Aina Hack

2a edició

11 i 12 de desembre de 2026

Bases de participació

Aina Hack

1. CONTEXT

1.1. La Generalitat de Catalunya, amb la col·laboració del Barcelona Supercomputing Center (BSC), impulsa el Projecte Aina (https://projecteaina.cat), que té per objectiu generar corpus i models informàtics de la llengua catalana perquè les empreses que creen aplicacions basades en intel·ligència artificial, com ara assistents de veu, cercadors d'Internet, traductors i correctors automàtics o agents conversacionals, puguin fer-ho fàcilment en català.

1.2. Eurecat és una fundació privada que té per objecte l'impuls de la innovació en general i d'R+D, en tots els sectors d'activitat; l'impuls de la recerca industrial i el desenvolupament tecnològic; l'impuls de la recerca en general; l'impuls de l'emprenedoria en general i en especial de l'emprenedoria tecnològica; l'impuls del creixement empresarial; l'impuls de la internacionalització basada en innovació; l'impuls del desplegament de talent tecnològic i de negoci; l'impuls de la formació en els àmbits propis de l'objecte fundacional; l'impuls de la transferència tecnològica i de coneixement; l'afavoriment del desenvolupament territorial; i l'afavoriment de l'increment de la cultura cientificotècnica.

1.3. Eurecat ha programat la realització d'un esdeveniment en format de *hackathon*: L'AinaHack, en què equips de desenvolupadors d'IA proposaran i desenvoluparan solucions innovadores que podrien millorar serveis públics.

1.4. Atesa la sinèrgia entre els objectius del BSC en relació a AINA, l'èxit en la celebració de la 1a edició de l'AinaHack en 2024 i la planificació de l'esmentada *hackathon*, ambdues parts, BSC i Eurecat, han convingut en col·laborar per a la realització d'aquest esdeveniment.

2. OBJECTIU

L'objectiu de les presents bases és regular la participació de les persones i equips a l'Aina Hack, una competició organitzada per Eurecat i impulsada per la Generalitat de Catalunya, amb el suport d'Aina i del BSC, i la col·laboració d'Accent Obert, BSC AI Factory i CIDAI. L'Aina Hack tindrà lloc els dies 11 i 12 de desembre de 2026 al COAC – Col·legi d'Arquitectes de Catalunya (Plaça Nova, 5, Ciutat Vella, 08002 Barcelona)

3. DEFINICIONS

Organització: entitats responsables de l'**Aina Hack**: organitzada per Eurecat i impulsada per la Generalitat de Catalunya, amb el suport d'Aina i del BSC, i la col·laboració d'Accent Obert, BSC AI Factory i CIDAI.

Aina Hack: competició presencial de desenvolupament d'aplicacions amb intel·ligència artificial tant per a empreses del sector privat, com del sector públic a l'Administració de la Generalitat de Catalunya que resolguin reptes específics tant per a l'administració pública com d'iniciativa privada i utilitzin components i tecnologies del Projecte Aina i/o Aina Kit.

Aina Kit: recull de documentació i recursos que el Projecte Aina posa a disposició de les persones desenvolupadores de productes i serveis d'intel·ligència artificial i tecnologies del llenguatge en català.

Persona participant: aquelles persones que reuneixin els requisits per poder participar a l'**Aina Hack** com a part d'un equip, d'acord amb el que s'estableix en aquestes bases.

Equip: conjunt de persones que participaran a l'**Aina Hack** per dur a terme un desenvolupament comú, d'acord amb el que estableixen aquestes bases. Els equips estaran integrats per un mínim de dues persones i un màxim de quatre. En el moment de la inscripció, les persones participants hauran de fer constar de forma unívoca l'equip al que pertanyen.

Proposta: aplicació resultant del desenvolupament dut a terme durant l'**Aina Hack** pels equips, d'acord amb els seus objectius, i que es presentarà a l'avaluació del jurat.

L'**Aina Hack** és una competició presencial a la que cadascun dels equips participants ha de desenvolupar una aplicació amb intel·ligència artificial orientada a resoldre reptes tant del sector públic com privat, implementant arquitectures, demostradors, proves de concepte o MVPs (Minimum Viable Product), tenint en tots aquests casos com a element comú la utilització de components i recursos d'IA en català, desenvolupats pel Projecte Aina, entre d'altres.

3.1. L'objectiu de l'**Aina Hack** és promoure la utilització d'eines i components desenvolupats en el marc del Projecte Aina i que es troben al repositori obert Aina Kit, per tal de fomentar l'ús del català en l'esfera digital, en aquest cas, a partir de propostes tecnològiques dirigides a resoldre reptes de la pròpia Administració de la Generalitat de Catalunya.

3.2. La llengua vehicular de la competició serà el català.

3.3. Els reptes que planteja l'**Aina Hack** es donaran a conèixer uns dies abans de l'inici de l'Aina Hack.

4. PARTICIPACIÓ

L'Aina Hack s'adreça a aquelles persones que, per coneixements propis, estudis o desenvolupament professional, tenen passió per la tecnologia i, en particular, per la innovació basada en l'ús d'Intel·ligència Artificial: experts en intel·ligència artificial, científics de dades, desenvolupadors/es UX/UI i programadors/es, entre d'altres.

4.1. La participació es farà a través d'equips que comptaran amb un mínim de dues persones participants i un màxim de quatre. Cada equip podrà decidir el perfil i àmbit d'expertesa que voldrà integrar per tal d'assolir els objectius del concurs.

4.2. No podran participar a l'**Aina Hack** aquelles persones que formin part de la plantilla laboral d'Eurecat i el BSC.

5. REQUISIT DE PARTICIPACIÓ

5.1. Podran participar a **l'Aina Hack** totes aquelles persones majors de 18 anys que disposin de DNI o passaport, en vigor, o un altre document que, d'acord amb la legislació espanyola, acrediti la identitat i edat de la persona participant. En aquest sentit, l'Organització exclourà aquelles persones participants les dades de les quals no s'ajustin a la seva identitat real o que incompleixin qualsevol altra condició exigida per les presents bases.

5.2. Les persones Participants hauran d'emplenar el formulari d'inscripció complimentant tots els camps i fent constar de forma unívoca el nom de l'equip al qual pertanyin. Els equips podran ser d'un mínim de dues persones i un màxim de quatre. La informació aportada a la inscripció de cadascun dels membres dels equips relativa al nivell d'experiència professional serà avaluada per l'Organització als efectes de la seva admissió per participar a **l'Aina Hack.**

5.3. Els equips han de disposar dels perfils tècnics adequats per donar resposta als reptes i requeriments plantejats, que poden ser experts en intel·ligència artificial, científics de dades, desenvolupadors/es UX/UI i programadors/es, entre d'altres.

5.4. Els equips aportaran els seus propis recursos per al desenvolupament de la seva proposta. A títol merament informatiu, dispositius, ordinadors, mòbils, tauletes o qualsevol altre material que fos necessari a aquest respecte.

5.5. Els equips podran estar integrats per persones professionals en actiu i també estudiants en graus en disciplines afins que acreditin els coneixements suficients per poder participar. També s'hi podran presentar equips en representació d'empreses.

5.6. Totes els membres dels equips han de participar de manera presencial, no admetent-se la participació en remot.

5.7. Les persones participants no poden ser substituïdes per una altra sense comunicar-ho prèviament a l'Organització. Si una persona participant no pot assistir a l'**Aina Hack**, amb independència de la causa, no podrà ser substituït/da si no s'ha informat a l'Organització amb antelació a la celebració de l'esdeveniment.

5.8. Si per algun motiu un equip no pot acudir a l'esdeveniment, ho haurà de comunicar a l'Organització almenys 72 hores abans de l'inici de l'esdeveniment **Aina Hack**.

5.9. No s'admetrà una proposta que hagi estat presentada públicament a través de qualsevol mitjà o esdeveniment. En aquest cas, l'Organització procedirà a la desqualificació de l'equip que l'hagi presentada, sense dret a poder optar als premis.

5.10. Si un equip abandona la competició abans de les 16:00 hores del 12 de desembre de 2026, la seva proposta no serà avaluada pel jurat

6. INSCRIPCIONS

Per participar a l'**Aina Hack**, els membres dels equips interessats en participar-hi, hauran d'inscriure's de forma individual a través del formulari disponible a aquest efecte a la secció d'Inscripcions del portal web d'Eurecat (https://eurecat.org/calendari/aina-hack-2026/) i omplir correctament tots els camps requerits, identificant, de forma unívoca l'equip al que pertanyin.

6.1. La inscripció no garanteix la participació a l'**Aina Hack**, atès que està subjecta a l'admissió dels equips per part de l'Organització.

6.2. El nom de l'equip no podrà ser el d'una empresa o marca ja existent.

6.3. Un cop emplenat el formulari d'inscripció correctament i dins de les dates establertes a l'efecte, l'Organització avaluarà la informació facilitada pels equips interessats per decidir l'admissió o no de l'equip a l'**Aina Hack**. La decisió final es comunicarà a cadascun dels membres dels equips mitjançant correu electrònic.

7. TERMINIS

7.1. Inscripció: El termini finalitzarà l'1 de desembre de 2026 a les 12:00 hores. L'Organització es reserva el dret d'ampliar el termini d'inscripció, així com d'obrir un llistat d'espera per als equips que no hagin obtingut plaça.

7.2. Presentació de propostes davant del jurat: dissabte 12 de desembre de 2026 (a partir de les 16.30h).

7.3. Anunci dels guanyadors: dissabte 12 de desembre de 2026 després de la deliberació del jurat.

8. DESENVOLUPAMENT DE L'AINA HACK

8.1. Cada equip disposarà d'un espai de treball que li serà assignat en el moment d'acreditar-se a l'arribar al COAC (Col·legi Oficial d'Arquitectes de Catalunya), seu de l'esdeveniment **Aina Hack** .

8.2. A cada persona participant se li lliurarà la seva acreditació. L'acreditació es mantindrà visible en tot moment durant el desenvolupament de l'esdeveniment.

8.3. L'Organització posarà a disposició dels equips la infraestructura bàsica per a possibilitar la connectivitat durant tot l'esdeveniment a través d'una xarxa Wi-Fi. L'accés a aquesta xarxa Wi-Fi es durà a terme sota la responsabilitat exclusiva de cada persona participant, exonerant expressament a l'Organització de qualsevol incident derivat d'aquest accés.

8.4. Al llarg de tota la competició es duran a terme dues actuacions de mentoring per part dels mentors i mentores a cadascun dels equips participants: una al principi de l'esdeveniment, amb l'objectiu de validar la definició i desenvolupament de la proposta sistema (Inception) i una altra al final, per analitzar l'evolució de les propostes i poder fer un seguiment dels equips.

8.5. A l'inici de l'**Aina Hack** es posarà a disposició dels equips participants la documentació necessària per al desenvolupament de les propostes.

8.6. En el transcurs de l'**Aina Hack**, membres de l'Organització o de l'equip de mentors, si els equips ho consideren necessari, els guiaran en el procés de definició i desenvolupament de la proposta i els donaran suport en relació amb qualsevol altra tasca o dubte associada a l'**Aina Hack** que pugui sorgir.

8.7. En el desenvolupament de les propostes es permet l'ús de qualsevol llenguatge de programació i de qualsevol plataforma i/o sistema operatiu. L'Organització podrà oferir recursos de computació opcionals per afavorir el bon desenvolupament dels projectes.

8.8. La proposta haurà d'utilitzar obligatòriament, com a mínim, 1 component del Projecte Aina.

8.9. L'Organització es reserva el dret d'avaluar la qualitat de les propostes i del codi font generat pels equips al llarg de l'**Aina Hack**, emprant tècniques manuals i/o automàtiques.

8.10. L'Organització es reserva el dret de desqualificar un equip si incompleix les normes recollides a les presents bases. Les persones participants, amb l'acceptació d'aquestes bases, renuncien expressament a qualsevol reclamació a l'Organització, col·laboradors i qualsevol tercer, en cas de que el seu equip sigui desqualificat pels motius indicats anteriorment.

8.11. Les persones participants exoneren expressament a l'Organització de qualsevol tipus de responsabilitat respecte de qualsevol dany material o personal que puguin causar per l'incompliment de la normativa de l'espai on se celebra l'**Aina Hack**, sent responsable exclusivament dels indicats danys la persona participant que els hagi causat. Aquesta normativa es posarà a disposició de les persones participants el primer dia de la competició.

8.12. L'Organització no es fa responsable de qualsevol furt o robatori de les pertinences dels equips o dels seus membres que es pugui produir al llarg de la celebració de l'**Aina Hack**.

8.13. L'Organització no es fa responsable de les despeses d'allotjament i desplaçament i qualsevol altra despesa en la que puguin incórrer les persones participants a l'**Aina Hack** en motiu de la seva participació, les quals aniran a càrrec exclusiu de les persones participants.

9. JURAT I PROCEDIMENT D'AVALUACIÓ

9.1. El jurat de l'**Aina Hack** està format per experts i expertes en intel·ligència artificial, desenvolupament i programació i han estat designats per l'Organització. La relació dels membres del jurat es comunicarà durant el desenvolupament de la competició, els dies 11 i 12 de desembre. La funció del jurat consisteix en avaluar les propostes presentades i seleccionar els guanyadors.

9.2. El jurat seleccionarà els dos equips guanyadors en base a les propostes i l'avaluació final dels mentors. La decisió del jurat serà inapel·lable, acceptant les persones participants la mateixa pel sol fet de la seva inscripció a l'**Aina Hack** i renunciant, per tant, a qualsevol reclamació al respecte.

9.3. Els membres del jurat no podran tenir cap vincle d'interès amb les persones participants.

10. CRITERIS D'AVALUACIÓ

10.1. Els equips guanyadors seran seleccionats pel jurat en funció del grau d'assoliment dels següents criteris:

- **DISSENY DE LA SOLUCIÓ AL REPTE**
  Es valorarà el disseny de la solució desenvolupada i la manera en què s'adapta al repte al qual es vulgui donar resposta.

- **ORIGINALITAT I GRAU D'INNOVACIÓ**
  Es valorarà el grau d'innovació i disrupció de la proposta aportada. S'avaluarà si la part tecnològica de la solució té elements molt innovadors respecte les altres solucions en l'àmbit de cada repte. Es valorarà l'ús de tecnologies emergents, enfocaments nous i idees que aportin un valor diferencial respecte a solucions existents.

- **PAPER DELS COMPONENTS DEL PROJECTE AINA A LA PROPOSTA**
  Es valorarà el paper que juguen els components del Projecte Aina dins la proposta. Es valorarà positivament que aquest paper sigui rellevant.

- **REPLICABILITAT**
  És molt important poder replicar la proposta. És per això que es valorarà el cost dels recursos necessaris per dur a terme la proposta.

- **ESCALABILITAT**
  Capacitat per escalar segons s'incrementi el nombre d'usuaris o la complexitat del sistema.

- **USABILITAT**
  La idea principal és potenciar i donar qualitat a l'experiència, des del punt de vista de la facilitat d'ús, que té l'usuari quan interactuï amb la proposta. Per això es tindran en compte les següents variables:
  - Facilitat d'aprenentatge (*Learnability*): Com de fàcil resulta per als usuaris dur a terme tasques bàsiques la primera vegada que s'enfronten al sistema?
  - Eficiència: Una vegada que els usuaris han après el funcionament bàsic del sistema, quant triguen en la realització de tasques?
  - Qualitat de ser recordat (*Memorability*): Quan els usuaris tornen a usar el sistema després d'un període sense fer-ho, quant temps triguen a tornar a adquirir el coneixement necessari per usar-lo eficientment?

- Eficàcia: Durant la realització d'una tasca, quants errors comet l'usuari? Com de greus són les conseqüències d'aquests errors? Com de ràpid pot l'usuari desfer les conseqüències dels seus propis errors?

- Satisfacció: Com d'agradable i senzill li ha semblat a l'usuari la realització de les tasques?

- **DISSENY FUNCIONAL DE LA IDEA**
  Sense tenir en compte la implementació final, es valora la proposta a nivell teòric i funcional: queda clara la visió de la proposta, els components i els recursos utilitzats?

- **QUALITAT DE LA IMPLEMENTACIÓ**
  Quan parlem de qualitat de la implementació es fa a diversos nivells: rendiment, manteniment, compliment de requisits funcionals, estabilitat, procés de construcció i el que constitueix la base, el codi font. També es té en compte el disseny i l'apartat visual de la proposta.

- **PARTICIPACIÓ FEMENINA**
  Es valorarà que l'equip participant tingui en compte la paritat de gènere i que estigui integrat per, almenys, una dona.

- **IMPACTE SOCIAL**
  S'avaluarà el potencial de la proposta per generar un impacte positiu i tangible en la societat, donant resposta a una necessitat o repte social rellevant. Es valorarà especialment la capacitat de la solució per millorar la qualitat de vida de les persones, promoure la inclusió, la sostenibilitat, l'equitat o el benestar col·lectiu, així com el nombre i la diversitat de beneficiaris potencials.

11. PREMIS

11.1. Es concediran dos premis dotats amb:

- Un primer premi de 4.000 euros.
- Un segon premi de 2.000 euros.

11.2. La dotació econòmica dels premis estarà subjecta a la corresponent retenció de l'IRPF que estableix la normativa vigent.

12. RESERVES I LIMITACIONS

12.1. La falsificació o ocultació de qualsevol dada comporta la desqualificació de l'**Aina Hack** i, si és el cas, la devolució íntegra del premi obtingut, així com el rescabalament dels eventuals danys i perjudicis causats a l'Organització o a tercers.

12.2. L'Organització podrà desqualificar un equip si algun dels seus membres incompleix les presents bases, excepte que l'incompliment es degui a un motiu de força major, així com a qualsevol participant, que impedeixi el normal i pacífic desenvolupament de l'**Aina Hack** o que un equip al complet abandoni la competició abans de les 16h del dissabte 12 de desembre.

12.3. Organització es reserva el dret de desqualificar aquell equip que presenti una proposta que contingui un virus o qualsevol altre component maliciós que pugui danyar, interferir o vulnerar la seguretat dels sistemes de la competició.

13. DRETS D'IMATGE, CONFIDENCIALITAT I DRETS DE PROPIETAT INTEL·LECTUAL I INDUSTRIAL

13.1. Les persones participants autoritzen la Generalitat de Catalunya i l'Organització a reproduir i utilitzar el seu nom, cognoms, adreça, imatge i d'altres dades personals a qualsevol activitat promocional relacionada amb l'Aina Hack, sense dret a remuneració per a aquest concepte.

13.2. Tota aquella informació posada a disposició, directament o indirectament, de les persones participants per part de l'Organització, serà tractada amb confidencialitat, no podent ser posada en coneixement o transmesa a tercers, ni explotada comercialment per la persona participant o en nom seu. Així mateix, l'Organització es compromet a mantenir la confidencialitat d'aquelles propostes que no resultin seleccionades per participar a l'**Aina Hack**.

13.3. Les persones participants a l'**Aina Hack** disposaran del 100% de la propietat de la proposta i atorgaran al BSC i l'Organització una llicència d'ús compartida i gratuïta dels resultats de la seva proposta, amb caràcter exclusiu, sense limitació territorial i transferible a altres entitats vinculades a l'Organització perquè puguin exercir els drets a la reproducció total o parcial per qualsevol mitjà i sota qualsevol forma, els de traducció, adaptació, arranjament o qualsevol altra transformació dels mateixos, en qualsevol forma.

13.4. Sense perjudici del que s'estableix a l'apartat anterior, si les persones participants pretenen comercialitzar la seva proposta, l'hauran d'oferir amb caràcter preferent al BSC i, si aquesta està interessada en la seva comercialització, negociarà amb

les persones participants els termes i condicions de la cessió dels drets d'explotació.

Models i recursos d'IA En català: Les persones participants comptaran amb models i conjunts de dades creades en el marc del Projecte Aina així com altres recursos que incorporen el català. Caldrà tenir en compte les llicències d'altres recursos que els equips hauran fet servir per a desenvolupar al seva proposta.

13.5. Les persones participants garanteixen que les propostes, així com els seus elements o documents preparatoris, no vulneren drets de tercers i, en conseqüència, es comprometen a mantenir totalment indemne a la Generalitat de Catalunya i l'Organització en cas de produir-se reclamació per part de tercers en aquest sentit.

13.6. Els recursos del projecte Aina es publiquen en obert i amb llicències permissives (llicències Creative Commons en el cas de les dades i llicències Apache 2.0 en el cas dels models d'IA).

13.7. Els equips hauran de respectar les llicències d'altres recursos que utilitzin en la seva proposta.

14. PUBLICITAT

14.1. Les propostes guanyadores podran ser objecte de divulgació per part de la l'Organització en el seu conjunt o per cadascuna de les entitats que la integren de forma individual, amb finalitats informatives, divulgatives i publicitàries de les seves activitats per qualsevol mitjà.

15. CODI ÈTIC

Les persones participants es comprometen a complir amb els següents requisits de valoració de la competició i ètics:

15.1. Només seran vàlides aquelles propostes que estiguin directament relacionades amb un sistema basat en la tecnologia d'intel·ligència artificial.

15.2. Les propostes no podran tenir continguts ni referències sexualment explícites o suggeridores, violentes, despectives, o discriminatòries cap a col·lectius ètnics, racials, de gènere, religiosa, professional o d'edat, profans o pornogràfics.

15.3. La proposta no pot promocionar medicaments il·legals (o l'ús de qualsevol dels anteriors), o qualsevol activitat que pugui ser insegura o perillosa, o amb missatges polítics.

15.4. La proposta no pot ser obscena o ofensiva, ni que doni suport cap forma d'odi o de grups d'odi; ni comentaris despectius sobre l'Organització, els patrocinadors o els seus productes o serveis, o altres persones, productes o empreses vinculades.

15.5. La proposta no pot contenir les marques o logotips que siguin propietat d'altres o fer publicitat o promoure qualsevol marca o producte de qualsevol tipus.

15.6. La proposta no pot contenir materials que continguin els noms, imatges, fotografies, o altres dades que identifiquin qualsevol persona, viva o morta, sense autorització expressa.

15.7. La participació no pot violar en cap cas les lleis nacionals vigents.

16. PROTECCIÓ DE DADES PERSONALS

16.1. De conformitat amb la normativa vigent en matèria de protecció de dades personals, les dades facilitades per les persones participants seran tractades per a Fundació Eurecat (en endavant, "Eurecat"), en qualitat de responsable del tractament, amb les finalitats relacionades amb la gestió de la participació a l'**Aina Hack**, l'organització i desenvolupament del concurs, així com les actuacions de comunicació i difusió associades a l'esdeveniment.

Eurecat tractarà la informació personal de manera confidencial i segura, adoptant les mesures tècniques i organitzatives adequades per garantir-ne la seguretat i evitar-ne l'alteració, pèrdua, tractament o accés no autoritzat.

La informació relativa al tractament de dades personals, incloent-hi les finalitats del tractament, les bases jurídiques aplicables, els destinataris de les dades, els terminis de conservació i l'exercici dels drets de les persones interessades, es troba disponible a la Política de Privacitat d'Eurecat.

16.2. La comunicació de les dades personals sol·licitades en el formulari d'inscripció és necessària per gestionar la participació a l'**Aina Hack**. La manca de facilitació de les dades identificades com a obligatòries impedirà formalitzar correctament la inscripció i, per tant, participar en l'esdeveniment.

16.3. La persona "Participant" garanteix que les dades personals facilitades a Eurecat amb motiu de l'**Aina Hack** són exactes, completes i actualitzades i es compromet a comunicar a aquesta qualsevol modificació que es produeixi durant la seva participació a l'**Aina Hack**.

16.4. La participació en l'**Aina Hack** comporta l'acceptació que Eurecat pugui captar i utilitzar fotografies, vídeos o altres imatges en què apareguin les persones participants, amb la finalitat de documentar i difondre l'esdeveniment a través dels seus canals corporatius, pàgina web, xarxes socials, memòries d'activitat i altres materials de comunicació institucional.

Aquest tractament es limitarà a finalitats informatives, divulgatives i de promoció de l'activitat desenvolupada per Eurecat, i es realitzarà respectant en tot moment els drets i interessos de les persones afectades.

17. ACCEPTACIÓ DE CONDICIONS I TERMES LEGALS

17.1. La inscripció a l'**Aina Hack** suposa l'acceptació expressa i integra d'aquestes bases per part de les persones participants, així com les decisions del jurat, renunciant expressament a qualsevol reclamació sobre aquestes decisions.

17.2. L'Organització es reserva el dret d'interpretar i modificar les condicions de l'**Aina Hack** en qualsevol moment i, fins i tot d'anul·lar-lo o deixar-lo sense efecte, sempre que concorri causa justificada. En tot cas, l'Organització es compromet a comunicar per email les modificacions efectuades o, si s'escau, l'anul·lació de l'**Aina Hack**.

17.3. L'Organització es reserva el dret a introduir canvis en el funcionament de l'**Aina Hack** en qualsevol moment i/o finalitzar-se de forma anticipada si fos necessari per causa justificada, sense que d'això pugui derivar cap responsabilitat. Si es produís algun canvi haurà de ser comunicat degudament.

17.4. L'**Aina Hack** es regeix per la llei l'espanyola. Tant l'Organització com les persones participants se sotmeten expressament a la jurisdicció i competència dels Jutjats i Tribunals de la ciutat de Barcelona, amb renúncia expressa a qualsevol altre fur que pogués correspondre'ls.