



# REGOLAMENTO GENERALE

30 Aprile - 2 Maggio 2020



o~de alte



DESTINATION  
MAKERS

# REGOLAMENTO GENERALE HACKATHON

## 1. Premessa

The Data Appeal Company s.p.a. con sede legale in via Ippolito Pindemonte 63, 50124 Firenze C.F. e P.IVA 04633420262 (di seguito "TDAC" o "Società Promotrice") intende realizzare, in collaborazione con Onde Alte Srl-SB, con sede legale in San Donà di Piave, Galleria Leon Bianco 1-3, CF e P. Iva 04484110277 (di seguito "OA") e Destination Makers Srls, Contrada Costa Morena 39, Brindisi, Piva 02415220744 (di seguito "DM") (di seguito TDAC, OA e DM, congiuntamente come "società organizzatrici" o "gli organizzatori") un *hackathon* (di seguito "Evento" o "Hackathon") denominato "Hack-for-Travel"

## 2. Obiettivi dell'Hackathon

- 2.1 TDAC, OA e DM uniscono le forze per organizzare un Hackathon il cui obiettivo principale è capire come affrontare, anche grazie a soluzioni tecnologiche e innovative, la situazione generata dal COVID-19 e ripartire più forti di prima. Un hackathon online rivolto all'ecosistema dell'innovazione, startup, innovatori, e tutti gli operatori del mondo del turismo e della cultura.

## 3. Destinatari

- 3.1 L'Hackathon è aperto a tutti coloro che sono interessati alla tecnologia e all'innovazione e portano con sé un'idea o un progetto (di seguito il "Progetto") interessante da sviluppare nell'ambito Turismo e Cultura.
- 3.2 I principali destinatari sono stati individuati in: imprenditori, i professionisti, persone occupate e post-laureati.

## 4. Partecipazione all'Hackathon

- 4.1 La partecipazione all'Hackathon è riservata alle persone fisiche di età uguale o superiore a 18 anni al momento dell'iscrizione.

Sono esclusi dalla partecipazione all'Hackathon tutti i dipendenti e/o collaboratori della Società Promotrice e loro parenti o affini, nonché parenti o affini dei membri della Giuria.

La partecipazione all'Hackathon è completamente gratuita ma sarà necessario pre-registrarsi tramite questo link: <https://hacktravel.org/> e compilare il successivo modulo di iscrizione.

La registrazione all'Hackathon è attiva fino alle 24 del 29.04.2020. Gli organizzatori si riservano la possibilità di limitare o chiudere le iscrizioni in qualsiasi momento, per qualsivoglia motivo.

Ogni partecipante che effettua l'iscrizione garantisce che le informazioni personali fornite sono veritiere. La Società Promotrice si riserva il diritto di richiedere qualsiasi documento aggiuntivo a riprova delle dichiarazioni dei Partecipanti.

Gli organizzatori, a loro insindacabile discrezione, possono declinare la registrazione per qualsivoglia ragione, ivi inclusa l'eventuale dichiarazione, da parte del partecipante, di informazioni incomplete e/o inesatte o il mancato possesso dei requisiti e delle abilità necessarie per prendere parte alla competizione.

- 4.2 La partecipazione all'Evento implica, da parte di ciascun Partecipante, l'accettazione integrale e incondizionata di questo regolamento e il rilascio del consenso per il trattamento dei dati personali.
- 4.3. La partecipazione può avvenire:
- collettivamente, come gruppo già formato in sede di registrazione costituito da un minimo di tre a un massimo di sei persone;
  - come singoli individui.

Nell'ultimo caso i Partecipanti acconsentono fin da ora ad essere inseriti in team formati dalla Società Promotrice e/o dagli Organizzatori in considerazione del profilo e dell'esperienza dei singoli Partecipanti, delle loro idee e delle loro abilità.

- 4.4. Ogni 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. I nomi dei gruppi non potranno, inoltre, contenere o essere associabili ad espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione, pena l'esclusione del gruppo dall'Evento.
- 4.5. L'ammissione dei team o dei singoli Partecipanti alla competizione avverrà secondo il principio dell'ordine temporale di iscrizione e comunque sarà gestita compatibilmente alle esigenze logistiche ed organizzative dalla Società Promotrice e/o dagli Organizzatori.
- 4.6 I Partecipanti sono informati che la partecipazione all'Evento non determina, di per sé, alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e che le spese ad essa relative (come i costi dell'alloggio e le spese di viaggio) non saranno sostenute e/o rimborsate né dalla Società Promotrice né dalle Società Organizzatrici.

## **5. Svolgimento dell'Hackathon**

- 5.1. L'Hackathon si svolgerà online, tramite l'utilizzo di piattaforme tecnologiche messe a disposizione dagli Organizzatori.
- 5.2. A proprio insindacabile giudizio, gli Organizzatori si riservano la facoltà di cambiare giorni, orari, durata e mezzi di partecipazione dell'Evento nonché di cancellarlo - se le circostanze lo richiedono, a fronte di esigenze tecniche e organizzative - senza che ciò generi alcuna responsabilità in capo alla stessa. Qualsiasi modifica verrà notificata ai Partecipanti già iscritti via e-mail.

## 6. Obblighi e Responsabilità dei Partecipanti

- 6.1. L'Hackathon viene inteso come un Evento di cui ciascun Partecipante si obbliga a rispettare i principi ed espressamente riconosce che ogni azione volta ad impedire lo sviluppo del Progetto di qualsiasi altro team è proibita e punita con l'esclusione. La Società Promotrice e/o gli Organizzatori a proprio insindacabile giudizio si riservano il diritto di squalificare ed escludere dall'Hackathon qualsiasi Partecipante e/o team che non rispettino 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. I Partecipanti, inoltre, si impegnano ad osservare queste semplici regole di comportamento:
- a. rispettare gli altri Partecipanti;
  - b. non usare espressioni che incitino alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
  - c. evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, che invadono la privacy o sono contrari alla legge vigente e contenuti pubblicitari o che hanno un contenuto politico/ideologico e religioso;
  - d. evitare di sviluppare applicazioni con contenuto chiaramente fuori tema;
  - e. non violare copyright, marchi o altri diritti riservati ivi inclusi diritti di proprietà intellettuale;
  - f. rispettare le norme di privacy.
- 6.2. Ciascun Partecipante è responsabile, in via esclusiva, per l'attrezzatura e gli effetti personali portati all'Hackathon. La Società Promotrice e/o gli Organizzatori non possono essere ritenuti responsabili in caso di furto, perdita, danneggiamento all'attrezzatura e/o agli effetti personali di un Partecipante.
- 6.3. Ogni team è responsabile, in via esclusiva, del contenuto del proprio Progetto, pertanto nessuna responsabilità sarà attribuibile, da parte di soggetti terzi, v.c., con riferimento al contenuto del Progetto. Ciascun Partecipante si obbliga, sin da ora, a manlevare e tenere indenne la Società Promotrice e/o gli organizzatori da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che potesse venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione al Progetto.
- 6.4. 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 i locali in cui si svolgerà l'Evento, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione da parte della Società Promotrice e/o dagli Organizzatori, e si atterrà strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a qualsiasi indicazione fornita dalla Società Promotrice e/o dagli Organizzatori al fine di garantire la sicurezza e l'incolumità di tutti i Partecipanti.

## 7. Limitazione di responsabilità

- 7.1. La Società Promotrice e/o gli organizzatori non saranno ritenute responsabili per la mancata ricevruta o per la ricevruta incompleta della registrazione elettronica, per qualsivoglia ragione. La Società Promotrice e/o gli organizzatori pertanto non sono responsabili se i dati relativi alla registrazione di un Partecipante non sono ricevuti o sono illeggibili. Si ricorda, a tal proposito, ai Partecipanti che la rete internet può essere soggetta a difficoltà tecniche che possono causare rallentamenti o rendere impossibile qualsiasi connessione. La Società Promotrice e/o gli organizzatori non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi problema riscontrato nell'accesso al sito e/o al processo di registrazione online determinato dal venir meno della rete internet, da lavori di manutenzione o dal malfunzionamento dei server dell'Hackathon. Ciascun Partecipante è responsabile, in via esclusiva, per il proprio accesso ad internet.
- 7.2. Ciascun Partecipante si obbliga a partecipare all'Hackathon a suo proprio rischio. Durante l'Hackathon, ciascun Partecipante è tenuto ad adottare tutte le misure appropriate per salvaguardare i propri dati e/o software conservati nella propria dotazione informatica contro ogni attacco. La Società Promotrice e/o gli organizzatori non saranno ritenuti responsabili a tale proposito, né per l'eventuale contaminazione da parte di qualsiasi virus informatico o per l'intrusione di terzi nella dotazione informatica del Partecipante.
- 7.3. La Società Promotrice e/o gli organizzatori non saranno ritenute responsabili per qualsiasi danno causato ai Partecipanti, alla loro dotazione informatica e ai dati registrati nonché per qualsivoglia conseguenza sulla propria attività personale o professionale.

## 8. Giuria e valutazione

- 8.1. I progetti presentati dai team Partecipanti saranno valutati da una giuria (di seguito, la "Giuria"), composta da rappresentanti della Società Promotrice e suoi Partner e delle Società Organizzatrici, sulla base, in via meramente esemplificativa e non esaustiva, dei seguenti criteri di valutazione:
  - a. Utilità e Valore del Progetto;
  - b. Attinenza agli obiettivi proposti;
  - c. Design/User Experience;
  - d. Creatività e Innovatività del Progetto;
  - e. Chiarezza e Completezza della presentazione del Progetto;
- 8.2. Ogni membro della Giuria attribuirà ad ogni Progetto un punteggio da uno a cinque (e.g. dove cinque esprime la valutazione massima). Dopo l'attribuzione del punteggio, la Giuria decreterà la classifica finale dei Progetti in gara.
- 8.3. I Partecipanti sono informati ed espressamente approvano il fatto che la Giuria è sovrana e che non motiverà le proprie decisioni. I Partecipanti espressamente acconsentono, sin da ora, a non sollevare obiezioni nei confronti della composizione, del processo decisionale o della decisione assunta dalla Giuria.

## 9. Benefit per i partecipanti e Premi

9.1. Al termine dell'Evento saranno annunciati i team vincitori. Tutti gli importi dei premi monetari sono da intendersi lordi.

I premi non monetari saranno erogati direttamente dalle aziende che li hanno messi in palio e dei quali si assumono ogni responsabilità.

L'elenco dei premi sarà pubblicato sulla pagina: <https://hacktravel.org/premi>

9.2. Gli Organizzatori forniranno tutte le informazioni a riguardo sul sito dell'evento e all'inizio dell'Evento.

9.3. La ripartizione del premio tra i componenti di ogni team vincitore sarà definita dal team stesso. I membri dei team non potranno contestare i premi assegnati, null'altro, in aggiunta, sarà dovuto. I premi saranno erogati entro 60 giorni dalla fine dell'evento e saranno soggetti alle ritenute di Legge.

9.3. A norma dell'art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001 l'Evento 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 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.

9.5. La Giuria può, su base discrezionale, concedere riconoscimenti aggiuntivi ad altri team in caso di progetti meritevoli.

## 10. Diritti di proprietà intellettuale

10.1. Tutti i nomi, i marchi e gli altri segni distintivi citati o riprodotti sul sito dedicato all'Evento 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 sono strettamente vietate.

10.2. Tutti i dati (inclusi le fotografie e i testi) resi disponibili ai Partecipanti dagli Organizzatori durante l'Hackathon rimangono nell'esclusiva proprietà, rispettivamente di ciascun proprietario. Ciascun Partecipante si obbliga a non divulgarli e a utilizzare tali dati in modo che essi rimangano distinti e divisibili dal Progetto.

10.3. L'autorizzazione concessa ai Partecipanti di utilizzare i dati forniti dalla Società Promotrice è limitata alla durata dell'Hackathon. Qualsiasi utilizzo dei dati al di fuori della finalità dell'Hackathon è soggetto a preventivo, separato accordo, concluso tra la Società Promotrice ed i Partecipanti.

10.4. 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: a tal fine ciascun Partecipante si impegna a manlevare sin d'ora la Società Promotrice e le Società Organizzatrici da

ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo.

- 10.5. Gli Organizzatori riconoscono ai team e ai singoli Partecipanti i diritti di proprietà intellettuale inerenti ai concetti sviluppati e/o alle proposte da questi presentate; ogni team rimane pienamente 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.
- 10.6. I Partecipanti prendono atto che l'eventuale comunicazione, divulgazione e/o pubblicazione dei Progetti presentati 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. Gli Organizzatori 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, rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti degli Organizzatori a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

## **11. Autorizzazione ed utilizzo dell'immagine**

- 11.1 Ciascun Partecipante acconsente ed autorizza la Società Promotrice e la Società Organizzatrici, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad utilizzare il proprio nome, cognome e qualsiasi descrizione del proprio Progetto per scopi relativi a campagne promozionali, pubblicizzazione interna ed esterna relativa all'Hackathon con ogni mezzo, incluso ma non limitato al sito dell'Evento o a qualsivoglia sito internet della Società Promotrice e della Società Organizzatrici, mediante comunicati stampa ed ogni altro mezzo di comunicazione al pubblico, per un numero illimitato di riproduzioni e distribuzione in tutto il mondo, entro il limite massimo di 5 anni dalla data di chiusura dell'Hackathon.

11.2 A ciascun Partecipante verrà richiesto, previa sottoscrizione di specifica liberatoria, di autorizzare la Società Promotrice e la Società Organizzatrici, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad acquisire e registrare la propria immagine e/o la propria voce, mediante foto o video, durante l'Hackathon ed a copiare, riprodurre e distribuire la propria immagine presso la reta interna Agos e/o presso ambienti fisici e informatici gestiti da Agos, ma liberamente accessibili da chiunque, così come descritti nell'informativa relativa al trattamento dei Dati messa a disposizione. I Dati possono essere trattati con strumenti manuali o informatici, idonei a garantirne la sicurezza, la riservatezza e ad evitare accessi non autorizzati, entro il limite massimo di 5 anni dalla data di chiusura dell'Hackathon.

## **12. Privacy**

I dati condivisi dai partecipanti per iscriversi all'evento e confermare la propria partecipazione sono gestiti e trattati dalla società Promotrice in conformità a quanto previsto dal Regolamento Europeo UE 2016/679 e sono soggetti a consenso esplicito, secondo le seguenti modalità espresse nella Privacy Policy accessibile al seguente indirizzo web: <https://datappeal.io/it/privacy-policy/>

L'accettazione del presente regolamento comporta l'accettazione del trattamento dei dati finalizzati alla partecipazione all'evento e a tutte le attività ad esso connesse.

Il consenso ad uno o più diversi altri specifici trattamenti che esulano dalla gestione dell'evento non pregiudica la partecipazione allo stesso.

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

13.1 La registrazione, l'adesione e la partecipazione all'Hackathon comportano la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei Partecipanti.

13.2 Il presente Regolamento è disponibile sul sito dell'Evento.

13.3 Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento dalla Società Promotrice congiuntamente alle Società Organizzatrici e di tali eventuali modifiche sarà fornita comunicazione sul sito. In caso di conflitto tra il regolamento e le sue modifiche, queste ultime prevarranno. Il regolamento modificato entrerà in vigore una volta che sarà pubblicato sul sito e si riterrà che ciascun Partecipante abbia accettato le modifiche per il solo fatto della propria partecipazione all'Hackathon.

13.4 Il presente Regolamento disciplina il rapporto tra la Società Promotrice/Società Organizzatrici e il solo Partecipante e non determina la nascita di alcun diritto in capo a terzi.



#### **14. Validità del Regolamento**

14.1 Se, in qualsiasi momento, qualsiasi previsione del Regolamento dovesse essere o dovesse divenire invalida, illegale o inapplicabile nel rispetto di qualsivoglia legge ma potrebbe essere o divenire valida, legale e applicabile qualora una parte di tale previsione fosse eliminata o modificata, la previsione in questione rimarrà valida con tale eliminazione o modifica in quanto necessario a rendere la previsione valida, legale e applicabile.

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

15.1 Il presente Regolamento è regolato dalla legge italiana.

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