



Engine Your Mind Hackathon

Regolamento della competizione

ART. 1 - Introduzione

a) Il presente Regolamento disciplina l'Hackathon dal titolo "Engine Your Mind" (di seguito, anche "Hackathon") promosso da Engine4You APS Giovanile, in collaborazione con i Main Partner, oltre che con la collaborazione di Sponsor secondari.

b) Engine4You APS Giovanile (di seguito Engine4You APS, Engine4You o E4Y) intende organizzare un concorso a tempo, intensivo ed altamente selettivo, per produrre le migliori idee o prototipi tecnologici in relazione alle sfide scelte da Engine4You APS.

c) L'Hackathon oggetto di questo Regolamento è ideato, lanciato e realizzato da Engine4You APS Giovanile e si concluderà con l'aggiudicazione dei premi messi in palio; 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, a seguito di una votazione e dell'attribuzione di un punteggio (risultato dell'analisi del progetto, secondo criteri di valutazione scelti).

ART. 2 - Finalità della competizione

a) Con l'Hackathon si vuole incentivare l'ideazione di soluzioni (prodotti o servizi) volte al miglioramento della condizione esistente degli attori in gioco, in ottica antropocentrica, proponendo un oggetto o servizio che, a giudizio insindacabile di un comitato di valutazione appositamente costituito dal Promotore, abbia conseguito un chiaro successo di merito in linea con i criteri prestabiliti.

b) I progetti dovranno essere inediti ed elaborati durante l'Hackathon; dovranno inoltre consistere nello sviluppo di concept di servizi o sistemi di oggetti e servizi ideati in aderenza con una delle Challenge assegnate dal Promotore in sede di Hackathon.

ART. 3 - Fasi dell'evento

a) L'evento è suddiviso in 3 diverse fasi cronologicamente conseguenti.

- Fase 1: Iscrizioni
- Fase 2: Competizione
- Fase 3: Premiazione



Engine Your Mind Hackathon

Regolamento della competizione

b) Fase 1. Apertura delle iscrizioni all'Hackathon e selezione partecipanti.

L'iscrizione all'hackathon si formalizza attraverso la compilazione del form pubblicato all'indirizzo www.engine4you.it/hackathon.

c) Nel caso in cui gli iscritti all'hackathon superassero il numero di 50, Engine4You procederà alla selezione dei partecipanti attraverso l'analisi dei form di iscrizione e si occuperà di individuare i profili che avranno compilato precedentemente e correttamente la domanda secondo un ordine cronologico di invio.

d) Fase 2. Competizione

L'Hackathon si terrà presenza nei giorni 24,25 e 26 Ottobre 2025 (la "Durata dell'Evento") presso la sede Operativa dell'associazione, sita in Via San Francesco 1 (ex Mediateca Comunale, zona Cartiera Savoni)

e) Il primo giorno è dedicato alla formazione dei gruppi e al lancio delle sfide, mentre il secondo giorno è volto all'ideazione della soluzione tramite attività e metodologie proprie. L'ultima giornata è pensata per la consegna del progetto, pitch battle e premiazione.

f) A proprio insindacabile giudizio, Engine4You si riserva il diritto di cambiare piattaforma, giorni, orari e durata dell'Hackathon, nonché di sospenderlo e/o cancellarlo - se le circostanze lo richiederanno, a causa di esigenze tecniche e organizzative o di qualsiasi altro fattore o evento incontrollabile e/o imprevedibile - senza che ciò possa generare responsabilità alcuna in capo alle stesse. Qualsiasi modifica della Durata dell'Evento o delle sue modalità di svolgimento verrà comunicata via e-mail agli iscritti.

g) Fase 3. Premiazioni

Verranno premiati i 3 teams che avranno ottenuto il punteggio maggiore, secondo la giuria. Verrà assegnato dalle piattaforme social dell'Associazione, un ulteriore premio.

ART. 4 - Destinatari

L'Hackathon è aperto a tutti: brillanti talenti, studenti specializzati, studenti, 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 challenge proposte da Engine4You APS. L'evento è rivolto a tutte le persone fisiche che abbiano raggiunto almeno l'età di 13 anni; e in generale a studenti, sviluppatori, 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 di sfida proposto da Engine4You APS.



Engine Your Mind Hackathon

Regolamento della competizione

ART. 5 - Iscrizione

a) L'Hackathon è aperto a tutti, fino ad un massimo di 50 partecipanti totali. I partecipanti devono aver raggiunto almeno 13 anni di età al momento dell'iscrizione, devono essere interessati all'obiettivo dell'Hackathon e devono aver effettuato la registrazione tramite modulo online.

b) La registrazione si chiuderanno nel giorno che verrà comunicato preventivamente attraverso canali social e pubblicitari.

c) I dati richiesti in sede di registrazione (esemplificativi ma non esaustivi) come nome, cognome, indirizzo e-mail, devono essere corretti, completi e veritieri (di seguito la "Registrazione Veritiera"). Engine4You si riserva il diritto di chiedere qualsiasi documento aggiuntivo a riprova delle dichiarazioni rese al momento della registrazione nonché di rifiutare l'iscrizione, a loro insindacabile giudizio, per qualsivoglia ragione, ivi inclusa l'eventuale comunicazione, da parte del soggetto richiedente, di informazioni incomplete e/o inesatte.

d) Sono condizioni indispensabili per la partecipazione all'Hackathon:

- la Registrazione Veritiera;
- aver raggiunto almeno 13 anni di età al momento della registrazione;
- l'accettazione integrale e incondizionata del presente Regolamento;
- la prestazione del consenso al trattamento dei dati personali necessari per l'organizzazione e la gestione dell'Hackathon.

e) Sono esclusi dalla partecipazione all'Hackathon tutti i membri del Comitato di Valutazione.

f) Saranno altresì esclusi coloro che parteciperanno all'Hackathon attraverso registrazioni non corrispondenti alla propria Registrazione Veritiera.

ART. 6 - Team

a) I soggetti regolarmente iscritti all'Hackathon tramite il modulo online (di seguito gli "Hackers"), nel periodo di Durata dell'Hackathon, avranno la possibilità di partecipare all'Hackathon, sviluppando una soluzione per rispondere alle esigenze esposte nei brief (di seguito il "Progetto"). I partecipanti per poter elaborare e proporre il loro Progetto dovranno collaborare in squadre, composte da un numero minimo di 2 e un massimo di 5 Hackers (di seguito i "Team"), che resteranno tali per tutta la Durata dell'Hackathon.



Engine Your Mind Hackathon

Regolamento della competizione

- b) I Team verranno costituiti liberamente dai partecipanti, purché vengano rispettate le indicazioni dell'art. 6a.
- c) I Team potranno partecipare all'Hackathon presentando un solo Progetto rispondente ad un solo brief tra quelli proposti.
- d) Ogni Partecipante può aderire a un solo Team. Ogni Team è capitanato dal Partecipante che ha costituito il Team stesso in fase di registrazione; 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").
- e) Ogni Partecipante deve procedere precedentemente alla registrazione individuale e in un secondo momento, dovrà indicare il Team di appartenenza.
- f) 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.

ART. 7 - Termini e condizioni

- a) L'invio della registrazione e la conseguente iscrizione implica, da parte di ciascun concorrente ("Partecipante"), la conoscenza e l'accettazione esplicita, integrale e incondizionata:
- di questo Regolamento, incluse le Premesse e Obiettivi ivi indicati;
 - delle generalità e ruolo di Engine4You;
 - delle Challenge proposte;
 - del calendario di svolgimento del Concorso;
 - del programma/scadenario di svolgimento del Concorso reso noto ai Partecipanti mediante pubblicazione sulla Piattaforma e sul Sito (il "Percorso");
 - del Codice di Condotta;
 - dell'Informativa sulla Privacy;
 - della Liberatoria per l'utilizzo delle riprese Audio/Video e Fotografiche realizzate nel corso della gara.



Engine Your Mind Hackathon

Regolamento della competizione

b) I Partecipanti sono informati che la partecipazione all'Hackathon 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 Manifestazione sarà permesso l'utilizzo di qualsiasi tecnologia; nelle fasi che si svolgeranno durante le giornate di svolgimento di Engine Your Mind, 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).

c) La partecipazione all'Hackathon può anche avvenire da remoto, previa richiesta agli organizzatori.

ART. 8 - 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 dell'Hackathon, non influirà sulla prosecuzione della competizione; il Partecipante che abbandona il suo Team, e di conseguenza l'Hackathon, 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.

ART. 9 - Rischi e responsabilità

a) L'Organizzazione non sarà ritenuta responsabile in caso di mancata o incompleta ricezione 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 upload della Documentazione.

b) Ciascun Partecipante è responsabile, in via esclusiva, per il proprio accesso a internet. 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.



Engine Your Mind Hackathon

Regolamento della competizione

c) Ciascun Partecipante partecipa all'Hackathon 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 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.

d) Per tutta la durata dell'Hackathon, 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.

e) 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.

ART. 9 - Manleve e Garanzie

a) 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.

b) 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.



Engine Your Mind Hackathon

Regolamento della competizione

c) 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 Master Italy di brevettare, registrare o comunque proteggere la proprietà intellettuale e/o industriale dell'Elaborato e/o della relativa Documentazione.

ART. 10 - Codice di condotta

Engine Your Mind viene inteso 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 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 l'Hackathon 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 dell'Hackathon o, in genere, delle



Engine Your Mind Hackathon

Regolamento della competizione

attività che si svolgono nell'ambito della Manifestazione;

- 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; - 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 Engine Your Mind.

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. Qualsiasi 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 Engine4You in relazione ad esso.

ART. 11 - Liberatoria per l'utilizzo delle riprese audio/video e fotografiche

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.



Engine Your Mind Hackathon

Regolamento della competizione

I Partecipanti autorizzano sin d'ora l'Organizzazione ed i suoi partner commerciali nonché aventi causa, agenti e concessionari degli stessi a 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.

ART. 12 - Giuria e valutazione

I progetti presentati dai team a conclusione della fase 2 dell'Hackathon saranno valutati da una Giuria, individuata dall'Organizzatore, che avrà il compito di eleggere i Team Vincitori che potranno accedere alla fase 3 dell'Hackathon.

La giuria valuterà gli output secondo i seguenti criteri di valutazione:

1. Fattibilità
2. Originalità
3. Impatto sociale
4. Attinenza alla Challenge
5. Mock-Up
6. Presentazione multimediale
7. Pitch (Parlato)
8. Business Case
9. Sostenibilità
10. Risposte alle domande della Giuria

Per ogni criterio, la giuria assegnerà un punteggio da 1 a 10. Al termine della valutazione verrà stilata, in base ai voti, una classifica.



Engine Your Mind Hackathon

Regolamento della competizione

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 3, 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 dell'Hackathon 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.

Il premio Social, a differenza degli altri, verrà decretato dal maggior numero di like conseguito sulle pagine social di Engine4You APS. Saranno validi esclusivamente i "Mi piace" provenienti da profili che seguono la pagina dell'Organizzatore.

ART. 13 - Premiazione

La premiazione prevede l'assegnazione da parte della giuria dei seguenti premi:

1. Team vincitore: 500 euro

Gli altri premi verranno considerati ad insindacabile giudizio dell'organizzatore

In caso di parità, la Giuria terrà conto del Team che avrà ottenuto un punteggio maggiore sommando il punteggio ottenuto nelle categorie "Attinenza alla Challenge", "Risposte alle domande della Giuria" e "Pitch (parlato)".

In caso di ulteriore parità, in quanto la giuria presenta un numero dispari, verrà votato a maggioranza, nessun giurato può astenersi.

I vincitori verranno successivamente contattati dall'Organizzazione, per la consegna del Premio.

L'Organizzazione non si fa carico dell'uso che i Vincitori faranno dei premi assegnati.



Engine Your Mind Hackathon

Regolamento della competizione

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.

ART. 14 - Diritti di proprietà intellettuale

a) Diritti di Engine4You APS

I Partecipanti riconoscono che la Piattaforma, il Sito ed i contenuti degli stessi sono di proprietà di Engine4You APS 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.

b) Dati forniti da Engine4You APS

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) da Engine4You APS rimangono nell'esclusiva proprietà e disponibilità di Engine4You APS che li ha forniti.

c) Diritti di Proprietà Intellettuale e/o Industriale inerenti gli Elaborati e la Documentazione e Diritti di Utilizzo

Engine4You APS riconosce 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 dell'Hackathon.

d) 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.

ART. 15 - 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.



Engine Your Mind Hackathon

Regolamento della competizione

A norma dell'art. 6, comma 1, lett. a) del D.P.R. 26 ottobre 2001 n. 430, come successivamente modificato ed integrato, l'Hackathon non costituisce 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.

Il presente Regolamento è regolato dalla legge italiana.

