

organizza la prima edizione del

CybSecLawGame

Bologna 18.12.2025

Competizione a squadre in tema di Cybersicurezza e Diritto

Cos'è: *CybSecLawGame* è un evento in cui professionisti ed esperti di *Cybersicurezza* e di *Diritto della Cybersicurezza*, in squadre composta da 2 a 7 persone, gareggiano presso l'Università di Bologna, nel fronteggiare un incidente informatico.

Iscrizioni: ci si può iscrivere gratuitamente, **entro il 05.12.2025**, contattando la segreteria didattica del Corso di Alta Formazione in *Cybersicurezza e Diritto* dell'Univ. di Bologna all'email seguente: af.cybersicurezzaediritto@unibo.it

Requisiti: Le iscrizioni vengono effettuate in squadre, composte da almeno un esperto in ambito giuridico e un esperto in ambito tecnico, nel settore della *Cybersicurezza*, specificando: Denominazione della squadra; numero dei componenti della squadra; Dati anagrafici, indirizzo email e qualifica dei singoli componenti della squadra; indicazione del rappresentante (o "capitano") della squadra e del suo sostituto (o "vice capitano"). Ogni squadra dovrà dotarsi di propria strumentazione tecnica per lo svolgimento della gara.

Quando e Dove: Giov. **18.12.2025**, presso l'**Univ. di Bologna**, Aula Ruffilli, Palazzo Hercolani, Strada Maggiore 45, Bologna, in presenza (*).

Svolgimento (*gamification*): Durante il *CybSecLawGame*, che avrà luogo il **12.12.2025**, dalle **9** alle **18**, verrà illustrato ai partecipanti un caso relativo ad un incidente informatico, oggetto di simulazione, e fornito il materiale informatico da analizzare, con richiesta del risultato da raggiungere (*task* e *output*). Le squadre, in presenza, con la propria strumentazione tecnica, dovranno intervenire per gestire correttamente l'incidente informatico, fornendo il risultato richiesto nella traccia (*output*), prestando attenzione, nello svolgimento delle attività (*task*), sia ai profili tecnico-informatici che a quelli giuridici.

Giuria e Classifica: La Giuria è composta dal Direttore e docenti del Corso, nonché da esperti di sicurezza informatica che supportano l'iniziativa. La Giuria proclamerà, successivamente ed entro il mese di gennaio/febbraio 2026, la squadra che risulterà vincitrice della competizione.

Feedback ed elaborazione di *best practice*: L'evento è finalizzato anche a raccogliere *best practice* in materia, all'esito dell'esperienza di *gamification*.

(*) NB: *giorno e aula potrebbero subire modifiche per esigenze di carattere organizzativo*