

REGOLAMENTO "BLU HACKATHON"

1. L'Hackathon è aperto a tutti e si rivolge a chiunque sia interessato alla tecnologia e al mondo dell'informatica e porti con sé un'idea o un progetto interessante.
2. L'iscrizione è gratuita.
3. Per partecipare all'Hackathon è necessario registrarsi compilando la **scheda di iscrizione** scaricabile sul sito www.milanoblu.com con i dati richiesti entro la data di scadenza. Saranno accettate anche le iscrizioni dell'ultimo minuto in loco se non fosse superato il limite massimo di iscritti, secondo l'ordine di presentazione.
4. Gli iscritti devono essere **maggiorenni**. Qualora volessero iscriversi al concorso dei **minorenni**, questi potranno farlo compilando il modulo scaricabile sul sito www.milanoblu.com per il consenso da parte dei genitori o di chi ne fa le veci.
5. I partecipanti potranno iscriversi **individualmente** o **in gruppi**. I gruppi possono essere composti da un massimo **3** persone. Una di loro assume il ruolo di "Capitano", rappresentante della squadra.
6. Il numero massimo di partecipanti all'Hackathon è **20**. A raggiungimento del limite massimo dei partecipanti, le iscrizioni verranno chiuse e ne verrà data comunicazione online.
7. La sessione di lavoro prenderà avvio da alcune **tracce** generali indicative del tema da affrontare rese note on line e ulteriormente specificate nel brief scaricabile su www.milanoblu.com entro il 15 febbraio 2014.
8. Gli iscritti potranno scegliere se sviluppare una nuova **applicazione** o se migliorare ed ampliare le potenzialità di preesistenti codici open-source.
9. Sarà permesso l'utilizzo di qualsiasi tecnologia. I partecipanti opereranno sul proprio **PC** portatile, ed utilizzeranno la **connessione** internet wi-fi presente. È previsto un servizio di **food&beverage**.
10. Al termine delle sessioni di lavoro, ogni singolo partecipante o rappresentante di ogni gruppo dovrà esporre il proprio progetto di App, avendo a disposizione **5 minuti**. Il progetto deve essere un prototipo di avvio comunque funzionante, anche se non completo al 100%.
11. Ciascun progetto di App presentato sarà, per definizione, originale e non violerà alcuna norma a tutela del diritto di autore o di altri diritti di terzi, come peraltro separatamente dichiarato da ciascun partecipante, sotto la propria responsabilità, all'atto della compilazione del modulo di iscrizione. A tale riguardo, il partecipante dovrà dichiarare espressamente per sé e per i suoi aventi causa di manlevare integralmente Metropolitana Milanese, i partner e/o eventuali loro incaricati da qualsivoglia rivendicazione da parte di terzi.
12. Le App saranno giudicate da una **giuria** di esperti che designerà la migliore. Saranno valutati il concept, le tecnologie utilizzate, il design, l'innovazione e l'utilità dell'App realizzata.

13. L'App valutata come migliore dalla giuria sarà acquistata da Metropolitana Milanese per il valore di **1.000 euro** ed in ragione del pagamento del suddetto corrispettivo per prestazione d'opera, Metropolitana Milanese acquisirà in via esclusiva ogni e qualsiasi diritto patrimoniale d'autore e di proprietà relativo, o comunque connesso e/o collegato, all'App, ivi inclusi, ma in via meramente esemplificativa e non esaustiva, i diritti derivanti dalla sua ideazione e quelli che ne consentono la piena ed esclusiva utilizzazione, in qualsivoglia ambito e sotto qualsiasi forma e modo.
14. I partecipanti, salvo quanto detto al precedente punto 13, manterranno la proprietà del diritto di **copyright** sulle proprie applicazioni, ma con la partecipazione all'Hackathon ed in particolare con la compilazione del loro modulo di iscrizione autorizzeranno Metropolitana Milanese ad utilizzare, riprodurre, rappresentare e diffondere, in qualsiasi ambito e sotto qualsiasi forma, senza scopo di lucro, a titolo gratuito ed a tempo indeterminato l'applicazione sviluppata nelle giornate di lavoro. Resta inteso che la suddetta liberatoria d'uso dell'idea imprenditoriale e/o dei documenti presentati ai fini della partecipazione viene concessa dai soggetti partecipanti a titolo gratuito, senza alcuna limitazione di carattere territoriale o frequenza d'uso, per intero o in parte, singolarmente o unitamente ad altro materiale.
15. Le App potranno liberamente essere sviluppate per piattaforma **Android** e **iOS**. Eventuali semilavorati di partenza devono essere esclusivamente "open source".
16. Nello spazio dove si realizza l'Hackathon è severamente **proibito fumare** e introdurre **bevande alcoliche**.
17. 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>>.
18. MM non sarà tenuta per qualsiasi titolo a rispondere in ordine a danni, perdite, pregiudizi di alcun genere che terzi potranno subire a causa dell'utilizzo della connessione messa a disposizione, oppure a causa di disservizi né eventuali malfunzionamenti temporanei o permanenti riscontrabili sul sistema.
19. L'utente è direttamente responsabile, civilmente e penalmente, a norma delle vigenti leggi, per l'uso fatto del servizio Internet.
20. MM si riserva di denunciare l'utente alle autorità competenti per le attività illecite o illegali dallo stesso eventualmente compiute.
21. L'utente è tenuto a risarcire i danni prodotti alle apparecchiature, al software o alle configurazioni, nella misura stabilita da MM ed è responsabile in ordine alla violazione degli accessi protetti, del copyright e delle licenze d'uso.
22. È vietato alterare dati immessi da altri e svolgere operazioni che influenzino o compromettano la regolare operatività della rete, o ne restringano la fruizione per gli altri utenti."