



REGOLAMENTO DEL PROGRAMMA

PRIMO - MISSION

Young Business Talents è un programma educativo ai fini dell'inserimento dell'apprendimento esperienziale, tramite la pratica, nell'ambito degli studi pre-universitari generali e specializzati. Il programma e i benefici che ne derivano sono completamente gratuiti.

SECONDO - VISION

Far sì che la comunità educativa e, in particolare, il corpo insegnante e, di conseguenza, gli studenti dispongano di strumenti avanzati nell'ambito della loro attività volti a:

- Praticare e imparare tramite l'esperienza.
- Disporre di un laboratorio di economia e amministrazione aziendale.
- Promuovere l'iniziativa imprenditoriale.
- Applicare la teoria.
- Preparare esami e prove.
- Migliorare il proprio curriculum vitae.
- Sviluppare competenze, capacità e atteggiamenti proattivi.
- Infondere dinamismo alla docenza.
- Contribuire al futuro dei giovani e alle loro famiglie.

A tal fine, il programma mette a disposizione dei beneficiari, degli insegnanti, degli istituti scolastici e degli studenti gli strumenti necessari affinché possano raggiungere gli obiettivi succitati in un ambiente ludico.

Il programma Young Business Talents è completamente gratuito e può essere riconosciuto dai Dirigenti Scolastici come percorso di Impresa Formativa Simulata nell'ambito dell' Alternanza Scuola Lavoro.

TERZO - ORGANIZZATORI

Il programma Young Business Talents è curato da Praxis MMT, in prosieguo l'organizzazione.

Affinchè si possa compiere la Missione del programma è necessario investire importanti risorse umane ed economiche ed è per questo che potrebbero essere considerati Organizzatori anche istituzioni pubbliche ed entità private (sponsor, collaboratori, publishers) che, all'interno dei loro piani di responsabilità sociale d'impresa, sponsorizzano il programma per offrirlo gratuitamente ai beneficiari.

QUARTO- PROGRAMMA E COMPETIZIONE

Allo scopo di fornire fattori ludici volti a motivare gli studenti, il programma viene presentato sotto la veste di una competizione in cui gli studenti sono chiamati a gestire le loro aziende durante diverse fasi. Di conseguenza, la pratica, cioè gli aspetti importanti, rappresenta il contenuto mentre la competizione rappresenta il continente.

Per poter aderire al programma, è prevista la registrazione degli insegnanti e l'iscrizione degli studenti quali beneficiari finali.

QUINTO - ADESIONE.

Potranno aderire al programma gli insegnanti e gli studenti che frequentano:

- La scuola media superiore
- Il 3°, 4° o 5° anno della scuola media superiore
- Cicli formativi
- Formazione professionale.

Età: tra 15 e 21 anni a marzo dell'anno in cui ha luogo la cosiddetta "Finale". Gli studenti di età inferiore ai 15 anni e superiore ai 21 anni, potranno aderire al programma ma non potranno partecipare alla Finale.

Un istituto scolastico nel territorio nazionale o all'estero seguendo il programma educativo italiano.

SESTO - STRUTTURA DEL PROGRAMMA

Young Business Talents si svolge a distanza. L'uso dello strumento principale, un simulatore di terza generazione, delle comunicazioni, della formazione, ecc., avviene via web.

I team sono formati da tre o quattro studenti appartenenti al medesimo istituto scolastico e, di preferenza, al medesimo corso universitario. I team dovranno prendere le redini delle proprie aziende attuandone i piani.

Si riportano di seguito le fasi previste:

- Fase 1: Sedicesimi di finale.
- Fase 2: Ottavi di finale.
- Fase 3: Quarti di finale.
- Fase 4: Semifinale.
- Fase 5: Finale.

La fase Finale potrà essere presenziale oppure online, rimanendo a discrezione dell'Organizzazione la forma nella quale si realizzi e, nel caso fosse presenziale, il luogo

dell'evento. La data ed il formato saranno comunicati ai finalisti con debito anticipo per consentire di organizzare il proprio viaggio.

Le fasi non saranno eliminatorie e, di conseguenza, non verrà scartato nessun team a meno che non si decida di abbandonare il programma o non si rispetti il regolamento.

SETTIMO - CALENDARIO.

Il calendario, da pubblicarsi sul sito Web, riporterà:

- Le date e l'ora limite ai fini dell'inserimento delle decisioni in ogni fase.
- Il numero di piani da svolgere in ogni fase tranne in quella Finale i cui piani verranno comunicati ai finalisti.

Il calendario potrà essere modificato per cause di forza maggiore e, in tal caso, gli insegnanti e i team ne verranno a conoscenza con debito anticipo.

OTTAVO - NORME E PERIODO DI ADESIONE

Provvedere singolarmente alla regolare compilazione del modulo di iscrizione disponibile sul sito Web.

Ai fini della partecipazione, ogni singolo partecipante sarà tenuto a inserire correttamente i dati richiesti nonché accettare il regolamento e la politica sulla privacy del sito Web.

I dati dei partecipanti saranno incorporati ad un data base e saranno ceduti agli Organizzatori, che potranno farne uso per comunicazioni di differenti tipologie.

I dati di una squadra e dei suoi membri potranno essere anche ceduti al docente tutor del gruppo, affinché possa controllare e coordinare il lavoro degli alunni.

In ogni gruppo ci sarà un membro incaricato di iscrivere la squadra accedendo al sito web e introducendo nella sezione corrispondente il nome della squadra, scuola, provincia ed un indirizzo email valido.

A tale indirizzo verrà inviata la password del team per l'accesso all'area privata e al simulatore. Per completare la richiesta di iscrizione individuale, il rappresentante dovrà compilare il proprio modulo di iscrizione e inserire l'indirizzo di posta elettronica dei rispettivi compagni di squadra a cui perverrà, a loro volta, l'invito ad iscriversi singolarmente.

È possibile che, al momento di realizzare l'iscrizione, l'interessato debba rispondere ad un questionario, anonimo, che si utilizzerà per realizzare uno studio sulle attitudini e sulle preoccupazioni dei giovani.

La richiesta di partecipazione del team a Young Business Talents si riterrà completata allorché tutti i componenti del team avranno provveduto alla regolare iscrizione individuale.

In tal caso, tutti i componenti della squadra riceveranno una mail di conferma della loro iscrizione.

Tutti i componenti del team sono tenuti all'inoltro della richiesta di adesione all'organizzazione entro i termini di cui al sito Web.

I docenti potranno registrarsi accedendo alla Sala Professori e compilando l'apposito modulo.

I dati dei partecipanti e degli insegnanti verranno inseriti in un database e ceduti agli organizzatori che ne potranno far uso per contattare gli studenti, i docenti, e per realizzare comunicazioni di differenti tipologie.

Chi non fosse in possesso dei requisiti suesposti non potrà iscriversi. Gli organizzatori potranno definire ulteriori criteri ai fini dell'inserimento o dell'esclusione dei partecipanti nonché decidere un contingente di partecipanti.

Il periodo di iscrizione a Young Business Talents verrà pubblicato sul sito Web.

NONO - CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE

1. Non verranno accettate le richieste di iscrizione incomplete, non regolari oppure pervenute oltre i termini stabiliti.
2. Gli organizzatori si riservano il diritto di verificare l'identità dei partecipanti tenuti a fornire i documenti richiesti dagli organizzatori medesimi ai fini della loro regolare identificazione, della veridicità dei dati forniti e dell'osservanza dei requisiti di cui a questo regolamento.
3. In nessun caso, una medesima persona potrà partecipare a più di un team. In tal caso, verrà squalificata e ne sarà vietata la partecipazione a qualsiasi programma futuro indetto dagli organizzatori.
4. Gli organizzatori si riservano il diritto di modificare o annullare il programma per cause di forza maggiore.
5. Gli organizzatori non saranno responsabili del mancato accesso via Internet ai server dove sono memorizzati i contenuti del programma a seguito di guasto ai cavi, ai router, ai nodi di primo livello o per qualsiasi altra causa estranea.
6. La partecipazione a Young Business Talents presuppone l'accettazione espressa di questo regolamento, del codice di condotta, dei criteri tecnici della programmazione e dello svolgimento del programma medesimo.
7. Gli eventuali reclami relativi ai risultati ottenuti dai team e la relativa classificazione nonché qualsiasi altro aspetto legato allo svolgimento del programma, verranno risolti

a insindacabile giudizio degli organizzatori in conformità ai criteri di cui a questo regolamento.

8. Gli organizzatori si riservano il diritto di escludere qualsiasi partecipante/team per comprovate irregolarità prima o nel corso del programma. Si riservano altresì il diritto di non consentire la partecipazione di chi non si attiene o non si è attenuto nel corso di edizioni precedenti a questo regolamento.
9. Gli insegnanti potranno escludere partecipanti e team nonché autorizzare o meno eventuali modifiche o esclusioni dei propri studenti.
10. Nel corso del programma, ogni team potrà sostituire uno dei propri membri con un altro aderente al programma nonché escluderne un altro.
11. I membri di un team potranno escludere in qualsiasi momento del programma un compagno di squadra con il voto a favore di oltre il 50% del team medesimo purché quest'ultimo non rimanga con meno di 3 componenti. Affinché un dato team non rimanga con soli 2 componenti, se ne potrà trasferire uno da un altro team del medesimo istituto scolastico. Ai fini dell'esclusione dal programma, bisognerà indirizzare una lettera agli organizzatori, regolarmente firmata dai membri responsabili di tale esclusione oppure dal rispettivo insegnante.
12. L'aiuto prestato dagli insegnanti o da altre persone a un team, si dovrà limitare al tutoraggio. Qualora gli organizzatori rilevassero un intervento eccessivo nel processo decisionale da parte dell'insegnante, il team potrà esserne escluso.
13. I team o gli studenti iscritti la cui adesione al programma non potesse più essere garantita quale che ne fosse la ragione, dovranno darne comunicazione agli organizzatori tramite l'indirizzo di posta elettronica di cui al sito Web.
14. Le persone e/o gruppi che abbiano abbandonato il progetto, per qualsiasi motivo, perderanno il diritto a continuare nel programma, al diploma e agli eventuali premi.

DECIMO - METODOLOGIA UTILIZZATA

Per impresa s'intende qualsiasi team di partecipanti alle varie fasi su un mercato composto da 4 o 5 imprese, compresa quella propria, denominata simulazione.

All'inizio di ognuna delle fasi, i team partecipanti verranno distribuiti in simulazioni.

Ogni impresa sarà tenuta a elaborare un numero determinato di piani di gestione per l'orizzonte temporale di un anno simulato in ogni fase.

Tutte le aziende virtuali cominceranno ogni fase partendo dalla stessa situazione iniziale descritta nel documento denominato *Scenario*.

Ogni gruppo partecipante avrà cura di conservare nel corso dell'intero programma la password ricevuta all'atto della richiesta d'iscrizione e necessaria per l'accesso a ogni fase del simulatore.

Nel calendario verranno fissate nuove date e ore limite ai fini dell'inserimento delle decisioni di ogni piano di gestione. Successivamente, il simulatore elaborerà le decisioni immesse dai team e ne attiverà i risultati affinché i partecipanti possano accedervi.

Ogni impresa è all'oscuro dei risultati dei propri concorrenti tranne quelli ottenibili attraverso ricerche di mercato.

Sulla base di tali risultati, i partecipanti saranno tenuti a elaborare un nuovo piano di gestione che comporterà nuovi risultati per i quali è previsto il medesimo iter di quelli precedenti.

UNDICESIMO - CRITERI DI CLASSIFICAZIONE, RAGGRUPPAMENTO DEI TEAM, PUNTEGGI E CLASSIFICHE

- 1.- I team verranno raggruppati in mercati di 4/5 imprese in ogni fase.
- 2.- Nei sedicesimi ed ottavi di finale, in una medesima simulazione verranno raggruppati, se possibile, i team di un medesimo istituto scolastico.
- 3.- Nelle restanti fasi e prima dell'inizio di ogni singola fase, verrà resa nota la modalità di raggruppamento dei team in simulazioni (sistema svizzero, teste di serie, campionato, ecc.) o qualsiasi altra modalità ritenuta opportuna di volta in volta, e con la possibilità che un gruppo possa coincidere con un altro già incontrato in fasi anteriori.
- 4.- Accesso a ottavi, quarti e semifinali: Passeranno alla fase successiva i gruppi che avranno introdotto tutte le decisioni in almeno uno degli anni virtuali della fase in questione.
- 5.- Si ritiene che un partecipante avrà concluso il programma se durante tutto il programma avrà introdotto nel simulatore almeno 7 piani completi, avendone introdotti almeno due di questi nella fase delle semifinali.
- 6.- Se al termine di una qualsiasi fase gli organizzatori rilevassero la mancata partecipazione di un team, quest'ultimo verrà eliminato.
- 7.- Se in una qualsiasi fase, gli organizzatori rilevassero irregolarità o connivenza imputabili a un o a più team, i medesimi verranno automaticamente eliminati.

A ogni team verrà assegnato un numero di punti in funzione della posizione raggiunta nell'ambito di ogni business plan (anno virtuale) secondo il risultato dell'esercizio che appare nel bilancio, raffrontato con tutti i team della medesima simulazione.

Tali punti andranno via via accumulandosi per il team durante tutto lo svolgimento del programma, ed il punteggio finale sarà la somma dei punteggi ottenuti in tutte le fasi.

Il punteggio finale sarà la somma di tutti i punteggi ottenuti durante le fasi svolte.

Il punteggio minimo da ottenere affinché una squadra possa accedere alla fase finale sarà reso pubblico nel sito web.

Si potrebbe verificare il caso in cui in una simulazione partecipino attivamente meno di cinque team. I gruppi che all'interno di una fase non introdurranno le decisioni di un anno virtuale, riceveranno un punto in meno rispetto a quelli assegnati al gruppo in quinta posizione in quello stesso anno virtuale, indipendentemente dalla reale posizione ottenuta.

Si riporta di seguito la tabella dei punteggi:

Posición	Fase 1		Fase 2			Fase 3			Fase 4		
	Año 1	Año 2	Año 1	Año 2	Año 3	Año 1	Año 2	Año 3	Año 1	Año 2	Año 3
1°	5	12	35	53	71	54	72	106	394	514	684
2°	4	9	32	50	67	51	68	103	372	496	656
3°	3	7	28	46	64	47	65	99	358	468	606
4°	2	4	25	43	60	44	61	96	330	436	564
5°	1	2	21	39	57	36	58	92	308	369	475
Se non si introduce il Business Plan completo*	0	1	20	38	56	35	57	91	307	368	474

*Se un gruppo non introduce le decisioni nel simulatore, riceverà un punto meno del quinto classificato, indipendentemente dalla posizione che avrebbe ottenuto nell'anno in questione.

Nel documento dei risultati che i partecipanti ricevono è possibile consultare un ranking. Questo ranking sarà valido ai fini della classifica, visto che non prende in considerazione i risultati delle differenti fasi ed i differenti anni simulati. Il ranking che appare nei risultati si riferisce profitto accumulato dalle aziende virtuali all'interno della simulazione e al risultato d'esercizio.

Le classifiche di ogni fase verranno pubblicate sul sito.

DODICESIMO – FINALE

I team verranno ordinati in elenchi separati per provincia in base al punteggio, da maggiore a minore, accumulato durante il programma compresa la semifinale. In caso di pareggio, si deciderà in base al beneficio accumulato nella semifinale.

Il numero di team finalisti sarà pari a 75. In altre parole, sono previsti 75 posti nella Finale.

All'inizio della semifinale, si determinerà la provenienza dei team presenti nella Finale tenuto conto dell'unità territoriale denominata Provincia.

All'inizio della semifinale, ogni provincia disporrà di un numero di team equivalente a una percentuale sul totale dei team di tutte le province. Pertanto, alcune province:

a) Avranno una percentuale in base al numero di posti totali maggiore o uguale a 1, arrotondato al numero intero inferiore e che equivarrà al numero di team partecipanti di ogni provincia. I finalisti verranno assegnati in base al punteggio, da maggiore a minore. Ogni istituto scolastico non potrà contare più di due team. Se così fosse, passerebbe a quello successivo dell'elenco e tale regola verrà applicata successivamente. Gli organizzatori decideranno come attivarsi nel caso di posti non ancora assegnati di una data provincia.

b) Avranno una percentuale per il numero complessivo di posti inferiore a 1. Si prenderà il primo posto di ciascuna provincia secondo il criterio di punteggio e verranno ordinati da maggiore a minore. Si assegnerà un team a ogni posto fino a coprire il numero di posti stabiliti dagli organizzatori.

Qualora rimanessero da assegnare alcuni posti, spetterà agli organizzatori decidere a quali province assegnarli.

I gruppi che non avranno portato a termine il programma formativo non potranno qualificarsi alla Finale.

L'Organizzazione potrà stabilire un punteggio minimo per poter accedere alla Finale, che sarà comunicato sul sito. In più, l'Organizzazione potrà negare l'accesso alla Finale a quei gruppi che durante tutto il percorso non abbiano ottenuto almeno 5 terze posizioni o superiori.

Se un dato team decidesse di non partecipare alla Finale, si avrà cura di invitare quello successivo secondo i criteri precedenti.

Le squadre classificate alla Finale riceveranno un invito, con sufficiente anticipo, nel quale si specificherà la modalità (presenziale o online) ed il luogo dell'evento (se presenziale), orari, agenda e informazioni utili. Nel caso in cui un gruppo non accettasse l'invito si procederà ad invitare il seguente gruppo seguendo i criteri descritti anteriormente.

In questa fase verranno raggruppate nelle stesse simulazioni le squadre delle scuole che nell'edizione precedente abbiano avuto squadre vincitrici.

Gli organizzatori non saranno responsabili dei viaggi, del vitto o dell'alloggio dei partecipanti alla Finale nazionale né delle spese eventualmente sostenute a tali fini.

La Finale si svolgerà secondo questo regolamento nonché secondo il proprio regolamento che verrà portato a conoscenza dei team finalisti con debito anticipo.

TREDICESIMO - SOSTEGNO AGLI INSEGNANTI

Gli organizzatori forniranno un indirizzo di posta elettronica e un recapito telefonico a esclusivo uso degli insegnanti per questioni legate allo svolgimento del programma, anomalie o supporto eventualmente necessario. Per poter fruire di tale servizio di sostegno, l'insegnante è tenuto a registrarsi come tale nel programma sul sito Web.

Gli organizzatori si riservano il diritto di non rispondere a quesiti qualora ritenessero che la risposta possa avvantaggiare un dato team rispetto agli altri partecipanti.

QUATTORDICESIMO - DIPLOMI E PREMI

I componenti dei team che completeranno il programma e che concluderanno la semifinale (avendo completato almeno 7 business plan, con un minimo di due di essi nelle semifinali), otterranno un diploma attestante la loro partecipazione a questo apprendimento esperienziale.

Il diploma, avente carattere nominativo e registrato, viene accreditato dagli organizzatori e potrà essere utilizzato dal beneficiario ai fini ritenuti convenienti da quest'ultimo.

Gli insegnanti tutor di almeno 3 team che completeranno il programma, riceveranno un diploma attestante la loro innovazione docente, il tempo dedicato, i benefici ottenuti dai loro studenti e le risorse utilizzate.

I componenti dei team che giungeranno alla Finale nazionale, riceveranno un diploma attestante tale fase.

I team che si classificheranno al primo posto nella Finale in ciascuna simulazione, riceveranno un diploma e un premio in denaro e/o in natura.

Inoltre, i team classificatisi ai primi cinque posti nella Finale riceveranno, come premi speciali, un premio in denaro e/o in natura.

Gli insegnanti dei team classificatisi al primo posto in ogni simulazione della Finale nazionale, riceveranno un premio in denaro e/o in natura.

Gli insegnanti e gli istituti scolastici dei primi cinque team vincitori di un premio speciale, riceveranno un premio in denaro e/o in natura.

Il valore economico dei premi (in denaro e/o in natura) verrà pubblicato sul sito Web. I premi potrebbero essere soggetti a ritenuta fiscale come previsto a norma di legge.

Gli organizzatori potranno consegnare premi aggiuntivi, in contanti o in natura, ai finalisti, agli insegnanti e ai rispettivi istituti scolastici.

QUINDICESIMO - CONDIZIONI DEI PREMI

1. Gli organizzatori chiederanno singolarmente a ogni premiato, tramite l'indirizzo di posta elettronica o l'indirizzo di posta ordinaria fornito all'atto della richiesta di partecipazione al programma, le informazioni del caso ai fini della consegna del premio. Qualora il premiato non inoltrasse le informazioni richieste entro i tempi e secondo la modalità prevista, il suo diritto al premio decadrà. Gli organizzatori declineranno qualsivoglia responsabilità relativa all'erroneità dei dati forniti che dovesse presupporre la decadenza del premio.
2. I premi sono intrasferibili. Gli organizzatori declinano qualsivoglia responsabilità relativa all'uso dei premi da parte dei vincitori.
3. I premi in natura non potranno essere scambiati in contanti né con qualsiasi altro premio.
4. Gli organizzatori potranno prevedere il ricorso al servizio di un terzo affinché un dato destinatario riceva il premio. Tale servizio avrà sempre carattere gratuito.
5. Tutte le spese sostenute ai fini della raccolta dei premi o per negligenza da parte dei premiati, saranno per conto di questi ultimi.
6. Qualora non fosse possibile provvedere alla consegna dei premi stabiliti, i medesimi verranno sostituiti da altri premi in natura aventi valore uguale o superiore.

SEDICESIMO - CODICE DI CONDOTTA

Affinché il programma possa tradursi in un'esperienza piacevole per tutti, gli organizzatori richiedono ai partecipanti di aderire a una serie di linee guida note con il termine di codice di condotta.

L'obiettivo di tale codice è quello di mettere a fuoco azioni ritenute negative e illegittime di modo che i partecipanti siano consapevoli delle conseguenze della loro condotta.

1. I partecipanti al programma sono tenuti all'osservanza delle norme e del regolamento nonché all'accettazione delle decisioni prese dagli organizzatori.
2. I partecipanti sono tenuti a rispettare gli altri partecipanti, gli insegnanti, il personale, i volontari e gli altri membri dell'organizzazione dando prova del decoro necessario.
3. Si riterranno violazioni l'utilizzo di termini offensivi o volgari, il ricorso a inganni, la maleducazione o la mancanza di rispetto verso gli altri partecipanti, insegnanti, personale, volontari e organizzatori, la mancata osservanza dei principi morali, etici o religiosi e qualsiasi altra condotta che dovesse andare a scapito dei migliori interessi del programma.
4. Qualora un partecipante venisse escluso dal programma, dovrà prenderne atto dignitosamente.

In caso di inosservanza del regolamento durante il programma, il partecipante sarà tenuto a conformarsi tempestivamente al codice, alle regole e/o al regolamento del programma e conformarvisi in seguito.

Tale inosservanza potrà presupporre un ammonimento, la squalifica e l'eliminazione.

Gli organizzatori del programma rappresenteranno l'autorità finale nell'ambito delle questioni attinenti la condotta e la squalifica.

DICIASSETTESIMO - DIRITTI DI IMMAGINE

I partecipanti, gli insegnanti e i collaboratori autorizzano l'organizzazione e gli organizzatori a riprodurre e utilizzare il proprio nome e ulteriori dati (età, sesso, città, ecc.) nonché la loro immagine su video e foto, interviste e opinioni, nell'ambito di qualsiasi attività legata al programma nonché la loro diffusione senza alcun diritto di remunerazione o beneficio tranne il proprio programma, il diploma e i premi.

I partecipanti, gli insegnanti e i collaboratori autorizzano espressamente l'organizzazione e gli organizzatori a pubblicare il loro nome e immagine su supporti grafici, audiovisivi e documentari.

DICIOTTESIMO - PROPRIETÀ INTELLETTUALE

I partecipanti cedono i diritti di sfruttamento relativi a qualsiasi lavoro o documento legato al programma, se esistenti, all'organizzazione, senza controprestazioni di alcun tipo, in modo particolare i diritti di riproduzione, di distribuzione, di trasformazione e di comunicazione pubblica per l'intero periodo previsto dalla legge in vigore all'unico scopo di esporli, comunicarli e utilizzarli per consulenza nonché per adempiere finalità di carattere accademico e programmatico.

DICIANNOVESIMO - LIMITAZIONE DELLA RESPONSABILITÀ

Oltre a quanto già previsto sulla limitazione delle responsabilità, l'organizzazione declina qualsivoglia responsabilità per quanto segue:

1. Servizi da prestare a cura di terzi agli insegnanti, ai partecipanti e ai vincitori.
2. I fatti eventualmente verificatisi nel corso del viaggio verso la città in cui si svolgerà la Finale, nel caso in cui fosse presenziale, compresi incidenti di mezzi di trasporto, ritardi e/o annullamenti e qualsiasi fatto verificatosi durante il viaggio sia in luoghi pubblici che presso l'alloggio, in cui l'organizzazione non sia responsabile in quanto tale.

VENTESIMO - RISERVA DI DIRITTI

Oltre a quanto segnalato agli articoli precedenti, in merito alla riserva dei diritti dell'organizzazione:

1. L'organizzazione si riserva il diritto di squalificare e di eliminare chi facesse cattivo uso del programma con azioni fraudolente o nocive ad altri partecipanti. Qualora gli organizzatori o una qualsiasi entità vincolata professionalmente rilevassero eventuali anomalie o comprovassero che un partecipante ostacola il normale svolgimento del programma, modificandone la partecipazione attraverso risorse informatiche o azioni fraudolente che contravvengono alla trasparenza, gli organizzatori si riserveranno il

diritto di squalificare nonché di ritirare automaticamente i premi senza dover fornire spiegazioni di alcun tipo ai partecipanti avvantaggiatisi direttamente o indirettamente di tali azioni fraudolente.

2. In tal senso, gli organizzatori dichiarano di aver attivato i meccanismi e i supporti tecnologici del caso finalizzati al rilevamento di eventuali azioni fraudolente, anomale o dolorose con cui s'intende alterare il normale svolgimento del programma.
3. Gli organizzatori si riservano il diritto di apportare modifiche al regolamento in oggetto nonché di aggiungere eventuali allegati.
4. Qualora non fosse possibile attuare il programma in oggetto a causa di frodi, problemi tecnici o altri motivi che esulano dal controllo degli organizzatori e che incidono sul normale svolgimento del programma medesimo, gli organizzatori si riservano il diritto di annullare, modificare o sospenderlo senza che gli aderenti al programma possano esigere eventuali responsabilità.

VENTUNESIMO - POLITICA SULLA PRIVACY

Gli organizzatori provvederanno alla raccolta dei dati personali allo scopo di gestire la partecipazione e lo svolgimento del programma. Di conseguenza, i dati registrati dovranno essere veridici dato che il diploma conferisce un titolo, un riconoscimento.

I dati registrati verranno inseriti in un file di proprietà degli organizzatori secondo quanto previsto dalla legge UE 2016/679, del Parlamento Europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016, sulla protezione dei dati personali.

In ottemperanza alla legge sui servizi della società dell'informazione e del commercio elettronico, il partecipante autorizza espressamente gli organizzatori a inoltrargli informazioni sui loro prodotti per posta elettronica, posta ordinaria e altri mezzi.

Al fine di esercitare i diritti di accesso, rettifica, opposizione o cancellazione dei dati, un partecipante dovrà inviare una richiesta via email, allegando una fotocopia di un documento d'identità all'indirizzo data@youngbusinesstalents.com con oggetto "Cancellazione dati".

VENTIDUESIMO - ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO E LEGGE APPLICABILE

Per quanto del caso, si applicheranno le leggi spagnole in vigore.

La partecipazione a questo programma suppone la piena accettazione delle decisioni interpretative prese dall'Organizzazione.