

# FROM SPACE TO PLACE

## REGOLAMENTO

### *Hackathon for Young Innovators*

**19/20 maggio 2022, Forlì - Cesena - Rimini**

*L'ex Sala Borsa della Camera di Commercio della Romagna si trasforma*

Un hackathon, o hack marathon, è una maratona dedicata alla collaborazione intensiva su un progetto comune. Nati come eventi della durata di uno o più giorni destinati a informatici per la programmazione di software, gli hackathon abbracciano ora settori eterogenei e coinvolgono una vasta gamma di attori.

La Camera di Commercio della Romagna - Forlì-Cesena e Rimini ha tra le sue sedi quella nel centro storico di Forlì, situata in corso della Repubblica n.5 e affacciata sulla principale piazza cittadina. In questa sede si trova la ex Sala Borsa, inaugurata tra gli anni 60 e 70 del secolo scorso come luogo per le contrattazioni e ora non più in uso da tempo.

## Gli organizzatori

"From Space to Place" è un'iniziativa della Camera di Commercio della Romagna e del CISE - Centro per l'innovazione e lo sviluppo economico, realizzata insieme agli Spazi Area S3 di ARTER di Forlì-Cesena e Rimini.

## I partner

"From Space to Place" è realizzata con la collaborazione dei Laboratori Aperti Ex Asilo Santarelli di Forlì, Casa Bufalini di Cesena e Tiberio di Rimini.

## La sfida

Per la prima volta la Camera di Commercio della Romagna organizza una maratona di progettazione durante la quale generare idee per la definizione di un nuovo spazio all'interno della propria sede. L'hackathon è rivolto a chiunque voglia portare il proprio apporto innovativo per definire nuovi usi, nuovi modelli di gestione e nuovo layout.

Scopo della Camera di Commercio della Romagna è di riaprire la ormai ex Sala Borsa alla fruizione del pubblico, con l'obiettivo di restituire a questo spazio il valore di asset per lo sviluppo socio-economico del territorio, in armonia con il ruolo istituzionale della Camera di commercio di promuovere la competitività del territorio, delle sue imprese e del suo capitale umano.

La sala è al piano terra dell'edificio, in posizione preminente, proprio all'ingresso degli sportelli ai servizi al pubblico. E' uno spazio ampio, con un doppio ordine di piccoli uffici. Potenzialmente molto versatile.

Ai partecipanti è chiesto di mettersi alla prova con creatività identificando e ideando per lo spazio

dell'ex Sala Borsa soluzioni innovative in:

- a) destinazione d'uso e funzioni;
- b) servizi, attività, fruitori;
- c) modello di gestione;
- d) design e layout.

La transizione da spazio a luogo dell'ex Sala Borsa dovrà avvenire entro gli ampi confini del ruolo istituzionale e degli obiettivi strategici della Camera di Commercio della Romagna - Forlì-Cesena e Rimini: promuovere lo sviluppo economico del territorio, sostenere la nascita e la competitività delle imprese, valorizzare il capitale umano, innovare la pubblica amministrazione.

## A chi è rivolta

La sfida è rivolta alle studentesse e agli studenti, alle dottorande e dottorandi di tutte le facoltà e corsi di laurea delle Università con sede in Emilia-Romagna e alle studentesse e agli studenti del sistema emiliano-romagnolo degli ITS e IFTS.

Le discipline maggiormente coinvolte nel percorso sono (a titolo indicativo e non esaustive né obbligatorio):

- discipline socio-economiche (design dei servizi, economia del turismo, economia sociale, marketing territoriale, innovazione sociale, ecc.);
- discipline tecniche e digitali (architettura e design, urbanistica e pianificazione territoriale, videomaking, motion graphic, ecc.);
- discipline umanistiche e artistiche (management del patrimonio culturale, management delle risorse artistiche e culturali, organizzazione eventi culturali e di animazione territoriale, facilitazione, mediazione e partecipazione, comunicazione eventi, promozione digitale, ecc.).

L'hackathon è rivolto a team informali ed eterogenei. Per team informale si intende un gruppo di persone privo di ragione sociale. E' possibile candidare un team composto da un minimo di 2 e massimo 5 partecipanti. In ogni team dovrà essere individuato un capogruppo.

L'iscrizione è aperta anche a singoli, che saranno riuniti in team formati ad insindacabile giudizio degli organizzatori.

Le candidature sono ammissibili solo se il team è composto da studenti e studentesse attualmente in corso per l'anno corrente: saranno ammessi persone che hanno già completato il ciclo di studi in forza del quale presentano la candidatura o che sono in attesa di avviarlo. Lo stesso requisito si applica alle candidature di singole persone. I requisiti devono essere sussistenti all'atto dell'iscrizione.

Per l'iscrizione è richiesta la maggiore età di tutte le candidate e candidati.

## Dove e come si svolge

L'hackathon è sviluppato in forma ibrida:

- i team saranno dislocati sul territorio della Camera di Commercio e ospitati da Laboratorio Aperto Ex Asilo Santarelli a Forlì, Laboratorio Aperto Casa Bufalini a Cesena, Laboratorio Aperto Tiberio a Rimini;
- le sessioni plenarie sono svolte in contemporanea e online. I team partecipano dalle diverse sedi dei Laboratori aperti sopra indicate;
- la giuria si riunisce presso la sede di Forlì della Camera di Commercio della Romagna o in altro luogo successivamente designato e comunicato alla pagina dell'evento. Ai membri della giuria che ne faranno richiesta sarà concessa la partecipazione a distanza.

In fase di iscrizione, i team e i/le candidati/e singoli/e possono indicare la propria preferenza per una delle tre sedi dei laboratori aperti, ma la collocazione definitiva è a insindacabile decisione degli organizzatori e sarà comunicata ai singoli team tramite email, unitamente al programma di dettaglio.

# Quando si svolge

**L'hackathon si svolge nelle giornate del 19 e 20 maggio 2022.**

In particolare, il 19 maggio dalle ore 09:30 alle ore 18:30 e il 20 maggio dalle ore 09:00 alle ore 17:00.

# Cosa si vince

Al primo team classificato sarà assegnato un premio di 1.000,00 euro, che sarà diviso in parti uguali in ragione del numero di membri del team ed erogato a ciascun membro del team.

Nella pausa pranzo del primo giorno, per nutrire l'innovazione di bellezza, secondo lo spirito del New European Bauhaus, i partecipanti avranno il privilegio di una visita esclusiva ai seguenti luoghi (in base alla sede del Laboratorio aperto presso cui si troveranno):

- a Forlì, agli appartamenti storici e privati di Palazzo Piazza Paulucci, sede della Prefettura di Forlì-Cesena;
- a Cesena, alla Biblioteca Malatestiana antica, Memoire du monde dell'UNESCO;
- a Rimini, al Faro settecentesco del porto canale.

A tutti i partecipanti sarà rilasciato un attestato di partecipazione e consegnato un piccolo regalo. A norma dell'art. 6, comma 1, lettera a), del D.P.R. 430/2001, l'hackathon di cui al presente regolamento non costituisce una "manifestazione a premi", in quanto ha ad oggetto il riconoscimento del merito personale.

Sono a carico di chi percepisce il premio gli eventuali adempimenti tributari connessi e il pagamento di ogni imposta o tassa che sarà dovuta. Gli organizzatori non si assumono alcuna responsabilità per eventuali errori/omissioni/mancato rispetto degli obblighi di natura tributaria da parte dei partecipanti destinatari di premi.

I partecipanti sono informati che la partecipazione all'evento non determina, di per sé, alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e che le spese ad essa relative (come i costi di viaggio, vitto e alloggio) non saranno sostenute né rimborsate dagli organizzatori.

# Come partecipare

**Le candidature dovranno pervenire entro e non oltre il 09/05/2022 alle ore 12:00.**

Per candidarsi è necessario compilare in tutte le sue parti il modulo di iscrizione ufficiale.

Si prevede un numero massimo di 10 team concorrenti (di minimo 2 e massimo 5 membri), che saranno suddivisi nelle tre sedi territoriali dei Laboratori Aperti (vedi Dove e come si svolge).

Le candidature pervenute entro i termini previsti e risultate ammissibili saranno poste in ordine di priorità cronologica di ricezione delle stesse, utilizzando come sistema di determinazione temporale l'orario indicato dal server di raccolta. Per ragioni organizzative, le candidature di team saranno accolte in modo prioritario rispetto alle candidature dei singoli.

Saranno escluse candidature per le quali le informazioni contenute nella registrazione dovessero risultare incomplete o non veritiere.

In caso di un numero di candidature risultate ammissibili superiore ai posti disponibili, gli organizzatori si riservano di predisporre una "lista di attesa" delle candidature ammissibili ma in esubero, ordinate secondo l'ordine cronologico d'arrivo.

Le comunicazioni di accettazione saranno inviate entro il 13/05/2022.

L'accettazione delle candidature dei team sarà comunicata a mezzo email. In detta occasione, ai singoli candidati (non già parte di un team) sarà comunicata la composizione del team di appartenenza. Contestualmente, riceveranno comunicazione scritta i team e i candidati risultati ammissibili ma inseriti nella lista di attesa.

I team e i/le singoli/ candidati/e saranno tenuto a confermare l'interesse o a comunicare la rinuncia alla partecipazione all'hackathon. La conferma/rinuncia dovrà essere comunicata a

innovazione@ciseonweb.it entro il 16/05/2022.

In caso di rinuncia o impossibilità a partecipare di uno dei team, si procederà all'attivazione della "lista di attesa" secondo l'ordine cronologico di arrivo delle candidature dei team. Lo scorrimento della "lista di attesa" sarà possibile fino al giorno precedente l'inizio delle attività.

## Gli strumenti

La Sala Borsa attualmente non è aperta per sopralluoghi. I partecipanti avranno a disposizione:

- una visita virtuale (video);
- foto attuali e foto storiche;
- planimetrie;
- lista dei vincoli (strutturali e d'uso) eventuali.

Gli strumenti saranno resi disponibili ai partecipanti il primo giorno dell'hackathon e rimarranno a disposizione dei partecipanti per tutta la durata dello stesso.

I partecipanti avranno circa 12 ore su due giorni per lo sviluppo dei progetti, oltre ai momenti di plenaria e pausa. Sono previsti due check-point il primo giorno ed un check point il secondo giorno. I check-point sono momenti di circa 10 minuti in cui ciascun team separatamente si può avvalere del confronto con i tre tutor presenti in ciascun laboratorio aperto.

## Selezione progetto vincitore

Al termine del periodo utile per lo sviluppo dei progetti, ciascun team effettuerà un pitch di massimo 5 minuti del proprio progetto. Il pitch dovrà essere supportato da una presentazione (slide-show) o da altro documento descrittivo (in formato digitale) e potrà essere supportato da un breve video (la cui durata concorre ai 10 minuti di tempo massimo).

La giuria valuterà i progetti e decreterà il vincitore in base ai seguenti criteri di valutazione:

- Attinenza del progetto alla sfida ed estensione (copertura) della soluzione rispetto alle declinazioni proposte nel paragrafo La sfida (massimo 10 punti);
- Creatività e innovatività del progetto proposto (massimo 10 punti);
- Chiarezza, efficacia, qualità dell'esposizione e della presentazione grafica (massimo 10 punti).

La soglia minima per ciascun criterio è 6 punti.

Il progetto vincitore sarà quello che avrà totalizzato il punteggio più alto.

La giuria attribuisce i punteggi secondo il proprio insindacabile giudizio. Nel trasmettere la propria domanda di partecipazione, i candidati all'hackathon acconsentono a non sollevare contestazioni sul processo decisionale e/o sulla decisione della giuria. Successivamente alla conclusione dell'hackathon, i partecipanti possono fare richiesta di conoscere il punteggio complessivo del proprio progetto. La richiesta va inoltrata a [innovazione@ciseonweb.it](mailto:innovazione@ciseonweb.it).

Gli organizzatori e la giuria hanno il diritto di escludere, a proprio insindacabile giudizio, i progetti che dovessero essere ritenuti fuori tema, incompleti, non in linea con lo spirito dell'iniziativa, contrari alla legge, al buon costume e alla morale pubblica, e/o che non rispettassero una qualsiasi delle disposizioni di cui al presente regolamento.

## Obblighi e responsabilità dei partecipanti

Attraverso l'iscrizione, i partecipanti si impegnano a:

- accettare il presente regolamento;
- rispettare gli altri partecipanti e non attuare azioni volte ad impedire lo sviluppo del progetto di qualsiasi altro team;

- non usare espressioni che incitino alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, che violino la privacy, siano contrari alla legge vigente, abbiano carattere pubblicitario, politico, ideologico o religioso;
- non violare copyright, marchi o altri diritti riservati. In particolare, ogni idea, progetto o parte di esso presentato nell'ambito dell'evento deve essere originale e non violare in alcun modo, in tutto od in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi: a tal fine, ciascun partecipante si impegna a manlevare l'organizzatore da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo;
- pena la squalifica, a non utilizzare contributi attivi provenienti da terzi non iscritti all'evento;
- prendersi cura degli effetti personali e dell'attrezzatura e dei locali resi disponibile dagli organizzatori. Gli organizzatori non sono responsabili in caso di furto, perdita, danneggiamento all'attrezzatura e/o agli effetti personali dei partecipanti;
- attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste ed a qualsiasi indicazione fornita dall'organizzatore al fine di garantire la sicurezza e l'incolumità di tutti i partecipanti;
- salvaguardare i propri dati e/o software conservati nella propria dotazione informatica contro ogni attacco;
- manlevare e tenere indenni gli organizzatori da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che potesse venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione al progetto;
- manlevare e tenere indenni gli organizzatori da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, connessa al malfunzionamento della connessione Internet messa a disposizione dei partecipanti;
- assumersi ogni responsabilità dell'accesso e dell'utilizzo della connessione Internet messa a disposizione dagli organizzatori;
- assumersi ogni responsabilità per la presenza sui propri dispositivi elettronici di qualsiasi software proprietario non correttamente licenziato per il suo utilizzo. Gli organizzatori non saranno ritenuti responsabili dell'eventuale contaminazione da parte di qualsiasi virus informatico o per l'intrusione di terzi nella dotazione informatica del partecipante;

Gli organizzatori, a proprio insindacabile giudizio, si riservano il diritto di squalificare ed escludere dall'hackathon qualsiasi partecipante e/o team che non rispetti quanto previsto dal presente regolamento e coloro che, con manovre fraudolente o non consentite, ostacolano e/o tentano di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'intero evento.

## **Diritti di proprietà intellettuale**

Tutti i nomi, i marchi e gli altri segni distintivi citati o riprodotti sul sito dedicato all'evento rimangono nella sola ed esclusiva proprietà dei loro autori e titolari dei diritti. La riproduzione e/o la rappresentazione di tutti o di parte degli elementi relativi all'hackathon sono strettamente vietate.

Tutti i dati (inclusi fotografie, video e testi) resi disponibili ai partecipanti dagli organizzatori durante l'hackathon rimangono nell'esclusiva proprietà degli organizzatori. Ciascun partecipante si obbliga ad utilizzare tali dati in modo che essi rimangano distinti e divisibili dal progetto.

L'autorizzazione concessa ai partecipanti di utilizzare i dati forniti dall'organizzatore è limitata alla durata dell'hackathon. Qualsiasi utilizzo dei dati al di fuori della finalità dell'hackathon è soggetto a preventivo, separato accordo, concluso tra gli organizzatori ed i partecipanti.

In funzione del premio riconosciuto ai team vincitori, i membri del gruppo vincitore, senza che possano avere null'altro a che pretendere dall'organizzatore, cedono all'organizzatore ogni diritto relativo al progetto vincitore, ivi inclusi tutti i diritti 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 e l'esercizio dei suddetti diritti da parte dell'organizzatore. Il sorgente dei software eventualmente sviluppati durante l'evento dal gruppo vincitore dovranno essere rilasciati su un repository liberamente accessibile e sotto una licenza Open Source tra quelle Open Source Initiative (<https://opensource.org/licenses>).

I membri del gruppo vincitore conserveranno la facoltà di utilizzare il progetto 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 del progetto vincitore.

I partecipanti prendono atto che l'eventuale comunicazione, divulgazione e/o pubblicazione dei propri progetti, o parte di essi, nell'ambito dell'evento e/o tramite mezzi e supporti di comunicazione eventualmente utilizzati per la promozione dell'evento medesimo (anche dopo il suo svolgimento), ne comporterà la visibilità a tutti i partecipanti all'evento e/o ai destinatari delle azioni di comunicazione.

L'organizzatore non si assume alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea o opera e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del progetto ad essa relativo da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza: i partecipanti non potranno avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti degli organizzatori a qualsiasi titolo, ragione e/o causa.

Resta inteso che ciascun partecipante ai lavori resta titolare dei diritti di proprietà intellettuale relativi:

- al proprio background, ovvero sia a tutte le informazioni scritte, i documenti, i materiali stampati, o manoscritti, le copie del software, le raccolte di dati, le note, le specifiche, i programmi, i dati o gli altri materiali detenuti a qualsiasi titolo autonomamente da ciascuna delle parti antecedentemente alla partecipazione all'hackathon;
- al proprio sideground, ovvero sia a tutte le informazioni scritte, i documenti, i materiali stampati, o manoscritti, le copie del software, le raccolte di dati, le note, le specifiche, i programmi, i dati o gli altri materiali detenuti da ciascuna delle Parti venuti ad esistenza durante lo svolgimento all'hackathon, ma al di fuori ed indipendentemente dallo stesso.

## **Registrazione audio-video e utilizzo dell'immagine**

Ciascun partecipante acconsente ed autorizza gli organizzatori, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad utilizzare il proprio nome, cognome e qualsiasi descrizione del proprio progetto per scopi relativi a campagne promozionali, pubblicizzazione interna ed esterna relativa all'hackathon con ogni mezzo, incluso, ma non limitato, al sito dell'evento o a qualsivoglia sito internet degli organizzatori, mediante comunicati stampa ed 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.

Mediante la sottoscrizione del presente regolamento, i partecipanti autorizzano gli 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 ed 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.

## **Privacy**

Ai sensi del regolamento europeo 679/2016 ("GDPR"), CISE - Centro per l'innovazione e lo sviluppo economico, con sede a Forlì, in corso della Repubblica n. 5, tel. 0543713311, e-mail [info@ciseowneb.it](mailto:info@ciseowneb.it), PEC [cise@itpec.eu](mailto:cise@itpec.eu), in qualità di titolare del trattamento, informa che i dati personali dei partecipanti indicati nella domanda di partecipazione e gli altri dati personali acquisiti durante l'hackathon saranno utilizzati al fine di consentirne la partecipazione

all'hackathon, per l'erogazione dei premi al gruppo vincitore, per la segnalazione di iniziative analoghe e per l'eventuale proposizione di opportunità legate alla partecipazione all'hackathon (quali a titolo esemplificativo e non esaustivo opportunità di collaborazione), oltre che per l'adempimento di obblighi previsti dalla legge.

Il trattamento dei dati personali sarà improntato a principi di correttezza, liceità e trasparenza, nonché di tutela della riservatezza e dei diritti dei partecipanti all'hackathon. Il trattamento dei dati avverrà mediante strumenti manuali, informatici e telematici.

Nell'ambito delle suddette finalità, i dati personali potranno essere comunicati a collaboratori, fornitori e subfornitori, altri organizzatori (oltre al titolare del trattamento) e partner opportunamente designati come responsabili del trattamento, solo per la gestione e l'organizzazione dell'hackathon. I dati personali saranno raccolti e conservati per il tempo necessario a gestire ed organizzare l'hackathon. Qualsiasi dato personale relativo agli iscritti e ai partecipanti, che erano parte di un team che ha partecipato all'hackathon, sarà conservato per la durata di 3 anni alla data di chiusura dell'hackathon.

I partecipanti hanno il diritto, in qualsiasi momento, di accedere, modificare, rettificare o cancellare i propri dati personali, conformemente a quanto previsto dal regolamento europeo 679/2016.

Infine, i partecipanti hanno il diritto di opporsi, in tutto o in parte, per motivi legittimi, al trattamento dei dati personali che li riguardano, ancorché pertinenti allo scopo della raccolta. Le richieste, ai fini dell'esercizio dei diritti sopra menzionati, possono essere indirizzate al titolare del trattamento.

Il consenso al trattamento come sopra descritto, è obbligatorio per la partecipazione all'hackathon e si intende prestato all'atto della presentazione della domanda di partecipazione stessa essendo oggettivamente necessario a consentire la partecipazione all'evento e la sua realizzazione e promozione.

## **Riservatezza**

I partecipanti si impegnano a garantire che le informazioni riservate di cui verranno in possesso durante l'hackathon fornite dall'organizzatore non saranno utilizzate o divulgate per nessun proposito che non sia per quello strettamente connesso all'espletamento dell'attività durante l'hackathon.

I partecipanti si impegnano a non divulgare a terzi Informazioni Riservate (come di seguito meglio definite) di qualsiasi natura, di cui sia venuto a conoscenza in ragione della sua partecipazione alla hackathon.

Ai fini del presente regolamento, il termine "Informazioni Riservate" indica tutte le informazioni di qualsiasi natura ricevute - con qualsiasi mezzo e in qualsiasi forma - in occasione dell'hackathon e riferite agli organizzatori, ai partner, ai partecipanti, ai progetti e che:

- non siano già di pubblico dominio alla data della loro comunicazione;
- non diventino di pubblico dominio successivamente alla loro comunicazione per ragioni diverse da un inadempimento del regolamento;
- ciascun partecipante ai lavori sarà in grado di provare essere già a sua conoscenza prima che venissero comunicate;
- siano autonomamente sviluppate da un partecipante ai lavori, senza fare uso o riferimento alle Informazioni Riservate.

L'organizzatore si riserva il diritto di richiedere al partecipante la sottoscrizione, durante l'evento, di eventuali accordi di riservatezza e/o accordo di non divulgazione aventi per oggetto informazioni, dati e materiali riservati messi a disposizione del partecipante per svolgere le attività inerenti l'hackathon.

## **Risoluzione delle controversie**

Il presente regolamento è regolato dalla legge italiana.

Tutte le controversie derivanti dal presente regolamento, relative o connesse allo stesso, saranno risolte mediante arbitrato secondo il Regolamento Camera Arbitrale della Romagna – Forlì-Cesena e Rimini, da un arbitro unico, nominato in conformità a tale Regolamento.

## **Validità e accettazione del regolamento**

Il presente regolamento è disponibile alla pagina del sito dell'evento: <https://bit.ly/spacetoplace>  
Il regolamento disciplina il rapporto tra gli organizzatori e i soli partecipanti e non determina la nascita di alcun diritto in capo a terzi.

Il regolamento può essere codificato in qualsiasi momento dagli organizzatori e di tali eventuali modifiche sarà fornita comunicazione sulla pagina dedicata del sito ufficiale dell'evento.

Se in qualsiasi momento, qualsiasi articolo del regolamento dovesse rivelarsi o divenire invalido, illegale o inapplicabile nel rispetto di qualsivoglia legge, ma modificando l'articolo stesso, potrebbe essere o divenire valido, legale e applicabile, l'articolo in questione rimarrà valido a seguito di tale eliminazione o modifica. A fronte della eliminazione integrale di un articolo che dovesse rivelarsi o divenire invalido, illegale o inapplicabile nel rispetto di qualsivoglia legge, il regolamento rimane valido.

Con la candidatura, i partecipanti si impegnano ad accettare senza riserve tutte le condizioni riportate nel regolamento e le relative integrazioni e/o modifiche.

## **Per informazioni**

Per informazioni, scrivere a [innovazione@ciseonweb.it](mailto:innovazione@ciseonweb.it)