

REGOLAMENTO GENERALE

Progetto Devs for Health in HIV

1. Premessa

Gilead Sciences S.r.l. con sede legale a Milano, via Melchiorre Gioia 26, P. Iva 11187430159 (di seguito "Gilead Sciences" o "Società Promotrice") intende realizzare, in collaborazione con Codemotion Srl, con sede legale in Roma, via Marsala 29h, CF e P. Iva 12392791005 (di seguito "Codemotion" o "Società Organizzatrice"), un Progetto di mentorship (di seguito "Evento" o "Progetto") denominato Devs for Health in HIV.

2. Obiettivi del Progetto

- 2.1 Gilead Sciences e Codemotion uniscono le forze per organizzare un Progetto il cui obiettivo principale è coinvolgere studenti, developer, designer, creativi, data scientists, startupper, esperti di digital marketing e comunicazione per ideare soluzioni digitali innovative sui temi della conoscenza dell'HIV, che possano aiutare a diagnosticare l'infezione nelle persone che l'hanno contratta (emersione del sommerso) e soluzioni che possano aiutare a migliorare la qualità di vita delle persone che convivono con il virus.

3. Destinatari

- 3.1 Il Progetto è aperto a tutti coloro che sono interessati alla tecnologia e all'innovazione e portano con sé un'idea o una Proposta progettuale (di seguito la "**Proposta**") interessante da sviluppare nell'ambito delle 2 challenge proposte.
- 3.2 I principali destinatari sono stati individuati in:
 - studenti
 - sviluppatori software mobile e web
 - designer web e mobile
 - specialisti di UX e UI
 - data scientist
 - startupper
 - esperti di digital marketing e comunicazione

4. Partecipazione al Progetto

- 4.1 La partecipazione al Progetto è a squadre, è completamente gratuita ed è riservata a coloro che abbiano compiuto gli anni 18 all'atto dell'iscrizione.
Sono ammessi quindi a partecipare:
 - team composti da un minimo di 3 a un massimo di cinque persone;
 - singoli individui. In questo caso, proseguendo con la registrazione, i Partecipanti acconsentono fin da ora ad essere inseriti in Team formati dalla Società Promotrice e/o dalla Società Organizzatrice in considerazione del profilo e dell'esperienza dei singoli Partecipanti, delle loro idee e delle loro abilità.
- 4.2 L'ammissione dei Team o dei singoli Partecipanti all'Evento avverrà secondo il principio dell'ordine temporale di iscrizione e sarà riservata ad un numero massimo di 80 persone, in ogni caso compatibilmente alle esigenze logistiche ed organizzative dalla Società Promotrice e/o dalla

Società Organizzatrice. Nel caso di rinunce, anche nel corso dello svolgimento del Progetto ai sensi del successivo punto 5.3, la Società Promotrice e la Società organizzatrice potranno effettuare un ripescaggio tra gli iscritti in esubero avendo riguardo all'ordine di iscrizione temporale. Costituirà motivo di priorità l'appartenenza dell'iscritto ad un Team già utilmente collocatosi nei primi 80 iscritti.

- 4.3. La formazione dei Team sarà formalizzata in occasione della prima giornata di Hackaton. Ogni Team sarà identificato con un nome scelto dagli stessi componenti; il nome del Team, a pena di esclusione dell'intero gruppo dall'Evento, non potrà corrispondere o far riferimento, nemmeno parzialmente, a denominazioni sociali e/o a marchi notori o registrati né contenere o essere associabili ad espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione.
- 4.4. Per partecipare al Progetto è necessario compilare il modulo di registrazione disponibile al link <https://www.eventbrite.co.uk/e/registrazione-devs-for-health-in-hiv-92349871953>, a cui seguirà una mail di conferma all'indirizzo fornito in sede di registrazione. La registrazione al Progetto è attiva dall'11 febbraio 2020 al 17 aprile 2020 alle ore 23.00.
- 4.5. Ciascun partecipante che effettua la registrazione garantisce che le informazioni fornite sono veritiere. La Società Promotrice si riserva il diritto di richiedere qualsiasi documento aggiuntivo a riprova delle dichiarazioni dei Partecipanti. La Società Promotrice a sua insindacabile discrezione, può rifiutare l'iscrizione per qualsivoglia ragione, ivi inclusa l'eventuale dichiarazione, da parte del partecipante, di informazioni incomplete e/o inesatte o il mancato possesso dei requisiti e delle abilità necessarie per prendere parte alla competizione.
- 4.6. La partecipazione all'Evento implica, da parte di ciascun Partecipante, l'accettazione integrale e incondizionata di questo Regolamento e il rilascio, ove necessario, del consenso per il trattamento dei dati personali.
- 4.6. 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 dell'alloggio e le spese di viaggio) non saranno sostenute e/o rimborsate né dalla Società Promotrice né dalla Società Organizzatrice.
- 4.7. Sono in ogni caso esclusi dalla partecipazione al Progetto tutti i dipendenti e/o collaboratori della Società Promotrice, nonché parenti o affini dei membri della Giuria.

5. Svolgimento del Progetto

- 5.1. Il Progetto è composto da un Hackathon e da un programma di mentorship di 5 giornate; il programma di mentorship è riservato ai Team vincitori dell'Hackathon.
- 5.2. L'Hackathon si terrà a Milano, avrà inizio alle ore 9.30 di sabato 18 aprile e durerà fino alle 17:00 di circa di domenica 19 aprile.
Il programma di mentorship prevede 5 incontri in forma di bootcamp, che si terranno a Milano nei giorni 9 maggio, 23 maggio, 6 giugno, 20 e 21 giugno. Ciascuna giornata di bootcamp prevede attività dalle 9.00 alle 18.00 circa.
- 5.3. La partecipazione al programma di mentorship è gratuita e riservata esclusivamente ai membri dei Team vincitori dell'Hackathon. Ciascun partecipante all'Hackathon dichiara, qualora il Progetto del suo Team fosse selezionato tra i vincitori, di impegnarsi a frequentare tutti i bootcamp ai fini del completamento del Progetto e per l'ottenimento del premio corrispondente. Qualora un componente di uno dei team selezionati rinunci in corso di progetto, il team potrà comunque

proseguire nel lavoro con 1 membro in meno. Al rinunciataro sarà liquidata la parte di premio che avrà correttamente maturato fino al momento della rinuncia, secondo quanto descritto alla voce "Benefit per i Partecipanti e Premio". A seguito della rinuncia di un membro: qualora il team interessato ne facesse richiesta potrà essere ammesso un sostituto su proposta del team, scelto tra i soggetti correttamente iscritti all'Hackathon e il cui profilo sia in linea con quello del rinunciataro, previa valutazione da parte di Codemotion. Il nuovo membro si impegna a prendere parte alle attività e a produrre i report richiesti dal momento del subentro e fino alla conclusione del progetto

- 5.4. A proprio insindacabile giudizio, la Società Promotrice si riserva la facoltà di modificare giorni, orari, durata e sede dell'Evento nonché di cancellarlo senza che ciò generi alcuna responsabilità in capo alla stessa. Qualsiasi modifica verrà comunicata ai Partecipanti iscritti all'indirizzo e -mail fornito in sede di iscrizione.

6. Obblighi e Responsabilità dei Partecipanti

- 6.1. Il Progetto viene inteso come un Evento e ciascun Partecipante si obbliga a rispettarne le regole e a comportarsi, in ogni fase dello stesso, secondo correttezza e buona fede. La Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice, a proprio insindacabile giudizio, si riservano il diritto di squalificare ed escludere dal Progetto qualsiasi Partecipante e/o Team che non rispettino quanto previsto dal presente Regolamento e coloro che, con manovre fraudolente o non consentite, ostacolino e/o tentino di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'intero Evento.

I Partecipanti, tra l'altro, si impegnano ad osservare le seguenti regole minime di comportamento:

- a. rispettare gli altri Partecipanti;
 - b. non usare, in nessun caso e contesto, espressioni che incitino alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
 - c. evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, pubblicitari, politico/ideologici, religiosi, che ledano la privacy o comunque contrari alla legge o alla correttezza e buona fede;
 - d. evitare di sviluppare applicazioni con contenuto chiaramente fuori tema;
 - e. non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
 - f. rispettare la privacy degli altri Partecipanti e dei terzi.
- 6.2. Ciascun Partecipante è responsabile, in via esclusiva, per l'attrezzatura e gli effetti personali portati all'Evento. La Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice non possono essere ritenute responsabili in caso di furto, perdita, o qualunque danneggiamento all'attrezzatura e/o agli effetti personali di un Partecipante.
- 6.3. Ogni Team è responsabile, in via esclusiva, del contenuto della propria Proposta, pertanto nessuna responsabilità sarà attribuibile, da parte di chiunque, alla Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice, con riferimento al contenuto della Proposta. Ciascun Partecipante si obbliga, sin da ora, a manlevare e tenere indenne la Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che possa essere avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione alla Proposta.

- 6.4. Ai fini dell'ottenimento del premio, i Team Partecipanti avranno l'obbligo di condividere report di Progetto con i mentor, secondo tempi e modalità che verranno comunicati all'avvio delle attività di bootcamp.
- 6.5. Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione al Progetto ciascun Partecipante si impegna, con la massima cura e diligenza e per tutta la sua durata, a utilizzare i locali in cui si svolgerà l'Evento, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione da parte della Società Promotrice e/o della Società Organizzatrice, e si atterrà strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a qualsiasi indicazione fornita dalla Società Promotrice e/o dalla Società Organizzatrice al fine di garantire la sicurezza e l'incolumità di tutti i Partecipanti.

7. Limitazione di responsabilità

- 7.1. La Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice non saranno ritenute responsabili per la mancata ricezione o per la ricezione incompleta della registrazione elettronica, per qualsivoglia ragione. La Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice pertanto non sono responsabili se i dati relativi alla registrazione di un Partecipante non sono ricevuti o sono illeggibili. Si ricorda, a tal proposito, ai Partecipanti che la rete internet può essere soggetta a difficoltà tecniche che possono causare rallentamenti o rendere impossibile qualsiasi connessione. La Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi problema riscontrato nell'accesso al sito e/o al processo di registrazione online determinato dal venir meno della rete internet, da lavori di manutenzione o dal malfunzionamento dei server dell'Hackathon. Ciascun Partecipante è responsabile, in via esclusiva, per il proprio accesso ad internet.
- 7.2. Ciascun Partecipante si obbliga a partecipare al Progetto a suo proprio rischio. Durante il Progetto, 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. La Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice non saranno ritenute responsabili, tra l'altro, per l'eventuale contaminazione da parte di qualsiasi virus informatico o per l'intrusione di terzi nella dotazione informatica del Partecipante.
- 7.3. La Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice non saranno ritenute responsabili per qualsiasi danno causato ai Partecipanti, alla loro dotazione informatica e ai dati registrati nonché per qualsivoglia conseguenza sulla propria attività personale o professionale.

8. Giuria e valutazione

- 8.1. I progetti presentati dai Team Partecipanti saranno valutati da una giuria (di seguito, la "**Giuria**"), composta da rappresentanti della Società Promotrice e suoi Partner e della Società Organizzatrice, sulla base, in via meramente esemplificativa e non esaustiva, dei seguenti criteri di valutazione:
 - a. Motivazione del team a portare avanti il Progetto
 - b. Composizione, skill e competenze del team
 - c. Attinenza agli obiettivi della challenge
 - d. Fattibilità e validità tecnica della Proposta
 - e. Integrazione con dati e piattaforme esistenti
 - f. Chiarezza e completezza della Proposta

- 8.2. Ogni membro della Giuria attribuirà ad ogni Proposta un punteggio da uno a cinque (e.g. dove cinque esprime la valutazione massima). Dopo l'attribuzione del punteggio, la Giuria decreterà la classifica finale delle Proposte in gara.
- 8.3. I Partecipanti sono informati ed espressamente approvano il fatto che la Giuria è sovrana e che non motiverà le proprie decisioni. I Partecipanti espressamente acconsentono, sin da ora, a non sollevare obiezioni nei confronti della composizione, del processo decisionale o della decisione assunta dalla Giuria.

9. Benefit per i Partecipanti e Premio

- 9.1. Al termine dell'Hackathon saranno annunciati due Team vincitori, uno per ciascuna delle due challenge, i quali parteciperanno al programma di mentorship.

Il Progetto prevede un premio di complessivi 3.000 euro in buoni Amazon per ciascun membro dei Team selezionati nel corso delle fasi del Progetto secondo quanto di seguito specificato.

I premi verranno erogati a ciascun membro secondo la seguente modalità e previa verifica dell'effettiva presenza e frequenza della relativa fase del Progetto:

- € 500,00 in buoni Amazon, al completamento dell'Hackathon e della 1° giornata di bootcamp;
- € 500,00 in buoni Amazon, al completamento della 2° e 3° giornata di bootcamp;
- € 2.000,00 in buoni Amazon, al completamento della 4° e 5° giornata di bootcamp.

I membri dei Team vincitori non potranno contestare il premio assegnato, né richiedere il valore corrispondente in denaro o il cambio/sostituzione per nessun motivo. Null'altro, in aggiunta, è dovuto. Ciascuna tranche del premio sarà erogata entro 60 giorni dalla data di aggiudicazione.

- 9.2. Le informazioni relative alle premiazioni saranno rese disponibili sul sito dell'Evento.
- 9.3. La Giuria può, su base discrezionale, concedere riconoscimenti aggiuntivi ad altri Team in caso di progetti meritevoli
- 9.4. A norma dell'art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001 l'Evento non costituisce un concorso od operazione a premio ed è escluso dall'applicazione della relativa disciplina, in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale e/o industriale con conferimento di premi che rappresentano il riconoscimento del merito personale dei vincitori, nonché un incoraggiamento nell'interesse della collettività.

10. Diritti di proprietà intellettuale

- 10.1. 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 al Progetto è strettamente vietata.
- 10.2. Tutti i dati (inclusi le fotografie e i testi) resi disponibili ai Partecipanti da Gilead Sciences e/o da Codemotion durante il Progetto rimangono nell'esclusiva proprietà, rispettivamente, di Gilead Sciences e di Codemotion. Ciascun Partecipante si obbliga a utilizzare tali dati in modo che essi rimangano distinti e divisibili dalla Proposta.

- 10.3. L'autorizzazione concessa ai Partecipanti di utilizzare i dati forniti dalla Società Promotrice è limitata alla durata del Progetto. Qualsiasi utilizzo dei dati al di fuori della finalità del Progetto è vietato salvo preventivo separato accordo concluso tra la Società Promotrice ed i Partecipanti.
- 10.4. Ciascun Partecipante dichiara espressamente che ogni prototipo, idea, Proposta o parte di essa presentato nell'ambito del Progetto è originale e non viola in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi: a tal fine ciascun Partecipante si impegna a manlevare sin d'ora la Società Promotrice e la Società Organizzatrice da ogni e qualsivoglia responsabilità, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo.
- 10.5. Gilead Sciences e Codemotion riconoscono ai singoli Team i diritti di proprietà intellettuale inerenti ai concetti sviluppati e/o alle Proposte da questi presentate; ogni Team rimane pienamente responsabile per la protezione di qualsiasi elemento innovativo e/o originale della Proposta da utilizzi inappropriati (domanda di registrazione, presentazione di domanda di brevetto, etc.), attraverso i mezzi a tal fine apprestati dalla legge, incluso il pagamento di ogni commissione o costo sostenuto.
- 10.6. I Partecipanti, ai fini di trasparenza, si obbligano a dichiarare tramite appositi disclaimer che la realizzazione dei concetti e proposte sviluppati e presentati nell'ambito del presente Progetto è stata possibile grazie a un grant incondizionato di Gilead Sciences, ciò nell'ambito di qualsivoglia menzione e/o utilizzo futuro degli stessi concetti e proposte.
- 10.7. I Partecipanti prendono atto che le Proposte potranno essere oggetto di comunicazione, divulgazione e/o pubblicazione nell'ambito del Progetto e/o tramite mezzi e supporti di comunicazione eventualmente utilizzati per la promozione del Progetto medesimo (anche dopo il suo svolgimento), comporterà la visibilità a tutti i Partecipanti all'Evento e/o alla community destinataria delle azioni di comunicazione. A tal fine, autorizzano sin d'ora la Gilead Sciences e Codemotion a comunicare, divulgare e/o pubblicare le Proposte, anche in parte, sia per gli scopi propri del Progetto sia per scopi promozionali. In ogni caso, la Gilead Sciences e Codemotion non assumono alcuna responsabilità in caso di uso illecito o non autorizzato dell'idea o opera e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o della Proposta ad essa relativa da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza, e pertanto i Partecipanti rinunciando ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti di Gilead Sciences e Codemotion a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.
- 10.8. I Partecipanti prendono atto che Gilead Sciences non sarà in grado di supportare la realizzazione di proposte e/o concetti che ricadano nell'ambito applicativo delle norme in materia di Dispositivi Medici che richiedano la certificazione CE quale Dispositivo Medico, a meno che il partner tecnologico o l'appaltatore incaricato da quest'ultimo non sia certificato ISO 13485 e abbia in essere infrastrutture rispondenti ai requisiti di cui alla normativa applicabile in Materia di Dispositivi Medici.

11. Diritto di opzione

- 11.1 I Partecipanti dei Team vincitori riconoscono un diritto di opzione in favore della Società Promotrice per l'acquisto della relativa Proposta, esercitabile per un periodo di 12 mesi dalla conclusione del Progetto.
- Entro detto termine la Società Promotrice comunicherà a ciascun Partecipante del Team vincitore l'eventuale intenzione di acquistare la Proposta, alle condizioni da negoziarsi entro 30 giorni dalla data della suddetta comunicazione, con separato accordo.
- Se durante il periodo di vigenza del diritto di opzione, i Partecipanti del Team vincitore dovessero ricevere da un terzo una Proposta economica per l'acquisto della Proposta, questi ne daranno

tempestiva informazione alla Società Promotrice al fine di consentirle di esercitare entro 30 giorni dalla comunicazione il citato diritto d'opzione, per un corrispettivo pari a quello offerto dal terzo. Qualora non si raggiunga un accordo, i Partecipanti dei Team vincitori potranno accettare la Proposta economica del terzo.

12. Autorizzazione ed utilizzo dell'immagine

- 12.1 Ciascun Partecipante acconsente ed autorizza, per l'intera durata del Progetto e per i cinque anni successivi alla sua conclusione, la Società Promotrice e la Società Organizzatrice, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad utilizzare il proprio nome, cognome e qualsiasi descrizione della propria Proposta per scopi relativi a campagne promozionali, pubblicizzazione interna ed esterna relativa al Progetto con ogni mezzo di diffusione e comunicazione al pubblico, analogico, digitale o cartaceo, come il sito dell'Evento o qualsivoglia sito internet della Società Promotrice e della Società Organizzatrice, per un numero illimitato di riproduzioni e distribuzione in tutto il mondo.
- 12.2 A ciascun Partecipante verrà richiesto, previa sottoscrizione di specifica liberatoria, di autorizzare la Società Promotrice e la Società Organizzatrice, 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 il Progetto ed a copiare, riprodurre e distribuire la propria immagine presso la rete interna Gilead Sciences e/o presso ambienti fisici e informatici gestiti da Gilead Science, ma liberamente accessibili da chiunque, così come descritti nell'informativa relativa al trattamento dei dati personali fornita all'atto dell'iscrizione. I dati saranno trattati con strumenti manuali o informatici, idonei a garantirne la sicurezza, la riservatezza e ad evitare accessi non autorizzati, entro il limite massimo di 5 anni dalla data di chiusura del Progetto.

13. Privacy

- 13.1 I dati forniti dai Partecipanti per iscriversi all'Evento e confermare la propria partecipazione sono gestiti e trattati dalla Società Promotrice in qualità di Titolare e dalla Società Organizzatrice in qualità di responsabile del trattamento, in conformità a quanto previsto dal Regolamento Europeo UE 2016/679 e sono soggetti a consenso esplicito, secondo le seguenti modalità espresse nella Privacy Policy accessibile al seguente indirizzo web: <https://bit.ly/2w2KgWB>
- 13.2 L'iscrizione e l'accettazione del presente Regolamento comporta l'accettazione del trattamento dei dati finalizzati alla partecipazione all'Evento e a tutte le attività ad esso connesse. Il consenso ad uno o più diversi altri specifici trattamenti che esulano dalla gestione dell'Evento non pregiudica la partecipazione allo stesso.

14. Accettazione del Regolamento del Progetto

- 14.1 La registrazione, l'iscrizione e la partecipazione al Progetto comportano la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei Partecipanti.
- 14.2 Il presente Regolamento è disponibile sul sito del Progetto/Evento.
- 14.3 Il presente Regolamento potrà essere modificato in qualsiasi momento dalla Società Promotrice congiuntamente alla Società Organizzatrice e di tali eventuali modifiche sarà data comunicazione sul sito del Progetto. In caso di conflitto tra il Regolamento e le sue modifiche, queste ultime prevarranno. Il Regolamento modificato diverrà efficace una volta che sarà pubblicato sul sito e si

riterrà che ciascun Partecipante abbia accettato le modifiche per il solo fatto della propria partecipazione al Progetto.

- 14.4 Il presente Regolamento disciplina il rapporto tra la Società Promotrice/Società Organizzatrice e il solo Partecipante e non determina la nascita di alcun diritto in capo a terzi.

15. Validità del Regolamento

- 15.1 L'invalidità o la non applicabilità di qualsiasi previsione del Regolamento non pregiudica la validità o l'applicabilità di qualsiasi altra previsione in esso contenuta. Qualora l'invalidità dovesse riguardare solo una parte della previsione questa dovrà considerarsi in ogni caso valida ed efficace per la parte non interessata dall'invalidità facendo salvi, per quanto possibile, gli effetti e il senso della clausola originaria.

16. Legge applicabile e risoluzione delle controversie

- 16.1 Il presente Regolamento è regolato dalla legge italiana.
- 16.2 Tutte le controversie che dovessero insorgere in relazione al presente Regolamento, comprese quelle inerenti alla sua validità, efficacia, interpretazione, esecuzione e risoluzione, saranno di competenza esclusiva del Foro di Milano.

APPROVAZIONE DELLE CLAUSOLE VESSATORIE

Ai sensi e per gli effetti di cui agli artt. 1341 e 1342 c.c., il Partecipante, dopo averne presa attenta e specifica conoscenza e visione, approva ed accetta espressamente le clausole contenute negli artt. 4 (Partecipazione al Progetto), 5 (Svolgimento del Progetto), 6 (Obblighi e Responsabilità dei Partecipanti), 7 (Limitazione di responsabilità), 8 (Giuria e valutazione), 10 (Diritti di proprietà intellettuale), 11 (Diritto di opzione), 12 (Autorizzazione ed utilizzo dell'immagine), 14. (Accettazione del Regolamento del Progetto) e 16 (Legge applicabile e risoluzione delle controversie).