

The Big Hack - Hack Night @ Museum

Regolamento di Partecipazione

1. Obiettivi e descrizione di The Big Hack - Hack Night @ Museum

Il presente Regolamento ha per oggetto lo svolgimento dell'Hackathon organizzato da Innova Camera (di seguito "Organizzatore"), in occasione della Maker Faire Rome - edizione 2019.

L'Hackathon ha per oggetto tecnologie innovative applicate a vari ambiti di interesse e sarà strutturato in "challenge" tematiche promosse da aziende sponsor dell'iniziativa (di seguito "Promotori") che saranno comunicate prima dell'Evento.

L'Hackathon è rivolto a tutti coloro che rientrano all'interno dei criteri di inclusione previsti dal successivo articolo 3.

2. Data e luogo dell'evento

L'evento avrà inizio sabato 5 Ottobre 2019 alle ore 09:00 con la registrazione dei partecipanti, e proseguirà ininterrottamente fino alle ore 18:00 circa di domenica 6 Ottobre 2019.

L'evento sarà ospitato all'interno del Centro Congressi dell'Università degli Studi di Napoli di Federico II, complesso dei SS. Marcellino e Festo.

Per eventuali esigenze tecniche, l'Organizzatore si riserva la facoltà di cambiare giorni, orari e sede dell'evento, nonché di cancellarlo, dandone comunicazione con congruo anticipo ai Partecipanti.

Qualsiasi cambiamento verrà notificato ai partecipanti già iscritti via e-mail e sarà comunicato attraverso il sito ufficiale della Manifestazione: <http://hacknight.makefairerome.eu/it/>

3. Destinatari

L'evento è rivolto a developer, maker, ingegneri, designer, startupper, marketer e studenti e, più in generale, a chiunque sia interessato ai seguenti temi Mobile, IoT, Energia, Mobilità, Gamification, Virtual Assistant (di seguito, "Partecipante").

Possono partecipare all'Hackathon i maggiorenni o i minori degli anni 18 che consegnino, debitamente sottoscritta dagli esercenti la responsabilità genitoriale o legale, l'apposita liberatoria.

Dipendenti e consulenti, collaboratori e fornitori dell'Organizzatore non possono prendere parte all'Hackathon.

Il Partecipante è informato che la partecipazione all'Hackathon non determina, di per sé, alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e che le spese ad essa relative (come, a titolo esemplificativo e non esaustivo, i costi dell'alloggio e le spese di viaggio) non saranno sostenute e/o rimborsate dall'Organizzatore.

4. Criteri di ammissione e regole di partecipazione

L'iscrizione e la partecipazione all'Hackathon è personale, gratuita e si formalizza tramite due passaggi:

- 1) preiscrizione sulla piattaforma Eventbrite al seguente link:
<https://hacknightmuseum.eventbrite.it>

Per iscriversi all'Hackathon ogni partecipante dovrà compilare, a proprio nome, l'apposito modulo online, fornendo i dati ivi richiesti. Per partecipare all'iniziativa è necessario che ciascun Partecipante accetti il presente regolamento e rilasci il consenso al trattamento dei dati personali.

Ogni Partecipante garantisce che le informazioni personali fornite all'atto della registrazione siano veritiere e corrette. Nel caso l'Organizzatore accerti la non veridicità delle informazioni fornite in sede di registrazione, potrà disporre l'esclusione del Partecipante.

- 2) conferma dell'iscrizione attraverso la compilazione del form che verrà inviato via mail all'indirizzo inserito in fase di preiscrizione circa una settimana prima dell'evento.

L'ammissione del Partecipante all'Hackathon avverrà secondo il principio dell'ordine temporale di completamento della procedura di iscrizione e, per esigenze logistiche e organizzative dell'evento, è riservata a un numero limitato alla capienza della Sala (circa 150 partecipanti).

I Partecipanti si possono presentare singolarmente o in team già formati, restando fermo l'obbligo dell'iscrizione individuale di ogni Partecipante.

Sabato 5 Ottobre, all'inizio dell'Evento, si procederà alla formazione e/o formalizzazione dei gruppi di lavoro, con un massimo di 5 partecipanti per team. Ciascun Partecipante può iscriversi con un solo team. Ciascun team sarà identificato con un nome scelto dagli stessi componenti, che non potrà corrispondere o far riferimento a denominazioni sociali e/o a marchi registrati che violino diritti di terzi. I nomi dei gruppi non potranno, inoltre, contenere o essere associabili ad espressioni che incitano alla violenza, discriminazione (in particolare di razza, religione, genere...), oscenità e/o diffamazione, pena l'esclusione del gruppo e dei singoli partecipanti dall'evento. L'Organizzatore si riserva ogni facoltà in merito in merito all'ammissione dei team e all'eventuale modifica dei nomi scelti dagli stessi, in caso di violazione del presente regolamento.

5. Giuria e valutazione

Le proposte presentate dai team dei Partecipanti saranno valutati da una giuria (di seguito la "Giuria"), nominata dall'Organizzatore e dai Promotori.

Per ogni challenge promossa dall'Organizzatore, dai partner o dagli sponsor, la Giuria valuterà le proposte presentate dai team, sulla base dei seguenti criteri:

- Utilità/Valore
- Attinenza alle Challenge proposte
- Difficoltà tecnica
- Design/User Experience
- Creatività/Innovazione

Alla chiusura delle attività ogni membro della Giuria attribuirà ad ogni proposta preselezionata un punteggio da uno a cinque per ogni criterio, che concorrerà a determinare

il posizionamento del team nella classifica. Dopo la valutazione con punteggio seguirà una fase di consultazione fra i membri della Giuria, che determinerà la classifica finale dei progetti in gara.

Le valutazioni della Giuria sono insindacabili.

6. Premiazione

Al termine dell'evento saranno annunciati i vincitori.

Ai vincitori di ciascuna challenge saranno assegnati i premi messi in palio dalle aziende Promotrici dell'evento che saranno pubblicati, prima dell'evento, sul sito della manifestazione.

Potranno essere assegnati altri premi, anche in collaborazione con altri sponsor dell'Evento, a proposte che si distinguano in particolari ambiti (e.g., la proposta più creativa, o la proposta in fase di sviluppo più avanzata).

L'Organizzatore fornirà tutte le informazioni a riguardo all'inizio dell'evento.

I premi verranno assegnati ai progetti vincitori.

In caso il premio sia costituito da un viaggio, il team riceverà il numero massimo di biglietti disponibili ma non più di 1 per ogni componente del team vincitore.

La ripartizione del premio tra i componenti di ogni team vincitore sarà definita dal team stesso.

A norma dell'art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001 The Big Hack - Hack Night @ Museum non costituisce un concorso o operazione a premio ed è escluso dall'applicazione della relativa disciplina, in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale con conferimento di premi che rappresentano il riconoscimento del merito personale dei vincitori, nonché un incoraggiamento nell'interesse della collettività.

7. Responsabilità e manleva

Ciascun Partecipante utilizzerà i locali in cui si svolgerà l'evento, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione da parte dell'organizzatore e/o portati dal Partecipante stesso, con la massima cura e diligenza e si atterrà strettamente a qualsiasi indicazione fornita dall'organizzatore al fine di assicurare la sicurezza e l'incolumità di tutti i partecipanti.

In nessun caso i locali potranno essere utilizzati:

- per lo svolgimento di attività vietate dalla legge o comunque contrarie all'ordine pubblico o al buon costume;
- per lo svolgimento di attività in grado di rappresentare un pericolo per cose o persone presenti all'Evento ovvero di arrecare intralcio o impedimento al regolare svolgimento dell'Evento stesso;
- per lo svolgimento di attività in violazione dei diritti dei terzi, avuto riguardo, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, a marchi, brevetti, diritto d'autore, etc...

Resta inteso tra le parti che il Partecipante è tenuto a utilizzare gli spazi in conformità alle indicazioni e alle direttive di volta in volta impartite dall'Organizzatore, così come ad ogni altra disposizione regolamentare applicabile – norme di sicurezza, normativa antincendio, etc... In ogni caso, il Partecipante è tenuto a conoscere e rispettare le disposizioni fornite dall'Organizzatore.

In caso di dubbi sul corretto utilizzo degli spazi, il Partecipante è tenuto a contattare l'Organizzatore, il quale si riserva il potere di vietare lo svolgimento di qualsiasi attività in contrasto con quanto previsto nel presente articolo, senza che ciò comporti per il Partecipante alcun diritto al risarcimento di somme o altri oneri investiti per la partecipazione all'evento.

Il Partecipante è consapevole che l'Organizzatore non ha la proprietà né è titolare di altro diritto reale sulla sede al cui interno si svolgerà l'Evento. Il Partecipante dichiara inoltre di conoscere la sede dell'Evento e di ritenerla un luogo sicuro ed adatto allo svolgimento delle attività oggetto dell'Hackathon. L'Organizzatore non sarà pertanto responsabile per eventuali danni subiti dal Partecipante a causa di furti, rapine, incendi, terremoti, indisponibilità dei servizi (elettricità, internet, etc...), e qualsiasi altro incidente, tranne nei casi in cui il danno sia direttamente imputabile al dolo e/o alla colpa grave dell'Organizzatore stesso.

Il Partecipante è tenuto alla vigilanza dei materiali utilizzati per la partecipazione all'Hackathon per tutta la durata dell'Evento.

8. Cancellazione dell'Evento

In caso di cancellazione dell'Evento per qualsiasi motivo, l'Organizzatore ne darà tempestiva comunicazione al Partecipante.

Il Partecipante rinuncia sin da ora a far valere qualsiasi diritto al risarcimento dei danni – compresi costi ed eventuali spese di viaggio ed alloggio etc. - connessi con la cancellazione dell'Evento, a prescindere dalle cause o dai motivi che l'hanno determinata.

9. Manleva

Il Partecipante manleverà e terrà indenne l'Organizzatore da qualsiasi danno, pregiudizio, perdita, costo, spesa (anche legale), sanzione nel quale gli stessi dovesse incorrere per effetto della domanda o dell'azione di un terzo basata sulla violazione da parte del Partecipante di una qualsiasi delle condizioni del presente Regolamento o su sua condotta negligente o dolosa.

10. Ripresa dell'Evento

Il Partecipante è consapevole che nel corso dell'Evento l'Organizzatore, nonché gli Sponsor e i Partner commerciali effettueranno riprese audio-video (di seguito, il Materiale) dell'Evento stesso e che tali riprese potranno interessare anche il Partecipante.

Mediante la sottoscrizione della richiesta di partecipazione all'Evento, il Partecipante autorizza l'Organizzatore, a titolo completamente gratuito, a effettuare le riprese, registrazioni e fotografie della propria persona nel corso dell'Evento, nonché ad utilizzare il suddetto Materiale per la realizzazione di documentari e altro materiale promozionale relativo all'Evento stesso, eventualmente anche mediante riduzioni o adattamenti, al fine della loro diffusione in streaming nonché della eventuale successiva pubblicazione sulla stampa, distribuzione e messa in onda sulle televisioni pubbliche e private, attraverso internet e nelle sale cinematografiche ed attraverso ogni altro possibile e nuovo mezzo di comunicazione al pubblico, previo riversamento delle riprese su qualsiasi supporto. Il Partecipante autorizza, altresì, l'organizzatore, sempre a titolo gratuito, alla pubblicazione delle immagini e delle registrazioni audio-video che lo riguardano sul sito web della manifestazione, nonché sui siti web e profili social utilizzati per l'evento.

Le licenze e ogni altra autorizzazione prevista nel presente articolo devono intendersi a tempo indeterminato, gratuite e non potranno essere revocate tranne nell'ipotesi in cui vi sia il rischio di un grave danno all'immagine e/o al decoro del Partecipante.

Eventuali riprese dell'Evento da parte del Partecipante sono subordinate all'autorizzazione da parte dell' Organizzatore.

11. Concorrenza

L'Organizzatore non conce alcun diritto di esclusiva al Partecipante.

Il Partecipante rinuncia pertanto a far valere qualsiasi diritto, pretesa o azione fondata sulla presenza tra i partecipanti all'Evento di uno o più dei suoi eventuali diretti concorrenti.

12. Contenuto dell'Evento

Il Partecipante dichiara di conoscere temi, contenuto e programma dell'Evento e di considerarli in linea con le finalità della propria partecipazione.

L'Organizzatore è l'unico soggetto responsabile per la definizione del programma dell'Evento senza alcuna possibilità da parte del Partecipante di interferire al riguardo attraverso la richiesta di modifiche o variazioni.

13. Proprietà intellettuale

I diritti di proprietà intellettuale inerenti ai contenuti sviluppati e/o alle proposte presentate dai team e dai loro componenti rimangono in capo a tutti i membri del team, i quali saranno pienamente responsabili per la tutela di tali diritti attraverso i mezzi a tal fine apprestati dalla legge (domanda di registrazione, presentazione di domanda di brevetto, etc).

Con la partecipazione all'Hackathon, ciascun Partecipante dichiara espressamente che ogni prototipo, idea, progetto o parte di esso presentato nell'ambito dell'evento è originale e non viola in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi, manlevando sin d'ora l'Organizzatore ed i suoi partner da ogni e qualsiasi responsabilità, passività, richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da qualsivoglia terzo al riguardo.

L'Organizzatore e i partner non assumono alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea o opera e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del progetto ad essa relativo da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza; il Partecipante rinuncia per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti dell'Organizzazione e dei suoi partner a qualsiasi titolo, ragione e/o causa.

Il Partecipante prende quindi atto che l'eventuale comunicazione, divulgazione e/o pubblicazione delle proprie opere, o parte di esse, nell'ambito dell'evento e/o tramite mezzi e supporti di comunicazione eventualmente utilizzati per la promozione dell'evento medesimo (anche dopo il suo svolgimento), comporterà la visibilità a tutti i partecipanti all'evento e/o alla community destinataria delle azioni di comunicazione.

14. Privacy

Ai sensi degli artt. 13 e 14 del Regolamento UE 2016/679, Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio con sede legale in via de' Burrò n. 147 -00186 RM- in

qualità di Titolare del Trattamento, informa che i dati personali dei Partecipanti verranno trattati nel pieno rispetto della normativa vigente.

Nell'ambito delle finalità di cui alla presente informativa, Innova Camera potrà comunicare i dati personali in suo possesso a dipendenti, collaboratori e soggetti terzi dei cui servizi si avvale per le finalità di seguito esposte o con i quali collabora per la realizzazione dell'Hackathon.

Inoltre, nell'ambito dello svolgimento della manifestazione i dati dei partecipanti potranno essere comunicati agli Sponsor per le stesse finalità.

Il trattamento avverrà con modalità e procedure strettamente necessarie per il perseguimento delle finalità per i quali sono stati raccolti, manualmente o con l'ausilio di strumenti informatici.

I trattamenti saranno effettuati direttamente dal titolare o per il tramite di soggetti terzi e fornitori di servizi. In particolare, per la raccolta delle preiscrizioni, Innova Camera utilizza la piattaforma Eventbrite alla cui privacy policy si rimanda

(<https://www.eventbrite.it/support/articles/it/Troubleshooting/informativa-sulla-privacy-di-eventbrite?lg=it>) e che deve intendersi accettata con l'iscrizione.

In particolare, verranno effettuate le seguenti attività di trattamento:

- a) i dati personali indicati nella domanda di partecipazione verranno trattati al fine di consentire la partecipazione alla manifestazione;
- b) i dati relativi a ciascun team (nomi e cognomi dei componenti, nome del team, foto/video dei componenti del team nel corso della manifestazione, progetto presentato e materiali prodotti dal team - pubblicati sia sui propri siti web e profili social sia dagli organi di stampa) saranno trattati al fine di promozione dell'evento e di comunicazione;
- c) i recapiti dei partecipanti potranno essere trattati ai fini dell'invio di messaggi circa altre iniziative analoghe, sempre nell'ambito delle attività istituzionali di Innova Camera, per gli scopi previsti dalla L.580/93, come modificata dal D.Lgs.23/2010.

Il consenso al trattamento come sopra descritto è implicito nella partecipazione all'Hackathon, si intende prestato all'atto della presentazione della domanda di partecipazione stessa essendo oggettivamente necessario a consentire la partecipazione alla Manifestazione e la sua realizzazione e promozione.

I dati di cui ai punti a) e b) verranno conservati per 5 anni successivi alla conclusione dell'evento.

I dati di cui al punto c) verranno conservati fino a revoca del consenso da parte dell'interessato.

Previo espresso consenso, il Partecipante può altresì autorizzare la comunicazione dei propri dati a soggetti terzi, partner dell'iniziativa per la realizzazione di iniziative e attività promozionali e/o commerciali non necessariamente connesse all'Hackathon.

L'interessato, in qualsiasi momento, potrà esercitare i diritti di cui agli artt. 15 e ss. del Regolamento (UE) inviando richiesta scritta al Innova Camera via de' Burrò 147 -00186 Roma oppure inviando un'email all'indirizzo privacy@innovacamera.it. Ha, altresì, il diritto di proporre reclamo al Garante, quale autorità di controllo, qualora ritenga che il trattamento

dei propri dati personali avvenga in violazione di quanto previsto dalla normativa vigente. La informiamo che Innova Camera ha provveduto a nominare un Responsabile per la protezione dei dati che potrà essere contattato all'indirizzo rpd@innovacamera.it.

15. Accettazione del regolamento

La partecipazione all'evento implica, da parte di ogni Partecipante, l'accettazione integrale e incondizionata del presente Regolamento. Qualora l'Organizzatore riscontri una violazione delle norme da parte del Partecipante o dalle proposte da esso presentate, avrà la facoltà di disporre la immediata esclusione dalla manifestazione.