de 2021 (o “Período do Concurso”). Durante esse período, todas as escolas participantes devem escolher um período de 14 semanas para concluir os dois

workshops de Design Thinking e o hackathon virtual. É antecipado, mas não garantido, que a produção global kickoff terá início em 04 de janeiro de 2021, o que significa o início oficial da competição. Todos os participantes devem concluir os dois workshops de Design Thinking antes de entrar no Hackathon virtual. O primeiro Hackathon virtual pode ocorrer em 26 de abril de 2021 e deve ser concluído até 18 de junho de 2021. Antes que as equipes participem do Hackathon Virtual, os participantes devem estar registrados e preencher toda a documentação necessária. Após a conclusão de um período de tempo para julgamento das Inscrições (previsto para ser de uma semana), os vencedores globais, regionais e escolares serão selecionados e anunciados em uma cerimônia de premiação que está prevista, mas não garantida, para ocorrer na semana de 11 de julho de 2021.

Todas as datas e horários estão sujeitos a alterações a critério exclusivo do Patrocinador. Os horários são aproximados e podem estar sujeitos a alterações/variações devido à disponibilidade do Participante, do Professor e dos Juízes. Todos os horários relacionados ao Concurso são os horários locais de Nova York. O relógio do Patrocinador será o dispositivo oficial de cronometragem do Concurso, salvo indicação contrária.

SUBMISSÃO: todos os membros da equipe devem ter aceitado o Contrato de Participação 2021 e o Contrato de Liberação de Mídia no momento da inscrição. As inscrições devem incluir:

- O uso de um ou mais Serviços IBM Cloud ou IBM Systems.
- O uso de APIs de patrocinadores ou afiliados e bibliotecas de código aberto também é incentivado.
- Cada equipe deve enviar:
 - i. Um resumo por escrito (máximo de 250 palavras) que descreve o problema com detalhes, o usuário pretendido, a razão para o serviço/design escolhido da IBM e a solução pretendida.
 - ii. Pelo menos 20 linhas de código escrito.
 - iii. Uma apresentação oral gravada (máximo de 3 minutos) que inclui a participação total da equipe, explicando a solução e o impacto que ela terá sobre o usuário pretendido e sobre a comunidade de usuários.
 - iv. As inscrições podem ser no idioma nativo das equipes.

Todos os custos, taxas e despesas de participação incorridos pelo Participante para participar do Desafio Call for Code P-TECH serão pagos pelo patrocinador, EXCETO refeições, transporte e SWAG adicionais. Todo o transporte deve ser fornecido pelo distrito escolar aplicável e sujeito aos seus requisitos para autorizações e outras restrições de uso. A Sessão de Design Thinking, no todo ou em parte, incluindo as Apresentações, pode ser filmada ou gravada pelo Patrocinador, por Entidades Promotoras, por Participantes ou por outros terceiros. O patrocinador não fornecerá computadores portáteis ou smartphones. O participante deve fornecer tudo o que eles acreditam razoavelmente que precisam para participar do Desafio, como um smartphone, laptop, internet, etc.

PRÊMIOS: Nem a IBM nem a Escola Distrito acreditam que os prêmios levantam quaisquer conflitos de interesse reais ou potenciais. Os prêmios são independentes de quaisquer acordos passados, presentes ou futuros em potencial e não estão ligados a uma relação comercial existente entre a Escola Distrito e a IBM. O contrato de carta não obriga a IBM ou a Escola Distrito a entrar em negócios futuros com o outro. A escola Distrito e os participantes concordam que esses prêmios não se destinam a influenciar, e não irão influenciar, as decisões de aquisição de TI da Escola Distrito (ou qualquer organização com a qual seus dirigentes, membros do conselho ou curadores sejam afiliados), e que os prêmios não se destinam, de qualquer maneira, para contornar quaisquer leis ou regras de ética ou licitações estaduais ou municipais. Nenhuma parte dos Prêmios deve ser usada para realizar qualquer atividade que possa apoiar direta ou indiretamente terroristas ou atos de terrorismo ou para qualquer outro propósito ilegal. Os vencedores terão tempo para reivindicar os prêmios, e os prêmios serão distribuídos por uma organização terceirizada.

O Agente de Concurso da IBM é responsável pela distribuição do Prêmio. Os prêmios incluem:

- 1 vencedor global
- 1 vencedor regional (por continente)
- 1 Vencedor baseado na escola (por escola)

No encerramento do Hackathon virtual, os juízes selecionarão 1 vencedor para cada categoria. Uma equipe não pode vencer o evento Global, Regional e Escolar. Portanto, deve haver 1 única equipe vencedora para cada categoria.

Global	<ul style="list-style-type: none"> • iPad Air • Continuar trabalhando no projeto por mais 4 semanas e apresentar a um executivo da IBM • Projeto apresentado em mídia interna e lançado na mídia externa
*Regional	<ul style="list-style-type: none"> • iPad
Escola	<ul style="list-style-type: none"> • Garrafa de água

** O Vencedor Regional é definido como 1 escola por continente participante em A-PAC, EURO, NA, LATAM

CRITÉRIOS DE JULGAMENTO E SELEÇÃO DA EQUIPE VENCEDORA: as inscrições qualificadas enviadas durante o Hackathon virtual serão avaliadas por um painel de especialistas no assunto (os "Juízes") selecionados pelo Patrocinador da IBM ou por Parceiros de Promoção, usando os seguintes Critérios de Julgamento para selecionar um (1) vencedor global, quatro (4) vencedores regionais e um (1) vencedor alocado na escola. Cada vencedor DEVE ser uma equipe única, que tenha participado da competição do início ao fim, o que significa que o vencedor global não pode receber o prêmio global, regional e escolar.

No caso de empate (entre os potenciais vencedores empatados), o empate será desfeito pela (s) pontuação (ões) mais alta (is) combinada (s) na categoria Completude e Transferibilidade, e se o empate persistir, será desfeito (entre os empatados restantes) pela Inscrição com maior pontuação na categoria Criatividade e Inovação.

- **Projeto**

- **O desenho do projeto é apropriado:** A equipe escolheu a tecnologia e estratégia adequadas para construir uma solução para o usuário pretendido?
- **O design do projeto é atraente:** Quão bom é o design? O usuário desejaria/precisaria da tecnologia pretendida produzida?
- **O design do projeto é bem organizado:** O design é fácil de seguir, todo o conteúdo é claro, preciso e composto por uma ideia completa.
- **O design do projeto é facilmente implementado:** Com que rapidez o design pode ser utilizado em uma comunidade ou sociedade destinada ao usuário e às experiências do usuário? Considere o usuário final e sua situação - considere o estresse do indivíduo, o acesso à rede, etc.

- **Eficácia e eficiência**

- A solução aborda uma área de alta prioridade?
- A solução pode ser facilmente dimensionada?
- O problema está claramente quantificado?
- A solução demonstra um impacto claro para o usuário e sua experiência?

- **Criatividade e inovação**

- Quão única é a abordagem para resolver um problema antigo ou anteriormente intratável?
- Esta solução adiciona uma perspectiva/visão única sobre o problema e cria uma solução diferente em torno dele?

- **Completude e transferibilidade**

- A ideia é totalmente implementada? Quão madura é a solução? A solução pode ser facilmente nutrida e melhorada?
- Pode causar impacto no campo pretendido? A próxima fase desta solução é concreta e compreensível?
- A solução pode ser transferida para outro lugar?
- A solução pode ser usada várias vezes?

Rubrica de Julgamento do Desafio Call for Code P-TECH

	1	2	3	4	5
	A escolha do design do projeto não é	A escolha do design do projeto não é	A escolha do design do projeto é um pouco	A escolha do design do projeto	A escolha do design do projeto é

Design	compreensível e pode não ser atraente ou bem organizada. Um novo usuário precisaria de muito suporte e instruções adicionais para usar/adicionar ao design.	compreensível e pode não ser atraente ou bem organizada. Um novo usuário pode usar/adicionar a este design com algumas instruções adicionais.	apropriada , mas pode não ser atraente ou bem organizada. Um novo usuário precisaria de muito suporte e instruções adicionais para usar/adicionar ao design.	é um pouco apropriada , mas pode não ser atraente ou bem organizada. Um novo usuário pode usar/adicionar a este design com algumas instruções adicionais.	apropriada, atraente e bem organizada . Um novo usuário pode usar/adicionar a este design sem qualquer instrução adicional .
Eficácia e eficiência	A solução não atende a uma necessidade de alta prioridade relacionada ao COVID-19 ou a mudanças climáticas.	A solução atende a uma necessidade de alta prioridade relacionada ao COVID-19 ou a mudanças climáticas, mas não é quantificável .	A solução atende a uma necessidade de alta prioridade relacionada ao COVID-19 ou a mudanças climáticas, mas não parece impactante ou fácil de escalar .	A solução atende a uma necessidade de alta prioridade relacionada ao COVID-19 ou a mudanças climáticas. A solução é clara e impactante, mas não é fácil de escalar .	A solução atende a uma necessidade de alta prioridade relacionada ao COVID-19 ou a mudanças climáticas. A solução é clara, impactante e fácil de escalar .
Criatividade e inovação	A solução não é única e não acrescenta nada de novo .	A solução é ligeiramente única e ligeiramente adiciona uma nova perspectiva/visão.	A solução é basicamente única e adiciona uma nova perspectiva/visão.	A solução é única e adiciona uma nova perspectiva/visão.	A solução é única, adiciona uma nova perspectiva/visão e é inovadora (totalmente original) .
Completude e transferibilidade	A solução física precisa de melhorias significativas . A ideia e a solução são	A solução física é um pouco madura. A ideia e a solução são vagas e pouco claras .	A solução física é um pouco madura. A ideia e a solução são um pouco concretas e compreensíveis.	A solução física está madura, e a ideia totalmente implementada. A ideia e a solução são concretas, compreensíveis, mas não são fáceis de	A solução física está madura, e a ideia está totalmente implementada. A ideia e a solução são concretas, compreensíveis

	vagas e pouco claras.			implementar ou transferir continuamente.	e facilmente transferíveis em uma quantidade infinita.
Pontuação Total: / 20					

Presumindo que um número suficiente de inscrições qualificadas seja recebido, é antecipado que os possíveis Finalistas e as equipes vencedoras serão selecionados com base em sua pontuação mais alta, combinada com os Critérios de Julgamento acima aplicáveis ao Hackathon virtual. O Patrocinador pode, mas sem obrigação, selecionar mais do que o número declarado de Finalistas/equipes vencedoras se forem considerados de qualidade excepcional a seu critério exclusivo e absoluto. O Patrocinador reserva-se o direito de selecionar menos do que o número declarado de Finalistas/equipes vencedoras devido à insuficiência de Inscrições/Participantes elegíveis e qualificados. Apenas a título de exemplo, o Patrocinador reserva-se o direito absoluto, a seu exclusivo critério, de desqualificar como Inscrições inelegíveis que não forneçam (na determinação exclusiva do Patrocinador) uma solução credível ou viável usando a Tecnologia IBM, e/ou pareçam não ter sido enviados honestamente, de boa fé, ou não estão em conformidade. Os prêmios estão sujeitos à verificação de elegibilidade e conformidade por parte dos Participantes e Destinatários (definidos abaixo).

As pontuações não serão publicadas em nenhum momento. O julgamento em qualquer fase do Concurso pode ser prorrogado devido a exigências das circunstâncias. No caso de qualquer Participante ser um potencial vencedor, mas for desqualificado, perder a oportunidade de continuar/receber um prêmio no Concurso ou, de outra forma, não puder ou não quiser participar ou aceitar um prêmio (conforme aplicável), o Patrocinador se reserva o direito de decidir se toda a equipe pode continuar a ser elegível ou se toda a equipe será desqualificada, e uma Entrada alternativa e um vencedor potencial devem ser selecionados (a critério exclusivo do Patrocinador) e somente se houver tempo justo e suficiente.

CONDIÇÕES GERAIS DE ENTRADA: uma vez enviada, uma Inscrição não pode ser cancelada ou excluída, aprimorada ou adicionada e não será devolvida, se aplicável. A Inscrição pode ser exibida, visualizada e usada pelas Entidades de Promoção no todo ou em parte, conforme previsto neste documento, e por outras pessoas interessadas, envolvidas com ou administrando o Concurso, e por todos os outros participantes da Sessão de Design Thinking. Os participantes assumem todos os riscos de inscrições inelegíveis, danificadas, perdidas, atrasadas, incompletas, inválidas, incorretas, incompatíveis, que não funcionam ou mal direcionadas, no todo ou em parte, e essas não serão elegíveis para um prêmio. O PATROCINADOR NÃO OFERECE QUALQUER REPRESENTAÇÃO OU GARANTIA, EXPRESSA OU IMPLÍCITA, EM RELAÇÃO À SUA CAPACIDADE DE, DE QUALQUER FORMA, ATIVAR, DESENVOLVER, VENER OU PROMOVER O PARTICIPANTE, A ENTRADA, NEM AS IDEIAS OU SOLUÇÃO INCORPORADA OU ESTABELECIDA NA INSCRIÇÃO, EM SEU TODO OU EM PARTE.

Sem limitação, o Patrocinador reserva-se o direito de desqualificar e/ou remover imediatamente a qualquer momento (antes, durante ou após o Concurso) qualquer Inscrição e/ou Participante por qualquer motivo a seu critério absoluto. Sem limitar o precedente, se a qualquer momento um Participante e/ou vencedor violou ou deixou de cumprir estas Regras Oficiais (ou qualquer Documentação IBM ou outro contrato), no todo ou em parte, a qualquer momento, ou for considerado inelegível a qualquer momento, eles serão imediatamente desqualificados e concordarão em devolver na íntegra todos e quaisquer prêmios ao Patrocinador (se aplicável), e o prêmio pode não ser concedido.

Os Participantes entendem, reconhecem e aceitam que, sem culpa das Entidades Promotoras, outros Participantes ou pessoas podem ter fornecido uma ou mais das Entidades Promotoras, ou outras, ou tornado públicas, ou podem no futuro apresentar, ou tornar públicas, ideias e materiais de apoio iguais ou semelhantes aos da Inscrição do Participante. Além disso, o Patrocinador e outros Participantes podem ter acesso independente, podem criar ou ter criado aplicativos, tecnologias, métodos, materiais e ideias que podem ser semelhantes ou idênticos no todo ou em parte a outra Inscrição em conceito, código, tema, ideia, formato ou outros aspectos. No caso de uma Inscrição ser idêntica ou semelhante à Inscrição de outro Participante, as Entidades Promotoras reservam-se o direito de pontuar uma Inscrição acima da outra, sujeito aos critérios de julgamento aqui estabelecidos, a critério do patrocinador e dos juízes. As inscrições não podem ser reconhecidas e não serão recebidas ou mantidas “em sigilo” ou “em confiança” e ao enviar uma inscrição, não cria uma relação confidencial ou obrigação de sigilo entre o Participante e qualquer uma das Entidades Promotoras. Os participantes não terão, agora ou no futuro, direito a qualquer aprovação, direito de compensação ou qualquer outro pagamento e concordam em não reivindicar quaisquer direitos morais com relação à sua Inscrição, no todo ou em parte. Além disso, os Participantes e as equipes vencedoras concordam que o envio de uma Inscrição e/ou o recebimento de um Prêmio no Concurso NÃO dá origem ou de qualquer forma cria, expressa ou implícita, qualquer empregador/funcionário, empresas conjuntas, postulado/agente, ou qualquer outro emprego, fiduciário ou outro relacionamento, entre eles e qualquer uma ou mais das Entidades Promotoras, ou qualquer outra pessoa ou entidade. As Entidades Promotoras se isentam de todas as responsabilidades e obrigações relativas a todos os itens acima; ao inscrever-se, os participantes concordam em liberar, indenizar, defender e isentá-los de responsabilidade em todos os aspectos. Em qualquer caso em que as Entidades Promotoras sejam responsáveis por quaisquer danos incorridos pelos Participantes de acordo com as leis aplicáveis, a responsabilidade das Entidades Promotoras será limitada a danos reais e diretos que sejam razoavelmente incorridos pelos Participantes, exceto no caso de má conduta intencional ou negligência grave por as Entidades Promotoras.

SEM CONFLITOS DE INTERESSES: Nem a IBM nem o Distrito Escolar acreditam que os Prêmios levantem quaisquer conflitos de interesse potenciais reais. Os prêmios são independentes de quaisquer acordos passados, presentes ou futuros em potencial e não estão conectados a um relacionamento comercial existente entre o Distrito Escolar e a IBM. O contrato de carta não obriga a IBM ou o Distrito Escolar a entrar em negócios futuros com o outro. O Distrito Escolar e os Participantes concordam que esses prêmios não têm a intenção de influenciar, e não irão influenciar, as decisões de aquisição de TI do Distrito

Escolar (ou qualquer organização com a qual seus dirigentes, membros do conselho ou curadores sejam afiliados), e que os prêmios não têm a intenção de, de forma alguma, contornar quaisquer leis ou regras de ética ou licitações estaduais ou municipais. Nenhuma parte dos prêmios deve ser usada para realizar qualquer atividade que possa, direta ou indiretamente, apoiar atos terroristas.

CONFORMIDADE E DESQUALIFICAÇÃO: Em caso de desqualificação por descumprimento, inelegibilidade, se um potencial participante vencedor recusar ou deixar de preencher e devolver documentos de liberação conforme instruído ou dentro do tempo declarado, ou por qualquer outro motivo antes do Hackathon virtual, e os participantes terem partido, esse prêmio será confiscado em sua totalidade e não será concedido. Os prêmios devolvidos, não entregues, reclamados, perdidos ou não concedidos ou qualquer parte deles não serão (re) concedidos. O Patrocinador terá o direito, quando necessário, de realizar todas as ações e/ou solicitar mais informações, conforme seja razoável, para se proteger ou proteger qualquer uma das Entidades Promotoras contra reivindicações fraudulentas ou inválidas, escândalo público potencial, ridículo ou descrédito na concessão do Prêmio ou destinatário do prêmio.

public scandal, ridicule, or disrepute in awarding the Prize or Prize Recipient.

PERMISSÃO E LICENÇA DE MÍDIA. CASO a International Business Machines Corporation (“IBM”) tenha obtido uma foto, uma gravação de vídeo ou de áudio, ou uma declaração (“Material”). Esse Material pode ser uma fotografia, um retrato ou outras imagens e pode incluir dados pessoais, como nomes, títulos, currículo ou biografia, vozes, declarações verbais, texto ou outras informações por escrito (as “Informações”). Forneço consentimento de que esse Material e essas Informações podem ser usados pela IBM sem encargos ou remunerações. Todas as declarações feitas por mim, incluídas no Material ou nas Informações, são verdadeiras e precisas. Além disso, concedo à IBM o direito global, não exclusivo e sem royalties de usar, copiar, exibir, demonstrar, publicar, realizar e distribuir as Fotos e as Informações, bem como de desenvolver trabalhos derivados das mesmas em qualquer formato e em qualquer meio de distribuição ou publicação, incluindo impresso, eletrônico (como o site da IBM), mídia social ou qualquer outra mídia conhecida no momento ou desenvolvida futuramente, com o propósito de promover a reputação e os bens e serviços da IBM. Entendo que mais informações sobre o processamento que a IBM realiza dos meus dados pessoais podem ser encontradas em sua Declaração de Privacidade <https://www.ibm.com/privacy/us/en/>. Também entendo que posso retirar meu consentimento quanto ao processamento dos meus dados pessoais, descrito acima, enviando uma e-mail para o endereço custref@us.ibm.com da IBM. Com relação aos termos acima, a IBM pode compartilhar o Material e as Informações com suas subsidiárias, afiliadas e agências de mídia no mundo todo.

Uso e propriedade. A IBM pode usar o Material e as Informações de qualquer maneira que julgar apropriada, contanto que esteja sempre em consistência com a sua Declaração de Privacidade. A IBM pode usar o Material e as Informações de qualquer maneira que julgar apropriada, contanto que esteja sempre em consistência com a sua Declaração de Privacidade. Reconheço que a IBM terá todos os direitos, incluindo os direitos autorais, relacionados ao Material e às Informações quando forem usados como

parte de seus outros materiais. Reconheço que a IBM não tem a obrigação de usar o Material ou as Informações.

Disposições Gerais. Sou maior de idade e tenho total autoridade para fornecer o Material e as Informações à IBM. Além disso, autorizo um representante devidamente designado a assinar em meu nome. Se alguma disposição desta Permissão, Liberação e Concessão de Licença for considerada não aplicável por lei, as disposições restantes permanecerão em pleno vigor e efeito. Esta Permissão, Liberação e Concessão de Licença será regida pelas leis do Estado de Nova York.

DIREITO DE PROPRIEDADE INTELECTUAL: Os participantes detêm os direitos dos projetos que criam no Concurso. Você pode criar um protótipo usando dados e/ou APIs fornecidos pelo Patrocinador e/ou seu Parceiro. Isso pode significar que você criou a Tecnologia, adquiriu a propriedade da Tecnologia de um terceiro, incluindo qualquer organização à qual você pertença ou para a qual trabalhe, ou se baseou em declarações vinculativas por escrito de terceiros que possuem ou têm o direito de licenciar a Tecnologia (conforme definido abaixo), indicando que você (ou os membros do público em geral) está autorizado a usar essa Tecnologia da maneira que pretende usá-la. Você será desqualificado se o Patrocinador tiver qualquer razão para acreditar que você violou os termos deste parágrafo. Você deve consultar os consultores ou consultores jurídicos apropriados se tiver qualquer dúvida sobre se está cumprindo os requisitos deste parágrafo. "Tecnologia" significa, sem limitação, conteúdo (incluindo conteúdo pictórico, áudio e audiovisual), código, especificações, informações técnicas, algoritmos, imagens, design, arte, música, gráficos, SFX, dados e quaisquer outras informações ou materiais protegidos por qualquer direito de propriedade intelectual. Você pode trazer para o Concurso qualquer Tecnologia pré-desenvolvida ou licenciada que pretenda usar em conexão com seu protótipo, desde que tal Tecnologia atenda aos requisitos deste parágrafo. arte, música, gráficos, SFX, dados e quaisquer outras informações ou materiais protegidos por qualquer direito de propriedade intelectual. Você pode trazer para o Concurso qualquer Tecnologia pré-desenvolvida ou licenciada que pretenda usar em conexão com seu protótipo, desde que tal Tecnologia atenda aos requisitos deste parágrafo.

Ao participar do Concurso, você receberá acesso a determinados softwares proprietários, APIs e/ou outros materiais protegidos por direitos autorais, incluindo conteúdo pictórico, de áudio, vídeo e/ou audiovisual ("Materiais") de propriedade do Patrocinador ou de suas afiliadas, parceiros ou licenciadores. O Patrocinador e o Parceiro concedem a você uma licença não exclusiva, mundial, livre de royalties e revogável para usar os Materiais apenas para os fins deste Concurso. Você não obtém qualquer propriedade dos Materiais em virtude de seu uso. Qualquer propriedade de seu projeto está sujeita aos direitos de propriedade do Patrocinador sobre seus direitos de propriedade intelectual pré-existent.

Como condição de inscrição, você concede ao Patrocinador e ao Parceiro uma licença perpétua, irrevogável, mundial, isenta de royalties e não exclusiva para usar, executar publicamente, exibir publicamente ou publicar qualquer inscrição de projeto no todo ou em parte, que seja enviada para este Concurso ou qualquer elemento dele para quaisquer fins, incluindo para fins de permitir que o Patrocinador e o Parceiro testem e avaliem a inscrição para os fins deste Concurso, para administrar os

requisitos técnicos e outros do Concurso, incluindo a distribuição da inscrição para o Patrocinador e o Parceiro, e para a atribuição do Prêmio, a verificação e o cumprimento.

PRIVACIDADE E PUBLICIDADE: As informações fornecidas serão usadas conforme declarado neste documento e conforme declarado na Política de Privacidade e Termos de Uso do Patrocinador (incorporados aqui por referência). Ao participar da Promoção, cada Participante concorda total e incondicionalmente em obedecer e aceitar estas Regras Oficiais, os Termos de Uso e a Política de Privacidade e quaisquer termos e condições adicionais específicos para a Promoção comunicados pelo Patrocinador. Ao participar, os Participantes e as Escolas concordam em ser contatados pelo Patrocinador com comunicações relacionadas à Promoção. Esta promoção não é de forma alguma patrocinada, endossada ou administrada por ou associada a qualquer escola, distrito escolar ou funcionário escolar. As informações que você fornecer serão usadas conforme declarado aqui e para os fins desta promoção.

Ao aceitar estas Regras Oficiais, o Participante está dando às Entidades Promotoras seu consentimento para coletar, acessar, armazenar e usar suas informações de identificação pessoal ("PII") em conexão com o Concurso, que incluem nome do aluno, escola, país e nome da equipe.

Além dos usos de PII especificados nas declarações de privacidade da IBM, Participantes, Escolas e possíveis Destinatários do Prêmio consentem que a IBM, suas afiliadas e contratadas da IBM e das Entidades de Promoção (e seus representantes autorizados) possam, onde quer que façam negócios, coletar, processar, armazenar e usar as PII do Participante, para também: (i) verificar sua identidade e avaliar a elegibilidade para participar do Concurso, (ii) permitir que a IBM forneça informações sobre o Concurso, (iii) quando solicitado por eles, para avaliar se a assistência em viagens pode ser fornecida, (iv) responder a perguntas iniciadas por qualquer um deles, (v) executar e administrar o Concurso e todos os elementos dele, e (vi) gravar, filmar e usar seu nome, imagem, semelhança, voz, bem como quaisquer declarações feitas por eles a qualquer momento durante o Concurso ou em relação ao Concurso ou à IBM (desde que sejam verdadeiros), em toda e qualquer mídia agora conhecida ou desenvolvida a seguir (incluindo, mas não se limitando à *world wide web*, plataformas digitais e sem fio e à Internet) para fins promocionais, de marketing e publicidade sem aprovação ou compensação adicional, a menos que proibido pela lei aplicável.

O Participante tem o direito de acessar, corrigir, atualizar, enriquecer as PII, mas também de ter seus dados pessoais bloqueados ou excluídos. O participante pode retirar o consentimento a qualquer momento, notificando a IBM via ptechinf@us.ibm.com.

LIBERAÇÃO E INDENIZAÇÃO: Na extensão máxima permitida por lei, Participantes, Escolas e Recebedores do Prêmio concordam em liberar, indenizar, defender e isentar de responsabilidade ("Liberação") o Patrocinador, Parceiros de Promoção e todas as outras Entidades de Promoção, seus pais, afiliados, subsidiárias e divisões e seus respectivos diretores, executivos, funcionários e agentes ("Partes Liberadas") de e contra todas e quaisquer ações ameaçadas ou reais, responsabilidades, reivindicações, demandas, perdas, acordos, multas, danos, custos e despesas (incluindo honorários advocatícios

razoáveis) se o litígio foi iniciado ou não ("disputa") decorrente a qualquer momento da participação no Concurso, a Inscrição (no todo ou em parte), a participação em qualquer Concurso e/ou atividade relacionada ao evento ou incapacidade de participar de partes dele, a entrega, aceitação, uso indevido de um Prêmio ou qualquer falha com relação ao mesmo, ferimentos pessoais, morte, danos ou destruição de propriedade, direitos de publicidade ou privacidade, difamação ou retratação sob uma luz falsa (seja intencional ou não), seja sob uma teoria de contrato, ato ilícito (incluindo negligência), garantia ou outra teoria, qualquer ato, inadimplência, omissão, não conformidade e/ou uma violação ou quebra de qualquer acordo, representação, garantia ou convênio feito aqui, ou quaisquer outros acordos por/com o Participante, as Entidades Promotoras e/ou qualquer outra parte ou entidade.

Além disso, na medida máxima permitida por lei, e sem limitar o acima exposto, os Participantes, as Escolas, e os Destinatários do Prêmio concordam em Liberar as Partes Isentas de e contra todas e quaisquer disputas reais ou ameaçadas surgidas a qualquer momento direta ou indiretamente de qualquer disputa trazida por quaisquer Participantes, Escolas, Destinatários do Prêmio ou outras pessoas ou entidades (que podem ser outras que não uma parte destas Regras Oficiais) decorrentes de ou relacionados a uma Inscrição, participação e/ou envolvimento em qualquer outro aspecto no Concurso e/ou a entrega, aceitação, uso indevido de um Prêmio no todo ou em parte, ou qualquer falha a respeito. Participantes, Escolas e Destinatários do Prêmio se comprometem a não processar nenhuma Parte Liberada ou fazer com que sejam processados em relação a qualquer assunto liberado acima; e ainda se comprometem a não contestar, limitar ou rescindir essas liberações em toda a extensão permitida por lei. Uma renúncia por uma ou mais Entidades Promotoras de qualquer termo destas Regras Oficiais não constitui uma renúncia de qualquer outra disposição.

Se qualquer item ou disposição contido nestas Regras Oficiais ou qualquer parte delas for declarado ou se tornar inexecutável, inválido ou ilegal por qualquer motivo, todos os outros termos e disposições destas Regras Oficiais permanecerão em pleno vigor e efeito como se estas Regras Oficiais tivessem sido executadas sem a disposição ofensiva que consta nela.

LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE: NA MEDIDA PERMITIDA PELA LEI APLICÁVEL, EM NENHUMA HIPÓTESE AS PARTES LIBERADAS SERÃO RESPONSÁVEIS POR DANOS INDIRETOS, INCIDENTAIS, CONSEQUENCIAIS OU PUNITIVOS DECORRENTES DESTE CONCURSO, PARTICIPAÇÃO EM QUALQUER ATIVIDADE OU ELEMENTOS RELACIONADOS AO CONCURSO, INCIDENTAIS, CONSEQUENCIAIS OU PUNITIVAS DECORRENTES DESTE CONCURSO, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO, À APRESENTAÇÃO DE UMA INSCRIÇÃO. ACESSO E USO DOS PARTICIPANTES DOS WEBSITES PROMOCIONAIS OU UPLOAD DE MATERIAIS PARA O WEBSITE, PARTICIPAÇÃO EM QUALQUER CONCURSO OU ATIVIDADES DE EVENTO E/OU ENTREGA, ACEITAÇÃO E/OU USO/MAU USO DE UM PRÊMIO, EXCETO EM CASO DE MÁ CONDUTA OU NEGLIGÊNCIA GRAVE DAS PARTES LANÇADAS. EM QUALQUER CASO EM QUE AS PARTES LIBERTADAS SÃO RESPONSÁVEIS POR QUAISQUER DANOS INCORRIDOS PELOS PARTICIPANTES EM UM MONTANTE QUE NÃO EXCEDA USD 100.000 SOB AS LEIS APLICÁVEIS, A RESPONSABILIDADE DAS PARTES LIBERTADAS

SERÁ LIMITADA A DANOS REAIS E DIRETOS QUE SEJAM RAZOAVELMENTE INCORRIDOS PELOS PARTICIPANTES, EXCETO EM CASO DE MÁ CONDUTA OU NEGLIGÊNCIA GRAVE DAS PARTES LANÇADAS.