

Organizza la Prima Edizione del

CybSecLawGame

Bologna 12.12.2025

Competizione a squadre con gioco di ruolo 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 composte da 2 a 7 persone, gareggiano presso l'Università di Bologna, nel fronteggiare gli aspetti di un incidente informatico.

Iscrizioni: ci si può iscrivere gratuitamente, **entro il 30.11.2025**, contattando la segreteria didattica del Corso di Alta Formazione in *Cybersicurezza e Diritto* dell'Università 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: (1) Denominazione della squadra; (2) Eventuale divisa, logo o altri segni distintivi della squadra; (2) numero dei componenti della squadra; (3) dati anagrafici, indirizzo email e qualifica dei singoli componenti della squadra; (4) indicazione del rappresentante ("capitano") della squadra e del suo sostituto ("vice capitano").

Ogni squadra dovrà dotarsi di propria strumentazione tecnica per lo svolgimento della gara.

Quando e Dove: Ven. **12.12.2025, h. 9-18**, presso l'**Univ. di Bologna**, Aula da definire.

Presentazione: Lunedì **22.09.2025, h. 14-16** si svolgerà l'evento di presentazione del *CybSecLawGame*, in occasione dell'Open Day del Corso di Alta Formazione in *Cybersicurezza e Diritto*, presso l'**Univ. di Bologna**, Aula P (Complesso Belmeloro), via Andreatta 4 (Bologna) **e online** al seguente [LINK](#)

La gara: Durante il *CybSecLawGame*, verrà simulato un incidente informatico e ai partecipanti verranno indicati gli obiettivi da raggiungere con *task* e *output*. Ogni squadra dovrà stabilire i ruoli dei propri componenti e la suddivisione dei compiti, l'organizzazione e le procedure da seguire nel raggiungimento degli obiettivi. Alle squadre verrà fornito solo il materiale informatico in cui v'è l'incidente informatico da analizzare, con richiesta del risultato da raggiungere. Ciascuna squadra, in presenza, con la propria strumentazione tecnica, sulla base delle proprie competenze e abilità, e prestando attenzione sia ai profili tecnico-informatici che a quelli giuridici, dovrà svolgere le attività (*task*) necessarie per gestire al meglio l'incidente informatico, coordinando l'azione dei vari giocatori, compiendo le operazioni tecniche opportune e curando l'adempimento degli obblighi legali, fornendo il risultato (*output*) che realizza il raggiungimento degli obiettivi richiesti.

Giuria e Classifica: La Giuria è composta dal Direttore e da docenti del Corso, nonché da esperti di sicurezza informatica che supportano l'iniziativa. La giuria attribuirà a suo insindacabile giudizio un voto da 1 a 10 ad ogni azione richiesta dal gioco e svolta da ogni squadra. La Giuria proclamerà la squadra che, conseguito il voto più alto, risulterà vincitrice della competizione.