

RULES OF “CODEFLOWS by Bending Spoons”

1. SPONSOR

The sponsor of the initiative is *Bending Spoons S.p.A.*, with registered office in Milan, Corso Como 15, taxpayer identification number and V.A.T. number 08931860962 (the “**Sponsor**”), a company operating in the IT-technology area, specialized in the development and marketing of “*mobile apps*”.

2. TYPE OF INITIATIVE AND OBJECTIVES

“*CODEFLOWS by Bending Spoons*” is a competition aiming to reward the skills and merit of the best operating minds, whether at a professional level or at an amateur level, in the field of computer programming (the “**Competition**”).

In this view, the purpose of the Competition is to discover and put in contact the best talents in the field of information technology capable of conceiving and developing innovative ideas and solutions, also for the benefit of the entire community.

3. RECIPIENTS AND PARTICIPATION REQUIREMENTS

Participation in the Competition is free and is addressed to all individuals who, at the registration date, are at least 18 (eighteen) years of age and are in possession of Italian citizenship (including if residing or domiciled abroad), or of foreign citizenship provided they are resident or domiciled for work on Italian State territory (hereinafter the “**Participants**” or individually the “**Participant**”).

The ability to program codes at a professional or amateur level is required to take part in the Competition.

The Sponsor reserves the right to request documents attesting to the Participants’ meeting of the above age requirement, as well as to evaluate their programming level and skills in advance.

4. REGISTRATION FOR THE COMPETITION

Participants must register for the Competition no later than 3 December 2018, by accessing the Competition website (www.codeflows.io, hereinafter the “**Website**”) and proceeding with the registration of their application specifying their family name and given name, Italian residence or domicile and/or Italian citizenship, e-mail and *LinkedIn* profile (created at least 6 (six) months prior and actually registered to the Participant’s name), in the appropriate format as found on the Website in the section *Apply*.

The Sponsor reserves the right to close registrations in advance if they reach a number exceeding the Sponsor’s actual organizational capacity, as well as to extend the registration period until 14 December 2018 if deemed appropriate to increase the number of applications.

The Sponsor reserves the right to exclude from the Competition, at any stage, anyone who during the registration phase has entered, or subsequently communicated, untruthful registry and personal data.

5. COMPETITION PHASES

The Competition will take place in several stages.

1. **FIRST ROUND**: from 15 to 29 December 2018 (the “**First Round**”).
2. **SECOND ROUND**: on 26 January 2019 (the “**Second Round**”).
3. **FINAL**: on 16 February 2019 (the “**Final**”).

6. EVALUATION

The Participants’ work will be automatically evaluated by the website www.hackerrank.com (hereinafter “**HackerRank**”), which will assign a score to each Participant based on the number of tests that the code they produced will successfully pass. The detailed mechanics of the scoring system can be found on <https://support.hackerrank.com/hc/en-us/articles/115006676188-Scoring-a-coding-question>). In case of a tie among multiple Participants, preference will be given to the Participant that submitted their solution more quickly. In case of a further tie on for the timing of

submission, preference will be given to the Participant that applied to the Competition on an earlier date.

7. CONDUCT OF THE COMPETITION

Once registration has been completed, Participants will immediately start taking part in the Competition as follows.

At all stages of the Competition, Participants may use any of the languages listed at <https://www.hackerrank.com/environment/languages>, code snippets and Internet connection.

1) FIRST ROUND

Any participants who have registered for the Competition according to the procedures set out in Article 4 above will receive a first set of coding problems taken from HackerRank on 15 December 2018.

First Round problems can be completed by Participants remotely not later than 29 December 2018 at 9 AM CET.

HackerRank will assign a score to the (not univocal) solutions to the problems given by each Participant as described above. In case of a tie among multiple Participants, preference will be given to the Participant that submitted their solution more quickly. In case of a further tie on for the timing of submission, preference will be given to the Participant that applied to the Competition on an earlier date.

The score assigned by the Jury to individual Participants will be communicated in the dedicated area and published anonymously on the Website through the association of the score to the unique recognition number that will be assigned to each Participant during registration.

All Participants will be ranked by score. The 200 Participants ranking higher will get access to the Second Round.

2) SECOND ROUND

All Participants admitted to the Second Round will be invited to complete a second set of coding problems taken from HackerRank, always remotely.

The Second Round will take place remotely on the only date of 26 January 2019 at 9 AM CET for a maximum duration of 3 (three) hours, so that the Participants may all write code at the same time, always accessing and solving problems in the dedicated area of the Website.

Also in this Second Round, as in the First Round, HackerRank will assign a score to the (not univocal) solutions to the problems given by each Participant as described above. In case of a tie among multiple Participants, preference will be given to the Participant that submitted their solution more quickly. In case of a further tie on for the timing of submission, preference will be given to the Participant that applied to the Competition on an earlier date.

All Participants will be ranked by score and the first 40 will be admitted to the Final.

3) FINAL

The Final will be held at the Sponsor's offices on the only date of 16 February 2019 for a maximum duration of 5 (five) hours, from 1 PM to 6 PM, and the Participants must complete a third set of coding problems taken from HackerRank.

During the Final, the Participants may use their personal computers, as well as headphones.

Also in the Final, as in the First Round and in the Second Round, HackerRank will assign a score to the (not univocal) solutions to the problems given by each Participant as described above. In case of a tie among multiple Participants, preference will be given to the Participant that submitted their solution more quickly. In case of a further tie on for the timing of submission, preference will be given to the Participant that applied to the Competition on an earlier date.

The final ranking, and therefore the Competition winners, will depend on this score.

8. LOGISTICS AND REQUIREMENTS FOR TAKING PART IN THE COMPETITION

For any technical and logistical needs, the Sponsor reserves the right to change any dates, times, and locations (where appropriate) of the various Competition stages. Such changes will be notified to registered Participants by e-mail sent to the address stated during registration.

The Sponsor will not be held responsible, in the event of force majeure or for any circumstances beyond its control, for the Competition being subject to changes with respect to what was previously planned, made shorter, or canceled.

The Sponsor reserves the right to extend the duration of the Competition and postpone or bring forward any established dates, giving adequate advanced notice to the Participants.

In view of the fact that the Final will be held at the Sponsor's offices in Milan, Corso Como 15, meals (brunch, snacks and dinner) for all Participants, on the day of the Final, will be borne by the Sponsor.

Similarly, the Sponsor will bear accommodation expenses in Milan for all Participants in the Final, if they so wish, on the night before and after the Final.

Accommodation will be booked by the Sponsor, using a travel agency, based on the information given by the Participants who wish to use such accommodation or otherwise.

The Sponsor will also bear the travel costs of the Participants in the Final to and from the place where the Final is to be held for up to a maximum amount of € 250.00 (two hundred and fifty / 00) per Participant. Also in this case, the travel tickets (air or rail fare) will be booked, by travel agency, according to the information given by the Participants as to whether they wish to take advantage of such opportunity or otherwise. Participants travelling with their own vehicle will have the right, by providing the Sponsor with all the receipts of any tolls and fuel, to request reimbursement thereof (within the above maximum amount), which will in this case be credited at the time of payment of the prizes.

9. KIND AND VALUE OF PRIZES BEING AWARDED

The total value of the Competition prizes is equal to € 40,000.00 (forty thousand / 00) and will be assigned in cash, as specified below.

- For each participant in the Final: € 250.00 (two hundred and fifty / 00).
- Winner in the Final, in addition to € 250.00 (two hundred and fifty / 00) for his/her participation: € 15,000.00 (fifteen thousand / 00).
- Runner-up in the Final, in addition to € 250.00 (two hundred and fifty / 00) for his/her participation: € 10,000.00 (ten thousand / 00).
- Third place in the Final, in addition to € 250.00 (two hundred and fifty / 00) for his/her participation: € 5,000.00 (five thousand / 00).

If one or more prizes are not awarded, such prize will be split among all the Participants in the Final.

10. PROCEDURE TO AWARD PRIZES

The Awards will, no later than 30 (thirty) days from the conclusion of the Final, be disbursed by the Sponsor to all the Participants in the Final by crediting the current account that each Participant in the Final will have communicated after receiving notification of access to the Final.

11. SCIENTIFIC WORK PRODUCED (IT CODES)

Each Participant expressly declares that each string of code written as part of the Competition is original and does not in any way infringe, in whole or in part, upon the intellectual property rights of third parties: for such purpose, each Participant undertakes to hold the Sponsor harmless from any and all liability, loss, claim for damages, and/or compensation as may be brought by third parties in such regard.

Each Participant maintains the right to authorship of the intellectual property work concerning the IT codes developed as part of the Competition. It is understood that the right of exploitation and use, for any purpose, of the IT codes developed during the Final will be transferred to the Sponsor, against the prize paid out by the latter to the relevant Participants as remuneration for their work.

The Sponsor will assume no liability in case of use and/or abuse of the IT codes produced by the Participants or of any exploitation of the same by anyone who may have become aware of such codes. Therefore, the Participants hereby waive any claims for damages and/or indemnification against the Sponsor in any capacity, for any reason and/or cause.

12. REQUIREMENTS, WARRANTIES, AND LIABILITIES

Registration with and participation in the Competition implies the Participants' adherence to, and complete acceptance of, this Regulation without reservations.

Any Participants who may, according to the unquestionable judgment of the Sponsor or the Jury, have taken part herein in violation of the provisions of this Regulation or may have become the winners by means and tools capable of circumventing the procedures for participation and conduct of the Competition, or that have been otherwise judged suspicious, fraudulent, or in violation of the normal course of the Competition, including by using software and IT tools that can alter participation, will be excluded from the Competition and will not be awarded the prize won in such a manner (or will be required to return any prizes already awarded).

The Sponsor, for the protection of the good faith of all Participants, reserves the right to carry out checks and investigations of participations in the Competition that may be considered anomalous and may be aimed at circumventing the rules set out herein.

The Sponsor reserves the right to proceed, within the terms deemed most appropriate, and in compliance with applicable laws, to restrict and prevent any initiative aimed at circumventing the system as created.

Each Participant will be solely liable for his/her own programming activity. Therefore, no liabilities will be attributable, by third parties, to the Sponsor, in relation to such activity.

Before awarding the prizes, the Sponsor reserves the right to perform all the necessary checks to ascertain the appropriate progress of the Competition, including verification of the Participants being over 18 (eighteen) years of age.

The Sponsor will assume no responsibility for problems of access, impediments, malfunctions or difficulties concerning technical tools, telephone line, cables, electronics, software and hardware, transmission and connection, Internet connection that may prevent a Participant from accessing the site and therefore participating.

The Sponsor will not be held responsible for failure to receive, or incomplete receipt of, the registration, for any whatsoever reason, including in case the data relating to a Participant's registration have not been received or are illegible.

The Sponsor will assume no responsibility for cases of non-delivery of e-mails not attributable to the same, including, but not limited to, cases in which the e-mails sent could not be received by the competitor due to his/her inbox being full or insufficient, the address stated during registration is incorrect, incomplete or deactivated, or there is no reply from the host computer after sending the e-mail or the email account has been disabled or, still, the stated e-mail address is included in a blacklist, deactivated or otherwise found to be non-operational.

During the Competition, each Participant will be required to take all appropriate measures to safeguard their data and/or software stored in their IT equipment against any attack. The Sponsor will not be held responsible in this regard either for any contamination by any computer virus or for the intrusion of third parties in the Participant's computer equipment. The Sponsor will not be held responsible for any damage caused to Participants, their IT equipment, and recorded data, as well as for any consequences for their personal or professional activity.

Each Participant will be solely responsible for the equipment and personal belongings they bring with them to the Final. The Sponsor will not be held responsible for theft, loss, or damage to the Participants' equipment and/or personal belongings.

By accepting this Regulation and participating in the Final, each Participant undertakes to use the premises in which the event will be taking place, as well as the materials and equipment possibly made available by the Sponsor, with the utmost care and diligence throughout its duration and will strictly abide by the required rules of security and conduct and any instructions given by the Sponsor for the safety and protection of all Participants.

13. PRIVACY

The personal data of each competitor will be processed in full compliance with Italian legislation on privacy (and in line with Regulation (EU) 2016/679) and abiding by the privacy information notice issued to Participants.

14. VALIDITY OF THE REGULATION

This Regulation will be valid with immediate effect and all the instructions contained herein, except for clauses with retrospective effectiveness, will be considered effective for the entire duration set out herein and for each Competition stage.

This Regulation is available on the Website and may be changed by the Sponsor at any time. In the event of conflict between the Regulation and any subsequent amendments, the latter will prevail. The amended Regulation will come into force once it has been published on the Website and it is understood that each Participant has accepted the amendments solely for the fact of their participation in the Competition.

15. EXCLUSION FROM THE SCOPE OF PRIZE EVENTS

"CODEFLOWS by Bending Spoons" is a competition outside the scope of the rules governing prize events, pursuant to and in accordance with Article 6, paragraph 1, sub-paragraph a), of Presidential Decree No. 430/2001, since it should be deemed as an initiative that does not require any prior purchase or payment by Participants and is aimed at rewarding, as payment for performance of work and/or recognition of personal merit, the skills and abilities of the Participants in the programming of computer codes (to be understood as scientific work), of which the Sponsor will retain the exclusive use.

16. JURISDICTION AND DISPUTE RESOLUTION

This Regulation and the entire Competition are subject to Italian law.

All disputes that may arise in relation to the Regulation, including those concerning its validity, effectiveness, interpretation, execution, and termination, will be under the exclusive jurisdiction of the Court of Milan.

17. COMMUNICATIONS

Any complaints, communications, or requests for information must be sent by e-mail to the following address info@codeflows.io, stating *Codeflows* in the e-mail subject.

REGOLAMENTO “CODEFLOWS by Bending Spoons”

1. SOGGETTO PROMOTORE

Il promotore dell’iniziativa è *Bending Spoons S.p.A.*, con sede legale in Milano, Corso Como 15, codice fiscale e partita IVA 08931860962 (il “**Soggetto Promotore**”), società operante nell’ambito informatico-tecnologico, specializzata nello sviluppo e commercializzazione di “*mobile app*”.

2. TIPOLOGIA E OBIETTIVO DELL’INIZIATIVA

“CODEFLOWS by Bending Spoons” è una competizione volta a premiare le abilità ed il merito delle migliori menti operanti, sia a livello professionale sia a livello amatoriale, nell’ambito della programmazione informatica (la “**Competizione**”).

In tale ottica, la Competizione è finalizzata a scoprire e mettere in contatto i migliori talenti in ambito informatico che siano in grado di concepire e sviluppare idee e soluzioni innovative, anche a beneficio dell’intera collettività.

3. DESTINATARI E REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione alla Competizione è gratuita ed è rivolta a tutte le persone fisiche che, alla data di iscrizione, abbiano già compiuto 18 (diciotto) anni, e che siano in possesso di cittadinanza italiana (pur se residenti o domiciliati all’estero), ovvero di cittadinanza straniera purché residenti o domiciliati per lavoro nel territorio italiano (di seguito i “**Partecipanti**” o singolarmente il “**Partecipante**”).

Per partecipare alla Competizione è richiesta la capacità di programmare codici a livello professionale o amatoriale.

Il Soggetto Promotore si riserva il diritto di richiedere documenti attestanti la maggiore età, nonché di valutare preventivamente il livello e le capacità di programmazione dei Partecipanti.

4. ISCRIZIONE ALLA COMPETIZIONE

I Partecipanti dovranno iscriversi alla Competizione entro e non oltre il 3 dicembre 2018, accedendo al sito internet dedicato alla Competizione (www.codeflows.io, di seguito il “**Sito**”) e procedendo alla registrazione della propria candidatura indicando il proprio nome e cognome, indicazione di residenza o domicilio italiano e/o indicazione della cittadinanza italiana, e-mail e profilo *LinkedIn* (creato da almeno 6 (sei) mesi ed effettivamente intestato al Partecipante), nell’apposito format presente sul Sito alla sezione *Apply*.

Il Soggetto Promotore si riserva il diritto di chiudere anticipatamente le iscrizioni qualora esse raggiungano un numero eccedente rispetto alle concrete possibilità organizzative del Soggetto Promotore, ovvero di estendere il periodo di iscrizione fino al 14 dicembre 2018 nel caso sia ritenuto opportuno per raccogliere un maggiore numero di candidature.

Il Soggetto Promotore si riserva la possibilità di escludere dalla Competizione, in ogni fase, tutti i soggetti che abbiano inserito in fase di iscrizione, o successivamente comunicato, informazioni anagrafiche e personali non rispondenti al vero.

5. FASI DELLA COMPETIZIONE

La Competizione si svolgerà in più fasi.

1. PRIMO ROUND: dal 15 al 29 dicembre 2018 (il “**Primo Round**”).
2. SECONDO ROUND: in data 26 gennaio 2019 (il “**Secondo Round**”).
3. FINALE: in data 16 febbraio 2019 (la “**Finale**”).

6. VALUTAZIONE

L’operato dei Partecipanti verrà valutato automaticamente dal sito www.hackerrank.com (di seguito “**HackerRank**”), che assegnerà un punteggio a ciascun partecipante in base al numero di test che il codice prodotto supererà con successo. Il funzionamento dettagliato del sistema di scoring può essere reperito all’indirizzo <https://support.hackerrank.com/hc/en-us/articles/115006676188-Scoring-a>

[coding-question](#). In caso di parità fra più candidati, verrà data precedenza al Partecipante che avrà completato i problemi più rapidamente. In caso di ulteriore parità per rapidità di soluzione, al Partecipante che si sarà iscritto alla Competizione in data anteriore.

7. SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

Terminata l'iscrizione, il Partecipante prenderà parte alla Competizione con le modalità di seguito indicate.

In tutte le fasi della Competizione, i Partecipanti potranno utilizzare tutti i linguaggi indicati alla pagina <https://www.hackerrank.com/environment/languages>, snippet di codice e connessione a Internet.

1. PRIMO ROUND

Ogni Partecipante che si sia iscritto alla Competizione, secondo le modalità previste al precedente articolo 4, riceverà un primo set di problemi di *coding* tratti da HackerRank il 15 dicembre 2018.

I problemi del Primo Round potranno essere completati da remoto dai Partecipanti entro e non oltre il 29 dicembre 2018 alle ore 9.00'.00'' CET.

Alle soluzioni (non univoche) dei problemi, date da ciascun Partecipante, verrà attribuito un punteggio automatico da HackerRank come sopra descritto. In caso di parità fra più candidati, verrà data precedenza al Partecipante che avrà completato i problemi più rapidamente. In caso di ulteriore parità per rapidità di soluzione, al Partecipante che si sarà iscritto alla Competizione in data anteriore.

Il punteggio attribuito dalla Giuria al singolo Partecipante verrà a questi indicato nella relativa area dedicata e pubblicato sul Sito, in forma anonima, attraverso l'associazione del punteggio al numero univoco di riconoscimento che sarà attribuito in fase di iscrizione al singolo Partecipante.

Tutti i Partecipanti verranno ordinati per punteggio e i primi 200 classificati accederanno al Secondo Round.

2. SECONDO ROUND

I Partecipanti ammessi al Secondo Round verranno invitati a completare, sempre da remoto, un secondo set di problemi di *coding* tratti da HackerRank.

Tale Secondo Round si svolgerà, da remoto, nell'unica data del 26 gennaio 2019 alle ore 9.00 CET, per una durata massima di 3 (tre) ore, in un orario che verrà comunicato con congruo anticipo ai Partecipanti, in modo che i Partecipanti programmino tutti nello stesso momento, sempre accedendo e risolvendo i problemi nell'area dedicata del Sito.

Anche in questo Secondo Round, così come nel Primo Round, alle soluzioni (non univoche) dei problemi, date da ciascun Partecipante, verrà attribuito un punteggio automatico da HackerRank come sopra descritto. In caso di parità fra più candidati, verrà data precedenza al Partecipante che avrà completato i problemi più rapidamente. In caso di ulteriore parità per rapidità di soluzione, al Partecipante che si sarà iscritto alla Competizione in data anteriore.

Tutti i Partecipanti verranno ordinati per punteggio e i primi 40 classificati accederanno alla Finale.

3. FINALE

La Finale si terrà presso gli uffici del Soggetto Promotore, nell'unica data del 16 febbraio 2019, per una durata massima di 5 (cinque) ore, dalle ore 13.00 alle ore 18.00, ed i Partecipanti dovranno completare un terzo set di problemi di *coding* tratti da HackerRank.

Durante la Finale i Partecipanti potranno utilizzare il proprio personal computer, nonché un paio di cuffie.

Anche nella Finale, così come nel Primo Round e nel Secondo Round, alle soluzioni (non univoche) dei problemi, date da ciascun partecipante, verrà attribuito un punteggio automatico da HackerRank come sopra descritto.

Da tale punteggio dipenderà la classifica finale e dunque i vincitori della Competizione.

8. LOGISTICA E ADEMPIMENTI PER LA PARTECIPAZIONE ALLA COMPETIZIONE

Per eventuali esigenze tecniche e logistiche, il Soggetto Promotore si riserva la facoltà di cambiare giorni, orari e sede (ove applicabile) delle varie fasi della Competizione. Qualsiasi modifica verrà notificata ai Partecipanti già iscritti mediante e-mail inviata all'indirizzo indicato in fase di iscrizione.

Il Soggetto Promotore non sarà ritenuto responsabile, in caso di forza maggiore o per qualsiasi evento indipendente dalla propria volontà, se la Competizione fosse oggetto di modifiche rispetto a quanto precedentemente programmato, resa più breve o anche cancellata.

Il Soggetto Promotore si riserva il diritto di estendere la durata della Competizione e di posticipare o anticipare qualsiasi data stabilita, comunicandola con congruo anticipo ai Partecipanti mediante e-mail inviata all'indirizzo indicato in fase di iscrizione.

A fronte del fatto che la Finale si terrà presso gli uffici del Soggetto Promotore, in Milano, Corso Como 15, i pasti (brunch, snack e cena) per tutti i Partecipanti, nella giornata della Finale, saranno a carico del Soggetto Promotore.

Analogamente, sarà a carico del Soggetto Promotore l'alloggio in Milano di tutti Partecipanti alla Finale che vorranno usufruirne, per la notte precedente e quella successiva alla Finale.

La prenotazione dell'alloggio verrà effettuata dal Soggetto Promotore, tramite agenzia, in base all'indicazione dei Partecipanti di volere usufruire o meno dell'alloggio.

Il Soggetto Promotore si fa altresì carico dei costi di viaggio dei Partecipanti alla Finale verso il luogo in cui si tiene la Finale fino ad un ammontare massimo di Euro 250,00 (duecentocinquanta/00) a Partecipante. Anche in questo caso, la prenotazione, tramite agenzia, dei biglietti di viaggio (aerei o ferroviari) verrà effettuata in base alle indicazioni dei Partecipanti di volere usufruire di tale possibilità. I Partecipanti che si sposteranno con mezzo proprio, avranno il diritto, fornendo al Soggetto Promotore tutte le ricevute di eventuali pedaggi e carburante, di richiederne il rimborso (sempre entro il limite del massimale sopra indicato), che verrà in questo caso accreditato unitamente al pagamento dei premi.

9. NATURA E VALORE DEI PREMI MESSI IN PALIO

Il valore complessivo dei premi della Competizione è pari ad Euro 40.000,00 (quarantamila/00) e verrà assegnato, in denaro, così come di seguito indicato.

- Per ciascun partecipante alla Finale: Euro 250,00 (duecentocinquanta/00).
- Primo classificato della Finale, in aggiunta ad Euro 250,00 (duecentocinquanta/00) per la partecipazione: Euro 15.000,00 (quindicimila/00).
- Secondo classificato della Finale, in aggiunta ad Euro 250,00 (duecentocinquanta/00) per la partecipazione: Euro 10.000,00 (diecimila/00).
- Terzo classificato della Finale, in aggiunta ad Euro 250,00 (duecentocinquanta/00) per la partecipazione: Euro 5.000,00 (cinquemila/00).

Qualora uno o più premi non venisse assegnato, tale premio verrà ripartito tra tutti i Partecipanti alla Finale.

10. MODALITÀ DI ASSEGNAZIONE DEL PREMIO

I Premi verranno erogati, entro e non oltre 30 (trenta) giorni dalla conclusione della Finale, dal Soggetto Promotore a tutti i Partecipanti alla Finale, attraverso accredito sul conto corrente che ciascun Partecipante alla Finale comunicherà una volta ricevuta la notifica di aver ottenuto l'accesso alla Finale.

11. LE OPERE SCIENTIFICHE PRODOTTE (I CODICI INFORMATICI)

Ciascun Partecipante dichiara espressamente che ogni stringa di codice programmato nell'ambito della Competizione 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 il Soggetto Promotore da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo.

Ciascun Partecipante mantiene il diritto di paternità dell'opera intellettuale inerente ai codici informatici sviluppati nell'ambito della Competizione. Il diritto di sfruttamento ed utilizzazione, a qualsiasi fine, dei codici informatici sviluppati nell'ambito della Finale si intende sin da ora trasferito in favore del Soggetto Promotore, a fronte del premio corrisposto da quest'ultimo ai relativi Partecipanti quale corrispettivo di prestazione d'opera.

Il Soggetto Promotore non si assume alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dei codici informatici prodotti dai Partecipanti o dell'eventuale sfruttamento degli stessi da parte di chiunque ne

fosse venuto a conoscenza e pertanto i Partecipanti rinunciano ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti del Soggetto Promotore a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

12. ADEMPIMENTI, GARANZIE E RESPONSABILITÀ

L'iscrizione e la partecipazione alla Competizione comporta l'adesione e la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei Partecipanti.

I Partecipanti che, secondo giudizio insindacabile del Soggetto Promotore o della Giuria, avessero preso parte in violazione di quanto previsto dal presente Regolamento o risultino vincitori con mezzi e strumenti in grado di eludere le modalità di partecipazione e di svolgimento della Competizione, o comunque giudicati in maniera sospetta, fraudolenta, o in violazione del normale svolgimento della Competizione, anche utilizzando per la partecipazione software e strumenti informatici in grado di alterare le partecipazioni, verranno esclusi dalla Competizione e non potranno risultare assegnatari del premio vinto in quel modo (ovvero saranno obbligati a restituire il premio eventualmente già assegnato).

Il Soggetto Promotore, per tutelare la buona fede di tutti i Partecipanti, si riserva il diritto di effettuare controlli e approfondimenti su partecipazioni alla Competizione che possano essere considerate anomale e che possano essere finalizzate ad eludere le previsioni del presente Regolamento.

Il Soggetto Promotore si riserva il diritto di procedere, nei termini giudicati più opportuni, e nel rispetto delle leggi vigenti, per limitare ed inibire ogni iniziativa volta ad aggirare il sistema ideato.

Ogni Partecipante è responsabile, in via esclusiva, della propria attività di programmazione, pertanto nessuna responsabilità sarà attribuibile, da parte di soggetti terzi, al Soggetto Promotore, relativamente a tale attività.

Prima di assegnare i premi, il Soggetto Promotore si riserva di effettuare tutte le verifiche necessarie per accertare il regolare andamento della Competizione, ivi compresa la verifica dell'età superiore ai 18 (diciotto) anni.

Il Soggetto Promotore non si assume alcuna responsabilità per problemi di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, la linea telefonica, i cavi, l'elettronica, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, il collegamento Internet che possa impedire ad un Partecipante l'accesso al sito e dunque la partecipazione.

Il Soggetto Promotore non sarà ritenuto responsabile per la mancata ricezione o per la ricezione incompleta dell'iscrizione, per qualsivoglia ragione, ivi compreso il caso in cui i dati relativi all'iscrizione di un Partecipante non siano stati ricevuti o risultassero illeggibili.

Il Soggetto Promotore non assume alcuna responsabilità per le ipotesi di mancato recapito di e-mail ad esso non imputabili, quali, a titolo meramente esemplificativo, qualora l'e-mail inviata non potesse essere ricevuta dal concorrente per inbox pieno o di dimensioni insufficienti, qualora l'indirizzo indicato in fase di registrazione risultasse errato, incompleto o disattivato, oppure non vi fosse risposta dall'host computer dopo l'invio dell'e-mail o la mailbox risultasse disabilitata o, ancora, l'indirizzo e-mail indicato fosse inserito in una black-list, disattivata o, comunque, risultasse non funzionante.

Durante la Competizione, 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. Il Soggetto Promotore non sarà ritenuto responsabile a tale proposito, né per la eventuale contaminazione da parte di qualsiasi virus informatico o per l'intrusione di terzi nella dotazione informatica del Partecipante. Il Soggetto Promotore non sarà ritenuto responsabile per qualsiasi danno causato ai Partecipanti, alla loro dotazione informatica e ai dati registrati nonché per qualsivoglia conseguenza sulla propria attività personale o professionale.

Ciascun Partecipante è responsabile, in via esclusiva, per l'attrezzatura e gli effetti personali portati alla Finale. Il Soggetto Promotore non può essere ritenuto responsabile in caso di furto, perdita, danneggiamento all'attrezzatura e/o agli effetti personali di un Partecipante.

Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione alla Finale, 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 del Soggetto Promotore e si atterrà strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a qualsiasi

indicazione fornita dal Soggetto Promotore al fine di garantire la sicurezza e l'incolumità di tutti i Partecipanti.

13. PRIVACY

Il trattamento dei dati personali di ciascun concorrente sarà svolto in piena conformità alla normativa italiana in materia di privacy (e in linea con il Regolamento UE 2016/679) ed in ottemperanza alla relativa informativa rilasciata al Partecipante.

14. VALIDITÀ DEL REGOLAMENTO

Il presente regolamento è valido con effetto immediato e tutte le indicazioni contenute in esso, salve le clausole ad efficacia ultrattiva, sono da considerarsi efficaci per tutta la durata prevista dal presente Regolamento e per ciascuna fase della Competizione.

Il presente Regolamento è disponibile su Sito e può essere modificato in qualsiasi momento dal Soggetto Promotore. In caso di conflitto tra il Regolamento ed eventuali successive modifiche, queste ultime prevarranno. Il Regolamento modificato entrerà in vigore una volta che sarà pubblicato sul Sito e si riterrà che ciascun Partecipante abbia accettato le modifiche per il solo fatto della propria partecipazione alla Competizione.

15. ESCLUSIONE DALL'AMBITO DELLE MANIFESTAZIONI A PREMIO

"CODEFLOWS by Bending Spoons" è una competizione esclusa dall'ambito applicativo della disciplina in tema di manifestazioni a premio, ai sensi e per gli effetti dell'articolo 6, comma 1, lettera a), del D.P.R. n. 430/2001, dovendosi considerare iniziativa che non richiede alcun preventivo acquisto o pagamento da parte del Partecipante ed essendo rivolta a premiare, a titolo di corrispettivo di prestazione d'opera e/o riconoscimento del merito personale, le abilità e le capacità dei Partecipanti nella programmazione di codici informatici (da intendersi come opere di natura scientifica), dei quali il Soggetto Promotore si riserva l'utilizzo esclusivo.

16. LEGGE APPLICABILE E RISOLUZIONE DELLE CONTROVERSIE

Il presente Regolamento e l'intera Competizione sono soggetti alla legge italiana.

Tutte le controversie che dovessero insorgere in relazione al Regolamento, comprese quelle inerenti alla sua validità, efficacia, interpretazione, esecuzione e risoluzione, saranno di competenza esclusiva del Foro di Milano.

17. COMUNICAZIONI

Eventuali reclami, comunicazioni o richieste di informazione dovranno essere inviate a mezzo e-mail al seguente indirizzo info@codeflows.io, prevedendo nell'oggetto dell'e-mail l'indicazione Codeflows.