

## 1. PREMESSA

### REGOLAMENTO CPHACK RDS

a) **Campus Party Italia S.r.l.**, con sede legale in Milano, Viale Bianca Maria, n. 21, - Codice Fiscale, Partita IVA e n. di iscrizione al Registro delle Imprese di Milano 09232640962, R.E.A. n. MI-2078159 - (di seguito “**CPIT**”), detiene i diritti per realizzare sul territorio italiano la manifestazione denominata “**Campus Party**” e le attività a questa correlate (di seguito “**Campus Party**” o la “**Manifestazione**”);

b) Campus Party è il più grande evento al mondo su talento, creatività e innovazione in cui talenti, istituzioni, aziende, università e *communities* collaborano per promuovere il cambiamento;

c) CPIT intende organizzare delle CPHack, ossia dei concorsi a tempo, intensivi ed altamente selettivi, per produrre le migliori idee o prototipi tecnologici al fine di trovare soluzioni a problemi reali di aziende ed istituzioni o legati a grandi temi sociali (di seguito ciascuna una “**CPHack**” o un “**Concorso**”);

d) ciascuna CPHack è ideata, lanciata e realizzata in collaborazione con una azienda o istituzione (di seguito ciascuna uno “**Sponsor**” e, insieme a CPIT, l’“**Organizzazione**”) si concluderà con l'aggiudicazione del/i premio/i messo/i in palio dallo Sponsor; i premi hanno titolo di riconoscimento del merito personale o di incoraggiamento e saranno assegnati ai Partecipanti che si saranno distinti agli occhi della giuria per la loro attività e vocazione innovativa.

## 2. OBIETTIVI DELLE CPHACK

In occasione di ciascuna CPHack lanciata *on-line* da CPIT sul sito treehack.it (la “**Piattaforma**”) ciascun concorrente individuale e/o Team iscritto a quella CPHack sarà chiamato a cogliere la challenge lanciata sulla base delle specifiche esigenze ed indicazioni dello Sponsor e a presentare alla fine della fase 2 un progetto (da qui in poi “Elaborato”); tali direttive saranno illustrate sulla Piattaforma e sul Sito Web di Campus Party Italia (accessibile dall’URL <http://italia.campus-party.org>, il “**Sito**”) nella sezione dedicata a ciascuna delle CPHack proposte (di seguito - insieme alle altre informazioni, istruzioni, spiegazioni, specifiche, documenti ed allegati eventualmente forniti *off* e *on-line* ai Partecipanti al fine di portare a compimento la specifica *challenge* lanciata con la CPHack - il “**Brief**”).

## 3. FASI DELLE CPHACK

L’evento è suddiviso in 3 diverse fasi cronologicamente conseguenti.

### **Fase 1. Apertura delle iscrizioni alle CPHACK e selezione partecipanti.**

L’iscrizione all’hackathon si formalizza attraverso la compilazione del form pubblicato all’indirizzo ...

Gli utenti iscritti ed eventualmente selezionati all’hackathon (secondo le modalità specificate sotto) riceveranno gratuitamente il biglietto per partecipare all’evento Campus Party.

Nel caso in cui gli iscritti a ogni hackathon superassero il numero di 50, l’Organizzazione procederà alla selezione dei partecipanti attraverso l’analisi dei form di iscrizione e si occuperà di individuare i profili in linea con lo scopo dell’evento.

### **Fase 2. Evento e premiazione**

Come descritto nel seguito del presente Regolamento.

### **Fase 3. FollowHACK, percorso di Open Innovation per il Team Vincitore**

Come descritto al paragrafo 11 del presente Regolamento.

## **4. DESTINATARI**

Le CPHack sono aperte a tutti: brillanti talenti, studenti specializzati, *community members*, laureandi e neo laureati interessati alla tecnologia e all'innovazione e portatori di un'idea o un progetto interessante che intendono sviluppare nell'ambito delle CPHack proposte dagli Sponsor.

L'evento è rivolto a tutte le persone fisiche, maggiorenni al momento dell'iscrizione, e in generale a studenti, innovatori, professionisti, maker, esperti e appassionati di marketing, appassionati di digital e tecnologia e in generale a tutti coloro che ritengono di avere una buona idea sul settore della CPHack scelta.

## **5. REGOLAMENTO**

### **5.1 Termini e Condizioni**

L'invio della registrazione e la conseguente iscrizione ad una CPHack implica, da parte di ciascun concorrente ("**Partecipante**"), la conoscenza e l'accettazione esplicita, integrale e incondizionata:

- a) di questo Regolamento, incluse le Premesse e Obiettivi ivi indicati;
- b) delle generalità e ruolo dello Sponsor;
- c) del Brief;
- e) del calendario di svolgimento del Concorso;
- f) del programma/scadenziario di svolgimento del Concorso reso noto ai Partecipanti mediante pubblicazione sulla Piattaforma e sul Sito ed avente forma e contenuti

- analoghi a quelli dello schema di massima che qui si allega *sub* “A”, (il “**Percorso**”);
- g) del Codice di Condotta;
  - h) dell’Informativa sulla *Privacy*;
  - i) della Liberatoria per l’Utilizzo delle Riprese Audio/Video e Fotografiche Realizzate nel corso dei Concorsi.

Si segnala a tutti i Partecipanti che per eventuali insindacabili esigenze tecniche e/o logistiche, l’Organizzazione si riserva la facoltà di modificare unilateralmente il Regolamento, i Brief, i calendari e/o il Percorso. Modifiche, aggiornamenti e/o integrazioni, sempre che non danneggino i Partecipanti, saranno valide ed efficaci dalla data in cui saranno rese note mediante pubblicazione sulla Piattaforma e/o sul Sito (e/o, a seconda dei casi e dello stato di avanzamento della CPHack, dalla data in cui saranno comunicate ai Partecipanti mediante i mezzi di comunicazione, *on e off-line*, ritenuti più idonei ed opportuni dall’Organizzazione). I Partecipanti sono pregati dunque di consultare spesso la Piattaforma, il Sito, il Regolamento, i Brief, i calendari e il Percorso prendendo come riferimento la data di ultima modifica degli stessi.

Inoltre, l’Organizzazione si riserva il diritto di estendere o abbreviare unilateralmente la durata di una CPHack, di sospendere o posticipare qualsiasi data e/o scadenza stabilita e finanche di cancellare un Concorso senza che i Partecipanti possano esigere alcunché.

## **5.2 Criteri di Iscrizione**

La partecipazione alle CPHack è riservata alle persone fisiche di età uguale o superiore a 18 anni.

Per partecipare al Concorso occorre iscriversi *on-line* seguendo le istruzioni fornite dalla Piattaforma. Non saranno accettate iscrizioni effettuate con modalità differenti da quelle ivi illustrate, incomplete, irregolari o pervenute oltre le scadenze eventualmente stabilite.

L'Organizzazione si riserva il diritto di verificare l'identità dei Partecipanti e l'autenticità e correttezza dei dati forniti all'atto della registrazione con tutti mezzi necessari; la mancata presentazione dei documenti eventualmente richiesti dall'Organizzazione, la non rispondenza al vero delle informazioni inserite o il ragionevole sospetto che tali informazioni siano false, inesatte, non aggiornate od incomplete, determinerà l'esclusione del Partecipante dal Concorso oltre alle eventuali azioni legali che l'Organizzazione potrebbe decidere di intraprendere.

I dati di tutti i Partecipanti saranno inclusi nel database dell'Organizzazione nel pieno rispetto delle leggi vigenti in materia di *privacy*.

### **5.3 Procedura di Partecipazione**

Per partecipare ad una CPHack i Partecipanti devono ottemperare a quanto segue:

- a) Registrarsi sulla Piattaforma compilando l'apposito *form* di registrazione *on-line*.
- b) Iscrivendosi alla CPHack di interesse cliccando sull'apposito pulsante di adesione al Concorso su <http://treehack.it/music-hack/>.
- c) Partecipare, agli *step* successivi del Percorso della CPHack.

La conferma dell'avvenuta iscrizione del Partecipante alla CPHack sarà comunicata via *e-mail* all'indirizzo fornito nel *form* di registrazione.

### **5.4 Regole di Partecipazione**

La partecipazione ad una CPHack è aperta ai Team già formati in sede di registrazione e a singoli individui; questi ultimi, dopo essersi registrati come tali potranno, compatibilmente con le modalità e tempistiche stabilite dal Percorso, creare il loro Team nel corso della competizione o aderire ad un Team già creato da altri.

I partecipanti che non si iscrivono già come parte di un team, verranno suddivisi dall'Organizzatore in team composti da un minimo di 3 e un massimo di 5 persone ciascuno.

Ogni Partecipante può aderire a un solo Team.

Ogni Team è capitanato dal Partecipante che ha costituito il Team stesso in fase di registrazione sul Portale; questi sarà considerato a tutti gli effetti il capogruppo del Team, ossia, il soggetto di riferimento, sia interno che esterno, della squadra (il "**Team Leader**").

Ogni Team deve identificarsi con un nome (il "*Team Name*").

I Partecipanti sono informati che la partecipazione alla CPHack non determina, di per sé, alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e che le spese ad essa relative (come le spese di viaggio) non saranno sostenute né rimborsate dall'Organizzazione.

Nel corso della CPHack sarà permesso l'utilizzo di qualsiasi tecnologia; nelle fasi che si svolgeranno durante le giornate di svolgimento di Campus Party i Partecipanti opereranno sulla propria attrezzatura e dotazione informatica.

Per l'accesso alla struttura ospitante e l'utilizzo dei servizi potrebbe essere necessario attenersi a specifiche disposizioni definite dalla struttura ospitante stessa e/o dai suoi fornitori di servizi.

L'Organizzazione provvederà a fornire gratuitamente a tutti i Partecipanti una connettività cablata ad alte prestazioni e a mettere a disposizione aree attrezzate in cui si svolgeranno le *pitch session* e la premiazione (dotate di proiettore, impianto audio, tavoli e sedie).

## **5.5 Team Leader e Organizzazione del Team**

L'organizzazione interna del Team, la ripartizione di ruoli, compiti, responsabilità e l'attribuzione e/o il riconoscimento della titolarità di eventuali diritti di proprietà intellettuale e/o industriale sull'Elaborato e/o sulla Documentazione tra i suoi membri sono di esclusiva competenza del Team stesso e/o, in base alla decisione presa in tal senso dal Team, del suo Team Leader. Nessuna responsabilità né ingerenze al riguardo potranno essere attribuite all'Organizzazione che sarà tenuta ad interfacciarsi esclusivamente con il Team Leader; il Team Leader sarà pertanto ritenuto di *default* il soggetto legittimamente designato a rappresentare ed impegnare il Team ed i suoi membri innanzi all'Organizzazione stessa e ai terzi.

## **5.6 Abbandono**

Ciascun Partecipante sin d'ora prende atto e accetta che l'abbandono del Team di cui è parte, per qualsiasi motivo ed in qualsiasi fase della CPHack, non influirà sulla prosecuzione della competizione; il Partecipante che abbandona il suo Team, e di conseguenza la CPHack, sin d'ora irrevocabilmente ed espressamente rinuncia a qualsiasi compenso e/o pretesa, azione, eccezione di qualsiasi natura nei confronti degli altri membri del Team e/o dell'Organizzazione sia con riguardo ad eventuali premi conseguiti dal Team stesso sia con riguardo alla titolarità di eventuali diritti di proprietà intellettuale e/o industriale sull'Elaborato e/o sulla Documentazione.

## **5.7 Rischi e Responsabilità**

L'Organizzazione non sarà ritenuta responsabile in caso di mancata o incompleta ricevuta della registrazione elettronica e/o della Documentazione per qualsivoglia ragione, o se i dati relativi alla registrazione e/o la Documentazione sono illeggibili. Si ricorda a tal proposito ai Partecipanti che la rete internet, i server, il Sito e la Piattaforma possono essere soggetti a difficoltà tecniche, lavori di manutenzione o

malfunzionamento che possono causare rallentamenti o rendere impossibile qualsiasi connessione, l'accesso alla Piattaforma e/o al Sito, al processo di registrazione *on-line* e/o all'invio o *up load* della Documentazione.

Ciascun Partecipante è responsabile, in via esclusiva, per il proprio accesso a internet e per le spese di connessione dello stesso. Ogni Partecipante è consapevole e accetta questo limite di funzionalità e si fa carico di testare la buona funzionalità delle modalità di connessione del sistema informatico e dalle risorse Internet che intende di volta in volta utilizzare per registrarsi e/o trasmettere la Documentazione.

Ciascun Partecipante partecipa alla CPHack a suo proprio rischio ed è responsabile, in via esclusiva, del proprio Elaborato, della propria Documentazione, della propria attrezzatura e dotazione informatica e dei propri effetti personali; pertanto, ciascun Partecipante si obbliga, sin d'ora, a manlevare e tenere indenne l'Organizzazione da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che potesse venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione all'Elaborato, alla Documentazione o comunque determinata dalla partecipazione ad una CPHack da parte di un determinato Partecipante. L'Organizzazione non potrà essere ritenuta responsabile in caso di furto, perdita, danneggiamento all'attrezzatura e/o agli effetti personali.

Per tutta la durata della CPHack, ciascun Partecipante è tenuto ad adottare tutte le misure appropriate per salvaguardare i propri dati e/o *software* conservati nella propria dotazione informatica contro ogni attacco. L'Organizzazione non potrà essere ritenuta responsabile per l'eventuale contaminazione da parte di qualsiasi virus informatico, per l'intrusione di terzi nella dotazione informatica del Partecipante, per qualsiasi danno alla dotazione informatica stessa e ai dati ivi registrati nonché per qualsivoglia conseguenza sull'attività personale o professionale dei Partecipanti.

Inoltre, l'Organizzazione non sarà tenuta per qualsiasi titolo a rispondere in ordine a danni, perdite e/o pregiudizi di alcun genere derivanti dall'utilizzo della connessione



messa a disposizione dall'Organizzazione stessa e/o dai suoi fornitori di servizi, oppure a causa di disservizi, eventuali malfunzionamenti temporanei o permanenti riscontrabili sul sistema.

## **5.8 Manleve e Garanzie**

Ciascun Partecipante sin d'ora dichiara espressamente e garantisce che ogni Elaborato e la Documentazione a questo inerente è originale, con ciò intendendosi, che non comporta la violazione, né in tutto né in parte, di alcun diritto riconosciuto o attribuito dalla vigente normativa in materia di proprietà intellettuale e/o industriale e che non viola diritti provenienti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla *privacy*, diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela o altro elemento di proprietà di terzi; ove esistano diritti di terzi, il Partecipante dichiara e garantisce di poterne liberamente disporre per essersi previamente dotato di tutte le necessarie autorizzazioni e licenze da parte del relativo titolare. Ciascun Partecipante sin d'ora si impegna a manlevare sostanzialmente e processualmente l'Organizzazione e a mantenerla indenne da ogni e qualsivoglia perdita, danno, responsabilità, costo o spesa, ivi incluse le spese legali, derivanti da o in qualsiasi modo collegati a pretese o contestazioni di altri Partecipanti e/o soggetti terzi relative alla titolarità o asserita violazione dei diritti su un Elaborato e/o sulla relativa Documentazione.

Salvo i casi di dolo o colpa grave ascrivibili all'Organizzazione, l'Organizzazione stessa non assume alcuna responsabilità in merito all'eventuale uso o abuso dell'Elaborato, della Documentazione, dell'idea o dell'opera del Partecipante ovvero allo sviluppo e/o realizzazione dei medesimi e/o del progetto ad essi relativi da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza. Egualmente l'Organizzazione non assume alcuna responsabilità in merito alle potenziali conseguenze avverse che la pre-divulgazione potrebbe in astratto determinare con riferimento agli aspetti inventivi e/o originali dell'Elaborato e relativa Documentazione e/o con riguardo all'eventuale intenzione dei

Partecipanti e/o Sponsor di brevettare, registrare o comunque proteggere la proprietà intellettuale e/o industriale dell'Elaborato e/o della relativa Documentazione.

### **5.9 NDA API e strumenti forniti dallo Sponsor**

I partecipanti si impegnano a non divulgare alcun tipo di informazione relativa alle API e a tutti gli altri strumenti messi a disposizione dallo Sponsor per la CPHACK.

## **6. CODICE DI CONDOTTA**

La CPHack viene intesa come evento etico; pertanto, l'Organizzazione richiede ai Partecipanti di rispettare tale principio e di attenersi in ogni fase del Concorso al seguente codice di comportamento ed, in particolare di:

- rispettare il Regolamento, il Brief, il calendario e il Percorso accettando le decisioni prese dall'Organizzazione e/o dalla giuria.

Inoltre, nelle fasi della CPHack che si svolgeranno nel corso della Manifestazione:

- mostrare rispetto verso gli altri Partecipanti, lo staff e gli altri membri e/o soggetti delegati dall'Organizzazione e/o dalla struttura ospitante;

- avere cura, con la massima diligenza e per tutta la durata del Concorso, dei locali in cui si svolgerà la CPHack nonché dei materiali ed attrezzature eventualmente messi a disposizione dall'Organizzazione e/o dalla struttura ospitante, i quali dovranno essere restituiti, salvo se diversamente indicato;

- attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a qualsiasi indicazione fornita dall'Organizzazione, dalla struttura ospitante e/o dal personale di volta in volta preposto al fine di garantire la sicurezza e l'incolumità di tutti i Partecipanti.

Saranno considerate infrazioni, in base all'insindacabile giudizio dell'Organizzazione:

- l'utilizzo di *Team Name*, di un linguaggio e/o di espressioni ingiuriose, scurrili, offensive, diffamatorie, che incitino alla violenza e/o alla discriminazione, che invadano la privacy, che siano contrarie alla legge vigente o che abbiano un contenuto pubblicitario, politico/ideologico o religioso;

- la pubblicazione, trasmissione o diffusione, in qualsivoglia modo, di immagini, materiali e/o contenuti illeciti, dannosi, violenti, minatori, abusivi, molesti, diffamatori e/o calunniosi e/o che possano essere considerati lesivi del decoro, della dignità personale o che risultino offensivi, volgari, osceni, lesivi della privacy altrui, razzisti, classisti, blasfemi, contrari al buon gusto o all'ordine pubblico o comunque repressibili o che suggeriscano un uso non appropriato della CPHack o, in genere, delle attività che si svolgono nell'ambito di Campus Party;

- la presentazione di Elaborati e/o l'utilizzo, in qualsivoglia modo, di Documentazione, contenuti e/o materiali che non siano originali, con ciò intendendosi, che comportino la violazione di diritti di proprietà industriale e/o intellettuale – inclusi quelli di utilizzazione e sfruttamento - di terzi soggetti;

- la pubblicazione, trasmissione o diffusione, in qualsivoglia modo, intenzionalmente o meno, di qualsivoglia materiale che contenga virus o altri codici, file o programmi creati per interrompere, per distruggere o per limitare il funzionamento dei *software*, degli *hardware* o degli impianti di telecomunicazioni di terzi;

- l'alterazione di dati immessi da altri;

- lo svolgimento di operazioni, intenzionali o meno, che influenzino o compromettano la regolare funzionalità o che restringano la fruizione per gli altri utenti della Piattaforma, del Sito, dei servizi, server, reti o *network* collegati, connessi o utilizzati, anche indirettamente, dalla Piattaforma, dal Sito, dalla struttura ospitante e/o dall'Organizzazione;

- la violazione, intenzionalmente o meno, di qualsivoglia legge o regolamento vigente;

- barare o tentare di barare; e

- qualsiasi altra condotta, manovra fraudolenta o non consentita che possa anche solo potenzialmente influire negativamente sugli altri Partecipanti o sulla competizione, ostacolare e/o alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante o, comunque, compromettere il buon esito e/o l'immagine del Concorso, dell'Organizzazione e/o, in generale, di Campus Party.

Qualsiasi violazione del Regolamento e/o del Codice di Condotta o condotta dalla quale possa essere desunto o presunto, anche velatamente, un comportamento illecito e/o che costituisca violazione del presente Regolamento così come qualsiasi irregolarità commessa prima o durante il Concorso comporterà, a seconda dei casi e sulla base dell'insindacabile decisione dell'Organizzazione, la mancata partecipazione, l'espulsione o la squalifica del Partecipante e/o il ritiro del premio eventualmente già assegnato e la rimozione di ogni materiale e/o contenuto eventualmente già trasmesso o pubblicato.

Eventuali reclami saranno risolti inappellabilmente dall'Organizzazione sulla base dei criteri stabiliti da questo Regolamento.

L'Organizzazione, inoltre, si riserva di segnalare al/ai provider e denunciare alle autorità giudiziarie competenti qualunque tentativo esterno di forzare i sistemi di sicurezza della

Piattaforma o del Sito e/o qualsiasi attività che possa in qualunque modo essere intesa come ostile.

Qualsivoglia provvedimento assunto in relazione a quanto sopra potrà intervenire in via immediata e in assenza di previa diffida, senza che alcuna responsabilità possa essere imputata a CPIT e/o allo Sponsor in relazione ad esso.

## **7. LIBERATORIA PER L'UTILIZZO DELLE RIPRESE AUDIO/VIDEO E FOTOGRAFICHE REALIZZATE NEL CORSO DEI CONCORSI**

I Partecipanti sono consapevoli che nel corso della Manifestazione l'Organizzazione e/o i suoi partner commerciali effettueranno riprese audio/video e che tali riprese potranno interessare anche i Partecipanti.

I Partecipanti autorizzano sin d'ora l'Organizzazione ed i suoi partner commerciali nonché aventi causa, agenti e concessionari degli stessi ad utilizzare - a titolo gratuito, in perpetuo e per tutto il mondo anche in forma parziale e/o modificata o adattata – i propri dati personali nonché il proprio ritratto e le riprese e registrazioni audio/video della propria persona e degli ambienti, locali, oggetti e documenti fotografati e/o ripresi realizzati nel corso dello svolgimento della Manifestazione.

L'autorizzazione sopra specificata implica la concessione di una licenza non esclusiva, trasferibile a terzi, per l'utilizzazione di quanto sopra elencato per fini culturali e didattici nonché per le attività di divulgazione e comunicazione dell'Organizzazione a scopo pubblicitario e promozionale, compresa la diffusione in *streaming*, la pubblicazione sul Portale e sul Sito e/o su altri eventuali siti web e sulla stampa, la distribuzione e messa in onda sulle televisioni pubbliche e private e nelle sale cinematografiche e include a titolo esemplificativo e non esaustivo il diritto d'autore e gli altri diritti connessi al suo esercizio nonché i diritti di pubblicazione, riproduzione, moltiplicazione in copie e conservazione delle stesse anche in forma elettronica, traduzione, trascrizione,

trasferimento su altri formati, montaggio, adattamento, elaborazione e riduzione, comunicazione e distribuzione al pubblico, proiezione, trasmissione e diffusione e tutto quanto precede anche in versione riassuntiva e/o ridotta, in qualunque modo o forma, con qualsiasi procedimento e su qualsiasi supporto, con qualsiasi mezzo tecnologico noto o di futura invenzione per le finalità e nei limiti sopra definiti.

È in ogni caso esclusa qualunque utilizzazione che possa arrecare pregiudizio all'onore, alla reputazione o al decoro della persona o delle persone ritratte, riprese o registrate.

## **8. GIURIA E VALUTAZIONE**

I progetti presentati dai team a conclusione della fase 2 delle CPHack saranno valutati da una Giuria, individuata dall'Organizzatore, che avrà il compito di eleggere i Team Vincitori che potranno accedere alla fase 3 della CPHack (come descritta al paragrafo 11 del presente Regolamento). La giuria valuterà gli output secondo i seguenti criteri di valutazione:

- Aderenza alla Challenge scelta
- Completezza del progetto
- Design/User Experience
- Innovazione

Per ogni criterio, ciascun membro della giuria assegnerà un punteggio da 1 a 5.

Al termine della valutazione verrà stilata, in base ai voti, una classifica.

Il giudizio della Giuria è insindacabile ed essa non è tenuta a motivare le proprie decisioni. I Partecipanti espressamente acconsentono, sin da ora, non sollevare obiezioni nei confronti della composizione o della decisione assunta dalla Giuria.

La giuria valuterà, per la fase 2, gli Elaborati a suo esclusivo e insindacabile giudizio e determinerà la classifica degli Elaborati in gara. Risulteranno finalisti gli Elaborati che avranno ottenuto il gradimento più alto.

I Partecipanti sono informati e sin d'ora dichiarano di accettare espressamente in qualsiasi *step* della CPHack l'esclusivo e insindacabile giudizio della giuria, la quale, in mancanza dei presupposti sopra illustrati, potrebbe anche decidere di non decretare alcun vincitore. La giuria non è tenuta a motivare le proprie decisioni e, pertanto, i Partecipanti si impegnano a non sollevare obiezioni nei confronti della composizione, del processo decisionale o delle decisioni assunte dalla giuria medesima.

## **9. DIRITTI DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE/INDUSTRIALE**

### **9.1 Diritti di CPIT**

I Partecipanti riconoscono che la Piattaforma, il Sito ed i contenuti degli stessi sono di proprietà di CPIT e/o dei suoi fornitori di contenuti e sono protetti come tali dalle leggi in materia di diritto d'autore, proprietà intellettuale e/o industriale e dei diritti sulle banche dati, dal Codice Civile e dal Codice Penale.

### **9.2 Dati forniti dagli Sponsor**

Il Brief, tutti i dati e le informazioni di qualsiasi natura, nulla escluso o eccettuato, resi disponibili ai Partecipanti con qualsiasi mezzo (*off* e *on-line*) dagli Sponsor rimangono nell'esclusiva proprietà e disponibilità dello Sponsor che li ha forniti.

L'autorizzazione concessa ai Partecipanti di utilizzare i Brief e/o altre informazioni fornite dagli Sponsor è limitata alla durata della CPHack cui ineriscono. Qualsiasi utilizzo dei dati in oggetto al di fuori della finalità per la quali sono state divulgate tra i

Partecipanti è soggetta ad eventuale preventivo e separato accordo, concluso tra lo Sponsor e ciascuno dei Partecipanti stessi.

### **9.3 Diritti di Proprietà Intellettuale e/o Industriale inerenti gli Elaborati e la Documentazione e Diritti di Utilizzo**

Fermo restando le previsioni di cui al paragrafo 7.4, l'Organizzazione e, in particolare, gli Sponsor riconoscono ai Partecipanti la proprietà e piena disponibilità degli Elaborati e della Documentazione a questi inerente (inclusa la titolarità di ogni eventuale diritto di proprietà intellettuale e/o industriale su qualsiasi elemento di cui questi risultino composti e/o che questi concorrano a formare quale, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, l'idea, il modello di business, il format, i concetti sviluppati, le proposte e soluzioni presentate e/o il risultato ottenuto, nulla escluso o eccettuato) prodotti dai Team durante la fase 2 delle CPHack.

Ogni Partecipante rimane pertanto pienamente responsabile per la protezione di qualsiasi elemento innovativo e/o originale eventualmente ravvisabile nel proprio Elaborato e/o nella propria Documentazione attraverso i mezzi a tal fine apprestati dalla legge e dovrà farsi carico del pagamento di ogni eventuale spesa al riguardo.

Lo Sponsor potrà utilizzare gratuitamente gli Elaborati e la relativa Documentazione per tre (3) mesi decorrenti dalla conclusione della CPHack ad esclusivo fine di analisi, test, elaborazione e/o dimostrazione di quanto realizzato dai Partecipanti nell'ambito della CPHack. Fermo restando quanto sotto previsto con riguardo agli Elaborati dei Vincitori, uno Sponsor interessato allo sviluppo di un Elaborato e/o ad ogni altro utilizzo dello stesso potrà contattare il Partecipante che l'ha realizzato per approfondimenti proponendo eventuali formule di ingaggio.

CPIT non risponde assolutamente ed è esclusa da tale eventuale forma di ingaggio.



Resta salva sempre la possibilità per lo Sponsor di sviluppare indipendentemente o acquisire prodotti equivalenti e/o in concorrenza con gli Elaborati e che non violino alcun diritto di proprietà intellettuale sui medesimi.

#### **9.4 Cessione dei Diritti di Proprietà Intellettuale inerenti gli Elaborati e la Documentazione del Vincitore e Condizione di Efficacia**

In funzione del riconoscimento del premio per il Team finalista classificato al 1° posto (il **“Team Vincitore”**) durante la fase 2 delle CPHack, senza che i Partecipanti di un Team Vincitore possano avere null’altro da pretendere dallo Sponsor, ciascun Partecipante di un Team Vincitore, subordinatamente al verificarsi della condizione sotto descritta, si impegna a cedere allo Sponsor della CPHack tutti i diritti di proprietà intellettuale e/o industriale sull’Elaborato e sulla relativa Documentazione, come riconosciuti (o riconoscibili) o attribuiti (o attribuibili) dalla vigente normativa in materia di proprietà intellettuale e/o industriale con la sola eccezione dei diritti morali, rinunciando sin d’ora espressamente a proporre qualunque azione o eccezione volta a contestare, in tutto o in parte, la titolarità ed esercizio dei diritti suddetti da parte dello Sponsor.

La cessione dei diritti di proprietà intellettuale e/o industriale sull’Elaborato e sulla relativa Documentazione a favore dello Sponsor (il quale si assumerà l’onere e la piena responsabilità della tutela degli eventuali aspetti inventivi e/o originali degli stessi) dovrà essere perfezionata entro 6 (sei) mesi decorrenti dalla conclusione della CPHack e avverrà a condizione che il Team Leader e lo Sponsor negozino in buona fede e giungano, con soddisfazione reciproca, ad un accordo che contempri almeno una delle seguenti opportunità:

a) offerta ai Partecipanti del Team Vincitore di una collaborazione professionale finalizzata allo sviluppo dell’Elaborato;

b) riconoscimento ai Partecipanti del Team Vincitore, secondo percentuali, misure, modalità e condizioni da negoziarsi in buona fede tra le parti, di parte dei proventi derivanti dall'attività di valorizzazione dell'Elaborato e/o della relativa Documentazione e/o derivanti dal futuro sfruttamento economico degli stessi e/o dalla cessione di diritti a questi relativi in qualunque forma e modo realizzati;

c) costituzione di una Start-Up della cui compagine sociale facciano parte i Partecipanti del Team Vincitore e lo Sponsor, avente come scopo l'attività di valorizzazione e/o di impiego, in chiave imprenditoriale, dell'Elaborato e/o della relativa Documentazione.

Resta inteso che i Partecipanti del Team Vincitore conserveranno la facoltà di utilizzare l'Elaborato e la relativa Documentazione nell'ambito della propria eventuale attività di studio e ricerca, con l'esclusione di qualunque attività di natura direttamente o indirettamente commerciale o comunque collegata allo sfruttamento commerciale. Resta altresì inteso che i Partecipanti del Team Vincitore e lo Sponsor collaboreranno al fine di perfezionare ogni atto e documento eventualmente necessario per la piena costituzione ed efficacia dei diritti dello Sponsor sull'Elaborato e relativa Documentazione e per mettere in atto le più opportune azioni volte alla protezione e alla valorizzazione dell'Elaborato e relativa Documentazione; in particolare, i Partecipanti del Team Vincitore si asterranno dall'effettuare pubblicazioni o qualsiasi altra divulgazione dell'Elaborato e della relativa Documentazione e sin d'ora si impegnano a mantenere la riservatezza su quanto direttamente o indirettamente relativo all'Elaborato e/o alla Documentazione nella misura in cui ciò sia necessario per brevettare, registrare o comunque proteggere la proprietà intellettuale dei medesimi.

CPIT non risponde degli obblighi come sopra assunti ed è assolutamente esclusa dall'ingaggio dei Partecipanti, dalla negoziazione e/o eventuale conclusione degli accordi e/o contratti sopra indicati.

## **9.5 Diritto di Opzione, Condizione di Efficacia e Prelazione**

Ciascun Partecipante di un Team finalista non vincitore (il “**Team 2° Classificato**”) sin d’ora si impegna a concedere allo Sponsor un diritto di opzione per l’acquisizione dell’Elaborato e della relativa Documentazione, a prezzo di cessione e condizioni da negoziarsi in buona fede tra il Team Leader e lo Sponsor e previo accordo di reciproca soddisfazione che contempili, *mutatis mutandis*, almeno una delle opportunità elencate alle lettere a), b) e c) del paragrafo 7.4 di cui sopra.

Nel caso di non accettazione da parte dello Sponsor della presente proposta e/o mancato esercizio dell’opzione entro un periodo massimo di 4 (quattro) mesi decorrenti dalla conclusione della CPHack, il Team 2° Classificato sarà libero di procedere autonomamente. Qualora nel corso dei quattro (4) mesi anzidetti, il Team 2° Classificato riceva da una terza parte di buona fede una proposta economica per l’Elaborato e/o la relativa Documentazione, il Team Leader informerà lo Sponsor al fine di consentire al medesimo, a parità di condizioni economiche proposte dalla terza parte, di accettare e esercitare il diritto d’opzione ora detto entro i successivi trenta (30) giorni e, in mancanza di accordo con lo Sponsor, il Team 2° Classificato potrà accettare la proposta economica della terza parte.

## **10. PREMIAZIONE**

La premiazione prevede l’assegnazione da parte della giuria al finalista o al Team finalista che ha ottenuto il maggior gradimento della giuria (il “**Vincitore**” o “**Team Vincitore**”) del premio previsto in relazione a quella CPHack per il 1° Classificato;

In caso di partecipazione in Team, il premio sopra indicato ed eventuali altri premi saranno assegnati al Team Vincitore e non ai singoli Partecipanti che lo compongono. La ripartizione di eventuali premi tra i membri del Team sarà definita e avverrà a cura e

sotto la responsabilità del Team stesso o del suo Team Leader senza che nessuna responsabilità o ingerenza al riguardo possa essere attribuita all'Organizzazione.

Se il premio consiste in una somma di danaro, questa sarà corrisposta da CPIT per mezzo di bonifico bancario entro 30 giorni dalla nomina del Vincitore; a tal fine, ciascun Vincitore e/o il Team Leader di ciascun Team vincitore si impegna a comunicare allo Sponsor, gli estremi del conto corrente sul quale effettuare l'accredito, entro 7 giorni dalla aggiudicazione, nonché, entro lo stesso termine, le generalità ed il codice fiscale delle persone fisiche delegate ad operare sullo stesso.

Gli Sponsor di ciascuna CPHack, inoltre, si riservano la possibilità:

(a) di offrire ai Partecipanti ritenuti meritevoli una collaborazione professionale finalizzata allo sviluppo del progetto realizzato durante la CPHack;

(b) di assegnare altri premi a progetti che si distinguano in particolari ambiti.

L'Organizzazione non si fa carico dell'uso che i Vincitori faranno dei premi assegnati; CPIT non è responsabile dell'erogazione dei servizi che gli Sponsor e/o soggetti terzi debbano eventualmente prestare ai Vincitori.

Sono a carico di ciascun percettore effettivo del premio (sia in danaro che di altra natura) tutti gli obblighi e/o adempimenti di qualsiasi specie (tributari, contabili, ecc.) connessi con e/o dipendenti dalla percezione di tale premio e/o, se del caso, dalla fruizione del servizio fornito. L'Organizzazione non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori, omissioni e/o mancato rispetto di quanto sopra da parte dei Partecipanti.

## **11. FollowHACK, percorso di Open Innovation per il Team Vincitore**

Al Team vincitore sarà offerto - oltre al premio previsto dalla CPHack - "FollowHACK", un percorso di open innovation della durata di 3 mesi (di seguito "Percorso OI"), che ha l'obiettivo di facilitare i processi di open innovation tra il Team Vincitore e lo Sponsor per arrivare, se possibile, allo sviluppo e all'integrazione della soluzione ideata dal Team Vincitore.

Il Percorso OI prevede la gestione del rapporto tra il Team Vincitore e lo Sponsor - come sarà meglio specificato di seguito - per tutte le attività di kick-off del progetto, di need assessment, di formazione attraverso workshop specifici, di mentorship e monitoring degli avanzamenti, di accesso e utilizzo dell'Innovation Platform.

L'Innovation Platform è uno strumento web based di project management per il monitoraggio dell'avanzamento di progetti innovativi, che ha tra le sue caratteristiche: il supporto nello sviluppo e validazione del Business Model, feedback automatici, il monitoraggio continuo, la mentorship online. Il suo utilizzo ha l'obiettivo di migliorare e facilitare i processi di open innovation tra il Team Vincitore e lo Sponsor.

Il Percorso OI si svolgerà entro 5 (cinque) mesi decorrenti dalla conclusione della CPHack e avrà l'obiettivo di definire gli strumenti e le modalità per l'eventuale scelta di almeno una delle opportunità di accordo previste al paragrafo 7.4 (ai punti a, b, c) del presente Regolamento.

Se la soluzione immaginata e/o sviluppata dal Team Vincitore si trova in fase di pre-market, l'obiettivo del Percorso OI sarà preferibilmente quello di maturare l'idea del business fino a produrre un business concept solido e supportato da esperimenti di mercato e proiezioni attendibili.

Se la soluzione immaginata e/o sviluppata dal Team Vincitore è invece in fase di on-the-market già al momento della CPHack, il Percorso OI avrà preferibilmente l'obiettivo di concepire un progetto di un pilota di integrazione dell'attività del team con quello dello Sponsor.

Il Team vincitore verrà seguito in un percorso di 3 mesi che prevede:

- Presentazione del Team Vincitore allo Sponsor (per attività di kick-off del progetto, concept drafting, needs assessment, draft dell'eventuale patto di servizio)
- Accesso di 6 mesi all'Innovation Platform
- Formazione sull'utilizzo dell'Innovation Platform attraverso lo specifico manuale e/o webinar dedicato
- Monitoraggio del progetto del Team Vincitore sull'Innovation Platform
- Fino a 3 sessioni di mentorship (anche da remoto)
- Fino a 3 workshop formativi tra quelli presenti nel catalogo tree ed erogati nel periodo settembre / dicembre (per esempio, Lean startup, Financial for startup, Pitch training)
- Realizzazione del business deck e di proiezioni di business e/o finanziarie con analisi della fattibilità di un eventuale Proof of Concept (PoC)
- Incontro conclusivo del Team Vincitore con lo Sponsor per la presentazione dell'output e dei risultati.

## **12. VARIE**

Se una qualsiasi delle disposizioni contenute nel presente Regolamento fosse dichiarata invalida o non applicabile, tale disposizione si considererà come non apposta e tutte le altre disposizioni resteranno pienamente valide ed efficaci.

A norma dell'art. 6, comma 1, lett. a) del D.P.R. 26 ottobre 2001 n. 430, come successivamente modificato ed integrato, le CPHack non costituiscono un concorso o operazione o manifestazione a premio, in quanto hanno ad oggetto la presentazione di progetti e/o studi in ambito commerciale e/o industriale, nel quale il conferimento del premio al Partecipante e/o Team prescelto quale vincitore ha carattere di corrispettivo di

prestazione d'opera e/o rappresenta un riconoscimento del merito personale del Vincitore per l'attività svolta, nonché un incoraggiamento nell'interesse della collettività.

### **13. LEGGE APPLICABILE E RISOLUZIONE DELLE CONTROVERSIE**

Il presente Regolamento è regolato dalla legge italiana. Fatti salvi i casi in cui la competenza sia inderogabilmente stabilita dalla legge, per tutte le controversie derivanti dall'interpretazione o dall'esecuzione del presente Regolamento sarà competente in via esclusiva il foro di Milano, con espressa rinuncia dei Partecipanti a qualsiasi eccezione rispetto a tale foro.