

ASLA Legal Hack

1 SFIDA | 1 PAESE | 60 PARTECIPANTI
12 SQUADRE | 24 ORE

PAVIA,
14 - 15
APRILE
2018

Regolamento

1. Soggetto Ideatore e Soggetti Organizzatori dell'Hackathon

- 1.1 L'ASLA Legal Hack (di seguito l'“**Hackathon**”) è una competizione a squadre ideata e promossa da ASLA Associazione Studi Legali Associati, con sede in Milano, via Moscova 18 (il “**Soggetto Ideatore**”) e organizzata dalla stessa ASLA (e, per essa, dalla sua sezione ASLAWomen: www.aslawomen.it) e dai Collegi Universitari di Merito di Pavia - Almo Collegio Borromeo, Collegio Ghislieri, Collegio Nuovo e Collegio Santa Caterina (congiuntamente con il Soggetto Ideatore, i “**Soggetti Organizzatori**”) in partnership con H-Farm (<http://www.h-farm.com/it>).

2. Scopo dell'Hackathon

- 2.1 L'obiettivo della competizione è lo sviluppo di idee e soluzioni innovative che favoriscano l'avanzamento delle avvocate nella carriera all'interno degli studi legali associati. La sfida è quella di immaginare, anche attraverso modalità smart e digitali, le azioni, i programmi e le strategie capaci di promuovere una cultura meritocratica e inclusiva che sappia valorizzare e far crescere il talento e la leadership femminile negli studi legali associati e sappia rendere il più trasparente possibile il processo di ammissione ai ruoli di vertice (la “**Sfida**”).
- 2.2 A norma dell'art. 6, lettera a), del D.P.R. n. 430/2001 l'Hackathon non costituisce una manifestazione a premio in quanto ha ad oggetto «*la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale nel quale il conferimento del premio all'autore dell'opera prescelta ha carattere di corrispettivo di prestazione d'opera o rappresenta il riconoscimento del merito personale o un titolo di incoraggiamento nell'interesse della collettività*».

3. Luogo, data e durata

- 3.1 L'Hackathon si svolgerà a Pavia, dalle ore **09:00 del 14 aprile 2018** alle ore **18:00 del 15 aprile 2018**, presso i quattro Collegi di Merito della città:
- Almo Collegio Borromeo, piazza Borromeo 9 (<http://www.collegioborromeo.eu/portale/>);
 - Collegio Ghislieri, Piazza Ghislieri 5 (<http://collegio.ghislieri.it/>);
 - Collegio Nuovo, Via Abbiategrasso 404 (<http://colnuovo.unipv.it/>);
 - Collegio Santa Caterina, Via S. Martino 17/B (<http://www.collegiosantacaterina.it/>).
- 3.2 A proprio insindacabile giudizio, i Soggetti Organizzatori si riservano il diritto di cambiare giorni, orari, durata e sede 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 agli stessi. Qualsiasi modifica verrà comunicata agli iscritti/e via e-mail e attraverso il Sito dell’Hackathon.

3.3 Il sito ufficiale dell’Hackathon è www.aslawomen.it (il “**Sito dell’Hackathon**”).

4. Destinatari

4.1 L’Hackathon è aperto a tutti coloro che siano interessati all’innovazione e ai temi della *diversity* e che portino con sé un’idea o un progetto interessante da sviluppare nell’ambito della Sfida proposta (il “**Progetto**”).

4.2 L’Hackathon è rivolto a:

- a) studenti/studentesse e neolaureati/neolaureate di qualsiasi ambito accademico, e
- b) giovani professionisti/professioniste in qualsiasi settore, con preferenza per praticanti avvocati/e e giovani avvocati/e, sviluppatori/sviluppatrici software mobile e web, esperti/e di comunicazione, grafica, design di *business model* o *project management e marketing*.

5. Iscrizione e partecipazione all’Hackathon

5.1 L’ammissione all’Hackathon è riservata a un numero massimo di 60 (sessanta) persone, compatibilmente con le esigenze logistiche e organizzative dei Soggetti Organizzatori. Nel caso in cui il numero di richieste superi le 60 (sessanta) persone, il Soggetto Ideatore effettuerà una selezione degli/delle iscritti/e in base al criterio dei profili maggiormente attinenti alla Sfida proposta.

5.2 La partecipazione all’Hackathon è completamente gratuita e possono aderirvi, fino a esaurimento posti, tutte le persone fisiche che abbiano compiuto 18 anni e non più di 35 anni al momento della iscrizione.

5.3 Sono esclusi dalla partecipazione all’Hackathon tutti/e i/le dipendenti e/o collaboratori/collaboratrici del Soggetto Ideatore e dei Soggetti Organizzatori, nonché parenti o affini a membri della Giuria, i cui componenti verranno resi noti sul Sito dell’Hackathon.

5.4 Ai fini della partecipazione all’Hackathon è necessario iscriversi tramite [questo link](#): e compilare il relativo modulo di iscrizione.

5.5 La registrazione all’Hackathon è attiva dal giorno 26 marzo 2018 e si chiuderà il giorno 8 aprile 2018 alle ore 23:59. Ogni soggetto che effettua l’iscrizione garantisce che le informazioni fornite sono veritiere e accurate. I Soggetti Organizzatori si riservano il diritto di richiedere qualsiasi documento aggiuntivo a riprova delle dichiarazioni rese dai/dalle Partecipanti al momento dell’iscrizione 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 o il mancato possesso dei requisiti e delle abilità necessari per prendere parte alla competizione.

5.6 Gli iscritti che saranno accettati dai Soggetti Organizzatori per la partecipazione all’Hackathon (i/le “**Partecipanti**”) riceveranno conferma di accettazione dell’iscrizione all’Hackathon tramite messaggio di posta elettronica all’indirizzo indicato nel modulo di iscrizione: la ricevuta di avvenuta iscrizione non implica, di per sé sola, accettazione dell’iscrizione da parte dei Soggetti Organizzatori.

5.7 La partecipazione all’Hackathon comporta, da parte di ciascun/a Partecipante, l’accettazione integrale e incondizionata di questo Regolamento e il rilascio del consenso per il trattamento dei dati personali

e per l'utilizzo delle immagini e dei video acquisiti nel corso dell'Hackathon da parte del Soggetto Ideatore e dei Soggetti Organizzatori, come meglio di seguito precisato.

- 5.8 La partecipazione all'Hackathon può avvenire:
- a) collettivamente, vale a dire come squadra già formata in sede di iscrizione, costituita da un massimo di 5 (cinque) persone tenuto conto di quanto previsto al successivo art. 5.9;
 - b) come singoli individui; l'inserimento in una squadra di coloro che si iscriveranno come singoli avverrà il giorno di inizio della competizione, con il supporto -ove occorra- del Soggetto Ideatore, tenuto conto di quanto previsto all'art. 5.9.
- 5.9 Le squadre dovranno necessariamente comprendere soggetti aventi competenze diverse tra quelle indicate all'art. 4.2. Ogni Partecipante può iscriversi ad una sola Squadra.
- 5.10 Le squadre saranno affiancate da soggetti esperti di temi di *gender diversity* e di organizzazione degli studi legali associati (di seguito i/le "**Mentor**").
- 5.11 Le squadre non potranno essere modificate durante la competizione e l'abbandono anche di un/a solo/a componente determinerà l'esclusione della squadra dalla Sfida.
- 5.12 Ogni squadra sarà identificata dai suoi componenti con un nome che non potrà corrispondere o far riferimento a denominazioni sociali e/o a marchi registrati né contenere o essere associabile a espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione, a pena di esclusione dall'Hackathon.
- 5.13 I/le Partecipanti sono informati/e 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, a titolo esemplificativo, costi dell'alloggio e spese di viaggio) non saranno sostenute e/o rimborsate né dal Soggetto Ideatore né dai Soggetti Organizzatori e sono, dunque, a carico di ciascun/a Partecipante.

6 Modalità di svolgimento dell'Hackathon

- 6.1 L'Hackathon si svolgerà in 5 fasi:

Fase 1

Data: 14 aprile 2018, dalle ore 9:00 alle ore 13:00

Luogo: Collegio di Merito

Ritrovo precompetizione; presentazioni; *speech* di leader dell'innovazione; formazione delle squadre; assegnazione di ciascuna squadra e dei Mentor ai Collegi di merito, istruzioni sfida e ringraziamenti.

Trasferimento delle squadre e dei Mentor nel Collegio di Merito assegnato.

Fase 2

Data: dalle ore 14:00 del 14 aprile 2018 alle ore 14:00 del 15 aprile 2018

Luogo: i quattro Collegi di Merito

Svolgimento dell'Hackathon. Le squadre si dedicheranno alla definizione e allo sviluppo dei Progetti e di un *pitch* da presentare alla Giuria designata dal Soggetto Ideatore e dai Soggetti Organizzatori. Sarà permesso l'utilizzo di qualsiasi tecnologia. I/Le Partecipanti potranno lavorare con il proprio computer portatile. Sarà fornita una connessione internet accessibile via wi-fi.

Fase 3

Data: 15 aprile 2018, ore 15:00

Luogo: Collegio di Merito

Presentazione dei Progetti elaborati dalle squadre di fronte alla Giuria e agli/alle altri/e Partecipanti. Ciascuna squadra disporrà di 5 minuti per esporre il proprio Progetto.

Fase 4

Data: 15 aprile 2018, ore 17:00

Luogo: Collegio di Merito

Valutazione finale. La Giuria, dopo aver ascoltato la presentazione dei Progetti, decreterà le 3 (tre) squadre vincitrici. Premiazione e chiusura dell'Hackathon.

Fase 5

Data: 18 maggio 2018

Luogo: Milano, Palazzo Mezzanotte, Piazza Affari 6.

Presentazione da parte delle 3 (tre) squadre vincitrici dei Progetti premiati durante l'evento "ASLA Diritto al Futuro".

7 Scenario tecnico

7.1 I linguaggi di programmazione sono liberi.

8 Obblighi e responsabilità dei Partecipanti – Limitazione di responsabilità.

8.1 I/le Partecipanti prendono atto ed accettano che l'Hackathon ha la durata di 24 ore non-stop e si ispira a criteri della sana e leale competizione.

8.2 I/le Partecipanti prendono atto ed accettano che l'Hackathon si svolge in strutture residenziali dedicate alla formazione universitaria: i/le Partecipanti potranno utilizzare esclusivamente i locali che ciascun Collegio di Merito assegnerà alla competizione, con espresso divieto di accesso ad altre aree, e avranno cura di non interferire con le normali attività del Collegio.

8.3 Ciascun/a Partecipante si impegna a utilizzare i locali in cui si svolgerà l'Hackathon nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione dal Soggetto Ideatore e dai Soggetti Organizzatori con la massima cura e diligenza e si atterrà strettamente alle regole di sicurezza e di condotta e a qualsiasi indicazione fornita dal Soggetto Ideatore e dai Soggetti Organizzatori.

8.4 Ciascun Partecipante è responsabile per l'attrezzatura e gli effetti personali portati all'Hackathon ed è tenuto ad adottare tutte le misure appropriate per la salvaguardia degli stessi e dei propri dati o programmi informatici. Il Soggetto Ideatore e i Soggetti Organizzatori non potranno essere considerati responsabili in caso di furto, perdita, danneggiamento dell'attrezzatura o degli effetti personali, perdita di dati, attacchi informatici, intrusione di terzi nella dotazione informatica del/della Partecipante.

8.4 Ogni squadra è responsabile del proprio Progetto che non potrà avere contenuto illecito, offensivo, volgare ecc. o ledere, in qualsivoglia modo, diritti di terzi. Ciascun Partecipante si obbliga, sin da ora, a manlevare e tenere indenne il Soggetto Ideatore e i Soggetti Organizzatori da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che potesse venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione al Progetto.

8.5 Il Soggetto Ideatore e i Soggetti Organizzatori si riservano il diritto di squalificare ed escludere dall'Hackathon, a proprio insindacabile giudizio, qualsiasi Partecipante o squadra che non rispetti quanto previsto dal presente Regolamento o che, con manovre fraudolente o comunque non consentite, ostacoli o tenti di alterare il corretto e leale funzionamento dell'Hackathon.

9 Giuria e valutazione dei Progetti

9.1 I Progetti saranno valutati da una giuria designata dal Soggetto Ideatore e dai Soggetti Organizzatori dell'Hackathon i nomi dei cui componenti saranno resi noti sul Sito dell'Hackathon (la "Giuria").

9.2 La Giuria esprimerà il proprio parere avuto riguardo alla validità e alla forza innovativa delle idee, alla creatività, alla concretezza e alla fattibilità dei Progetti, alla chiarezza e completezza della presentazione dei Progetti.

9.3 I/le Partecipanti prendono atto ed espressamente approvano che la Giuria è, nella valutazione dei Progetti, sovrana e che non motiverà le proprie decisioni. I Partecipanti espressamente acconsentono sin da ora a non sollevare contestazioni sul processo decisionale e/o sulla decisione della Giuria.

10 Premi

10.1 Le squadre che, a insindacabile giudizio della Giuria, avranno presentato i Progetti migliori, saranno premiate come segue:

a) prima classificata: Euro 1500,00 (millecinquecento/00) *

b) seconda classificata: Euro 1000,00 (mille/00) *

c) terza classificata: Euro 500,00 (cinquecento/00)*

* al netto di IVA (laddove applicabile) e al lordo di RdA e eventuali trattenute INPS

I premi saranno corrisposti a mezzo di bonifico bancario entro 15 (quindici) giorni dalla proclamazione delle squadre vincitrici.

10.2 I premi saranno suddivisi in parti uguali tra i componenti delle squadre vincitrici, indipendentemente dalla quantità e qualità del contributo prestato.

11 Diritti di proprietà intellettuale

11.1 Tutti i diritti di proprietà, inclusi ma non limitati a marchi, anche di fatto, diritti d'autore, e gli altri segni distintivi (i "Diritti di Proprietà industriale") relativi all'Hackathon, ivi compresi quelli utilizzati sul Sito dell'Hackathon, rimangono nella sola ed esclusiva proprietà dei rispettivi titolari. I Partecipanti non dovranno porre in essere alcuna azione che possa pregiudicare e/o interferire con i Diritti di Proprietà industriale compresa l'eventuale riproduzione e/o la rappresentazione di tutti o di parte di essi.

11.2 La documentazione, il materiale e le informazioni, comprendenti, a titolo meramente esemplificativo e non esaustivo le immagini, fotografie nonché elaborati, (i "Dati") consegnati ai Partecipanti dal Soggetto Ideatore e dai Soggetti Organizzatori durante l'Hackathon sono di proprietà del Soggetto Ideatore e dei Soggetti Organizzatori. Ciascun/a Partecipante si obbliga a utilizzare i Dati in modo del tutto autonomo e strumentale al Progetto, non inglobando i Dati nel Progetto.

11.3 L'autorizzazione concessa ai/alle Partecipanti di utilizzare i Dati forniti dal Soggetto Ideatore e dai Soggetti Organizzatori è limitata alla durata dell'Hackathon. Qualsiasi utilizzo dei Dati al di fuori della

finalità dell'Hackathon è soggetto a preventivo separato accordo scritto tra il Soggetto Ideatore e i Soggetti Organizzatori, da un lato, i/le Partecipanti, dall'altro.

- 11.4 Ciascun/a Partecipante dichiara espressamente che ogni prototipo, idea, progetto o parte di esso presentato nell'ambito dell'Hackathon è originale e non viola in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi: a tal fine ciascun/a Partecipante si impegna a manlevare sin d'ora il Soggetto Ideatore e il Soggetto Organizzatore da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo.
- 11.5 Il Soggetto Ideatore e i Soggetti Organizzatori riconoscono alle squadre e ai singoli partecipanti i diritti di proprietà intellettuale inerenti al Progetto; ogni squadra sarà responsabile per la protezione del Progetto nel suo complesso e/o di alcuni suoi elementi compreso l'eventuale deposito di domande marchio e brevetto nonché la tutela giudiziale e stragiudiziale a proprie spese.
- 11.6 I/le Partecipanti prendono atto che l'eventuale comunicazione, divulgazione e/o pubblicazione dei Progetti presentati nell'ambito dell'Hackathon e/o tramite mezzi e supporti di comunicazione eventualmente utilizzati per la promozione dell'Hackathon medesimo (l'"Attività di comunicazione") comporterà la visibilità dei/delle Partecipanti alla *community* destinataria dell'Attività di comunicazione. Il Soggetto Ideatore e i Soggetti Organizzatori non assumono alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'Attività di comunicazione relativa anche al Progetto da parte di terzi, rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti del Soggetto Ideatore e dei Soggetti Organizzatori a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

12 Pubblicità, autorizzazione ed utilizzo dell'immagine

- 12.1 Ciascun/a Partecipante acconsente ed autorizza il Soggetto Ideatore e i Soggetti Organizzatori, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad utilizzare il proprio nome, cognome e qualsiasi descrizione del Progetto della propria squadra per scopi relativi all'Attività di comunicazione con ogni mezzo, incluso ma non limitato al Sito dell'Hackathon o a qualsivoglia sito internet del Soggetto Ideatore e dei Soggetti Organizzatori, mediante comunicati stampa e ogni altro mezzo di comunicazione al pubblico, per un numero illimitato di riproduzioni e distribuzione in tutto il mondo, entro il limite massimo di 3 anni dalla data di chiusura dell'Hackathon.
- 12.2 A ciascun/a Partecipante verrà richiesto, previa sottoscrizione di specifica liberatoria, di autorizzare il Soggetto Ideatore e i Soggetti Organizzatori, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad acquisire e registrare la propria immagine e/o la propria voce, mediante foto o video, durante l'Hackathon e a copiare, riprodurre e distribuire la propria immagine in tutti i canali di comunicazione, in qualsiasi modo e con ogni mezzo conosciuto o sconosciuto fino ad oggi, per un numero illimitato di riproduzioni e per la distribuzione in tutto il mondo, entro il limite massimo di 3 anni dalla data di chiusura dell'Hackathon.

13 Trattamento dei dati personali.

- 13.1 In ottemperanza all'art. 13 del D. lgs. 196/2003 recante "Codice in materia di protezione dei dati personali", ASLA, in qualità di titolare del trattamento, informa che i dati personali acquisiti con riferimento alle finalità sotto espresse saranno oggetto di trattamento nel rispetto della normativa sopra citata.
- 13.2 I dati saranno raccolti con l'esclusiva finalità di svolgere attività relativa all'Hackathon. I dati forniti verranno trattati con strumenti elettronici e non elettronici. Il conferimento dei dati è facoltativo,

l'eventuale rifiuto a fornire i dati personali pertinenti allo scopo della raccolta non renderà possibile procedere alla finalità del punto precedente.

13.3 I dati personali potranno essere comunicati ai Soggetti Organizzatori, mentre non saranno soggetti a diffusione a soggetti terzi se non previo espresso consenso scritto.

13.4 Il titolare del trattamento dei dati è ASLA, con sede in Milano, via Moscovia 18.

13.5 Il responsabile del trattamento dei dati è ASLA, con sede in Milano, via Moscovia 18 .

13.6 A ciascun/a Partecipante sono riconosciuti i diritti di cui all'art. 7 del D. Lgs. 196/2003, e, in particolare, il diritto di accedere ai propri dati personali, di chiedere la rettifica, l'aggiornamento e la cancellazione, se incompleti, erranei o raccolti in violazione della legge, nonché di opporsi al loro trattamento per motivi legittimi rivolgendo una richiesta scritta al titolare del trattamento all'indirizzo mail: info@aslaitalia.it.

14 Accettazione del Regolamento dell'Hackathon

14.1 L'iscrizione e la partecipazione all'Hackathon comportano la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei/delle Partecipanti.

14.2 Il presente Regolamento è disponibile sul Sito dell'Hackathon.

14.3 Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento dal Soggetto Ideatore, congiuntamente ai Soggetti Organizzatori, e di tali eventuali modifiche sarà fornita comunicazione sul Sito dell'Hackathon. In caso di conflitto tra il Regolamento e le sue modifiche, queste ultime prevarranno. Il Regolamento modificato entrerà in vigore una volta che sarà pubblicato sul Sito dell'Hackathon e si riterrà che ciascun Partecipante abbia accettato le modifiche per il solo fatto della propria partecipazione all'Hackathon.

14.4 Il presente Regolamento disciplina il rapporto tra il Soggetto Ideatore e i Soggetti Organizzatori, da un lato, e ciascun/a Partecipante e ciascuna squadra e non determina la nascita di alcun diritto in capo a terzi.

15 Legge applicabile

15.1 Il presente Regolamento è regolato dalla legge italiana.

16. Risoluzione delle controversie

16.1 Tutte le controversie che dovessero insorgere in relazione all'Hackathon o al presente Regolamento, comprese quelle inerenti alla sua validità, efficacia, interpretazione e esecuzione, che non dovessero essere amichevolmente composte, saranno di competenza esclusiva del Foro di Milano.