

ed. 2022

# NEED NEXT HACKATHON

REGOLAMENTO

## 1. PREMESSA

- a. Master Italy S.r.l. con Socio Unico, con sede legale in Conversano, S.P. 37 Conversano-Castiglione km 0,57 – 70014 Conversano (BA), - Codice Fiscale, Partita IVA e n. di iscrizione al Registro delle Imprese di Bari 07780290727 nella persona del suo legale rappresentante Sig.ra Maria Luigia Lacatena (di seguito “Master Italy”), detiene i diritti per realizzare sul territorio italiano la manifestazione denominata “Need Next” e le attività a questa correlate (di seguito la “Manifestazione”);
- b. Master Italy intende organizzare in collaborazione con Sprint s.r.l. (da qui in avanti denominati l’Organizzazione), con sede legale in Viale Volga c/o Fiera del Levante pad.129 - 700132 Bari (BA) - Codice Fiscale, Partita IVA e n. di iscrizione al Registro delle Imprese di Bari 08165060727, un concorso a tempo, intensivo ed altamente selettivo, per produrre le migliori idee o prototipi tecnologici in relazione alle sfide scelte da Master Italy (di seguito “Hackathon”).
- c. L’Hackathon oggetto di questo Regolamento è ideato, lanciato e realizzato da Master Italy e Sprint s.r.l. 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 e vocazione innovativa.

## 2. OBIETTIVI DELL’HACKATHON

In occasione dell’Hackathon lanciato on-line da Master Italy sul sito neednext.it (la “Piattaforma”) ciascun concorrente individuale e/o Team iscritto sarà chiamato a cogliere le challenge lanciate sulla base delle specifiche esigenze ed indicazioni di Master 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 (accessibile dall’URL di Master Italy <http://masteritaly.com>, il “Sito”) nella sezione dedicata all’Hackathon (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 - il “Brief”).

## 3. FASI DELL’HACKATHON

L’evento è suddiviso in 4 diverse fasi cronologicamente conseguenti.

### Fase 1. Apertura delle iscrizioni all’Hackathon e selezione partecipanti.

L’iscrizione all’hackathon si formalizza attraverso la compilazione del form pubblicato all’indirizzo neednext.it. Nel caso in cui gli iscritti all’hackathon superassero il numero di 100, Master Italy 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. Workshop

Durante il workshop on line propedeutico alla partecipazione a Need Next Hackathon, tutti i partecipanti avranno l’occasione di avere un overview del mercato di riferimento, poter formare in anticipo i team di lavoro, identificare un problema nel mercato attuale, determinare le buyer personas che hanno quello specifico problema e conoscere il benchmark e i trend di mercato.

## Fasi 3 e 4. Eveto e premiazione

Come descritto nel seguito del presente Regolamento.

## 4. DESTINATARI

L'Hackathon è rivolto a tutte le persone fisiche e in generale a brillanti studenti, sviluppatori, innovatori, professionisti, esperti e appassionati di marketing, digital e tecnologia e tutti coloro che intendono sviluppare un'idea o un progetto interessante nell'ambito delle challenge proposte da Master Italy.

## 5. REGOLAMENTO

### 5.1 Termini e Condizioni

L'invio della registrazione e la conseguente iscrizione implicano, 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 di Master Italy;
- c. del Brief;
- d. del calendario di svolgimento del Concorso;
- e. del programma/scadenziario di svolgimento del Concorso reso noto ai Partecipanti mediante pubblicazione sulla Piattaforma e sul Sito (il "Percorso");
- f. del Codice di Condotta (successivo punto 6);
- g. dell'Informativa sulla Privacy;
- h. della Liberatoria per l'Utilizzo delle Riprese Audio/Video e Fotografiche Realizzate nel corso dei Concorsi (successivo punto 7).

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 dell'Hackathon, 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 dell'Hackathon, di sospendere o posticipare qualsiasi data e/o scadenza stabilita e finanche di cancellare la Manifestazione senza che i Partecipanti possano esigere alcunché.

### 5.2 Criteri di Iscrizione

La partecipazione all'Hackathon è riservata alle persone fisiche. 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 nei database dell'Organizzazione nel pieno rispetto delle leggi vigenti in materia di privacy.

### 5.3 Procedura di Partecipazione

Per partecipare all'Hackathon i Partecipanti devono ottemperare a quanto segue:

- a. Registrarsi sulla Piattaforma compilando l'apposito form di registrazione on-line.
- b. Iscrivendosi cliccando sull'apposito pulsante di adesione al Concorso.
- c. Partecipare agli step successivi del Percorso dell'Hackathon.

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

### 5.4 Regole di Partecipazione

La partecipazione all'Hackathon 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 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 Need Next, 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.

ni 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 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.

## 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 upload 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 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.

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.

Inoltre, l'Organizzazione non sarà tenuta per qualsiasi titolo a rispondere in ordine a danni, per dite 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 Master Italy di brevettare, registrare o comunque proteggere la proprietà intellettuale e/o industriale dell'Elaborato e/o della relativa Documentazione.

## 5.9 Strumenti forniti da Master Italy

I partecipanti si impegnano a non divulgare alcun tipo di informazione relativa a tutti gli strumenti messi a disposizione da Master Italy per l'Hackathon.

## 6. CODICE DI CONDOTTA

Need Next 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 e, 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 incitano 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;
- a pubblicazione, trasmissione o diffusione, in qualsivoglia modo, di immagini, materiali e/o con 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 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 Need Next.

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 Master Italy 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 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, social network 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 riassunti va 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 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 (come descritta al paragrafo 10 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 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.

## 9. DIRITTI DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE/INDUSTRIALE

### 9.1 Diritti di Master Italy

I Partecipanti riconoscono che la Piattaforma, il Sito ed i contenuti degli stessi sono di proprietà di Master Italy 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 da Master Italy

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 Master Italy rimangono nell'esclusiva proprietà e disponibilità di Master Italy che li ha forniti.

L'autorizzazione concessa ai Partecipanti di utilizzare i Brief e/o altre informazioni fornite da Master Italy è limitata alla durata dell'Hackathon. 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 Master Italy e ciascuno dei Partecipanti stessi.

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

Fermo restando le previsioni di cui al paragrafo 9.4, Master Italy 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. 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.

Master Italy potrà utilizzare gratuitamente gli Elaborati e la relativa Documentazione per tre (3) mesi decorrenti dalla conclusione dell'Hackathon ad esclusivo fine di analisi, test, elaborazione e/o dimostrazione di quanto realizzato dai Partecipanti nell'ambito di Need Next. Fermo restando quanto sotto previsto con riguardo agli Elaborati dei Vincitori, Master Italy se 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.

Resta salva sempre la possibilità per Master Italy 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"), per il Team finalista classificato al 2° posto (il "Team 2° Classificato") e per il Team finalista classificato al 3° posto (il "Team 3° Classificato") durante la fase 3 dell'Hackathon, senza avere null'altro a pretendere da Master Italy, ciascun Partecipante del Team Vincitore, del Team 2° Classificato e del Team 3° Classificato subordinatamente al verificarsi della condizione sotto descritta, si impegna a cedere a Master Italy 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 di Master Italy.

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

Ciascun Partecipante di un Team non classificatosi come finalista (il "Team non vincitore") sin d'ora si impegna a concedere a Master Italy 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 Master Italy e previo accordo di reciproca soddisfazione.

Nel caso di non accettazione da parte di Master Italy della presente proposta e/o mancato esercizio dell'opzione entro un periodo massimo di 4 (quattro) mesi decorrenti dalla conclusione dell'Hackathon, il Team non vincitore sarà libero di procedere autonomamente. Qualora nel corso dei quattro (4) mesi

anzidetti, il Team non vincitore riceva da una terza parte di buona fede una proposta economica per l'Elaborato e/o la relativa Documentazione, il Team Leader informerà Master Italy 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 Master Italy, il Team non vincitore potrà accettare la proposta economica della terza parte.

## 10. PREMIAZIONE

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

1. Team vincitore: euro 2.000,00 (duemila/00) + accesso gratuito a Startup Challenge Camp + 5 biglietti gratuiti per Startup Weekend Bari 2022;
2. Team 2° classificato: euro 1.000,00 (mille/00) + accesso gratuito a Startup Challenge Camp;
3. Team 3° Classificato: accesso gratuito a Startup Challenge Camp.

L'Organizzazione mette anche in palio, per n° 2/due Partecipanti che si saranno distinti durante l'Hackathon per spiccate doti di intraprendenza, capacità di lavorare in gruppo, capacità comunicative e di trovare soluzioni efficaci, uno stage presso una delle società del Gruppo Master. Modalità e tempistiche verranno successivamente condivise con i due partecipanti selezionati nei giorni immediatamente successivi alla fine dell'Hackathon.

### 10.1 Definizione di Startup Challenge Camp

Si tratta del programma di Pre-incubazione messo in palio da Sprint s.r.l. È un programma di pre-incubazione intensivo di 20 ore, dislocate in 2 giornate e mezzo, in cui i 3 team vincitori saranno formati da coach esperti in sviluppo business e impresa, per affinare e migliorare gli aspetti imprenditoriale dell'idea.

La partecipazione si intende come team e a ciascuna lezione dovranno essere presenti almeno 3 membri del team, pena l'esclusione dal percorso di pre-incubazione

### 10.2 Modalità di erogazione del premio

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.

Il premio sotto forma di denaro sarà corrisposto da Master Italy 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 a Master Italy, 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.

Master Italy, inoltre, si riserva la possibilità:

- a. di offrire ai Partecipanti ritenuti meritevoli una collaborazione professionale finalizzata allo sviluppo

- del progetto realizzato durante l'Hackathon;
- b. di assegnare altri premi a progetti che si distinguono in particolari ambiti.

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

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. 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 e 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.

## 12. LEGGE APPLICABILE E RISOLUZIONE DELLE CONTROVERSIE

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