



Regolamento TECHWARRIORS HACKATHON 16-17 ottobre 2026 @ La Centrale

Articolo 1 - Introduzione

1.1 I presenti Termini e Condizioni Generali (di seguito, "Regolamento") disciplinano la partecipazione a "TechWarriors Hackathon" (di seguito, "Hackathon"), promosso da FAIV – Federazione Artigiani Imprenditori Vicentini attraverso il Digital Innovation Hub Vicenza.

1.2 L'iscrizione e la partecipazione comportano l'accettazione del Regolamento e delle indicazioni organizzative comunicate prima e durante l'evento.

1.3 L'Hackathon mira a ideare e prototipare soluzioni concrete per prevenire e contrastare la violenza di genere, attraverso scienza, tecnologia, design, comunicazione e innovazione sociale. I team lavorano sulle challenge ufficiali, valorizzando inclusione, accessibilità, protezione dei dati, sicurezza e impatto sulle persone.

1.4 Per esigenze tecniche, organizzative o cause di forza maggiore, gli Organizzatori possono aggiornare il programma o la sede, dandone comunicazione attraverso i canali ufficiali.

Articolo 2 - Dati dell'Evento

Evento: TechWarriors Hackathon 2026

Date: 16-17 ottobre 2026 (check-in 16/10 a partire dalle 06:30 fino alle 08:55; chiusura 17/10 alle 18:00)

Sede: La Centrale (ex Centrale del Latte), Via G. Medici 96/A, Vicenza

Promotore: FAIV – Federazione Artigiani Imprenditori Vicentini / DIH Vicenza

Sito web: techwarriors.dihvicenza.it/hackathon2026/



Articolo 3 – Registrazione e Partecipazione

3.1 Per partecipare è necessario iscriversi tramite il modulo online raggiungibile dal sito ufficiale, secondo le modalità indicate. Unica eccezione è valida per le scuole, nei casi in cui i partecipanti siano stati individuati dai docenti.

3.2 La partecipazione è aperta a chi:

- abbia compiuto almeno 16 anni;
- se minorenni, presenti autorizzazione firmata dal genitore/tutore o risulti iscritto tramite scuola;
- accetti il Regolamento e le indicazioni organizzative.

3.3 La partecipazione si intende confermata secondo le comunicazioni degli Organizzatori.

3.4 L'Hackathon si svolge in presenza, in team multidisciplinari già costituiti o formati anche tra iscritti individuali. Per i minorenni, accessi e uscite seguono le autorizzazioni genitoriali e le indicazioni dello staff. Nessun minore è autorizzato a lasciare i locali durante gli orari della manifestazione senza autorizzazione scritta e firmata dai genitori o dalla scuola.

3.5 Sono richiesti rispetto, collaborazione e comportamenti non discriminatori verso partecipanti, mentor, ospiti e staff. Sono vietate molestie e condotte violente, anche digitali.

3.6 Ogni partecipante risponde della legittimità di materiali, dati, codice e strumenti impiegati e rispetta obblighi di riservatezza e diritti di terzi.

3.7 Gli Organizzatori possono escludere persone o team in caso di:

- dichiarazioni false o iscrizione irregolare;
- molestie, discriminazioni o comportamenti pericolosi;
- violazioni di diritti di terzi, sicurezza o Regolamento.

3.8 Le challenge saranno annunciate il 16 ottobre; i team presenteranno i risultati alla giuria il 17 ottobre.

Articolo 4 – Costi e Servizi

4.1 La partecipazione è gratuita.

4.2 Viaggio, alloggio e spese personali restano a carico dei partecipanti, salvo diversa comunicazione degli Organizzatori.

4.3 Ogni partecipante è invitato a portare un proprio computer e gli strumenti necessari.

4.4 Sono previsti spazi di lavoro, internet, momenti ristoro e pasti indicati nel programma; è disponibile un'area relax.

Articolo 5 – Valutazione e Premi

5.1 La giuria è composta da persone esperte di innovazione, tecnologia, design, impatto sociale e tematiche connesse alle challenge.

5.2 I progetti saranno valutati per coerenza con la challenge e comprensione del bisogno, innovatività, fattibilità, qualità del prototipo o della proposta, impatto sociale, sicurezza e uso responsabile dei dati, chiarezza del pitch. Il giudizio della giuria è definitivo.

La valutazione dei progetti sarà condotta da due commissioni: quella tecnico-scientifica e quella socio-economica.

5.3 I riconoscimenti annunciati comprendono:

- 1 Buono viaggio del valore di € 2.000 per team (utilizzabile nel corso del 2027)
- Premi ElevenLabs, Shellrent e ulteriori premi dei partner, secondo il sito ufficiale.
- 1 buono Amazon del valore di € 1.000 per team.

5.4 L'assegnazione dei premi ai team, le modalità di fruizione e gli eventuali requisiti saranno comunicati dagli Organizzatori. I riconoscimenti possono essere aggiornati.



Articolo 6 – Diritti di Proprietà Intellettuale

6.1 Ai fini dei presenti Termini Generali, per Diritti di Proprietà Intellettuale si intendono:

- qualsiasi diritto di proprietà intellettuale o industriale a livello mondiale, tra cui diritti d'autore, brevetti, invenzioni, soluzioni tecniche, banche dati, marchi, design, know-how e segreti commerciali (registrati o non registrati);
- tutti gli altri diritti di proprietà intellettuale e forme equivalenti o analoghe di tutela esistenti in qualsiasi parte del mondo.

6.2 I componenti di ciascun team definiscono, nel rispetto della legge e degli accordi applicabili, la titolarità e le condizioni d'uso degli elaborati sviluppati congiuntamente.

6.3 Salvo diritti di terzi e strumenti concessi in licenza, gli output originali restano nella disponibilità dei rispettivi autori.

6.4 I partecipanti autorizzano gli Organizzatori a illustrare e comunicare titolo, descrizione e immagini dei progetti per documentare e promuovere TechWarriors, fatti salvi i diritti di terzi e i materiali riservati.

6.5 Le presentazioni pubbliche devono rispettare licenze d'uso, attribuzioni e diritti altrui.

6.6 È vietato utilizzare dati personali reali, riservati o particolarmente sensibili senza idonea base giuridica e misure di protezione; sono da preferire dati sintetici o anonimizzati.

6.7 Ogni team risponde dell'originalità e liceità degli elaborati e dichiara l'eventuale impiego di strumenti di intelligenza artificiale.

Articolo 7 – Responsabilità e Sicurezza

7.1 Ogni partecipante rispetta le istruzioni dello staff, le norme di sicurezza della sede e custodisce le proprie dotazioni.

7.2 Eventuali malfunzionamenti di dispositivi o servizi e danni ad attrezzature personali sono gestiti nei limiti delle responsabilità previste dalla legge.

7.3 È vietato svolgere attività illecite, accedere senza autorizzazione a sistemi o dati, diffondere contenuti offensivi o mettere a rischio persone e infrastrutture.

7.4 Per sicurezza o forza maggiore, gli Organizzatori possono sospendere attività e modificare il programma, informando i partecipanti. Restano ferme le responsabilità inderogabili di legge.

7.5 I partecipanti con età inferiore ai 18 anni (minorenni), non potranno lasciare i locali per alcuna ragione, fino al termine dell'evento, ad eccezione del caso in cui essi siano in possesso di autorizzazione scritta e firmata dai genitori.

7.6 Per motivi di sicurezza, gli accessi e le uscite saranno inibite a partire dalle ore 23:00. I partecipanti che non intendono permanere durante la notte - fatti salvi i casi dei minorenni - dovranno farlo entro la suddetta ora.



Articolo 8 – Protezione dei Dati e Immagini

8.1 I dati personali raccolti per iscrizione e gestione dell'Hackathon sono trattati nel rispetto del Regolamento (UE) 2016/679 (GDPR) e della normativa nazionale applicabile, secondo l'informativa privacy resa disponibile dal titolare del trattamento.

8.2 Il trattamento necessario all'organizzazione, alla sicurezza e alla gestione dei premi si fonda sulle basi giuridiche indicate nell'informativa. Eventuali finalità ulteriori, incluse comunicazioni commerciali, richiedono, ove previsto, un consenso separato e revocabile.

8.3 Nel corso dell'evento potranno essere realizzate fotografie e riprese per documentazione e comunicazione istituzionale, nel rispetto dell'informativa e delle autorizzazioni eventualmente necessarie, anche per i minorenni.

8.4 I partecipanti evitano l'inserimento di dati personali di terzi, specialmente informazioni sensibili o esperienze di violenza, nelle demo e nei materiali condivisi, salvo piena conformità alla legge e specifiche indicazioni degli Organizzatori.

Articolo 9 – Legge Applicabile e Controversie

9.1 Il presente Regolamento è disciplinato dalla legge italiana.

9.2 Eventuali controversie saranno devolute all'autorità giudiziaria competente secondo le disposizioni di legge applicabili, ferme le tutele inderogabili.

Articolo 10 – Contatti

10.1 Email: info@dihvicenza.it

10.2 Referente organizzativo: DIH Vicenza

10.3 Sito: <https://techwarriors.dihvicenza.it/hackathon2026/>

10.4 Indirizzo: FAIV – DIH Vicenza, Via Enrico Fermi 134, 36100 Vicenza