



HACK2IN 2018 BASES Y CONDICIONES

La Segunda C.L.S.G (en adelante “la Organización”), impulsa HACK2IN 2018, la primera hackatón InsurTech de Argentina (en adelante “la Hackatón”) conforme a las siguientes Bases y Condiciones (en adelante “las Bases”):

Las Bases y Condiciones que se detallan a continuación contienen las disposiciones generales que regularán la participación, funcionamiento, procesos y criterios de selección, jurado, premios, estructura general del evento, calendario, formalidades y todos los demás aspectos que constituyen Hack2In. “La Organización” podrá modificar, suspender o cancelar “la Hackatón” ante circunstancias de fuerza mayor o por razones imprevistas, sin tener el participante ningún derecho a reclamo.

Cualquier característica de los proyectos y formulaciones de las propuestas de los participantes que no respeten y se adecúen a “las Bases” no tendrá ningún efecto y consideración.

- **SOBRE HACK2IN**

Artículo 1: Concepto y Objetivos.

“La Hackatón” se organiza como un programa para impulsar proyectos innovadores y la participación de actores diversos para alcanzar los siguientes objetivos:

- a) Articular y potenciar un ecosistema emprendedor de innovación, diverso, heterogéneo y complementario para proyectar el sector de los Seguros y el agro hacia el futuro.
- b) Co-participar en la creación de nuevas soluciones entre “la Organización” y el ecosistema emprendedor que puedan convertirse a partir de modelos de colaboración en negocios escalables para los emprendedores.
- c) Mejorar la experiencia y la vida cotidiana de los clientes de las aseguradoras por medio del desarrollo de nuevas tecnologías, aplicativos o modelos de negocio.
- d) Acelerar y promover conversaciones transformadoras sobre escenarios futuros, nuevos desafíos, entendimiento de y acceso a nuevos mercados, mejoras en tecnologías, cambios culturales y adelantando el tratamiento innovador de tendencias esperables.

Artículo 2: Desafíos.

“La Hackatón” establece los siguientes desafíos:

- 1) INSURTECH

- a) Nuevas experiencias de cliente: Las opiniones y percepciones de los clientes son en gran parte influenciados por el contacto que han tenido a través de los diferentes touchpoints durante su experiencia de compra, estos pueden ser positivos o negativos dependiendo totalmente de la persona. Tu desafío: ¿Cómo pueden las compañías de Seguros utilizar soluciones digitales para lograr experiencias de clientes con valor agregado real, mejorando así la relación con el cliente y la disposición de éste para recomendar el producto/servicio a otros?
- b) Internet de las cosas (IoT): Los objetos cotidianos se vinculan digitalmente a otros dispositivos a través de internet. Su desarrollo tecnológico viene creciendo rápidamente. Tu desafío: ¿Cómo pueden las compañías de Seguros usar modelos de negocio y tecnologías basados en IoT para lograr una ventaja para sus clientes?
- c) Economías colaborativas / P2P: La actual corriente de consumo colaborativo exige la creación de nuevos productos y servicios a demanda del cliente, que sean especializados y personalizados, de temporalidades cortas. Se presentan así nuevos conceptos como el de los microseguros y los seguros de pago por uso. Tu desafío: ¿Cómo pueden las compañías de Seguros incorporar estos nuevos conceptos en sus productos y adaptarse por completo a los hábitos del nuevo consumidor?

2) AGTECH

- a) Agro Data: Para maximizar resultados se busca reducir la cantidad de insumos utilizados para la producción agropecuaria. Tu desafío ¿Cómo facilitar la toma de decisiones con mayor y mejor información sobre los cultivos, el estado del clima y las condiciones del suelo? ¿Y cuáles pueden ser los productos que permitan capturar datos a nivel finca para asegurar que la inversión esté protegida?
- b) Riesgo climático y sistema de alertas tempranas: Uno de los mayores problemas que enfrenta el agricultor es el riesgo climático. La sequía y los desastres naturales (lluvias, inundaciones y ciclones) resultan en un impedimento completo del cultivo. Tu desafío: ¿Cómo podemos aprovechar la tecnología para mitigar estos riesgos? ¿Cómo podemos mejorar la eficiencia del uso del agua en la agricultura?
- c) Agricultura sustentable: En un escenario de crecimiento demográfico que desencadena una mayor demanda de alimentos y energía, la Argentina tiene el doble reto de nutrir su mercado interno y de generar productos de calidad que busquen el posicionamiento global. En este contexto, tu desafío: ¿Cómo podemos desarrollar tecnologías que resulten en mayores producciones con menos impacto ambiental. Y a la vez, generar conciencia y disociar producción y degradación ambiental?

• DE LOS PARTICIPANTES

Artículo 3: Equipos Participantes.

Podrán participar de “la Hackatón” equipos consolidados, integrados por un MÍNIMO de 4 participantes y como MÁXIMO por 8 participantes, que puedan demostrar en su postulación y participación la consolidación y la experiencia de trabajo conjunto.

Aunque no es requisito excluyente, se valorará positivamente al momento de selección de los equipos participantes, aquellos que entre sus integrantes incluyan diversos perfiles profesionales: programadores, diseñadores, comunicadores, profesionales de negocios, entre otros.

Para participar de “la Hackatón” los integrantes de los equipos deberán ser mayores de DIECIOCHO (18) años de edad al momento de completar el formulario de inscripción, con domicilio real dentro del MERCOSUR.

“La Organización” podrá solicitar a los participantes documentación que acredite su identidad, edad y domicilio si así lo considera.

No se aceptarán postulaciones individuales para participar de “la Hackatón”. Aquellos interesados en participar y no posean un grupo/equipo con el cual postularse, podrán acceder al primer bootcamp preparatorio a realizarse el día 15 de Mayo de 2018, con el objetivo de sumarse o conformar un equipo con el cual inscribirse. Con este objetivo, también podrán sumarse a la Comunidad Hack2In en Slack y elevar su petición a armar un equipo o sumarse a algún existente.

Los equipos deberán identificar un representante del grupo, que servirá de referente para “la Organización” desde el momento de inscripción hasta la finalización de “la Hackatón”. Los equipos quedarán formalmente conformados y representados desde el momento de la inscripción, no pudiendo realizarse modificaciones en su conformación hasta la finalización de “la Hackatón”, y en caso de resultar ganador el equipo, hasta cumplidos los requisitos expuestos en el Artículo 16. De los ganadores.

“La Organización” no intermediará ante potenciales conflictos que puedan ocasionarse entre los miembros del equipo.

Artículo 4: Inhabilidades para participar.

No podrán integrar equipos participantes:

- a) Quienes mantengan una relación de dependencia laboral o contrato de servicios con “la Organización o con La Segunda Cía. de Seguros de Personas S.A., La Segunda ART S.A., La Segunda Seguros de Retiro S.A. y Segser S.A.”.
- b) Tampoco podrán participar aquellas personas vinculadas hasta el segundo grado de consanguinidad o afinidad a alguno de los integrantes del Jurado, especificado en el Artículo 18. Composición del Jurado.
- c) Las personas que no hayan entregado la documentación solicitada en tiempo y forma, o hayan aportado información errónea o falsa.
- d) Los equipos que presenten proyectos que se encuentren actualmente dentro de cualquier Programa de Aceleración.

Artículo 5: Ideas y Proyectos.

Las ideas y proyectos deberán estar enmarcadas y corresponder a alguno de los desafíos establecidos en el Artículo 2. No se aceptarán proyectos que no cumplan con los requisitos de los equipos expresados en el Artículo 3 ni respeten el proceso de inscripción detallado en el Artículo 7.

Artículo 6: Propiedad Intelectual.

Los participantes de “la Hackatón” garantizan que las ideas y proyectos, así como los productos postulados en la convocatoria, son de exclusiva y excluyente propiedad; al mismo tiempo que los mismos no deben violar, en la actualidad y a futuro, cualquier derecho de propiedad/autoría de terceros.

Por otra parte, los participantes autorizan a “la Organización” a utilizar las ideas, proyectos y productos presentados en “la Hackatón” con fines de difusión (soportes impresos o digitales) de “la Hackatón”, identificados a sus respectivos autores en los créditos correspondientes.

Ante la aparición de cualquier conflicto de propiedad devenida de la difusión de esas ideas, proyectos y productos, a través de la aceptación de “las Bases” por parte de los participantes, “la Organización” queda indemne de cualquier responsabilidad que pueda derivar de la infracción de propiedad a terceros. La inscripción, registro y/o gestión de los derechos de propiedad intelectual de las ideas, proyectos o productos, es exclusivamente responsabilidad de los participantes.

Es responsabilidad de los participantes responder ante cualquier reclamo que pudiera hacer algún tercero en relación a la originalidad de las ideas y proyectos.

Artículo 7: Proceso de Inscripción.

La inscripción a “la Hackatón” se realizará a través del formulario disponible en: www.hack2in.lasegunda.com.ar. En dicho formulario los equipos deberán:

- a) completar los datos personales requeridos de cada uno de los integrantes del equipo,
- b) adjuntar en formato PDF el canvas del proyecto, y
- c) adjuntar un video de una duración máxima de 3 minutos en el cual, el equipo completo, se presente, cuente sus roles y organización y presente el proyecto.

La inscripción estará abierta desde el día 10 de Abril de 2018, día de lanzamiento formal y oficial de “la Hackatón” hasta el día 12 de Junio de 2018, inclusive.

Cada postulante será responsable de la carga correcta de la información solicitada en el formulario. Todos los datos ingresados en el formulario tiene carácter de declaración jurada.

No serán consideradas todas las postulaciones que no cumplan con los requerimientos especificados en “las Bases” en todos sus artículos.

“La Organización” tiene la potestad de inhabilitar a cualquier participante o equipo que lleve a cabo conductas contrarias a “las Bases”. “La Organización” no se responsabiliza por la autenticidad de la información y los materiales enviados por los equipos postulantes y participantes. Esto es exclusivamente responsabilidad de los participantes, quedando liberada “La Organización” de cualquier daño emergente, moral, o de lucro, directo o indirecto, causado por el material y la información enviada.

Los participantes se comprometen a utilizar el formulario y los diferentes dispositivos de comunicación utilizados por “la Hackatón” de manera responsable, utilizando un lenguaje no discriminatorio, que no atente contra el orden público y moral, y promoviendo actividades que no contravengan las leyes locales y nacionales.

● DEL PROCESO DE SELECCIÓN DE PARTICIPANTES

Artículo 8: Proceso de Selección.

Del total de equipos postulados, que cumplan con los requisitos especificados en “las Bases” y de acuerdo a los criterios especificados en el Artículo 10, serán seleccionados mínimo 20 equipos para participar de “la Hackatón”: 10 equipos para participar de la vertical InsurTech y 10 equipos para participar de la vertical AgroTech.

Los equipos seleccionados tendrán tiempo para confirmar su participación o darse de baja de “la Hackatón” hasta 20 días antes de realizarse la misma.

Artículo 9: Bootcamps: actividades preparatorias obligatorias.

Como actividades preparatorias a “la Hackatón” se van a estar desarrollando 2 bootcamps de formación y capacitación. El primero se realizará el día 15 de Mayo de 2018 y no es de asistencia obligatoria para los postulantes, ya que el objetivo del encuentro será una introducción general a las temáticas a abordar. El objetivo de este bootcamp es también que sirva de espacio de encuentro para aquellos interesados en participar de “la Hackatón” pero que no cuentan con un equipo, para que puedan sumarse a otras iniciativas o armar un equipo propio.

En cambio, el segundo bootcamp se va a estar llevando a cabo el día 15 de Junio de 2018, y será de asistencia obligatoria para los equipos postulantes, ya que constituye una instancia decisiva de pre-selección, que desembocará en días posteriores en la selección final de los 20 equipos participantes. Del encuentro sólo deberá participar un integrante del equipo, no siendo necesariamente quien el equipo designe como representante.

Artículo 10: Criterios de Selección.

Los 20 equipos que participarán de “la Hackatón” serán seleccionados entre los equipos postulados teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- 1) Relevancia para el mercado de los Seguros y el Agro, según corresponda.
- 2) Solvencia del canvas y modelo de negocios.
- 3) Tecnología utilizada.
- 4) Pertinencia de la idea, de acuerdo a los Desafíos planteados en el Artículo 2 de “las Bases”
- 5) Factibilidad, posibilidad real de aplicación, uso y escalabilidad del proyecto.
- 6) Composición del equipo: presentación, división de roles, diversidad de perfiles.
- 7) Originalidad.

Artículo 11: Notificación.

Los 20 equipos que, en cumplimiento de “las Bases”, resulten seleccionados para participar de “la Hackatón” serán notificados el día 2 de Julio de 2018 a través de correo electrónico a la dirección proporcionada en el formulario de inscripción para tal fin.

Se establece la notificación por esta vía como la única forma de notificación de “la Organización”, siendo absoluta responsabilidad de los postulantes la correcta información proporcionada para este fin.

● DE LA PARTICIPACIÓN EN EL EVENTO

Artículo 12: Fecha y lugar.

“La Hackatón” se realizará los días 28 y 29 de Julio de 2018 en el Centro de Convenciones de City Center Rosario (sito en Bv. Oroño y Av. Circunvalación), en la localidad de Rosario, Santa Fe, Argentina.

“La Hackatón” dará inicio el día sábado 28 de Julio de 2018 a las 08 Hs., debiendo presentarse la totalidad del equipo participante para completar la inscripción y acreditación; y se extenderá hasta el día domingo 29 de Julio de 2018 a las 22 Hs., cuando finalice la premiación y el correspondiente agasajo de cierre.

Durante la completa duración de “la Hackatón” los participantes podrán permanecer en el Centro de Convenciones de City Center Rosario, ya que el espacio contará con espacio para dormir, sanitarios y vestuarios apropiados para la estadía de los equipos.

Artículo 13: Compromiso de los participantes

Los equipos participantes se comprometen, desde el momento en que confirman su participación en “la Hackatón” a presentarse los 2 días de duración de “la Hackatón” en cumplimiento de las responsabilidades asumidas al aceptar “las Bases”.

Las ideas compartidas durante el desarrollo de “la hackatón” hacen parte de un ambiente de co-creación. “La Organización” no tendrá responsabilidades o derechos de propiedad sobre los desarrollos y/o proyectos que se generen durante “la Hackatón” salvo por la celebración del respectivo acuerdo durante el período de exclusividad al que se refiere el 4to. párrafo del presente artículo.

Como objetivo y resultado, el día domingo los equipos participantes deberán presentar ante el jurado un prototipo funcional de su proyecto, ya sea éste un producto, servicio u otro. Es condición de “la Hackatón” presentar el prototipo en la instancia de evaluación, no siendo considerados para acceder a los premios los equipos que no cumplan con este requisito establecido en “las Bases”.

Todos los equipos participantes se comprometen por un período de 120 días después de “la Hackatón” a negociar exclusivamente con “la Organización” la concesión del derecho irrevocable, exclusivo, transferible e ilimitado de utilizar los productos, servicios u otra creación resultantes del trabajo efectuado en “la Hackatón” u otra modalidad de vinculación de “la Organización” con el equipo participante de “la Hackatón”.

Durante este período, los participantes no podrán publicar ni explotar el resultado de su trabajo. Si esa fuera la intención del equipo, deberán elevar una solicitud a “la Organización” informando sobre las negociaciones que pretenden establecer con terceros. Si en un plazo de 90 días “la Organización” no acepta la solicitud ni emite declaraciones o nuevas negociaciones con el equipo, los participantes podrán establecer negociaciones con terceros.

Artículo 14: Confidencialidad

Toda la información y documentos proporcionados o creados por “la Organización” o los participantes en “la Hackatón” no serán considerados confidenciales, por lo que podrán ser compartido en los canales de redes sociales de “la Hackatón” y “la Organización”, así como también ser utilizados por miembros de la prensa que puedan asistir.

Los participantes que adquieran conocimientos o reciban información confidencial durante “la Hackatón” deberán tratar dicha información estrictamente de manera confidencial y no podrá ser divulgada a terceros.

Con el término “información confidencial” aquí se hace referencia a cualquier información etiquetada confidencial o que debería ser razonablemente tratada de manera confidencial. Los participantes protegerán dicha información del acceso no autorizado por parte de terceros, y la tratarán con el mismo cuidado con el que tratarían su propia información comercial confidencial. Este deber de confidencialidad continuará siendo válido por cinco (5) años a partir de la conclusión de “la Hackatón”.

Artículo 15: Equipamiento de Trabajo / Infraestructura IT

Los participantes son responsables de proporcionar todo el hardware que requieran para trabajar y llevar a cabo su idea y proyecto durante “la Hackatón”. “La Organización” no proporcionará hardware y no se hará responsable de ningún equipo traído por los participantes.

El acceso a Internet proporcionado por “la Organización” durante “la Hackatón” deberá usarse sólo con las credenciales de acceso personalizadas emitidas por “la Organización”. Estas son estrictamente confidenciales y no deberán compartirse. Los participantes deberán usar el acceso a internet provisto por “la Organización” exclusivamente para los propósitos de “la Hackatón” y de acuerdo con todas las leyes aplicables. El participante es el único responsable de las infracciones de estas leyes y deberá indemnizar a “la Organización” contra todos los reclamos y gastos presentados contra “la Organización” por terceros debido a su violación por parte del participante. “La Organización” no se hace responsable por retrasos y/o fallas en los correos o redes de telecomunicaciones.

• DE LA SELECCIÓN DE LOS GANADORES

Artículo 16: Criterios de selección.

El día domingo 29 de Julio de 2018 se procederá a la selección de los equipos ganadores de “la Hackatón”. Resultarán ganadores cuatro (4) equipos en total, 2 correspondientes a la vertical Insurtech y 2 a la vertical AgroTech.

En cumplimiento de todos los artículos de “las Bases”, los equipos ganadores serán seleccionados por un Jurado, según los siguientes criterios:

- 1) Relevancia para el mercado de los Seguros y el Agro, según corresponda.
- 2) Claridad y solvencia del modelo de negocios.
- 3) Tecnología utilizada: grado de desarrollo del prototipo, actualidad.
- 4) Pertinencia del proyecto, de acuerdo a los Desafíos planteados en el Artículo 2 de “las Bases”.
- 5) Factibilidad: posibilidad real de aplicación, uso y escalabilidad del proyecto.
- 6) Funcionamiento del equipo.
- 7) Originalidad.

Los equipos participantes deberán estar disponibles durante toda “la Hackatón” para atender consultas y requerimientos de cualquiera de los miembros del Jurado, o de quién estos designen.

Artículo 17: Evaluación del Jurado.

El representante designado de cada equipo será el encargado de presentar ante el Jurado el proyecto y prototipo funcional, de acuerdo a las instrucciones que oportunamente durante “la Hackatón” indicará “la Organización”.

Una vez concluidas las 20 presentaciones, el Jurado se retirará a evaluar a los equipos. Esta evaluación efectuada por el Jurado definirá el CIEN POR CIENTO (100%) del puntaje final con el que se determinarán los CUATRO (4) ganadores de “la Hackatón”.

Artículo 18: Composición del jurado.

El jurado que tendrá a cargo la selección de los CUATRO (4) equipos ganadores estará compuesto por 6 personas de destacada trayectoria y antecedentes en materia de seguros, inversiones, negocios y emprendedurismo; del ámbito público y privado, cuya identidad será publicada en el sitio web www.hack2in.lasegunda.com.ar. La organización se reserva el derecho de modificar sin previo aviso la composición del jurado, tanto en cuanto al número de integrantes como a la identidad de los mismos, garantizando siempre las características profesionales mencionadas anteriormente. Cualquier cambio en la composición del jurado será dado a conocer a través del sitio web www.hack2in.lasegunda.com.ar.

Las decisiones del Jurado serán inapelables, y sus miembros se comprometen a guardar la reserva pertinente. Si por razones de fuerza mayor algún integrante del Jurado no pudiera estar presente en “la Hackatón” o alguna de las instancias de evaluación, “la Organización” podrá designar un reemplazo o indicar que la evaluación continúe con los miembros presentes.

Artículo 19: Premios.

Los equipos que resulten ganadores en cada una de las verticales, serán beneficiarios de los siguientes premios:

- a) PRIMER PREMIO: PESOS CIENTO OCHENTA MIL (\$ 180.000,00).
- b) SEGUNDO PREMIO: PESOS CIENTO VEINTE MIL (\$ 120.000,00).

“La Organización” depositará el premio en la cuenta bancaria que el representante de cada uno de los equipos notifique, siendo responsabilidad exclusiva del equipo la forma en la cual el premio será repartido.

Todo Participante que presente una idea plagiada total y/o parcialmente a exclusivo criterio de “La Organización”, será descalificado. Si el plagio fuere conocido una vez entregado el premio, el Participante y su equipo deberá restituirlo de manera íntegra e inmediata a “La Organización” y éste quedará en su poder declarándose desierto dicho premio.

Será requisito para la recepción del premio, que la totalidad de los integrantes de los equipos ratifiquen por escrito la aceptación plena de “las Bases”, manifestando expresa conformidad con los derechos y obligaciones para con “la Organización”.

• OTRAS CONSIDERACIONES GENERALES

Artículo 20: Normas de convivencia en el evento.

Los participantes deberán respetar las siguientes normas de convivencia en “la Hackatón”:

- a) El ingreso será permitido únicamente a los participantes seleccionados confirmados por “la Organización”.
- b) Se solicitará documento que acredite identidad al presentarse en el lugar.

- c) Los equipos deberán traer sus propias computadoras, dispositivos e insumos tecnológicos que necesitarán para llevar a cabo sus ideas y desarrollar el prototipo funcional.
- d) Todos los dispositivos serán inscriptos en un registro al ingresar a City Center Rosario.
- e) Al momento de la acreditación e ingreso, se entregará una credencial que todos los participantes deberán portar durante toda "la Hackatón".
- f) Las zonas con acceso restringido estarán delimitadas y señalizadas.
- g) "La Organización" no se hará responsable de la pérdida o sustracción de ningún elemento dentro de las instalaciones de City Center Rosario.
- h) Los participantes deberán contribuir a mantener el orden y aseo de las instalaciones durante todo el evento.
- i) Cada equipo deberá cuidar el orden de su propia área de trabajo y los materiales de trabajo.
- j) No está permitido fumar dentro de las instalaciones.
- k) Teniendo en cuenta que la actividad de "la Hackatón" transcurre en forma ininterrumpida, sin limitación horaria, oportunamente se darán a conocer las modalidades para el uso de las instalaciones durante el horario nocturno.

Artículo 21: Responsabilidad.

"La Organización" no se responsabiliza por ningún daño personal, daño material o pérdida directa o indirecta ocasionada a los participantes y/o a terceras personas, con motivo o en ocasión de su participación. "La Organización" queda completamente eximida de toda responsabilidad ante cualquier daño y/o perjuicio sufrido por los participantes, proveniente del caso fortuito o por fuerza mayor, hechos de terceros y/o cualquier responsabilidad que no sea directamente imputable.

Artículo 22: Difusión.

La aceptación de "las Bases" por parte de los participantes, implica el consentimiento expreso de su parte a autorizar a "la Organización" a utilizar sus datos personales (nombre, apellido u otros), así como sus imágenes (fotos y videos) y/o voz para la difusión de "la Hackatón" en redes sociales, medios de comunicación y mediante las formas que "la Organización" considere pertinentes, de acuerdo a lo establecido en la Ley N° 25.326 de Protección de Datos Personales y sus modificatorias, sin que por ello resulte obligación alguna de compensación, beneficio, pago o remuneración de ninguna especie para los concursantes, más allá del premio recibido.

Artículo 23: Protección de Datos Personales.

Los datos que los participantes aporten se encuentran amparados por la Ley N° Ley 25.326 de Protección de Datos Personales. El participante tiene derecho de acceso, previa acreditación de su identidad, a solicitar y obtener información relativa a los datos personales referidos a su persona que se encuentren incluidos en los registros, archivos, bases o bancos de datos del Sector Público Nacional. Asimismo, tiene derecho de rectificación, actualización o supresión de sus datos.

Artículo 24: Fechas y Plazos.

Todas las fechas y plazos de "la Hackatón" se contarán en días corridos y serán perentorios: el incumplimiento de los mismos por parte de algún equipo o participante implicará su exclusión del proceso a partir de esa fecha.

Artículo 25: Modificaciones.

“La Organización” se reserva el derecho de modificar “las Bases” y comunicarlo con la suficiente antelación. En caso de ocurrir alguna modificación, será informada a través de los canales oficiales exclusivamente, sin que ello dé lugar a reclamo o indemnización alguna.

Artículo 26: Aceptación de las Bases y Condiciones.

La sola postulación a la convocatoria y posterior participación en “la Hackatón” en caso de resultados seleccionado, implica la aceptación de “las Bases” por parte de los equipos y participantes.

Artículo 27: Aspectos legales.

En todo lo no reglado por “las Bases”, se aplicará lo dispuesto en la Ley N° 11.723 de Propiedad Intelectual y sus modificatorias y su Decreto Reglamentario N° 41.233/34 y sus modificatorias.

“La Hackatón” es un espacio de publicidad y difusión de las ideas y proyectos, por lo que los equipos participantes serán responsables de tomar los recaudos legales que consideren necesarios en resguardo de la confidencialidad de sus ideas, proyectos, productos u otro, en caso que lo entiendan necesario. Aceptarán que toda la información que aporten con motivo de su participación en “la Hackatón” podrá ser divulgada.

“La Organización” se reserva el derecho de resolver en forma inapelable cualquier situación no prevista en “las Bases”. Sin embargo, los participantes se comprometen a solucionar de buena fe, en un marco amistoso con “la Organización”, todas las diferencias que pudieran presentarse sobre cualquier aspecto relativo a “la Hackatón”. De no ser ello posible se someterán a la legislación aplicable en la REPÚBLICA ARGENTINA, sometiéndose a todos sus efectos a la jurisdicción de los Tribunales Ordinarios de la Ciudad de Rosario, Provincia de Santa Fe, renunciando expresamente a cualquier otro fuero y/o jurisdicción.

A los efectos de toda notificación judicial “la Organización” fija su domicilio legal en JUAN MANUEL DE ROSAS 957 de la ciudad de Rosario, provincia de Santa Fe.-