

2020 赛季创新杯官方参赛规则

版本 1*2019 年 8 月 14 日

特别说明:

- 1、中国区赛事安排详情见文章最后部分说明。中国区学生提交作品要求与时间, 请以中国区赛事安排为准。
- 2、此版本是中文翻译版, 所有准确释义以**英文原版为准**。

赞助商

以下是比赛的官方参赛规则 ("规则"), 用于指导创新杯如何运作 ("大赛")。微软公司, 雷德蒙德, WA, 98052, 美国, 是大赛赞助商 ("赞助商")。

定义

在这些规则中的定义中, "Microsoft"、"我们" "我们的" 和 "我们" 指赞助商和 "您" 和 "您自己" 代表合格的参赛者, 或任何未成年参赛者的父母/法定监护人。如果您是未成年人, 请您或您的父母/法定监护人, 同意遵守这些官方规则。

概述

创新杯是一种基于技能的竞赛, 对世界各地的学生开放。创新杯大赛旨在鼓励学生使用微软工具和技术, 构建最具创新性、突破性和吸引力的软件。

您所在的国家/地区的不同, 参赛规则可能会有所不同。请务必阅读您所在国家/地区的参考规则 (如果适用), 在注册或提交参赛作品之前, 更好地了解如何参加本次比赛。如果官方参赛规则与您所在的国家/地区竞赛规则之间存在任何不一致之处, 请以官方竞赛规则为准。

比赛阶段

全球比赛于 2019 年 5 月 6 日 00:01 格林威治标准时间 ("GMT") 开始, 并于 2020 年 5 月结束, 分三轮

回合	开始日期 (所有时间 00:01 GMT)	结束日期 (所有时间 23:59 GMT)
第 1 轮-区域半决赛 第 1 轮-当地赛事	2019 年 5 月 6 日因地区而异	因地区而异

第 2 轮-区域总决赛	2020 年 2 月	2020 年 4 月
第 3 轮-全球总决赛	2020 年 4 月	2020 年 5 月

资格

如果您符合以下要求，您将有资格参赛：

- 截至 2019 年 8 月 14 日，您的年龄已满 16 周岁，并在 2019 年 5 月至 2020 年 5 月期间，在被认可的能颁发高中或大学（或同等学历）学位的教育机构：（包括家庭学校）的注册为学生；并且
 - 如果您在居住地被视为未成年人，则应在提交参赛作品之前征得父母或法定监护人的许可。
- 您不是古巴、伊朗、北韓、苏丹、叙利亚和克里米亚地区的公民；并且
 - 美国出口法规禁止向古巴、伊朗、北韓、苏丹、叙利亚和克里米亚地区出口商品和服务。因此，这些国家/地区的公民无法参加此次比赛。
- 您/您的项目未收到超过 5 万美元的外部资金；并且
- 在 2019 年 8 月 14 日至 2020 年 5 月 31 日期间，您/您的项目没有得到微软员工的协助；并且
- 在 2019 年 8 月 14 日至 2020 年 5 月 31 日期间内，您不是微软公司的雇员或实习生，也不是微软子公司的员工；并且
- 如果您在比赛中晋级，您的有效国际旅行护照有效期要到 2020 年 5 月；并且
- 您不参与本次竞赛的任何执行或管理的工作；并且
- 您不是微软员工、微软子公司的雇员，或在 2019 年 5 月至 2020 年 5 月之间参与此的竞赛的管理或执行工作的人员的直系亲属（父母、兄弟、配偶/家庭伴侣、子女）或家庭成员。

如果您是微软学生代表（例如：微软校园精英 <https://studentpartners.microsoft.com>），并且您符合上述资格标准，则您可以参加竞赛，但禁止您使用微软资产与内部资源和/或微软员工的工作。您不能使用任何资源，也不能提供给其他学生。如果您有任何问题，请与[我们联系](#)。

如果您以前参加过创新杯赛事，您此次依然有资格参赛，但提交的参赛作品必须是全新的、独特的、不同于任何您以往的参赛作品。

上文所述地理区域之外以及法律禁止的地地区的竞赛无效。

团队和导师

每个参赛团队最多三个（3）符合条件的学生。建议每一个团队（或单独参赛的个人）选一名导师。导师可以是来自学术机构、非营利组织或私人公司的专业人员。

- 除了团队注册的三个人，您还可以选择助手。这些助手通常在特定的学科，如平面设计或业务计划开发有专长。但是这些助手不会算作您的团队成员，也不会被授予任何奖品，不会被列入参加全球总决赛颁奖典礼，也不会出现在官方沟通中。只有您正式注册的三名团队成员，才有资格获得奖品、参加颁奖典礼和参与官方沟通。
- 团队成员可以来自不同的学术机构和不同的国家。
- 注册过程中，每个团队必须选择大多数团队成员所在的国家/地区注册。例如，如果您的团队包括来自同一国家的 2 人，则整个团队必须代表此国家参赛。每个团队只允许有一个导师。
- 每一个参赛者只能属于一个团队。
- 每个团队成员都可以在 imagine.microsoft.com/compete 创建一个账户并注册参与竞赛。注册后，任何一个团队成员都可以创建团队，并邀请其余团队成员参赛。其他团队成员必须在参赛截止日期之前，接受邀请，才能被确认为团队成员。
- 如果您的团队被邀请参加区域总决赛或全球总决赛，我们将为每位注册成员提供差旅和住宿。您的团队必须至少派出一名成员参加区域总决赛或全球总决赛。如果您的团队因任何原因无法派遣至少一名成员，我们可能取消您整个团队的参赛资格，并邀请下一个最高得分团队参加。
- 每个团队都对自己的合作和团队负责。在任何情况下，主办方不会处理任何团队或其成员的行为或合作的内部问题。

比赛的目的是考查学生参赛者的技能和创造力。任何团队导师或导师角色（例如，地方、区域或全球赞助商）的人员都必须只能向学生参赛者提供常规指导，不得以任何可能被视为原始作者身份的方式帮助学生完成参赛项目，不得以某种方式对参赛团队所提交的参赛项目提出权利或所有权声明。在任何情况下都不允许导师代替参赛团队或个人完成参赛项目。

如何参赛

参加第一轮，访问 imagine.microsoft.com/compete 并按照指示注册。在您所在地区的提交窗口打开后，您可以开始提交第一轮报名。第一轮提交要求和截止时间因地区而异，但全部将于 2020 年 4 月结束。

如果您没参加区域半决赛，您也不能参加 2020 全球总决赛。

您只能有一个作品参赛。如果您提交了多个，主办方将会以您最后提交的版本，作为正式的参赛作品。您可以删除或替换您的作品。比如，如果您觉得您最初提交的作品不够好，您就可以替换您的之前提交的作品。

对于任何不完整或难以辨认的作品，我们将取消其参赛资格。我们不会对我们没有收到的作品或收到的因任何原因无法辨认的作品负责。

具体的比赛规则

下面是对每轮比赛具体规则的概述

第 1 轮-地区半决赛和/或当地竞赛

如果您的团队所在的国家举办本地赛事，则第 1 轮需要遵守当地的比赛规则。各地的规则可能会有所不同。请务必查看您的当地竞赛规则（如果适用），以便您了解除了下面列出的要求外，还需要提交的材料。

在区域半决赛中，您需要提供以下材料：

- 项目计划书：**这一轮您将与来自世界各地的学生在线进行比赛。您需要提交一份不超过十页的 Microsoft Word 或 PDF 文档，或不超过二十张幻灯片的 PowerPoint 演示文稿。在文档里，您需要介绍您的项目和您的团队：您的团队成员；您的项目是什么；您的项目的对象是谁，属于什么群体以及您将如何推广您的项目。
- 演示视频：**您需要准备 3 分钟的演讲和演示视频，向评委提供类似现场的演讲
- 软件：**可供评委进行测试、使用。
- 软件说明：**软件安装、使用说明。

实时演示、项目提案、软件和说明的其他要求都会在后面的“内容和技术要求”部分的规则中详细介绍。

第一轮比赛晋级：

评委将使用本规则后面的评分标准对区域半决赛的参赛作品进行评审。每个区域半决赛都会产生晋级到第 2 轮比赛的团队。每个区域半决赛晋级第二轮的团队数量最多 10 个。如果您的团队所在的国家举办本地竞赛，最多可以评选出三个晋级名额，其他没有在竞赛中获得奖项的参赛者，将自动进入所在区域的半决赛。

第二轮-区域总决赛

所有晋级第二轮的团队，微软将提供参加区域总决赛的费用：包括机票与食宿费用。

第 2 轮参赛者必须提供以下材料:

- ☐ **现场演示** 向区域总决赛的评委**现场演示**您的项目。演示时，应介绍您的项目和团队：您的团队成员；项目是什么；您的项目的对象；以及如何将您的项目推向市场。
- ☐ **软件** 评委可以动手进行测试以进行评估的软件。

第 2 轮晋级:

每个区域总决赛将评选出前 2 名的团队。每个区域的前二名将直接晋级第 3 轮。其他的团队没有机会进入第 3 轮。

第三轮-全球总决赛

所有晋级到第 3 轮的团队，微软将提供参赛的费用：包括机票与食宿费用。

第 3 轮参赛者必须提供以下材料

- ☐ **现场演示** 向全球总决赛的评委**现场演示**您的项目。演示时，应介绍您的项目和团队：您的团队成员；项目是什么；您的项目的对象；以及如何将您的项目推向市场。
- ☐ **软件** 评委可以动手进行测试以进行评估的软件。

第 3 轮：全球总决赛将选出第一名、第二名与第三名团队。其他团队不做排名。

作品评审须知:

第 1 轮与第 2 轮 国家赛与区域赛的评审标准:

每一轮评审都会基于以下标准按百分制打分。根据参赛作品提交的最新版本的软件，每一轮都会对参赛作品进行重新评估，因此持续开发您参赛的软件产品，可能会提高您下一轮的分。

评审项	描述	占比
Technology 技术	• Does the project make effective and appropriate use of the major features of its chosen platform(s)? Were there significant platform features or even platforms the project could have benefitted from but failed to utilize? (20 points)	40%

	该项目是否有效和适当地使用其所选平台的主要功能？是否有重要的平台功能或甚至平台的项目可以受益，但未能利用？ (20 分) • Does the project include innovations in technical design and/or implementation? (10 points) 项目是否包括技术设计和/或实施方面的创新？ (10 分) • Does the project include innovations in user experience? (10 points) 项目是否包括用户体验方面的创新？ (10 分)	
Diversity, Inclusion, & Accessibility 多样性、兼容性、可访问性	• Does the team adequately address how the needs of all users with regards to gender, ethnicity, disability segment, or other diverse characteristics were considered to make their project inclusive and accessible? (10 points) • 团队是否充分考虑了所有用户在性别，种族，残疾人群或其他不同特征方面的需求，他们的项目具有兼容性和可访问性？ • Does the team leverage external reviews for their project such as customer surveys, focus groups, betatesters, subject-matter experts, or potential investors? Are review participants representative of the entire intended user base? (5 points) 团队是否利用其项目的外部评估，如客户调查，焦点小组，讨论者，主题专家或潜在投资者？ 审核参与者是否代表整个潜在用户群体？ (5 分) • Has the project been tested for accessibility to ensure that it is usable by everyone? (5 points) 项目是否已完成了可访问性测试，确保每个人都可以使用它？ (5 分)	20%
Innovation 创新	• Does the project create a new category of product or service? (5points) 项目是否创建了新型的产品或服务？ (5 分) • Does the project clearly and meaningfully innovate beyond existing products or services? (10 points) 项目是否比现有产品或服务有清晰而且有价值的创新？ (10 分)	15%
Concept 理念	• Does the project have a clear target market or audience? (5 points) 项目是否有明确的目标市场或受众？ (5 点) • Does the project address a clear need, problem, or opportunity and is the solution clearly explained? (5 points) 项目是否针对明确的需求、问题或机会，是否清楚地解释了解决方案？ (5 分)	15%

	• Is the project's purpose and basic functionality easily understood? (5 points) 项目的目的和基本功能是否易于理解? (5 分)	
Feasibility 可行性	• Does the team have a credible plan for getting their project to market in terms of business model, any required partnerships, or other factors? (5 points) 团队是否拥有一个完善的计划和业务模式, 以将他们的项目推广到市场? 有哪些必须的合作伙伴与其他因素? (5 分) • Does the project have a reasonable chance of success in its appropriate market given the team's existing plan? 根据团队现有的项目计划, 项目在相关市场是否有合理机会赢得市场? (5 分)	10%

第 3 轮 全球总决赛的评审标准

每个晋级团队将根据上述部分或全部标准获得分数, 还可能包括公开投票分值。如何进行投票和投票限制 (如果适用) 等最终标准将在世界总决赛之前公布。如果以任何方式使用公众投票来确定分数, 则禁止任何人以任何欺诈或不恰当的方式获得投票, 包括提供奖品或其他诱因以换取投票, 自动程序或虚假投票。微软将废除任何有疑问的选票。

声明:

- 我们将通过在参赛期间提供的联系信息在评审后的 7 天内给获奖者发送晋级或获奖通知 (包括表格提交截止日期)。如果我们邀请您接受下一轮竞赛或领取奖品, 但我们发送的通知因无法送达被退回或者您无法访问时, 我们可能会取消您团队的资格, 并将邀请下一个最高得分团队/参赛者。
- 如果参赛者的身份存在争议, 我们将把参赛者视为注册时电子邮件地址的授权账户持有人。
- 如果您被选为潜在获奖者, 我们可能要求您签署一份关于资格、责任和宣传发布和 W-9 纳税表格 (美国居民) 或 W-8BEN 税表 (非美国居民) 的保证书。
- 如果您是所居住地的未成年人, 我们可能要求您的父母或法定监护人代表您签署所有表格。
- 如果您未按照指示填写所需表格, 并/或未在获奖者通知邮件中列出的时间段内, 返回所需表格, 我们可能会取消您的资格, 并选择下一个最高得分团队/参赛者。

奖品

第 1 轮：每个当地竞赛都可以由当地微软代表决定竞赛的奖品。这些奖品以什么条件、什么形式发放，由当地竞赛组织者自行决定。每个晋级到第 2 轮的团队将获得区域决赛的行程费用。

费用包括参赛者往返机票、标准酒店住宿、地面交通费和区域决赛期间的用餐费用。微软不承担团队的导师的任何费用。

- 微软 Azure 额度
- 微软技术导师的指导

第 2 轮：在每个区域决赛中，将选出二名获奖团队。获奖团队至少有一名队员必须在场才有资格领奖。(导师和其他相关人员没有任何奖金。)

- **这二个晋级第三轮比赛的团队，每个团队都将得到**
 - \$ 8000 美元，会平均分配给注册的每位团队成员
 - 微软 Azure 赠送或微软 Azure 额度
 - 微软 Azure Credits 将在 3 月份选出最后一名决赛选手后发放
 - 晋级到第 3 轮，微软将支付参赛者全球总决赛的行程的所有费用
- **第三名的团队，将获得**
 - \$ 2500 美元，会平均分配给注册的每位团队成员
 - 微软 Azure 额度

第 3 轮：在全球总决赛中，将评选出世界冠军，至少有一名队员必须在场的团队。(但导师和其他相关人员没有任何奖金。)

- **世界冠军：**
 - \$ 10 万美元，会平均分配给注册的每位团队成员
 - 微软 Azure 额度
 - 微软总裁 Satya Nadella 的电话指导

所有奖品均以美元形式发放，但我们或我们的当地子公司或指定代理（代表我们），可以根据付款日期的汇率，发给获奖者等额的当地官方货币。除非另有说明，否则所有现金奖励将会平均分配给注册的每位团队成员。

如果您被评选为获奖者：

- 您不得将非现金奖品兑换成现金或任何其他商品或服务。但是，如果出于某种原因，奖品无效，我们将为您替换同等或更大价值的奖品；并且

- 您不得指定他人为获奖者。如果您无法或不愿意接受您的奖品，我们可能会将奖励给下一个得分最高的团队/参赛者；并且
- 如果您获得旅行奖励，微软将支付除旅行签证之外所产生的相关费用。微软将提供正式的邀请函以协助办理签证手续。
- 如果您接受奖品，奖品相关的所有税费请自理；并且
- 如果您是未成年人，则我们可以将奖品发放给代表您的父母/法定监护人；并且
- 除非特别说明，所有奖品均须遵守制造商的保修和/或条款和条件；并且
- 获奖团队的导师不会获得任何现金奖励。

有关现金奖励的重要说明: 所有现金或银行支票上打印的有效日期的 90 天，必须在有效期内兑换。如果支票过期，我们无法重新签发。

关于旅行奖励的重要说明: 以上未明确列出的费用由参赛者全权负责。如果您居住地与参赛地点在 250 英里以内，不建议您乘坐飞机。活动日期和地点，微软有权更改。旅行视情况而定，必须在赞助商指定的日期完成，否则奖品将被收回并授予下一个最高得分团队/参赛者。预订完成后，不可以取消预订或改签。
对于任何关于奖品分配的争议，我们不承担责任。

内容和技术要求

所有项目必须在 Microsoft Azure 上开发

您还可以使用其他微软平台，如 Visual Studio、用于 Windows SDK 的 Kinect、.NET Framework、XNA、Bing 地图 API 等，以及第三方游戏引擎、库和中间件，只要您遵守第三方许可，但这些都并非必需的。您的项目只需要用 Microsoft Azure 进行开发，就满足我们的项目要求。

此外，所有参赛作品必须符合以下关于现场演示、项目计划、软件、和软件说明的要求：

现场演示

您的团队和项目需要有三分钟 PowerPoint 概述，并包含项目的现场演示。本演示文稿应介绍您的项目和团队：您的团队成员；您的项目是什么；您的项目对象是谁；以及如何将您的项目推向市场。现场演示必须符合以下标准，以及您的国家决赛和/或全球总决赛规定的其他标准：

1. 您需要在硬件上安装您的软件进行演示。
2. 您的演示必须清楚地阐述上述所有的评判标准。

3. 随附的演示文稿必须为英语，您必须以英文来演示。如果需要翻译，请您自行安排。微软员工不能帮您团队作翻译。导师可以作翻译，但只是翻译团队成员的话，而不是代表团队进行陈述。
4. 您演示的项目必须有充分的功能及实时性。
5. 所有团队成员均可参加演示，但不需要全部都参加。整个演示可以由单个团队成员来完成。。
6. 在演示结束后，将有 10 分钟评委提问的时间。

演示视频

演示视频是您现场展示的视频，遵从现场演示同样的标准，除非评委有特别要求。另外：

1. 您的视频必须以 WMV 或 MP4 格式提交，并且必须压缩为不超过 1GB 的文件。
2. 您的视频必须模拟观看现场演示的评委的体验。
3. 将摄像机放置在评委可能坐的位置，然后开始演示。
4. 在演示录制过程中，您不得移动摄像机，也不可以以任何方式编辑视频，视频仅录制演示过程。
5. 长度不得超过十分钟。
6. 如在现场演示时，在演示项目与文稿中无法展示的项目元素，可以录制在视频中。在视频录制过程中，必须是实时使用的信息与数据。
7. 您可以靠近摄像机，就好像您面对一个评委进行现场评审。

项目计划

如果是 Word 或 PDF 格式，不超过十页。如果是 PowerPoint 演示文稿形式，不超过二十张。它介绍您的项目和团队：您的团队成员；您的项目是什么；您的项目的对象是谁；项目使用的平台；以及如何将您的项目推向市场。这是现场演示文档中涉及的资料内容。您的项目计划必须符合以下条件：

1. 必须清楚地阐述上述每个评判维度。
2. 文件必须是英文的。
3. 不得大于 100MB。
4. 必须采用 DOC、DOCX、PPT、PPTX 或 PDF 格式。
5. 您可以压缩成 ZIP 文件再提交。

软件

您需要确保您的 APP 能运行，我们才能评判它。软件是可安装、可运行的项目。

软件必须满足以下要求:

1. 软件必须以下列平台的要求安装。

Windows PC : 标准安装 EXE 文件或 MSI windows 安装应用程序。如果您的项目是通用 Windows 平台 (UWP) APP, 则提交 .appx 应用程序包文件, 其中包含所有安装文件, PowerShell 脚本; 您还必须按照[此处说明](#)给 APP 程序包命名。

移动设备: 部署到 Windows Phone、iOS 或 Android 设备的标准安装文件。

Microsoft Azure: 项目的 web 层必须部署到 Microsoft Azure, 并且提供网站和服务的完整 URL。如果项目包括客户端软件, 则这些组件也必须满足上述平台要求。如果项目包含嵌入组件, 则必须提交一个命令程序, 用来模拟数据流以及 web 层与嵌入设备之间的交互。控制台应用程序必须作为 .exe 提交。您可以提交压缩的 ZIP 文件。

2. 如果您的解决方案使用人工智能或机器学习, 可能会要求您提供匿名数据集样本, 该样本将作为参加区域决赛的评审条件之一。
3. 应用程序不能超过 3GB。不允许使用源代码, 作为项目应用程序提交, 否则将被取消资格。
4. 如果您的 APP 包括和/或需要 外接设备, 则必须在 "软件说明" 文档中注明。
5. 如果您的 APP 包含和/或需要触摸屏/平板功能, 则必须在 "软件说明" 文档中注明。
6. 如果您的 APP 包含和/或需要混合现实支持, 则必须在 "软件说明" 文档中注明。
7. APP 可以支持多种语言, 但必须能支持英语。

软件说明

软件说明文档是向评委与潜在用户介绍安装与使用 APP 的电子文档。

软件说明必须满足以下要求:

1. 说明文件必须以 DOCDOCX, .Pdf, PPT 或 TXT 文件格式, 或图形图像作为 JPG 文件。
2. 必须以英文描述。
3. 必须列出使用该应用程序的要求, 如 Kinect、网络摄像头、混合现实设备、互联网连接、Xbox 游戏控制器、登录帐号/密码或其他。

入选作品的一般标准

除了以上要求外，所有作品也都必须符合下列标准：

- 您的参赛作品必须是您自己的原创。如果您提交视频，请注意，视频必须是团队独立完成的，包括但不限于，实际拍摄、编辑、平面设计等；并且
- 提交参赛作品前，您必须获得作品中所需的同意、批准或许可；并且
- 您不得使用 微软资产、内部资源和/或 微软 员工的工作，来创建项目；并且
- 您的参赛作品和任何支持材料的内容必须是合格的。如果发现任何参赛者提交的参赛作品或支持材料中，含有任何淫秽或冒犯性、暴力、诽谤、诋毁、非法、，酗酒、非法毒品、烟草或某一政治议程，或传达可能对微软产生任何负面影响的信息，我们有权取消其参赛的资格。

重要事项

关于版权的重要说明：整个作品只允许使用您所有的或拥有版权/商标权所有者授予使用的材料（包括源代码--开源和第三方来源、用户界面、音乐、视频或图像）。如果不是您所有或没有得到使用材料的授权，作品中不得使用任何有版权的材料(如源代码、用户界面、背景音乐、图像或视频)。并不是在音乐商店购买 CD 以进行重播、在吉他上播放版权记录或重新调整应用程序的用户界面，就可以获得所有权。如果受版权保护的材料（包括但不限于这些示例）在没有被适当授权或授权的情况下，被您运用到您的参赛作品中，我们将取消您和您的团队的参赛资格。如果您被授权使用受版权保护的材料，则必须根据比赛规则说明艺术家/创建者和许可信息来包括权限信息。请注意，即使在使用诸如创意共享、常见开源代码和其他类似许可的网站下发布的材料，也可能需要根据特定条件获得许可或确认。请注意：如果您的参赛作品未按照比赛规则说明权限信息，您的团队将被取消参赛资格。

关于硬件的重要说明：您的软件完整并功能齐备时，才需要在现场展示硬件。其他情况，您不用展示硬件，只需要展示您的软件功能是什么，您可以描述如何使用硬件，以及您的产品创意与想法等。如果解决方案有部分不能进行合适的模拟，请提交补充描述，并尽可能解决这些问题，以使评委能够更准确地评估您的项目。

关于健康的相关解决方案的重要说明：您的参赛作品可能包含未经 Microsoft 评估或批准的产品、设备或服务的建议或想法，包括但不限于与健康相关的产品或设备，请您自行负责 您的参赛作品商业化所需的任何和所有法律或监管许可或批准。您需全权负责您参赛作品的设计，开发和实施，并为最终用户提供相关的使用警告。您将对此使用而可能发生的任何人身伤害承担全部责任，包括（但不限于）对最终用户造成的任何此类伤害。

关于连接/认证要求的重要说明：如果您的项目需要远程连接，需要身份认证，我们的评委无法操作，那么请模拟这些功能，这样评委才能在前期的评估您的软件。您还应该描述任何模拟和忽略因素，以便评委评估。在区域总决赛或全球总决赛中，请在比赛之前做好准备与安排，以便现场的评委评估项目解决方案。在区域总决赛或全球总决赛中，我们会提供网络支持。

对不符合上述标准的参赛作品，我们有权取消与拒绝。如果我们没有收到足够数量符合要求的参赛作品，我们有权酌情减少获奖者数量。评审的决定是比赛的最终结果。

关于作弊的重要说明：如果有人作弊，或出现病毒，bug，bot，灾难性事件，自然灾害，或任何其他不可预见的意外事件，无法预期或控制（也称为不可抗力），影响比赛的公平和完整性，我们保留取消、更改或暂停本次比赛的权利。无论事件是由于人为还是技术错误，我们保留取消、更改或暂停本次比赛的权利。如果无法找到解决方案完成比赛，我们在保证从所有符合条件的作品中选择获奖者的前提下，保留取消、更改或暂停本次比赛的权利。

如果您或您的团队试图破坏本次比赛的完整性或合法性，或者我们有理由判断您或您的团队通过作弊、黑客攻击来破坏本次比赛的完整性或合法性，通过创建 bot 或其他自动化程序，或以任何方式进行欺诈，我们会在法律允许的最大范围内向您索取赔偿。此外，我们会取消您的参赛资格，并且终身禁赛。所以，请您公平竞争。

作品的使用

除以下所列项，我们不要求拥有您的作品所有权。当您提交了作品，您：

- 向我们授予不可撤销、免版税、全球范围的权利和许可：(i) 使用、审查、评估、测试和以其他方式分析您的参赛作品，及其与本竞赛相关的所有内容；(ii) 在本次比赛的营销、销售或推广活动中提供您的参赛作品及其所有内容（包括但不限于媒体的内部和外部演示、展会和参赛作品的屏幕截图）在所有媒体（现在已知或后来开发）上发布；并且
- 同意签署任何必要的文件，授予我们以上权利；并且
- 同意协助我们和赞助商在做案例研究或白皮书（称为“研究”）详述您的作品。研究将不会透露参赛者的机密信息。为了保证研究的准确性，请您同意授予我们和赞助商研究的许可，在我们和赞助商网站以相关文档中，使用作品中的商标、徽标和其他识别信息，并可能以印刷材料、在线文章、视频、音频和其他数字录音的形式呈现；并且

- 请理解并确认：赞助商可能已开发或委托开发与您提交作品类似的产品，您将放弃可能因与您的参赛作品相似而产生的任何索赔；并且
- 了解我们无法控制您在参赛过程中向我们的代表透露的作品信息，或者我们的代表会记得您的作品信息。您也了解，我们不会限制有权访问您的参赛作品的代表的工作分配。参加本次比赛，即表示您同意我们的代表在开发或部署我们的产品或服务时独立使用的信息不会对我们根据本协议或版权或商业秘密法承担任何责任；并且
- 理解并承认赞助商不认可，批准，推荐，保证或担保，并且不对此类参赛项目的准确性，完整性，质量，安全性，有效性，适用性或使用提供任何意见，推荐或建议，包括但不限于将该参赛项目用于健康，医疗或患者护理；并且
- 了解除了这些官方规则中所述之外，您不会因使用您的参赛作品而获得任何补偿或信用。

请注意，在本次比赛期间和之后，您的参赛作品可能会发布在我们选择的网站上，以便大家浏览。

在网站上发布的参赛项目“按原样”提供。这意味着我们对您的参赛作品不承担任何明示和暗示的保证，在任何情况下均不对因使用，分发，许可和/或销售任何参赛作品而导致的任何损害或伤害承担责任。

虽然我们保留这些权利，但我们没有义务为了任何目的使用您的作品，即使是那些获奖作品。

您参赛时提供的个人资料，微软和/或其代理人代表微软发放奖品的履行者将在符合微软的隐私声明的条件下用于本次比赛的管理和运行，并且符合[微软隐私声明](#)。

如果您不希望向我们授予以上的权利，建议您不要参与本次比赛。

其他条件

参加本次比赛，意味这您同意：

- 遵守本创新杯官方规则；并且
- 免除微软、其子公司、附属公司、员工和代理，因本竞赛或获奖而引起的相关责任、伤害、损失及损害的任何责任；并且
- 微软持有最终决定权，并对与本次比赛所有事项具有约束力；并且
- 在法律允许的条件下，微软在线上、印刷品、媒体宣传时无偿使用您的个人信息，如姓名、国家、地区等用于颁奖信息的发布。

适用法律

本竞赛将受华盛顿州法律管辖，并且您同意华盛顿州法院对本次比赛产生的任何争议具有专属管辖权。

官方的比赛规则(无论明示或暗示)不会声称、也不会限制、排除或修改 2010 年竞争和消费者法案（Cth）规定的任何非排他性法定担保，或任何澳大利亚之州、或联邦法律的任何其他担保。

获奖名单

所有获奖者名单将在 2020 全球总决赛后 30 天内公布。

(以上版本是中文翻译版，所有准确释义以**英文原版**为准。)