

TERMINI E CONDIZIONI DEL BANDO DI CONCORSO

V edizione delle Olimpiadi Internazionali di Tecnologia

Primo. Organizzatore e scopo del bando

Il presente regolamento stabilisce le regole di partecipazione alla quinta edizione della competizione Olimpiadi Internazionali di Tecnologia (di seguito, la "Competizione") organizzata dalla Fondazione NTT DATA Europa e America Latina, con Partita IVA G-82966326, con sede in Camino Fuente de la Mora, numero 1, Madrid, Spagna (di seguito, la "Fondazione NTT DATA EMEAL"), in collaborazione con altre fondazioni ed entità NTT DATA. Un elenco di tali entità, in base al Paese di partecipazione, è disponibile nell'Allegato I del presente regolamento. Collettivamente, la Fondazione NTT DATA EMEAL e tali organizzazioni saranno denominate "Organizzazione".

Secondo. Come funziona la competizione

La competizione, rivolta a ragazzi dai 7 ai 16 anni, prevede la partecipazione a un programma di formazione ideato dalla Fondazione NTT DATA EMEAL. Il programma si compone di 10 moduli e culmina in una sfida finale. In ogni modulo, i partecipanti dovranno risolvere delle sfide, guadagnando delle "chiavi" (punti) che sbloccheranno l'accesso ai moduli successivi. Il numero di chiavi guadagnate determina la posizione in classifica del partecipante. Al completamento di tutti i 10 moduli, i partecipanti riceveranno un attestato che riconoscerà la loro performance e la posizione in classifica ottenuta, in base ai criteri stabiliti dagli organizzatori.

Il Concorso si articolerà in due gruppi distinti in base alla fascia d'età dei partecipanti. All'interno di ogni fascia, le categorie saranno stabilite in base al numero di chiavi ottenute; l'Organizzazione determinerà e comunicherà il numero di chiavi necessarie per ciascuna categoria. La prima fascia comprenderà partecipanti di età compresa tra 7 e 11 anni, mentre la seconda comprenderà partecipanti di età compresa tra 12 e 16 anni.

- Età da 7 a 11 anni
 - o Categoría principiante
 - o Categoría avanzata

- Età da 12 a 16 anni
 - o Categoría principiante
 - o Categoría avanzata

Per completare il programma, i partecipanti dovranno completare tutti gli esercizi e le sfide presentate tramite la piattaforma digitale. I partecipanti potranno inoltre partecipare a sessioni di allenamento online sincrone con gli allenatori durante il periodo di gara.

Al termine del programma, i partecipanti dovranno rispondere a una sfida finale (la "Sfida") basata sulla loro fascia d'età e sulla categoria in cui sono stati classificati. Nella Sfida, dovranno mettere in pratica le competenze digitali acquisite durante il percorso formativo e dovranno rispondere creando un videogioco, un'animazione, una storia, ecc. (di seguito, il "Progetto") progettato con lo strumento di programmazione gratuito

Scratch.

Successivamente, una Commissione di Valutazione nominata dall'Organizzazione selezionerà i migliori Progetti per ciascuna categoria (di seguito, i "Finalisti Nazionali") sulla base dei criteri di valutazione descritti al punto 6. I Finalisti presenteranno i loro Progetti durante la finale nazionale virtuale in una sessione aperta (di seguito, la "Finale Nazionale"), in cui verrà selezionato un vincitore per categoria all'interno di ciascuna fascia d'età (di seguito, il/i "Vincitore/i Nazionale/i").

I vincitori della Finale Nazionale si qualificheranno per la finale virtuale internazionale del Concorso (di seguito, la "Finale Internazionale"), dove si confronteranno con i progetti vincitori dei concorsi nazionali dei vari Paesi latinoamericani ed europei partecipanti.

La Finale Internazionale si terrà in una sessione virtuale aperta in cui verrà selezionato un vincitore per categoria all'interno di ciascuna fascia d'età (di seguito, il/i "Vincitore/i Internazionale/i").

Terzo. Come partecipare

La partecipazione al Concorso è gratuita e richiede la registrazione dei partecipanti sulla piattaforma delle Olimpiadi Internazionali della Tecnologia (la "Piattaforma"), tramite questo link:

<https://www.nttdatafoundationoit.com/es/>. Le iscrizioni dovranno essere effettuate nelle date e negli orari stabiliti dall'Organizzazione, che possono variare a seconda del Paese.

Per partecipare al Concorso è necessario rispettare le seguenti regole, entro le date e gli orari stabiliti dall'Organizzazione, in base al Paese da cui si partecipa:

1. Compilare il modulo di registrazione. La registrazione deve essere completata dal genitore o dal tutore legale del partecipante.

I partecipanti possono essere registrati anche da istituti scolastici, dai loro dirigenti scolastici o insegnanti, a condizione che siano in possesso delle autorizzazioni e dei permessi necessari da parte dei genitori/tutori. L'Organizzazione non è responsabile per eventuali inesattezze o mancate autorizzazioni fornite da coloro che si registrano e può richiedere la documentazione di supporto in qualsiasi momento.

L'Organizzazione non è responsabile per eventuali inesattezze o falsità nelle informazioni fornite nel modulo di registrazione al Concorso.

2. I partecipanti devono completare il programma di formazione, composto da 10 moduli, rispondere alle domande e alle sfide presentate in ciascun modulo sulla Piattaforma e, facoltativamente, partecipare alle sessioni di formazione online create per il Concorso.
3. Una volta assegnata una categoria in base ai punti chiave ottenuti, rispondere alla Sfida proposta dall'Organizzazione.
4. Il Progetto (videogioco, animazione, storia, ecc.) deve essere creato utilizzando lo strumento di programmazione gratuito Scratch. Sarà necessario creare un account su <https://scratch.mit.edu/> e utilizzare la versione online del programma. L'Organizzazione indicherà, ove applicabile, come e quando il Progetto dovrà essere presentato, nonché qualsiasi altro dettaglio necessario, tramite il sito web

del Concorso o via e-mail al contatto del partecipante. Ogni Progetto deve essere presentato una sola volta e, una volta presentato, non saranno accettate modifiche o invii aggiuntivi.

Si prega di notare che l'Organizzazione non controlla né si assume alcuna responsabilità per le informazioni o l'utilizzo dello strumento Scratch. Gli operatori di questo sito web potrebbero raccogliere dati personali, pertanto è necessario assicurarsi di accettare i termini di utilizzo e le informative sulla privacy di Scratch prima di utilizzarlo e prima di fornire qualsiasi dato personale.

5. Qualsiasi materiale utilizzato (immagini, suoni, testo, ecc.) deve essere finalizzato alla Sfida proposta.
6. I Finalisti Nazionali selezionati dalla Commissione di Valutazione devono presentare il proprio Progetto alla Finale Nazionale del Concorso. La Finale Nazionale sarà trasmessa e registrata; pertanto sarà richiesta l'autorizzazione alla liberatoria per l'immagine. Tale autorizzazione sarà richiesta ai genitori/tutori legali dei Finalisti Nazionali tramite il modulo di iscrizione alla Finale Nazionale. Qualora i genitori/tutori legali non autorizzino l'acquisizione, la riproduzione, la distribuzione e la trasformazione dell'immagine necessaria per la presentazione del Progetto da parte dei Finalisti Nazionali, questi ultimi saranno squalificati dal Concorso.
7. I Vincitori Nazionali dovranno presentare il proprio Progetto alla Finale Internazionale del Concorso. La Finale Internazionale sarà trasmessa e registrata; pertanto sarà richiesta l'autorizzazione alla liberatoria per l'immagine. Tale autorizzazione sarà richiesta ai genitori/tutori legali dei Vincitori Nazionali tramite il modulo di iscrizione alla Finale Internazionale. Qualora i genitori/tutori non autorizzino l'acquisizione, la riproduzione, la distribuzione e la trasformazione dell'Immagine, necessaria per la presentazione del Progetto da parte dei Vincitori Nazionali alla Finale Internazionale, questi ultimi saranno squalificati e non potranno partecipare alla Finale Internazionale.

Quarto. Chi può partecipare

Possono partecipare al Concorso tutti i minori di età compresa tra 7 e 16 anni residenti in Argentina, Brasile, Cile, Colombia, Ecuador, Spagna, Italia, Messico, Perù, Portogallo o in qualsiasi altro Paese in cui il Gruppo NTT abbia una sede, come stabilito dall'Organizzazione. Tutti i partecipanti, gli istituti scolastici e i genitori/tutori devono rispettare le condizioni e i requisiti di partecipazione e accettare il presente regolamento. La partecipazione è individuale e ciascun partecipante può completare l'itinerario tutte le volte che desidera e inviare un solo Progetto entro le scadenze stabilite dall'Organizzazione, che variano a seconda del Paese di partecipazione. Una volta inviato, il Progetto non può essere modificato.

I partecipanti che non hanno completato le procedure di partecipazione stabilite e/o si sono registrati al di fuori dei tempi stabiliti dal presente regolamento, o che sono stati registrati da una persona non autorizzata, non saranno considerati partecipanti.

Il Concorso ha un numero limitato di posti; pertanto, le iscrizioni verranno elaborate in base all'ordine di arrivo fino al raggiungimento del numero massimo di posti disponibili.

Quinto. Scadenze e svolgimento del Concorso

Il periodo di iscrizione sarà annunciato sul sito web dell'Organizzazione <https://www.nttdatafoundationoit.com/es/> e sui canali social media, e potrà variare a

seconda del Paese di partecipazione. Le candidature presentate oltre i termini annunciati dall'Organizzazione tramite i canali sopra menzionati non saranno prese in considerazione.

Le scadenze per ciascuna fase del Concorso, l'annuncio delle categorie, le sfide assegnate e i finalisti selezionati saranno annunciati tramite la Piattaforma e/o tramite gli indirizzi e-mail forniti dai partecipanti registrati a tale scopo. L'intero Concorso, comprese le Finali Nazionali e Internazionali, si svolgerà nell'arco di circa tre mesi.

I progetti non presentati entro i termini specificati dall'Organizzazione non saranno presi in considerazione.

La Finale Nazionale si terrà in una sessione virtuale in cui i Finalisti Nazionali presenteranno i loro progetti e i progetti vincitori saranno selezionati e annunciati per categoria e fascia d'età. Le presentazioni alla Finale Nazionale saranno tenute nella lingua ufficiale del Paese corrispondente. I Vincitori Nazionali si sfideranno poi, nella data e nell'ora indicate dall'Organizzazione, con i vincitori nazionali dei vari Paesi latinoamericani ed europei che parteciperanno alla Finale Internazionale, dove i progetti vincitori saranno anch'essi annunciati per categoria e fascia d'età. La lingua della Finale Internazionale sarà lo spagnolo; tuttavia, i Vincitori Nazionali potranno presentare i loro progetti nelle rispettive lingue.

Sesto. Processo di valutazione e giuria

Per valutare i progetti verrà nominata una commissione di valutazione. Tale commissione sarà composta da un gruppo rappresentativo di esperti di programmazione e/o formazione designati dall'organizzazione. Tale commissione selezionerà i finalisti nazionali.

I seguenti aspetti saranno considerati come criteri di valutazione per ciascun progetto:

1. Adeguatezza del messaggio alla sfida proposta.
2. Originalità
3. Facilità d'uso.
4. Inclusione delle tecniche apprese durante la formazione.

Una giuria sarà nominata per selezionare i progetti vincitori per la finale nazionale. Tale giuria sarà composta da un gruppo rappresentativo di esperti di programmazione e/o formazione designati dall'organizzazione.

Settimo. Premio Finale Nazionale.

I vincitori saranno annunciati durante la Finale Nazionale e riceveranno un premio consistente in materiali didattici e interattivi pensati per incoraggiarli a sviluppare ulteriormente le proprie competenze digitali e il pensiero computazionale, nonché il loro sviluppo personale e la curiosità verso le nuove tecnologie (di seguito, il "Premio Nazionale").

L'Organizzazione potrà, a discrezione del Comitato di Valutazione o della Giuria, assegnare uno o più premi di secondo livello ai progetti che riterrà meritevoli.

L'assegnazione del Premio Nazionale sarà coordinata dall'Organizzazione con i Vincitori Nazionali e/o le loro scuole/genitori/tutori legali. Qualora i Vincitori Nazionali non possano essere contattati, o non rispondano entro 25 giorni lavorativi dalla Finale Nazionale, o qualora il Vincitore Nazionale rifiuti il premio o vi sia una violazione dei presenti Termini e Condizioni, il Premio Nazionale verrà annullato.

Il Premio Nazionale potrà essere consegnato presso la sede dell'Organizzazione

corrispondente, a seconda del Paese di partecipazione, oppure per posta all'indirizzo fornito dal vincitore. Il corriere incaricato della consegna del Premio Nazionale effettuerà due (2) tentativi di consegna. Qualora la consegna del Premio Nazionale al vincitore non fosse possibile dopo questi due tentativi, il Premio Nazionale verrà annullato.

Il Premio Nazionale non è trasferibile e non può essere scambiato su richiesta del vincitore, né è rimborsabile per il suo valore in denaro.

L'Organizzazione di ciascun Paese non sarà responsabile per eventuali problemi materiali o tecnici che dovessero sorgere dopo la consegna o in relazione al Premio Nazionale. In nessun caso l'Organizzazione sarà responsabile dell'utilizzo del Premio Nazionale da parte del vincitore.

Ottavo. Finale Internazionale

I Vincitori Nazionali presenteranno il loro Progetto a una Giuria nominata dall'Organizzazione. La Finale Internazionale si terrà virtualmente, in data e ora che saranno stabilite dall'Organizzazione. Durante questa finale, la Giuria selezionerà i Progetti vincitori per categoria e fascia d'età, il che significa che potranno esserci fino a 4 vincitori. I Vincitori Internazionali saranno annunciati durante la Finale Internazionale.

Nono. Premio Finale Internazionale

I Vincitori Internazionali saranno annunciati durante la Finale Internazionale e riceveranno un premio consistente in materiale didattico aggiuntivo progettato per lo sviluppo delle competenze digitali (di seguito, il "Premio Internazionale").

La consegna del Premio Internazionale sarà coordinata dall'Organizzazione con i Vincitori Internazionali e/o le loro scuole/genitori/tutori legali. Se i Vincitori Internazionali non possono essere contattati o non rispondono entro 25 giorni lavorativi dalla data della finale internazionale virtuale, o se il Vincitore rifiuta o si verifica una violazione dei presenti Termini e Condizioni, il Premio Internazionale verrà annullato.

Il Premio Internazionale potrà essere consegnato presso gli uffici della Fondazione NTT DATA EMEAL, ove applicabile in base alla sede dei Vincitori Internazionali, oppure per posta all'indirizzo fornito dal vincitore. Il corriere incaricato della consegna del Premio Internazionale effettuerà due (2) tentativi di consegna. Qualora la consegna del Premio Internazionale al/ai Vincitore/i non fosse possibile dopo questi due tentativi, il Premio Internazionale verrà annullato.

Il Premio Internazionale non è trasferibile e non può essere scambiato su richiesta del vincitore, né è rimborsabile in denaro.

L'Organizzazione non sarà ritenuta responsabile per eventuali problemi materiali o tecnici che dovessero sorgere dopo l'assegnazione del Premio Internazionale o in relazione ad esso. In nessun caso l'Organizzazione sarà ritenuta responsabile dell'utilizzo del Premio Internazionale da parte del vincitore.

Decimo. Varie

Diritti di proprietà intellettuale

I partecipanti si impegnano a rispettare le normative applicabili in materia di diritti di proprietà intellettuale e industriale e, pertanto, si impegnano a: (i) non plagiare, utilizzare

o riprodurre alcuna opera protetta o la cui titolarità appartenga a terzi; (ii) non utilizzare o effettuare download non autorizzati di opere per incorporarle nel materiale inviato; (iii) non riprodurre, utilizzare, imitare o modificare marchi o segni distintivi di terzi; (iv) in nessun caso saranno accettati contenuti che costituiscano un'ingerenza illecita nel diritto all'onore, alla privacy personale e familiare e all'immagine di qualsiasi persona, che non rispettino la dignità umana o che costituiscano discriminazione basata su razza, sesso, religione, opinione, nazionalità, disabilità o qualsiasi altra circostanza personale o sociale. I partecipanti, e in ogni caso i loro genitori o tutori legali, manleveranno l'Organizzazione da qualsiasi pretesa di terzi derivante dalla violazione dei suddetti obblighi o garanzie.

Tutti i partecipanti mantengono la proprietà dei propri Progetti, ma concedono all'Organizzazione il diritto di riprodurli, distribuirli, mostrarli al pubblico e adattarli.

Questa autorizzazione è concessa con la limitazione che il suo utilizzo è limitato ai seguenti scopi: valutare la partecipazione al Concorso e informare e promuovere il Concorso e/o i Progetti dei partecipanti, nonché creare materiali promozionali e riassunti del Concorso in formato video, presentazione, ecc. e pubblicarli attraverso i vari canali dell'Organizzazione (sito web, intranet, social media, ecc.), senza limitazioni di tempo o territorio. Questa autorizzazione è concessa a titolo gratuito.

Riserve e Limitazioni

L'Organizzazione si riserva il diritto di annullare qualsiasi iscrizione che non rispetti i requisiti stabiliti nei presenti termini e condizioni legali e nella normativa vigente, nonché il diritto di squalificare qualsiasi partecipante che frodi, alteri o interrompa il corretto funzionamento e il normale svolgimento del Concorso, o che faccia commenti o intraprenda azioni ritenute estranee ai presenti termini e condizioni e allo scopo del Concorso; violi le condizioni, le limitazioni o i divieti qui contenuti; o sia considerato inappropriato, indecente o di cattivo gusto, o possa offendere la sensibilità degli altri partecipanti o del pubblico presente alla Finale Nazionale e/o Internazionale. La scoperta di una qualsiasi di queste circostanze durante il Concorso comporterà l'automatica squalifica del/i partecipante/i, nonché la perdita di qualsiasi Premio Nazionale e/o Internazionale assegnato. Inoltre, l'Organizzazione sarà esonerata da ogni responsabilità in nessuno dei casi sopra menzionati, nonché da qualsiasi responsabilità per danni che possano verificarsi durante la fruizione del Premio Nazionale e/o Internazionale.

L'Organizzazione si riserva il diritto di annullare o modificare le presenti Condizioni Legali in caso di circostanze impreviste o di forza maggiore che impediscano il corretto svolgimento del Concorso e/o l'assegnazione del Premio Nazionale e/o Internazionale. In tali circostanze, i partecipanti saranno tempestivamente informati. Allo stesso modo, qualora per qualsiasi motivo si rendesse necessario posticipare o modificare il Concorso, ciò sarà comunicato attraverso i canali previsti a tale scopo al momento dell'iscrizione e verrà inviata un'e-mail a tutti i partecipanti registrati.

Responsabilità

L'Organizzazione è esonerata da qualsiasi responsabilità in caso di errori nei dati forniti dal/dai partecipante/i che ne impediscano l'identificazione o l'assegnazione del Premio Nazionale e/o Internazionale. Allo stesso modo, non è responsabile per eventuali perdite, danni, furti o qualsiasi altra circostanza non imputabile all'Organizzazione che possa compromettere l'assegnazione del Premio Nazionale e/o Internazionale, né per eventuali danni diretti o indiretti a terzi.

L'Organizzazione esclude ogni responsabilità per danni di qualsiasi natura derivanti dalla temporanea indisponibilità o interruzione della Piattaforma o della piattaforma Scratch,

da qualsiasi perdita di benefici che i partecipanti avrebbero potuto aspettarsi da essa e, in particolare, ma non esclusivamente, da guasti nell'accesso alle varie pagine e nell'invio delle candidature tramite Internet.

L'Organizzazione non è responsabile per eventuali modifiche o annullamenti che il Concorso possa subire, né è responsabile per eventuali perdite, danni, furti, ritardi o qualsiasi altra circostanza imputabile a terzi che possa influire sullo svolgimento complessivo del Concorso.

L'Organizzazione non è responsabile per malfunzionamenti delle reti di comunicazione elettronica che impediscano il normale svolgimento del Concorso per cause al di fuori del suo controllo, e in particolare per atti esterni contrari alla buona fede.

L'Organizzazione non sarà inoltre responsabile per problemi di trasmissione o perdite di dati non imputabili ad essa.

Undicesimo. Accettazione del Regolamento

La partecipazione al Concorso implica l'accettazione del presente regolamento, senza eccezioni o condizioni, nonché di qualsiasi decisione adottata dall'Organizzazione, dal Comitato di Valutazione o dalla Giuria.

Dodicesimo. Legge applicabile e giurisdizione

La fase nazionale del concorso sarà regolata dalle leggi del Paese da cui i partecipanti partecipano. La fase internazionale sarà regolata dalla legge spagnola vigente.

Qualsiasi controversia derivante dall'interpretazione e dall'applicazione del presente Regolamento Ufficiale durante la fase nazionale sarà espressamente sottoposta ai tribunali della città in cui ha sede legale l'ente organizzatore di tale fase, a seconda del Paese da cui i partecipanti partecipano. Qualsiasi controversia derivante dall'interpretazione e dall'applicazione del presente Regolamento Ufficiale durante la fase internazionale sarà espressamente sottoposta ai tribunali della città di Madrid.

ALLEGATO I: ELENCO DELLE ENTITA' COLLABORANTI

Paese	Denominazione	Domicilio	Codice
Argentina	NTT Data Argentina S.A.	Luca Esteban De 2251 Piso 6 Ciudad de Buenos Aires, Argentina	CUIT 30707099360
Brasil	NTT DATA FOUNDATION	Av. das Nações Unidas, 14.171 - 16º, Av. das Nações Unidas, 14.401 – 16º andar Conj. 161 a 164. Edif. Torre Corporativa A2 Cond. Parque da Cidade – Vila Gertrudes, São Paulo, Brasil	31568839000154
Chile	Fundación NTT Data Chile	Rosario Norte 532, piso 19, Las Condes, Santiago, Región Metropolitana, Chile	Rol Único Tributario de Chile N° 65.160.457-5
Colombia	NTT DATA COLOMBIA SAS	Calle 97ª # 13ª - 57 Bogotá – Colombia	NIT. 900128566-2
Ecuador	NTT DATA PERÚ S.A.C.	ROBLES E4-136 Y AV. AMAZONAS, Guayaquil, Ecuador	RUC: 1793085687001
Italia	NTT DATA Italia S.p.A.	Via Ernesto Calindri, 4 20143 Milano, Italy	07988320011
México	NTT DATA MEXICO	PASEO DE LA REFORMA NO 296, PISO 28 COL JUÁREZ Municipio CUAUHTEMOC C.P. 06600 C.P. 06600 Estado CIUDAD DE MÉXICO, México	RFC EME010305MW7
Perú	NTT DATA PERÚ S.A.C.	CAL.DEAN VALDIVIA NRO. 148 DPTO. 401 URB. JARDIN, - SAN ISIDRO- LIMA-LIMA - PERU	RUC N° 20521586134
Portugal	NTT DATA Portugal, S.A.	Atrium Saldanha - Praça Duque de Saldanha, 1 -10º, 1050-094 Navarra	Tax Number: 506204650
España	Fundación NTT DATA Europa y Latinoamérica	Camino Fuente de la Mora, número 1, 28050 Madrid, España.	NIF: G-82966326