

# 24h Phygital Identity Hackathon

## Habeas Digital Corpus Act

**9 e 10 ottobre 2021**

### Regolamento di Partecipazione

Transpar3nt/Traent organizza nel contesto delle attività di Internet Festival 2021 l'hackathon **24h Phygital Identity Hackathon**, una maratona di sviluppo dedicata all'esplorazione del concetto di **identità digitale**.

In circa **24 ore** i partecipanti saranno chiamati a proporre **approcci creativi ed innovativi** alla questione della "Phygital Identity", non solo da un punto di vista tecnologico ma anche di **implicazioni etiche, politiche e filosofiche**.

Oggi **l'essere umano è anche un essere digitale**, fatto di interazioni e processi che non possono essere classificati solo come "dati" esterni alla persona.

La digitalizzazione estremamente accelerata degli ultimi anni ha cambiato radicalmente la struttura della realtà del terzo millennio, ma la **percezione dell'identità** è rimasta sostanzialmente inalterata.

L'esistenza si articola in un percorso che è simultaneamente fisico e digitale, in vite non parallele ma intrecciate all'interno dei nostri corpi e dei nostri account. Tuttavia la nostra esistenza digitale è appena riconosciuta e protetta solo in piccola parte. **Il digitale è diventato parte intrinseca delle nostre vite e deve quindi essere preso in considerazione anche negli ambiti giuridici, etici e ontologici**.

In questa prospettiva è evidente che la programmazione, lo sviluppo software e la Data Science hanno forti **risvolti etici** dovuti al loro impatto sulla vita umana.

Al termine dell'Hackathon, i team in gara consegneranno i loro progetti sotto forma di **prototipo software, visione di sistema digitale o risoluzione di problemi algoritmici o crittografici**.

Sarà premiato il team autore del progetto ritenuto migliore.

## **1. Obiettivi e descrizione di 24h Phygital Identity Hackathon**

Il presente Regolamento ha per oggetto lo svolgimento dell'Evento denominato "24h Phygital Identity Hackathon" (di seguito "Hackathon" o "Evento") organizzato da Transpar3nt/Traent (di seguito "Organizzatore") con la sponsorizzazione di Geckosoft S.r.l., Zerynth S.r.l. e Gate S.p.A., (qui di seguito, collettivamente indicati come "Sponsor") a completamento della programmazione intrapresa in occasione dell'Internet Festival 2021. E' indirizzato a chiunque sia interessato (di seguito, "Partecipante") ed a tutti coloro che rientrano all'interno dei criteri di inclusione previsti dal successivo articolo 2.

Il presente Regolamento (di seguito "Regolamento") costituisce l'insieme delle regole che disciplinano la partecipazione e lo svolgimento dell'Hackathon e di tutte le attività ad esso correlate. Il Regolamento costituisce un contratto tra le Parti.

Non ci sono limitazioni sulle piattaforme hardware e software di sviluppo.

## **2. Destinatari**

L'Evento è rivolto a titolo meramente esemplificativo e non tassativo a:

- Programmatori
- UX e UI Designer
- Artisti 2D/3D
- Musicisti e Sound Designer
- Ingegneri
- Designer Web o Mobile
- Data scientists
- Startupper
- Esperti di Digital Marketing e Comunicazione
- Esperti di Discipline Umanistiche o Scienze Sociali

Più in generale, chiunque sia interessato e in grado di affrontare i temi oggetto dell'Hackathon.

La partecipazione all'Hackathon, la cui lingue ufficiali sono l'inglese e l'italiano, è a squadre, è gratuita ed è rivolta a tutte le persone fisiche maggiori di 18 anni, italiane o straniere, fatta eccezione per i dipendenti dell'Organizzatore, dei partner o loro parenti e affini fino al secondo grado o conviventi.

Sono ammessi quindi a partecipare:

- singoli individui che abbiano compiuto 18 anni e la cui candidatura sia verificata sulla base delle competenze e attitudini ai fini della formazione di team, a scelta insindacabile dell'Organizzazione;

- team già formati, composti da minimo 3 membri a massimo 6 membri tutti maggiorenni, che potrebbero essere incrementati delle unità necessarie a raggiungere il numero massimo di 6 membri, a scelta insindacabile dell'Organizzazione.

### 3. Iscrizione all'Hackathon

L'iscrizione e la partecipazione all'Hackathon è personale, gratuita e si formalizza tramite la registrazione sulla Piattaforma (<https://hackathon.traent.com/>) (di seguito la "Piattaforma") e alla successiva iscrizione all'Evento.

Per partecipare all'Evento è necessario compilare il form di iscrizione. Le candidature verranno raccolte sulla Piattaforma esclusivamente in modalità elettronica.

- a. Il **singolo** che vuole candidarsi può inviare un'unica domanda compilando il form "apply as a single" specificando un solo ruolo come competenza principale tra quelli elencati. Altre competenze potranno essere indicate a parte all'interno del CV sintetico.
- b. I **team** che vogliono candidarsi possono inviare un'unica domanda compilando il form "apply with your team" inserendo la descrizione del Team e i CV sintetici **di tutti i membri** che fanno parte del team seguendo le indicazioni, pena l'esclusione dall'evento.

Ciascun candidato dovrà selezionare uno tra i seguenti ruoli

- Developer
- UI/UX Designer
- Artisti 2D/3D
- Musicisti e Sound Designer
- Esperti di Discipline Umanistiche o Scienze Sociali

La piattaforma di invio per le candidature resterà aperta dalle **17:00 del 17 settembre 2021 alle 17:00 del 7 ottobre 2021 o fino all'esaurimento dei posti disponibili**. In caso di raggiungimento di un numero eccessivamente elevato di partecipanti, l'Organizzatore si riserva il diritto di anticipare la chiusura delle iscrizioni.

In fase di iscrizione ai Partecipanti sarà richiesto di fornire i seguenti dati:

- dati anagrafici del singolo Partecipante o, in caso di partecipazione in Team, dei membri del Team
- indirizzo e-mail
- numero di telefono
- CV (max 1 pagina).

I Partecipanti al momento dell'iscrizione vengono informati del fatto che l'Hackathon si svolgerà utilizzando computer, tablet, smartphone e apparecchi elettronici dei partecipanti e che nessun apparecchio elettronico sarà fornito dall'Organizzatore. I Partecipanti manlevano da ogni

responsabilità l'Organizzatore per qualunque danno, smarrimento, furto dei propri apparecchi elettronici che dovranno restare nella esclusiva cura e responsabilità dei partecipanti medesimi.

I partecipanti al momento dell'iscrizione aderiscono pienamente alla normativa nazionale vigente in tema di Covid-19 e alle prescrizioni regolamentari e di prevenzione che saranno identificate dall'Organizzatore. Accetta pertanto di esibire, a richiesta, il Green Pass e qualunque altra certificazione che sarà ritenuta obbligatoria ai sensi delle vigenti leggi e regolamenti in materia di Covid-19, usare i presidi sanitari idonei a garantire la sicurezza propria e di tutti i partecipanti a pena di esclusione dall'Hackathon.

c) L'ammissione del Partecipante all'Hackathon avverrà secondo il principio dell'ordine temporale di completamento della procedura di iscrizione.

d) Ogni Team sarà identificato dal nome scelto dagli stessi componenti. Il nome del Team, a pena di esclusione dell'intero gruppo dall'Evento, non potrà corrispondere o far riferimento, nemmeno parzialmente, a denominazioni sociali e/o a marchi notori o registrati né contenere o essere associabile ad espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione.

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

f) La partecipazione all'Evento implica, da parte di ciascun Partecipante, l'accettazione del presente Regolamento e il rilascio, ove necessario, del consenso al trattamento dei dati personali.

g) 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 eventuali spese ad esso relative non saranno sostenute e/o rimborsate dall'Organizzatore.

#### **4. Selezione delle Candidature**

Una commissione interna all'organizzazione selezionerà un **massimo di 24 partecipanti** a partire dal 20 settembre 2021.

La selezione avverrà in base alle competenze personali, esperienze attinenti e motivazione.

Tra i criteri di selezione sarà considerato anche il bilanciamento per la formazione dei team con ruoli e competenze diverse.

I candidati che risulteranno selezionati riceveranno un **avviso via email da [service@traent.com](mailto:service@traent.com)** e sarà loro richiesta conferma di partecipazione.

#### **5. Modalità di svolgimento**

L'Hackathon si svolgerà in presenza presso la **sede di Transpar3nt/Traent in Borgo Stretto, 3 a Pisa da sabato 9 ottobre 2021 a domenica 10 ottobre 2021**, per una durata complessiva di 24 ore.

Per eventuali esigenze tecniche o motivi di forza maggiore, l'Organizzatore si riserva la facoltà di cambiare giorni e orari dell'Evento nonché di cancellarlo prima del suo inizio – a propria insindacabile discrezione – senza che ciò generi alcuna responsabilità in capo allo stesso. Qualsiasi

modifica ai giorni o agli orari dell'Evento verrà comunicata all'indirizzo mail fornito dai Partecipanti in sede di iscrizione.

In caso di restrizioni COVID l'evento si svolgerà online secondo nuove modalità e tempistiche che saranno indicate dall'Organizzatore.

L'Organizzazione metterà a disposizione parte dei suoi locali per la realizzazione dell'Hackathon nel rispetto delle norme sanitarie in vigore, inoltre offrirà ai partecipanti una cena e due light lunch, oltre a rendere disponibile un'area relax utile per riposare.

- I candidati selezionati sono convocati il **9 ottobre 2021 alle 11:30** per le procedure di **registrazione**.
- L'**evento di apertura** avrà inizio il **9 ottobre alle 12:30**.
- L'evento avrà **ufficialmente inizio** sabato **9 ottobre alle 13:30**.
- Sarà possibile lasciare i locali dell'evento in qualunque momento, ma **sarà possibile rientrare solo entro le 23:59 di sabato 9 ottobre o dopo le 07:00 di domenica 10 ottobre**.
- **La consegna dei Progetti** è prevista **domenica 10 ottobre entro e non oltre le 13:30**.

Dopo l'evento di apertura è prevista una fase di **team building** per la costruzione dei team e l'eventuale integrazione di membri in quelli precostituiti. **I team in gara saranno 4 ciascuno composto da un massimo di 6 membri**. L'organizzazione si riserva il diritto di modificare la composizione dei team ai fini di una migliore riuscita dell'evento.

Durante l'Hackathon, i Team Partecipanti saranno seguiti da una **squadra di Mentor**, esperti di settore, sviluppatori, professionisti IT e tecnici (di seguito "I Mentor") che supervisionerà l'andamento dei lavori e sarà disponibile per consigliare i partecipanti. I Mentor operano in una posizione di terzietà e non favoriranno in alcun modo un Team Partecipante rispetto ad altri Team. Ciascun Progetto dovrà contenere obbligatoriamente:

- il nome del Team e dei singoli componenti del team;
- il nome del Progetto;
- una immagine o logo del progetto;
- una breve descrizione del progetto;
- una descrizione estesa del progetto;
- le parole chiave (tags);
- una presentazione in formato PDF per un pitch della durata massima di 15 minuti;
- eventuali eseguibili, file di progettazione e tutti i materiali necessari alla valutazione del Progetto.

Altri link utili a descrivere il progetto potranno essere inseriti a discrezione del Team negli appositi campi. Eventuali informazioni aggiuntive sulle modalità di presentazione e invio dei progetti saranno specificate attraverso una e-mail che sarà inviata all'indirizzo comunicato in sede d'iscrizione.

## 6. Giuria e valutazione

a) A chiusura dell'Hackathon, i Progetti presentati dai team dei Partecipanti saranno valutati da una giuria (di seguito la "Giuria"), nominata ad insindacabile giudizio dell'Organizzazione.

b) Il Team vincitore sarà reso noto durante l'Evento finale **domenica 10 ottobre alle 16:00**.

c) La Giuria valuterà i progetti sulla base di criteri di creatività e innovazione all'interno di una visione multidisciplinare nell'approccio al tema e sulla base, a titolo indicativo e non esclusivo, dei seguenti criteri:

- . Interdisciplinarietà
- . Attinenza al tema dell' Hackathon
- . Chiarezza e completezza del Progetto
- . Design/User Experience

d) I Partecipanti sono informati ed espressamente approvano che i criteri di valutazione ed il giudizio della Giuria sono insindacabili e non ricorribili, rinunciando sin da ora a presentare obiezioni o reclami nei confronti della decisione assunta dalla Giuria.

e) Salvo motivi di insindacabile urgenza, la partecipazione agli eventi di apertura e di chiusura è obbligatoria, pena l'esclusione di tutto il team.

## 7. Benefit per i partecipanti e premio

a) Al termine dell'Hackathon sarà annunciato il Team vincitore, che si aggiudicherà il premio consistente in 5.000€ (cinquemila euro), che saranno corrisposti in voucher elettronici da distribuire equamente tra i membri del team.

b) I membri del Team vincitore non potranno contestare l'entità o la natura del premio assegnato, né richiedere il valore corrispondente in denaro o il cambio/sostituzione per nessun motivo. Null'altro, in aggiunta, è dovuto.

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

## 8. Obblighi e responsabilità dei partecipanti

a) Attraverso l'iscrizione all'Evento e l'accettazione del presente Regolamento, ogni partecipante si obbliga a rispettare le regole dell'Hackathon e a comportarsi, in ogni fase dello stesso, secondo correttezza e buona fede. L'Organizzazione, a proprio insindacabile giudizio, si riserva il diritto di escludere dalla partecipazione dall'Hackathon qualsiasi Partecipante e/o Team che non rispetti quanto previsto dal presente Regolamento e coloro che, con manovre fraudolente o non consentite, ostacolano e/o tentano di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'intero Evento.

b) I Partecipanti, tra l'altro, si impegnano espressamente ad osservare le seguenti regole minime di comportamento:

- . rispettare gli altri Partecipanti;
- . non usare, in nessun caso e contesto, espressioni che incitino alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- . evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, pubblicitari, religiosi, che ledano la privacy o comunque contrari alla legge o alla correttezza e buona fede;
- . non violare, nella presentazione dei propri progetti: copyright, marchi, brevetti o altri diritti di proprietà intellettuale e industriale;
- . non violare il diritto alla privacy e alla protezione dei dati personali dei terzi o degli altri Partecipanti.

c) Ogni Team è responsabile, in via esclusiva, del contenuto del proprio Progetto, pertanto nessuna responsabilità, diretta o indiretta potrà essere attribuita, da parte di chiunque, all'Organizzatore e/o ai partner tecnici e/o ai partner con riferimento al contenuto dei Progetti. Ciascun Partecipante si obbliga, sin da ora, a tenere indenne e manlevata l'Organizzatore da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che possa essere avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione al Progetto presentato.

d) Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione all'Hackathon ciascun Partecipante si impegna, con la massima cura e diligenza e per tutta la sua durata, a utilizzare con massimo rispetto i luoghi, le cose, i materiali, le piattaforme e le tecnologie eventualmente messi a disposizione da parte dell'Organizzatore e si atterrà strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a qualsiasi indicazione fornita dall'Organizzatore e/o da dai partner al fine di garantire la sicurezza di tutti i Partecipanti.

## **9. Limitazione di responsabilità**

a) L'Organizzatore non potrà essere ritenuto in alcun modo responsabile per qualsiasi danno compreso, a titolo esemplificativo e non esaustivo, i danni indiretti, consequenziali, speciali, incidentali, né per eventuali danni e/o anomalie che possano verificarsi e che sfuggano al suo controllo tecnico, come, a titolo esemplificativo, disfunzioni nella gestione delle reti telematiche ovvero malfunzionamenti dovuti a vizi dei mezzi indispensabili all'accesso alla rete, ovvero ad un uso improprio degli stessi.

b) È esclusa, inoltre, ogni responsabilità da parte dell'Organizzatore per l'interruzione dei propri servizi conseguente a cause di forza maggiore tra cui, in via meramente esemplificativa e non esaustiva, i sabotaggi, gli incendi, le alluvioni, i terremoti, gli scioperi, il difettoso funzionamento della rete conseguente al non corretto funzionamento delle linee telefoniche, elettriche e di reti mondiali e/o nazionali per guasti, sovraccarichi o interruzioni non imputabili all'Organizzatore.

c) L'Organizzatore non può essere ritenuto responsabile per la mancata ricevuta o per la incompleta ricevuta della registrazione elettronica all'Evento, per qualsivoglia ragione. Pertanto, non potrà essere ritenuto responsabile se i dati relativi all'iscrizione di un Partecipante non sono ricevuti o risultano illeggibili. L'Organizzatore non può essere ritenuto responsabile per qualsiasi problema riscontrato nell'accesso al sito e/o al processo di iscrizione online determinato dal venir meno della rete internet, da lavori di manutenzione o dal malfunzionamento dei server dell'Hackathon.

d) Durante l'Evento, ciascun Partecipante è tenuto ad adottare tutte le misure appropriate per salvaguardare i propri dati e/o software conservati nella propria dotazione informatica.

L'Organizzatore non sarà responsabile per qualsiasi danno causato ai Partecipanti, alla loro dotazione informatica e ai dati registrati nonché per qualsivoglia conseguenza sulla propria attività personale o professionale.

## **10. Diritti di proprietà intellettuale**

a) Tutti i nomi, i marchi, i loghi, le interfacce grafiche, i testi, le interfacce utente e il codice informatico e gli altri segni distintivi citati o riprodotti sul sito dedicato all'Evento sono protetti da copyright, marchio di fabbrica o altro diritto di proprietà intellettuale e/o industriale e, pertanto, rimangono nella sola ed esclusiva proprietà dei loro autori e titolari dei diritti. La riproduzione e/o la rappresentazione di tutti o di parte degli elementi relativi all'Hackathon online è strettamente vietata.

b) Tutti i dati (inclusi le fotografie e i testi) resi disponibili ai Partecipanti dall'Organizzatore durante l'Hackathon rimangono nell'esclusiva proprietà dell'Organizzatore. Ciascun Partecipante si obbliga a utilizzare tali dati in modo che essi rimangano distinti e divisibili dal Progetto.

c) L'autorizzazione concessa ai Partecipanti di utilizzare i dati forniti dall'Organizzatore è limitata alla durata dell'Evento. Qualsiasi utilizzo dei dati al di fuori della finalità dell'Evento è vietato.

d) Ciascun Partecipante dichiara espressamente che ogni progetto, prototipo, idea, proposta o parte di essa presentato nell'ambito dell'Hackathon online è originale e non viola in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi: a tal fine ciascun Partecipante si impegna a manlevare sin d'ora e per il futuro l'Organizzatore da ogni e qualsivoglia responsabilità, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo.

e) L'Organizzatore riconosce ai singoli Team, nel suo insieme, i diritti di proprietà intellettuale e/o industriale inerenti ai concetti sviluppati e/o alle Proposte da questi presentate; ogni Team rimane responsabile per la protezione di qualsiasi elemento innovativo e/o originale del Progetto da utilizzi inappropriati (domanda di registrazione, presentazione di domanda di brevetto, etc.), attraverso i mezzi a tal fine apprestati dalla legge, incluso il pagamento di ogni commissione o costo sostenuto.

f) I Partecipanti prendono atto che i Progetti potranno essere oggetto di comunicazione, divulgazione e/o pubblicazione 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) e che ciò comporterà la visibilità dei Progetti a tutti i Partecipanti all'Evento e/o alla community destinataria delle azioni di comunicazione. A tal fine, autorizzano sin d'ora l'Organizzatore a comunicare, divulgare e/o pubblicare i Progetti, anche in parte, sia per gli scopi propri dell'Hackathon online sia per scopi relativi a campagne promozionali e pubblicizzazione interna ed esterna. A tal fine ogni Partecipante o Team, conferisce all'Organizzatore e ai partner dell'Evento un diritto d'uso a titolo gratuito, non esclusivo e senza limiti di tempo e spazio sui Progetti presentati nel corso dell'Evento, per le finalità di cui al presente Regolamento. Pertanto, ogni Partecipante e/o Team autorizza sin da ora l'Organizzatore e i partner dell'Evento all'utilizzo e alla pubblicazione, sul Sito e/o sugli altri canali di comunicazione, analogici, digitali e cartacei (ad es. sui canali Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, LinkedIn) dei propri Progetti. In ogni caso di riutilizzo dei Progetti sarà citato il Partecipante o il Team con il proprio nome. In ogni caso, l'Organizzatore non assume alcuna responsabilità in caso di uso illecito o non autorizzato 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, e pertanto i Partecipanti rinunciando ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti dell'Organizzatore dell'Evento a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

## **11. Diritto di opzione**

a) I Partecipanti che risulteranno vincitori, sia in Team che individualmente, e tutti gli altri Team riconoscono sin d'ora un diritto di opzione in favore dell'Organizzatore per l'acquisto o la valorizzazione dei Progetti sviluppati. Tale diritto è esercitabile per un periodo di 12 mesi decorrenti dalla conclusione dell'Evento.

b) Entro tale termine l'Organizzatore comunicherà ai Partecipanti e/o a ciascun membro dei Team ivi incluso il Team vincitore, l'eventuale intenzione di acquistare il Progetto, alle condizioni da negoziarsi entro 30 giorni dalla data della suddetta comunicazione, con separato accordo.

c) Qualora, durante il periodo di vigenza del predetto diritto di opzione, i singoli Partecipanti o i membri dei Team dovessero ricevere da un terzo una proposta economica per l'acquisto del loro Progetto, questi hanno l'obbligo di darne tempestiva informazione all'Organizzatore al fine di consentirgli di esercitare, entro 30 giorni dalla comunicazione, il citato diritto d'opzione, per un corrispettivo pari a quello offerto dal terzo.

## **12. Riprese dell'Evento e autorizzazione all'uso dell'immagine**

Il Partecipante è consapevole che nel corso dell'Evento l'Organizzatore e/o il Promotore potranno realizzare fotografie ed effettuare delle registrazioni audio-video (di seguito, il "Materiale") che potranno interessare anche il Partecipante. Mediante l'iscrizione all'Evento, il Partecipante autorizza l'Organizzatore, a titolo completamente gratuito, a effettuare le registrazioni della propria persona nel corso dell'Evento, nonché ad utilizzare il suddetto Materiale per la realizzazione di contenuti fotografici e audiovisivi e altro materiale promozionale relativo all'Evento stesso, eventualmente anche mediante riduzioni o adattamenti. Tale Materiale potrà essere utilizzato al fine della diffusione sui canali di comunicazione online nonché della eventuale successiva pubblicazione sulla stampa, distribuzione e messa in onda attraverso ogni mezzo di comunicazione al pubblico a disposizione dell'Organizzatore, previo riversamento delle riprese su qualsiasi supporto. Il Partecipante autorizza, altresì, l'Organizzatore dell'Evento, sempre a titolo gratuito, alla pubblicazione delle immagini e delle registrazioni audio-video che lo riguardano sui siti web e profili social utilizzati per l'Evento.

In caso di partecipazione in Team, il Partecipante Team Leader che effettua l'iscrizione all'Evento dichiara, sotto la propria responsabilità, che gli altri componenti del Team sono a conoscenza del contenuto del Regolamento e autorizzano l'Organizzatore dell'Evento all'utilizzo della propria immagine, nelle forme e per le finalità di cui al presente articolo.

Le licenze e ogni altra autorizzazione prevista nel presente articolo devono intendersi a tempo indeterminato, gratuite e non potranno essere revocate.

### **13. Privacy**

Ai sensi degli artt. 13 e 14 del Regolamento UE 2016/679, Transpar3nt Srl con sede legale in Milano, Viale Coni Zugna, 71, 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, **Transpar3nt/Traent** 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 ai partner 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, 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;

I trattamenti di cui alla lettera a) si basano ai sensi dell'art. 6, par. 1, lett. b) Regolamento (UE) 679/2016, sull'esecuzione di un contratto tra il titolare e l'interessato e saranno conservati per 5 anni successivi alla conclusione dell'evento.

I trattamenti di cui alla lettera b) si basano sul consenso dell'interessato e saranno conservati senza limiti di tempo.

### **14. Accettazione del Regolamento dell'Hackathon**

La registrazione, l'iscrizione e la partecipazione all'Hackathon online comportano la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei Partecipanti, nonché dei Termini e Condizioni disponibili che costituiscono parte integrante e sostanziale del presente Regolamento.

### **15. Pubblicazione e validità del Regolamento**

Il presente Regolamento è predisposto in lingua italiana.

L'Organizzatore si riserva il diritto di apportare modifiche, in qualsiasi momento antecedente alla fase di valutazione dei Progetti, anche senza preavviso. In questo caso, ogni Partecipante verrà informato attraverso una comunicazione inviata all'indirizzo mail fornito in sede di registrazione. Qualora il singolo Partecipante o il Team, non dovessero concordare con le modifiche apportate al Regolamento potranno procedere a ritirare la propria partecipazione all'Evento, fino all'inizio della fase di valutazione dei Progetti, inviando una mail all'indirizzo **service@traent.com**.

Non ricorrono i presupposti giuridici per applicare la normativa di un'asta ad evidenza pubblica. Tutto ciò che concerne l'organizzazione dell'Evento, la selezione dei Partecipanti, l'attribuzione dei premi e, in generale, l'andamento dell'Evento, è da intendersi quale informazione riservata di esclusiva titolarità dell'Organizzatore. Pertanto, non saranno fornite, né potranno essere divulgate senza previa autorizzazione dell'Organizzatore, ulteriori informazioni oltre a quelle pubblicizzate durante l'Evento, né è consentita l'esibizione di atti che restano ad ogni effetto interni (dunque, a mero titolo esemplificativo, i membri della Giuria e/o l'Organizzatore non saranno tenuti a comunicare ad alcuno i punteggi ottenuti dai partecipanti in sede di votazione, né il posizionamento in classifica dei Partecipanti non vincitori).

## **16. Legge applicabile e risoluzione delle controversie**

I rapporti tra i Partecipanti e l'Organizzatore sono regolati dalla legge italiana, in base alla quale sarà interpretato e applicato il presente Regolamento.

Tutte le controversie che dovessero insorgere in relazione al presente Regolamento, comprese quelle inerenti alla sua validità, efficacia, interpretazione, esecuzione e risoluzione, saranno di competenza esclusiva del Foro di Milano.

Il Partecipante, ai sensi e per gli effetti degli artt. 1341 e 1342 c.c. dichiara di aver letto con attenzione e approvato espressamente le seguenti clausole: Art. 3 (Iscrizione all'Hackathon), Art. 4 (Selezione delle candidature), Art. 5 (Modalità di Svolgimento), Art. 6 (Giuria e valutazione), Art. 7 (Benefit per i partecipanti e premio), Art. 8 (Obblighi e responsabilità dei partecipanti), Art. 9 (Limitazione di responsabilità), Art. 10 (Diritti di proprietà intellettuale), Art. 11 (Diritto di Opzione), Art. 12 (Riprese dell'evento e autorizzazione all'uso dell'immagine), Art. 14 (Accettazione del Regolamento dell'Hackathon), Art. 15 (Pubblicazione e validità del Regolamento), Art. 16 (Legge applicabile e risoluzione delle controversie).

---