

Hackath₂On 2017

A continuación se detallan los términos y condiciones de participación en la Hackath₂On 2017 (en adelante, “Hackathon” o “concurso”) promovida por Aigües de Barcelona, Empresa Metropolitana de Gestió del Cicle Integral de l’Aigua, S.A. (en adelante, “AB”)

La Hackathon está sometida a las presentes bases legales depositadas ante el Ilustre Notario de Barcelona, Sr. Francisco Armas Omedes, así como a los posibles desarrollos de las mismas y a las decisiones de su jurado que serán finales y vinculantes para los participantes en el concurso.

1 CONTEXTO Y OBJETIVOS

AB gestiona el ciclo integral del agua, desde la captación hasta la potabilización, transporte y distribución, además del saneamiento y la depuración de aguas residuales para su retorno al medio natural o su reutilización. De esta forma, ofrece servicio a cerca de 3 millones de personas en los municipios del área metropolitana de Barcelona.

Asimismo, la compañía desarrolla una política de gestión orientada a la proximidad al cliente; la excelencia en la prestación de servicios; la apuesta por la innovación y el talento de sus profesionales; la colaboración con otras empresas, entidades y administración pública para generar valor; y el desarrollo de un modelo sostenible como eje estratégico.

AB se introduce en el mundo del Open Data para poner a disposición de los participantes de la Hackathon datos debidamente disociados que recopila con su actividad diaria, con el objetivo de identificar ideas innovadoras y proyectos relacionados con el sector del agua y que den solución al reto propuesto en estas bases.

AB invita a participar en la Hackathon a todo tipo de perfiles, desde programadores a mentes creativas, para que pasen un fin de semana de co-creación y diversión.

2 FASES Y CALENDARIO*

La Hackathon se compone de 3 fases:

1. **Inscripción.** La inscripción se realizará exclusivamente a través del formulario online que se habilitará en el sitio web www.hackath2on.es. El día 22 de marzo se abrirá el proceso de inscripción en www.hackath2on.es y se cerrará el 21 de abril. Una vez finalizado este plazo, se revisarán las inscripciones para seleccionar los participantes más adecuados para participar en la Hackathon,

que serán informados por correo electrónico.

2. **Hack-at-Home.** El día 28 de abril se proporcionarán los datos disociados en abierto de AB a todos los participantes aceptados para que puedan trabajar con ellos de forma previa a la Hackathon y avanzar en sus proyectos. Durante este tiempo, AB dará soporte técnico sobre los datos proporcionados a través de correo electrónico.
3. **Hackathon presencial.** Los días 13 y 14 de mayo se celebra la Hackathon presencial en las instalaciones y horarios determinados en el punto 3 de estas bases, donde los participantes acabarán de idear y desarrollar sus proyectos, con los grupos originarios o mezclándose con nuevos. Durante esos dos días también podrán validar y resolver dudas con los equipos de mentores que AB pondrá a disposición de los participantes. Al final del fin de semana presentarán sus proyectos de entre los cuales el jurado elegirá a los ganadores.

*La organización se reserva el derecho de modificar este calendario. En este caso informará de los cambios a través del sitio web www.hackath2on.es. AB recomienda a los participantes visitar el sitio web por si se produjera algún cambio en los horarios o localización del concurso.

3 LUGAR DE CELEBRACIÓN

La Hackathon presencial se celebrará desde el sábado 13 de mayo a las 9:00 hasta el domingo 14 de mayo a las 21:00 en el Museo Agbar de les Aigües, en la Carretera Sant Boi, 4-6, de Cornellà de Llobregat.

4 RETO Y PROYECTOS

El reto planteado es aportar ideas y soluciones innovadoras para crear los servicios del futuro dentro del ciclo integral del agua, en particular en alguno de los siguientes ámbitos de actuación de AB:

- **Excelencia en la experiencia del cliente.**
- **Promover el valor social del agua.**
- **Nuevos servicios para la ciudad.**

Los Participantes podrán encontrar más información sobre el reto en el www.hackath2on.es.

Los proyectos que se desarrollen en la Hackathon deben hacer uso de alguno de los

datos aportados por AB, y pueden ser proyectos totalmente nuevos o bien soluciones existentes adaptadas a los datos y condiciones concretas de la Hackathon.

5 PREMIOS

Todos los participantes recibirán un “paquete de bienvenida” al inicio de la Hackathon presencial.

AB concederá tres premios a los mejores proyectos seleccionados por el jurado de la Hackathon:

- Un primer premio de 5.000 euros/netos*.
- Un segundo premio de 3.000 euros/netos*
- Un tercer premio de 2.000 euros/netos*

* Cantidades netas, una vez aplicadas las retenciones legales correspondientes, de conformidad con la legislación fiscal vigente.

Salvo comunicación en contrario el premio se repartirá de forma proporcional entre los participantes del equipo premiado. La organización de la Hackathon no se responsabilizará de posibles disputas entre los miembros del equipo en relación a los premios.

Los premios pueden quedar desiertos por decisión del jurado de la Hackathon.

Es imprescindible que todas las personas premiadas (y/o sus representantes) estén presentes durante el acto de la entrega de premios.

Publicación de los ganadores

La publicación de los ganadores se realizará en la fase final de la Hackathon durante la entrega de premios, así como en la página web y redes sociales relacionadas al finalizar la Hackathon.

6 PARTICIPANTES

La Hackathon está dirigida a todas aquellas personas apasionadas por la tecnología y la innovación, que quieran generar y descubrir nuevos usos con las herramientas a su alcance. Pueden participar tanto personas con conocimiento de programación como aquellas que aporten ideas innovadoras para la resolución del reto propuesto, con proyectos ad hoc o adaptando a este ámbito ideas provenientes de otros sectores.

No es imprescindible tener un equipo o un proyecto previo para participar en la Hackathon, aunque sí recomendable.

Perfiles de los participantes:

- Emprendedores
- Creativos (diseño, usabilidad)
- Desarrolladores técnicos
- Comunicación y marketing
- Desarrolladores de negocios
- Estudiantes
- Profesionales de startups
- Pequeñas empresas
- Centros de investigación

Participantes:

- Podrán participar en la Hackathon un número máximo de 100 personas.
- Los participantes pueden inscribirse de manera individual o en equipos de mínimo 2 y máximo 6 personas.
- Los participantes que se hayan inscrito individualmente deberán adherirse o formar un equipo al inicio de la Hackathon presencial.

Condiciones de participación:

- La edad mínima de los participantes debe ser 18 años.
- No pueden participar ni trabajadores de AB ni de cualquier otra empresa del grupo empresarial al que ésta pertenece (Grupo Suez), ni ningún trabajador de las empresas involucradas en la organización de la Hackathon. También quedan excluidas las personas vinculadas familiarmente con los integrantes del jurado y/o que tengan relación comercial y/o profesional con ellos.
- El cumplimiento del formulario de inscripción a la Hackathon implica que el participante conoce y acepta las presentes bases legales.
- La inscripción es totalmente gratuita.

Criterios de selección de los participantes:

Una vez finalizado el periodo de inscripción, se valorarán todas las inscripciones recibidas para determinar los participantes de la Hackathon, siendo comunicada la selección de los participantes por correo electrónico antes del comienzo de la fase Hack-at-Home.

Para seleccionar los participantes se tendrá en cuenta que los inscritos encajen en los perfiles requeridos y se valorará la experiencia previa en hackathones o eventos

similares, así como los conocimientos del sector del agua.

En caso de inscripciones de equipos, se valorará la composición del equipo, seleccionando aquellos que sean más completos y equilibrados en relación con los perfiles de los integrantes del equipo.

Asimismo, en caso de que las personas inscritas aporten una idea o proyecto, se valorará la innovación y la adaptabilidad de dichos proyectos a los retos planteados.

7 DATOS DISPONIBLES

AB pondrá a disposición de los participantes una serie de sets de datos, debidamente disociados, sobre la actividad de la empresa y que servirán de base para abordar los retos planteados.

Los Participantes podrán encontrar más información sobre los sets de datos disponibles en el www.hackath2on.es.

Antes del comienzo de la fase Hack-at-Home, AB proporcionará los sets de datos a los participantes seleccionados.

8 PROGRAMA HACKATHON PRESENCIAL *

El programa del fin de semana de la Hackathon presencial se confirmará a los participantes unos días antes del evento en la página web de la Hackathon, pero orientativamente es ésta:

SÁBADO 13 DE MAYO

9:00 Recepción de participantes y desayuno
10:00 Bienvenida y explicación de las bases y normas
11:00 Inicio del HACKING y formación de equipos
12:00 Punto de control: Equipos e ideas
13:00 Comida
16:00 Visita de mentores
20:00 Punto de control: Consolidación de la idea/proyecto
21:00 Cena
23:00 Actividad sorpresa nocturna
00:00 HACKING night

DOMINGO 14 DE MAYO

9:00 Desayuno
11:00 Visita de mentores de comunicación
12:00 Punto de control: Comunicación y presentación
14:00 Comida
15:00 Preparación de las presentaciones

16:00 Fin del HACKING. Entrega de presentaciones
17:00 Presentación de los proyectos
19:00 Entrega de premios
20:00 Final y cierre

* Este programa puede sufrir variaciones durante el evento y serán comunicados a los participantes y público asistente.

Formación de equipos:

En la Hackathon prevalecen el talento y las ideas, por lo que una vez que todos los participantes se hayan conocido el día del evento, aunque pertenezcan a grupos distintos, está permitido que se mezclen y formen nuevos grupos de interés y trabajo (siempre de un mínimo de 2 personas y un máximo de 6 personas) para crear soluciones más enriquecedoras.

Por tanto, si los participantes se han inscrito con un grupo, pueden cambiarse de grupo si hay otros perfiles o ideas que sean de su interés.

Si los participantes se han inscrito individualmente, deberán unirse a otros grupos o con otras personas y acordar la idea a desarrollar. En caso contrario no podrán participar en la Hackathon.

Según el calendario del evento, se ofrecerá un tiempo a todos los candidatos para que establezcan los grupos finales de trabajo.

Puntos de Control:

Durante todo el fin de semana se establecerán varios puntos de control obligatorios a cumplir por parte de los participantes para el correcto funcionamiento del concurso y asegurar así la calidad de los proyectos.

Los puntos de control exactos se anunciarán a los participantes durante el mismo fin de semana.

Mentores y técnicos:

Durante el fin de semana los participantes tendrán a su disposición varios mentores expertos en diferentes ámbitos, así como un soporte técnico de los datos disociados en abierto proporcionados por AB.

Presentación de los proyectos ante el jurado:

Para optar a ganar alguna de las categorías premiadas, los equipos deberán entregar sus proyectos en el formato y en la plataforma específica indicada por la organización y se podrá requerir a los participantes cualquier información adicional que se considere oportuna para una mejor valoración de los proyectos.

A continuación, los proyectos tendrán que presentarse en público ante el jurado de

expertos en la fase final de la Hackathon. El jurado seleccionará los proyectos ganadores en función de los criterios establecidos en las presentes bases.

Esta presentación tendrá una duración máxima de 3 minutos (sujeto a la disponibilidad horaria del evento) y a continuación el jurado podrá realizar las preguntas que considere oportunas para una mejor valoración de las ideas. La comunicación de los ganadores y la entrega de premios tendrán lugar al final del acto.

Asimismo, la organización se reserva el derecho de dejar desiertos los premios cuando las soluciones no cuenten con un mínimo de calidad.

Derechos y obligaciones de los participantes:

- La identidad de los participantes y ganadores se acreditará únicamente por medios de documentos oficiales vigentes que válidamente acrediten esta identidad, como por ejemplo el DNI o el pasaporte. Se podrán descartar todos los participantes que no aporten documentación identificativa oficial o que sus datos no sean claramente legibles o resulten falsos o inexactos.
- Los participantes deberán asistir físicamente en la Hackaton presencial, por lo cual no serán admitidos proyectos en remoto en ningún caso.
- Durante la Hackathon presencial será imprescindible la presencia de al menos un miembro del equipo (excepto durante el horario nocturno, entendiéndose como tal desde el sábado 13 de mayo a las 23:00 al domingo 14 de mayo a las 9:00). La no-comparecencia de al menos un miembro del equipo en los puntos de control comportará la descalificación automática del equipo y no será considerado para la evaluación por parte del jurado.
- La organización se reserva el derecho de descalificar aquellos participantes o equipos que no realicen una parte significativa del desarrollo durante esta fase.
- La organización se reserva el derecho a descalificar al participante que no cumplan con las obligaciones establecidas en las presentes bases, moleste o entorpezca la participación del resto de concursantes o no atienda la advertencia de la organización.

Información Adicional:

Los participantes deberán llevar a la Hackathon los ordenadores, móviles, tabletas y otros dispositivos, gadgets y materiales que precisen para hacer sus desarrollos.

La organización no se hace responsable de ningún caso de robo, pérdida o deterioro de cualquier objeto personal de cualquier participante.

La organización de la Hackathon facilitará:

- Personal de apoyo de AB y expertos para consultar dudas o pedir opinión durante las fases diurnas de la Hackath20n.
- Área acondicionada para trabajar con horario continuo y conexión a internet mediante wifi.
- Área de relax/descanso.
- Desayuno, comida y cena para todos los participantes durante los dos días

(menos la cena del domingo 14 de mayo). Los participantes son responsables de advertir a la Organización de cualquier alergia o enfermedad que exija un menú especial.

9 CRITERIOS DE VALORACIÓN

Los proyectos que no cumplan con los requisitos exigidos en estas bases podrán ser descalificados automáticamente.

Los tres proyectos ganadores se seleccionarán con base en los siguientes criterios:

- Viabilidad de la idea
- Originalidad e innovación de la propuesta
- Impacto en la sociedad y escalabilidad/universalidad
- Adaptación a los retos planteados
- Uso de los datos abiertos proporcionados

10 JURADO Y MENTORES

El jurado estará formado por expertos de reconocida trayectoria en el sector del agua, la innovación tecnológica, la comunicación y la ciencia, así como representantes de AB y/o Suez.

No podrán ser miembros del jurado las personas representantes o que tengan o hayan tenido algún vínculo profesional de cualquier índole con alguno de los participantes que opten al premio, ni vinculadas familiarmente a los mismos.

La composición del jurado, así como los mentores que ayudarán a los equipos y participantes durante la Hackathon será comunicado más adelante en la página web oficial de la Hackathon.

11 CONSULTAS Y SUGERENCIAS

Para resolver cualquier duda o realizar alguna sugerencia se pueden contactar a través de la siguiente dirección de email: hackath2on@aiguesdebarcelona.cat

12 CONDICIONES GENERALES

La presentación de una idea y proyecto a la Hackathon implica la aceptación íntegra e incondicional de los términos y condiciones expresados en las presentes bases reguladoras, así como la interpretación que de las mismas lleve a cabo AB.

Por tanto, las personas participantes se comprometen a asistir a la Hackathon en caso de ser seleccionadas, realizar una presentación en público de su proyecto y participar en las presentaciones y discusiones informales con las partes interesadas, cumpliendo asimismo con todas las normas de la Hackathon.

El incumplimiento de estas bases o la falta de veracidad en realizar cuantas manifestaciones y garantías realicen los participantes comportarán la exclusión de la Hackathon y la pérdida de cuantos premios o distinciones se hubieran concedido. AB se reserva el derecho a descalificar cualquier proyecto que a su juicio viole los procedimientos y normas de la competición, siendo sus decisiones definitivas y vinculantes.

Asimismo, los participantes aceptarán las decisiones del jurado en cuanto a la selección de las idea finalistas y los ganadores de la Hackathon. La organización se reserva el derecho a introducir cambios en la mecánica o funcionamiento de la Hackathon en cualquier momento y/o finalizarla de forma anticipada si fuera necesario por justa causa, sin que de ello pueda derivarse responsabilidad alguna. No obstante, estos cambios se comunicarán debidamente. AB hará todo lo posible para evitar que ningún cambio perjudique a unos participantes respecto a otros.

Estas bases constituyen un único acuerdo entre AB y los participantes en la Hackathon.

Todos los derechos sobre la Hackathon son titularidad de AB.

Para el conocimiento de cualquier litigio que pudiera plantearse en cuanto a la interpretación o aplicación de las presentes bases, la ley aplicable será la española. Tanto la organización como los participantes en esta Hackathon se someten expresamente a la jurisdicción y competencia de los Juzgados y Tribunales de Barcelona, con renuncia expresa a cualquier otro fuero que pudiera corresponderles.

Sobre los premios

No se ofrecerán premios alternativos si los ganadores deciden rechazar los premios. Dichos premios son personales e intransferibles y pueden estar sujetos a cambios o modificaciones ajenas a la organización del evento.

13 PROTECCIÓN DE DATOS

Autorización de uso de información.

Los participantes autorizan el uso de su identidad (nombre completo y demás datos facilitados en la inscripción de la Hackathon), su imagen o voz, así como la información relativa a los proyectos, para que puedan aparecer publicados en el sitio

web creado para la Hackathon, en la página web de AB, así como su difusión en las diferentes redes sociales –por ejemplo, Facebook, Instagram y Twitter- así como en revistas y otros medios de comunicación, con fines informativos y/o publicitarios relacionados con la difusión de esta Hackathon, bajo el rigor y respeto al honor, intimidad personal y familiar y sin que de ello se derive ninguna contraprestación. Así mismo, la autorización no tiene límite de tiempo, por lo cual se considera cedida por un tiempo ilimitado.

En este sentido, cada participante cede a AB, para todo el mundo y durante el plazo máximo permitido por la legislación vigente, los derechos de reproducción, obtención de copias, transformación, promoción y comunicación pública en cualquier medio electrónico –con exclusión de los derechos morales- de las imágenes cedidas por los participantes así como fotografías realizadas durante la Hackathon. La autorización y la cesión de derechos contemplados en el presente documento se realizan de forma gratuita.

Tratamiento de datos personales.

Los participantes quedan informados de que tanto los datos personales propios como los de los respectivos representados o de terceros que se faciliten a través del formulario de inscripción, así como aquellos que puedan facilitarse posteriormente y aquellos otros a los que se tenga acceso como consecuencia de su participación en Hackathon son necesarios para el desarrollo de dicha participación y para la realización y gestión de las operaciones que de ella se deriven, en especial contactar con el participante y también analizar y valorar el perfil registrado, así como para promocionar futuras convocatorias de Hackathon, por lo que AB queda autorizado para su tratamiento y registro en los respectivos ficheros.

El participante declara que dispone de la autorización previa de los terceros afectados cuyos datos incluye en el formulario de inscripción para su incorporación al mismo y para su cesión a terceros en los términos y con las finalidades expresadas. Los participantes garantizan la veracidad de los datos que faciliten en cada momento y se comprometen a comunicar a AB cualquier variación sobre los datos de contacto mientras dure la Hackathon.

En cumplimiento de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal y de acuerdo con su artículo 5 se informa que los datos facilitados para participar en la Hackathon serán incorporados en un fichero de datos titularidad de Aigües de Barcelona, Empresa Metropolitana de Gestió del Cicle Integral de l'Aigua, S.A.

Los participantes podrán ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición mediante un escrito dirigido a Aigües de Barcelona, Empresa Metropolitana de Gestió del Cicle Integral de l'Aigua, S.A., calle General Batet, 1-7, 08028 Barcelona.

14 CONFIDENCIALIDAD Y PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL

Confidencialidad

Toda la información o datos, documentación, contraseñas, software, material de capacitación y técnicas puesto directa o indirectamente a disposición del participante en la Hackathon por AB será tratado con confidencialidad, no pudiendo ser puesto en conocimiento o transmitido de cualquier manera a terceros por el participante, ni explotado comercialmente por éste o en su nombre. El participante se obliga a una vez finalizado el concurso a eliminar y destruir, de sus equipos y herramientas de gestión y correo electrónico así como la información en soporte papel, toda información y datos proporcionados por AB.

Todos los materiales presentados por los participantes deberán ser apropiados para su difusión pública. No deberán incluir información confidencial que los participantes no deseen hacer pública, o bien lo comunicarán expresamente a la organización para evitar su divulgación.

Propiedad intelectual e industrial

Los participantes garantizan, con total indemnidad para la organización, que la autoría de los proyectos presentados les pertenecen legítimamente conforme a derecho, que no son copia ni modificación total o parcial de ninguna otra y que no vulneran ningún derecho de propiedad intelectual o industrial, deber de secreto o pacto de confidencialidad.

En particular, los participantes no utilizarán ningún material protegido por copyright, marca u otro derecho de propiedad intelectual o industrial sin el permiso expreso del titular del copyright, marca u otro derecho de propiedad intelectual o industrial. Los participantes serán los únicos responsables de cualquier daño que se derive de cualquier infracción de copyright, marca u otro derecho de propiedad intelectual o industrial o cualquier otro daño que resulte de tal publicación.

Los participantes también serán responsables de asegurar que las ideas y proyectos presentados no sean ofensivos, denigrantes o inciten a la violencia, el racismo o vulneren los derechos fundamentales ni las libertades públicas, ni tampoco supongan una intromisión en la intimidad personal o familiar de las personas físicas ni una violación del derecho al honor de terceros, respetando en todo caso las normas de convivencia y código ético de la cláusula 15 de las presentes bases.

Los participantes conservan la autoría de sus proyectos y ceden a AB con carácter no exclusivo los derechos de explotación sobre los mismos, en particular para su uso y desarrollo en la gestión del servicio del ciclo integral del agua.

A los efectos anteriores, los participantes ceden a AB los derechos de uso, reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de los proyectos

presentados, de manera no exclusiva, para todo el mundo y para toda la duración legalmente establecida en la vigente Ley de Propiedad Intelectual, únicamente a los efectos de la gestión que AB realiza del servicio del ciclo integral del agua.

El otorgamiento de los derechos señalados en el párrafo anterior se realiza de manera gratuita siempre que AB no lleve a cabo un uso lucrativo de los proyectos presentados; en caso contrario, los participantes y AB tendrán que establecer, en su caso, los términos de la explotación comercial de los proyectos.

Asimismo, si los participantes quieren explotar sus proyectos o desarrollo de los mismos con vocación comercial, deberá ofrecer con carácter preferente a AB una cesión de los derechos de explotación, en cuyo caso, los participantes y AB negociarán las condiciones y términos para llevar a cabo, en caso de acuerdo, dicha cesión de todos los derechos de explotación a AB.

En todo caso, el desarrollo de los proyectos que lleve a cabo AB serán propiedad exclusiva de esta, que ejercerá todos los derechos de propiedad intelectual o industrial sobre los referidos desarrollos.

Finalmente, los participantes consienten la divulgación y comunicación de sus proyectos por parte de AB, siendo responsabilidad de los mismos la protección de sus proyectos a efectos de la Ley de Propiedad Intelectual y/o Industrial que en su caso corresponda, quedando por tanto la organización eximida de cualquier responsabilidad en dicha materia.

15 NORMAS DE CONVIVENCIA Y CÓDIGO ÉTICO

Los participantes se comprometen al cumplimiento del código ético de la competición:

- Sólo serán válidas aquellas aportaciones de soluciones innovadoras que estén directamente relacionadas con las actividades y servicios del sector del agua.
- La solución no podrá tener contenidos ni referencias sexualmente explícitas o sugerentes, violentas o despectivas hacia colectivos étnicos, raciales, de género, religiosa, profesional o de edad, profanos o pornográficos.
- La participación no puede promocionar medicamentos ilegales o armas de fuego (o el uso de cualquiera de los anteriores), o cualquier actividad que pueda ser insegura o peligrosa, o con mensajes políticos.
- La participación no puede ser obscena u ofensiva, ni que apoye ninguna forma de odio o de grupos de odio; ni comentarios despectivos sobre AB o sus servicios, u otras personas, productos o empresas vinculadas.
- La participación no puede contener las marcas o logos que sean propiedad de otros o hacer publicidad o promover cualquier marca o producto de cualquier

tipo.

- La participación no puede contener materiales con copyright propiedad de terceros (incluyendo fotografías, esculturas, pinturas y otras obras de arte o imágenes publicadas en sitios web o en la televisión, películas u otros medios) sin el permiso expreso del titular de los derechos.
- La participación no puede contener materiales que contengan los nombres, imágenes, fotografías, u otros indicios para identificar a cualquier persona, viva o muerta, sin el permiso escrito.
- La participación no puede violar en ningún caso las leyes nacionales vigentes.

16 RESPONSABILIDADES

Los participantes mantendrán indemnes en todo momento a AB delante de reclamaciones de terceros y serán responsables asumiendo íntegramente a su cargo cualquier coste o carga que pueda derivarse a favor de terceros como consecuencia de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de las obligaciones establecidas en las presentes bases.

AB no se responsabiliza de las posibles eventualidades fortuitas que puedan afectar al desarrollo de la Hackathon. En ningún caso AB será responsable de los errores en la prestación de los servicios de cualquier otra persona o entidad cuya participación sea necesaria para el desarrollo de la Hackathon.

AB se reserva la facultad de adoptar todas las medidas que sean oportunas para evitar cualquier conducta de la cual sospeche que tenga por finalidad o efecto cualquier intento de actuar en fraude de la presente Hackathon o en incumplimiento de sus normas o en perjuicio de otros participantes. La primera e inmediata consecuencia será la exclusión del participante y la pérdida de todo derecho al premio que eventualmente haya obtenido, y sin perjuicio de cualesquiera otras acciones legales que sea procedentes, incluyendo la correspondiente indemnización de daños y perjuicios.

Asimismo, AB se reserva el derecho a excluir los participantes en caso de aportar o colgar material que contenga virus, gusanos o cualquier otro código informático dirigido a, o apto para hacer daño, interferir, interceptar o vulnerar la seguridad de cualquier sistema, información o datos. Ello sin perjuicio de las acciones legales que correspondan.