

**PARTY CLOUD CHALLENGE PER GENOVA**  
**- HACKATHON ONLINE -**

**REGOLAMENTO DI PARTECIPAZIONE**

Manifestazione da intendersi esclusa dalla normativa sulle operazioni a premio ai sensi dell'art.6, comma 1, lett. a) del DPR 430/2001, in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale, nel quale il conferimento di un premio rappresenta un riconoscimento del merito personale per l'attività svolta, nonché un incoraggiamento nell'interesse della collettività.

**1. PREMESSE**

- 1.1. IBM Italia S.p.A., DOCK joined in tech S.r.l, LifeGate Consulting S.r.l. e Codemotion S.r.l. (di seguito, congiuntamente, i “**Promotori**”) intendono lanciare in collaborazione un’iniziativa hackathon online denominata “Party Cloud Challenge per Genova” (di seguito anche l’”**Hackathon**”). IBM Italia S.p.A. è capofila dell’iniziativa e titolare del Trattamento dei dati personali dei partecipanti all’Hackathon.
- 1.2. **Party Cloud Challenge per Genova si terrà nel periodo dal 20 Settembre al 4 Novembre 2018.**
- 1.3. L’evento è supportato dal Comune di Genova e da AMIU, Azienda Multiservizi e d'Igiene Urbana, sostenitori della sfida (di seguito i “**Partner**” o “**Enti Partner**”).

**2. OBIETTIVI**

- 2.1. Party Cloud Challenge intende supportare il Comune di Genova e l’AMIU nella lotta contro l’abbandono abusivo dei rifiuti, in particolare dei rifiuti ingombranti molto spesso dismessi in zone non autorizzate generando degrado e disagi.
- 2.2. L’Hackathon è aperto alle persone fisiche quali *developer, civic hacker, designer, startupper, studenti* e tutti gli appassionati di innovazione (di seguito “**Partecipanti**”), che desiderino sviluppare soluzioni (di seguito, “**Applicazioni**”) nell’ambito dell’obiettivo di cui al punto 2.1 che precede.
- 2.3. Alla data di apertura dell’Hackathon verranno comunicate tramite il sito web <http://www.ibm.com/it/partycloud/challengepergenova/index>:
  - a) Il testo completo della challenge e il presente regolamento dell’iniziativa (il “**Regolamento**”).
  - b) Le tecnologie messe a disposizione dei Partecipanti.
  - c) Il premio e le modalità di erogazione.
- 2.4. Ogni singolo Partecipante dichiara di conoscere temi, contenuto e programma dell’Hackathon e di considerare gli stessi in linea con le finalità della propria partecipazione. I Promotori e i Partner sono gli unici soggetti titolati a definire il programma dell’Hackathon senza alcuna possibilità da parte del Partecipante di interferire al riguardo attraverso la richiesta di modifiche o variazioni.

**3. PROCESSO DI REGISTRAZIONE**

- 3.1. La partecipazione all’Hackathon è gratuita ed è riservata alle persone fisiche di età pari o superiore ai 18 anni, residenti in Italia (Repubblica di San Marino e Stato del Vaticano compresi).
- 3.2. Dipendenti e consulenti/collaboratori/fornitori dei Promotori e/o dei Partner non possono prendere parte all’Hackathon.
- 3.3. Le iscrizioni all’Hackathon sono aperte dal 20 Settembre 2018 al 4 Novembre 2018.

- 3.4. Per partecipare all'Hackathon è necessario compilare l'apposito modulo di registrazione disponibile sul sito <http://www.ibm.com/it/partycloud/challengepergenova/index> dove verrà richiesto, tra l'altro, di fornire i propri dati personali e di dichiarare la propria volontà di prendere parte all'Hackathon.
- 3.5. **L'incompletezza e/o la non rispondenza al vero delle informazioni inserite da coloro che intendono partecipare durante il processo di registrazione sul <http://www.ibm.com/it/partycloud/challengepergenova/index> determinerà l'impossibilità di procedere con l'iscrizione o esclusione dei partecipanti dall'Hackathon.**
- 3.6. La partecipazione all'evento implica, da parte di ciascun Partecipante, **l'accettazione integrale e incondizionata del presente questo Regolamento e il rilascio del consenso per il trattamento dei dati personali.**

#### **4. SVOLGIMENTO DELL'HACKATHON E VALUTAZIONE DELLE APPLICAZIONI**

- 4.1. L'Hackathon si svolgerà online e avrà inizio alle ore 10:00 CET di giovedì 20 Settembre 2018 con durata fino alle ore 24:00 CET di domenica 4 Novembre 2018.
- 4.2. Attraverso l'indirizzo e-mail fornito in fase di registrazione ciascun Partecipante riceverà le istruzioni per:
- Registrazione un account valido per 90 giorni sulla piattaforma IBM Cloud a supporto per lo svolgimento della sfida.
  - Le istruzioni per inoltrare l'Applicazione entro il termine previsto tramite la piattaforma GitHub.
  - I riferimenti per richiedere supporto e assistenza durante il periodo di svolgimento dell'Hackathon.
  - Le informazioni per scaricare dataset e altri materiali utili per lo svolgimento della challenge che saranno disponibili dal 26 Settembre 2018
- 4.3. A partire dal 24 Settembre 2018 e per tutta la durata dell'hackathon, i partecipanti potranno inviare una mail all'indirizzo [partycloudchallenge@gmail.com](mailto:partycloudchallenge@gmail.com) per ottenere assistenza in merito allo svolgimento della sfida.
- 4.4. **I Partecipanti sono tenuti ad inoltrare la versione finale della propria Applicazione entro e non oltre la mezzanotte di Domenica 4 Novembre 2018 ("Submission").**
- 4.5. Affinché la Submission sia considerata valida il Partecipante dovrà inviare una mail all'indirizzo [partycloudchallenge@gmail.com](mailto:partycloudchallenge@gmail.com) allegando:
- Il link dell'Account GitHub su cui l'Applicazione è stata caricata.
  - Un documento di commento al codice presente su GitHub.
  - Una presentazione che illustri la finalità e il funzionamento dell'Applicazione. I formati accettati sono: ppt, pptx, pdf.
- 4.6. Le Applicazioni saranno valutate da una giuria composta da un rappresentante di ciascuna azienda Promotrice e dei Partner ("**Giuria**") secondo i seguenti criteri:
- Utilità/Valore dell'Applicazione proposta.
  - Attinenza dell'Applicazione alla Challenge.
  - Esecuzione tecnica e presenza di uno schema architetturale dell'Applicazione.
  - Design e User Experience dell'Applicazione.
  - Creatività e Innovatività dell'Applicazione.
- Prerequisito per la valutazione dell'Applicazione sarà l'utilizzo da parte del Partecipante di almeno uno dei servizi presenti nella piattaforma IBM Cloud.**
- 4.7. La Giuria valuterà le Applicazioni entro il 18 Novembre 2018 e darà **comunicazione ai Partecipanti dell'esito della valutazione a mezzo e-mail entro il 20 Novembre 2018.**

- 4.8. Per eventuali esigenze tecniche, I Promotori e/o i Partner si riservano la facoltà di cambiare giorni e orari di durata dell'evento. Qualsiasi modifica sarà resa nota tramite gli stessi canali precedentemente utilizzati e verrà notificata via e-mail ai Partecipanti già iscritti. I Promotori e/o i Partner non saranno ritenuti responsabili per qualsiasi modifica della durata dell'Hackathon o per la sua cancellazione per cause di forza maggiore o per qualsiasi evento indipendente dalla propria volontà.
- 4.9. I Partecipanti sono informati che la partecipazione all'Hackathon non determina, di per sé, alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo.

## **5. PREMIAZIONE DELLE APPLICAZIONI**

- 5.1. Al Partecipante che risulti nella posizione più alta in classifica determinata dalla Giuria sarà riconosciuta una somma messa in palio dalla società DOCK joined in tech S.r.l. pari a 3.000,00 euro (tremila/00) in buoni di acquisto Amazon, corrisposta dalla Codemotion S.r.l. entro e non oltre 60 giorni a far data dalla comunicazione della vincita.
- 5.2. Il Partner potrà assegnare altre gratifiche, anche in collaborazione con eventuali sponsor dell'Hackathon, a progetti che si distinguano in particolari ambiti (a titolo esemplificativo e non esaustivo: la proposta più creativa, o la proposta in fase di sviluppo più avanzata).
- 5.3. Le altre gratifiche saranno soggette all'imposta sul reddito delle persone fisiche, in quanto rientrante nella categoria dei redditi diversi di cui all'art.67 del DPR 22 dicembre 1986, n.917.
- 5.4. Sono a carico del destinatario del Premio, così come del destinatario delle altre gratifiche, tutti gli adempimenti tributari connessi con la percezione di tale reddito quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo, l'emissione di documentazione contabile (i.e. fattura o quietanza) e il pagamento di ogni imposta o tassa che sarà dovuta, in qualsiasi giurisdizione, derivante dal servizio fornito. I Promotori e i Partner non si assumono alcuna responsabilità per eventuali errori/omissioni/mancato rispetto da parte dei Partecipanti destinatari di premi degli obblighi di natura tributaria.
- 5.5. I Promotori comunicheranno tempestivamente attraverso il sito <http://www.ibm.com/it/partycloud/challengepergenova/index> e attraverso la mail fornita dal Partecipante per la registrazione la data e il luogo in cui si terrà la cerimonia di premiazione.
- 5.6. I Promotori si riservano di modificare queste indicazioni entro l'inizio della manifestazione.

## **6. OBBLIGHI E RESPONSABILITÀ DEI PARTECIPANTI**

- 6.1. L'Hackathon viene inteso come evento etico. Ciascun Partecipante si obbliga a rispettare questi principi ed espressamente riconosce che ogni azione volta ad impedire lo sviluppo delle Applicazioni di qualsiasi altro partecipante è proibita e punita con l'esclusione. I Promotori e i Partner, a proprio insindacabile giudizio, si riservano il diritto di squalificare ed escludere 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'iniziativa. I Partecipanti, inoltre, si impegnano ad osservare le seguenti regole di comportamento:
- rispettare gli altri Partecipanti;
  - non usare espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
  - 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;
  - evitare di sviluppare applicazioni con contenuto fuori tema;
  - non violare copyright, marchi o altri diritti di terzi;
  - rispettare le norme in materia di protezione dei dati personali.

6.2. Ciascun Partecipante è responsabile del contenuto della propria Applicazione, pertanto nessuna responsabilità sarà attribuibile, da parte di soggetti terzi, con riferimento al contenuto del progetto. Ciascun Partecipante si obbliga, sin da ora, a manlevare e tenere indenne i Promotori e i Partner da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che potesse venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione alle Applicazioni.

## **7. LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ**

7.1. I Promotori e/o i Partner non saranno ritenuti responsabili per la mancata ricevuata o per la ricevuata incompleta della registrazione elettronica, per qualsivoglia ragione. I Promotori e/o i Partner pertanto non sono responsabili se i dati relativi alla registrazione di un Partecipante non sono ricevuti o sono illeggibili. Si ricorda ai Partecipanti che la rete internet può essere soggetta a difficoltà tecniche che possono causare rallentamenti o rendere impossibile qualsiasi connessione. I Promotori e/o i Partner 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 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. I Promotori e/o i Partner non saranno ritenuti responsabili a tale proposito, né per la eventuale contaminazione da parte di qualsiasi virus informatico o per l'intrusione di terzi nella dotazione informatica del partecipante.

7.3. I Promotori e/o i Partner non saranno ritenuti 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. CANCELLAZIONE DELL'EVENTO DI PREMIAZIONE**

8.1. In caso di cancellazione dell'evento di premiazione dell'Hackathon per qualsiasi motivo, i Promotori e/o i Partner ne daranno tempestiva comunicazione ai Partecipanti. Ciascun 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 di premiazione dell'Hackathon, a prescindere dalle cause o dai motivi che l'hanno determinata.

## **9. MANLEVA**

9.1. Il Partecipante manleverà e terrà indenne i Promotori e i Partner, nonché i loro collaboratori, 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. PROPRIETÀ INTELLETTUALE**

10.1. Tutti i nomi, i marchi e gli altri segni distintivi citati o riprodotti sul sito dedicato all'Hackathon 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 dai Promotori e dai Partner durante l'Hackathon rimangono nell'esclusiva proprietà dei Promotori e dei Partner. Ciascun Partecipante si obbliga 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 dai Promotori e Partner 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 le società Promotrici e/o i Partner e i Partecipanti.
- 10.4. Ciascun Partecipante dichiara e garantisce che ogni prototipo, idea, progetto o parte di esso presentato nell'ambito dell'Hackathon 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 i Promotori e i Partner 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. I Promotori e i Partner 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'Hackathon e/o tramite mezzi e supporti di comunicazione eventualmente utilizzati per la promozione dell'Hackathon medesimo (anche dopo il suo svolgimento), comporterà la visibilità a tutti i Partecipanti all'Hackathon e/o alla community destinataria delle azioni di comunicazione. I Promotori 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 dell'Applicazione 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 di Promotori e i Partner a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

## **11. DIRITTO DI OPZIONE**

- 11.1. Il Partecipante vincitore e destinatario del premio riconosce un diritto di opzione, ai sensi della normativa vigente, in favore dei Partner per l'acquisto del progetto dell'Applicazione, esercitabile entro 12 (dodici) mesi dalla conclusione dell'Hackathon.  
Entro detto termine i Partner comunicheranno al Partecipante vincitore e destinatario del premio l'eventuale intenzione di acquistare il progetto relativo all'Applicazione, alle condizioni da negoziarsi entro 30 (trenta) giorni dalla data della suddetta comunicazione, con separato accordo in conformità con le norme applicabili.  
Se durante il periodo di vigenza del diritto di opzione, il Partecipante vincitore e destinatario del premio dovesse ricevere da un terzo una proposta economica per l'acquisto del progetto relativo all'Applicazione, questi ne darà tempestiva informazione al Partner al fine di consentirgli di esercitare il citato diritto d'opzione entro i 30 (trenta) giorni successivi, per un corrispettivo almeno pari a quello offerto dal terzo. In mancanza di accordo tra il Partecipante vincitore e destinatario del premio e gli Enti Partner entro detto termine, detto Partecipante potrà accettare la proposta economica del terzo.

## **12. AUTORIZZAZIONE ED UTILIZZO DELL'IMMAGINE**

- 12.1. Ciascun Partecipante acconsente ed autorizza i Promotori e/o i Partner, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad utilizzare il proprio nome, cognome e qualsiasi descrizione del progetto sviluppato durante l'Hackathon per scopi relativi a campagne promozionali, pubblicizzazione interna ed esterna relativa all'Hackathon con ogni mezzo, incluso ma non limitato al sito dell'Hackathon o a qualsivoglia sito internet dei Promotori e/o dei Partner, mediante comunicati stampa ed ogni altro mezzo di comunicazione al pubblico, per un numero illimitato di

riproduzioni e distribuzione in tutto il mondo, per tre (3) anni dalla data di partecipazione all'Hackathon.

- 12.2. A ciascun Partecipante verrà richiesto, previa sottoscrizione di specifica liberatoria, di autorizzare i Promotori e/o i Partner, 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 e a copiare, riprodurre e distribuire la propria immagine in tutti i canali di comunicazione, in qualsiasi modo e con ogni mezzo conosciuto o sconosciuto fino ad oggi, per tre (3) anni dalla data della partecipazione all'Hackathon, per un numero illimitato di riproduzioni e per la distribuzione in tutto il mondo.

### **13. PRIVACY**

- 13.1. I dati condivisi dai partecipanti sulle piattaforme di IBM sono trattati in conformità a quanto previsto dal Regolamento Europeo in materia di protezione dei dati personali UE 2016/679 secondo il vostro consenso e le seguenti modalità espresse nelle rispettive privacy policy accessibile a questo indirizzo:

- <https://www.ibm.com/privacy/it/it/>

- 13.2. L'accettazione del presente Regolamento comprende l'accettazione dell'informativa sul trattamento dei dati personali per le finalità connesse alla partecipazione all'Hackathon e a tutte le attività ad esso connesse.
- 13.3. Il consenso ad uno o più diversi altri specifici trattamenti che esulano dalla gestione dell'iniziativa non pregiudica la partecipazione allo stesso.

### **14. ESCLUSIONE APPLICAZIONE DPR 430/2001**

- 14.1. A norma dell'art.6, comma 1, lett. a) del DPR 430/2001, l'Hackathon non costituisce una manifestazione a premi, in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale, nel quale il conferimento del premio rappresenta un riconoscimento del merito personale per l'attività svolta, nonché un incoraggiamento nell'interesse della collettività.

### **15. ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO DELL'HACKATHON**

- 15.1. La registrazione, la partecipazione e la partecipazione dell'Hackathon comportano la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei Partecipanti
- 15.2. Il presente Regolamento è disponibile sul sito <http://www.ibm.com/it/partycloud/challengepergenova/index>
- 15.3. Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento dai Promotori e di tali eventuali modifiche sarà fornita comunicazione sul sito <http://www.ibm.com/it/partycloud/challengepergenova/index>. 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 <http://www.ibm.com/it/partycloud/challengepergenova/index> e ciascun Partecipante abbia accettato le modifiche per il solo fatto della propria partecipazione all'Hackathon.
- 15.4. Il presente Regolamento disciplina il rapporto tra i Promotori e i Partner e il Partecipante e non determina la nascita di alcun diritto in capo a terzi.
- 15.5. In caso di invalidità, nullità o inapplicabilità di qualsiasi previsione del presente Regolamento le restanti parti restano pienamente efficaci.