



hack.developers

Cambia la PA, riavvia il sistema operativo del Paese

Roma, 26 luglio 2017

REGOLAMENTO PARTECIPANTI -HACK.DEVELOPERS.ITALIA 2017

1. Obiettivi di Hack.Developers.Italia

Il presente Regolamento ha ad oggetto lo svolgimento dell'hackathon Hack.Developers.Italia, organizzato da Codemotion (di seguito "Organizzatori") - edizione 2017. L'hackathon si inserisce nell'ambito dell'iniziativa developers.italia.it e, più in generale, dell'attività di divulgazione e promozione della cultura digitale condotta dal Team per la Trasformazione Digitale della Presidenza del Consiglio dei Ministri

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 si svolgerà Sabato 7 e Domenica 8 Ottobre, notte inclusa.

L'evento sarà svolto in contemporanea nelle varie sedi dislocate in tutta Italia.

Per eventuali esigenze tecniche, gli organizzatori si riservano la facoltà di cambiare giorni, orari e sede di uno, più o tutti gli eventi singoli della manifestazione, nonché di cancellarle. Qualsiasi cambiamento verrà notificato ai partecipanti già iscritti via e-mail e

sarà comunicato attraverso il sito ufficiale della manifestazione:
<https://hack.developers.italia.it>

3. Destinatari

Data la natura tecnica delle challenge, l'hackathon è rivolto agli sviluppatori software ed esperti informatici su tutto il territorio italiano.

Le challenge sono in via di definizione, l'elenco delle professionalità potrebbe essere aggiornato nelle prossime settimane sul sito: <https://hack.developers.italia.it/chi/>

Possono partecipare all'Hackathon i maggiorenni o i minori degli anni 18.

Tuttavia, la partecipazione dei minori è vincolata alle disposizioni in materia della singole location, perciò potrà variare da sede a sede. Eventuali vincoli saranno evidenziati nelle relative pagine web. Qualora non ci fossero vincoli di età, la partecipazione sarà aperta anche ai minori di 18 anni, previa compilazione della [liberatoria](#) da parte di chi esercita la potestà genitoriale.

Dipendenti e consulenti/collaboratori/fornitori degli Organizzatori non possono prendere parte all'Hackathon. I Partecipanti sono informati 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 i costi dell'alloggio e le spese di viaggio) non saranno sostenute e/o rimborsate dagli Organizzatori, nonché dai loro collaboratori.

4. Criteri di ammissione e regole di partecipazione

L'iscrizione e la partecipazione all'Hackathon è personale, gratuita e tramite registrazione sulla piattaforma Eventbrite ai link presenti sul sito.

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 sono veritiere. Nel caso gli Organizzatori, nonché i loro collaboratori, accertino la non veridicità delle informazioni fornite in sede di

registrazione, potranno disporre l'esclusione del Partecipante. L'ammissione dei Partecipanti 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 di persone.

Sabato 7 Ottobre si procederà alla formazione dei team. Ciascun Partecipante può iscriversi con più 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, oscenità e/o diffamazione, pena l'esclusione del gruppo dall'evento. Gli Organizzatori, nonché i loro collaboratori, si riservano ogni facoltà in merito.

5. Obblighi e responsabilità dei partecipanti

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 del progetto di qualsiasi altro team è proibita e punita con l'esclusione. Gli Organizzatori, nonché i loro collaboratori, 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'intero Evento. I partecipanti, inoltre, si impegnano ad osservare queste semplici regole di comportamento:

- (a) rispettare gli altri partecipanti;
- (b) non usare espressioni che incitano 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;
- (f) rispettare le norme privacy.

Ciascun partecipante è responsabile, in via esclusiva, per l'attrezzatura e gli effetti personali portati all'Hackathon. Gli Organizzatori, nonché i loro collaboratori, non possono essere ritenuti responsabili in caso di furto, perdita, danneggiamento all'attrezzatura e/o agli effetti personali di un partecipante.

Ogni team è responsabile, in via esclusiva, del contenuto del proprio progetto, pertanto nessuna responsabilità sarà attribuibile, da parte di soggetti terzi, agli Organizzatori, nonché ai loro collaboratori, con riferimento al contenuto del progetto. Ciascun partecipante si obbliga, sin da ora, a manlevare e tenere indenne gli Organizzatori, nonché i loro collaboratori, da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che potesse venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione al progetto.

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 dagli Organizzatori, nonché dai loro collaboratori, e si atterrà strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a qualsiasi indicazione fornita dagli Organizzatori, nonché dai loro collaboratori, al fine di garantire la sicurezza e l'incolumità di tutti i partecipanti.

6. Giuria, premi e presentazione progetti

Non è obbligatorio concludere i progetti entro la chiusura dell'hackathon.

I progetti dovranno essere caricati sul'account github che condividerà l'Organizzazione, entro il limite temporale che l'Organizzazione comunicherà in seguito.

A seguire, tutti i progetti provenienti da tutte le sedi verranno valutati dalla giuria composta da membri del Team Digitale, che nomineranno i Team vincitori tra tutti i progetti caricati

La cerimonia di premiazione avverrà a Roma e a tale occasione verranno invitati i Team vincitori. L'Organizzazione finanzierà il viaggio di 2 membri di ogni Team vincitore per raggiungere la premiazione.

L'Organizzazione si riserva di modificare queste indicazioni entro l'inizio della manifestazione.

I premi verranno pubblicati sul sito nelle prossime settimane.

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 degli organizzatori e/o portati dai partecipanti stessi, con la massima cura e diligenza e si atterrà strettamente a qualsiasi indicazione fornita dagli Organizzatori, nonché i loro collaboratori, al fine di assicurare la sicurezza e l'incolumità di tutti i partecipanti. In nessun caso il 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 recare 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 dagli Organizzatori, nonché i loro collaboratori, 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 dagli Organizzatori, nonché i loro collaboratori. In caso di dubbi sul corretto utilizzo degli spazi, il Partecipante è tenuto a contattare gli Organizzatori, nonché i loro collaboratori, 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 gli Organizzatori, nonché i loro collaboratori, non hanno la proprietà né sono titolari 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. Gli Organizzatori, nonché i loro collaboratori, non saranno pertanto responsabili 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 degli Organizzatori, nonché i loro collaboratori, stessi. 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, gli Organizzatori ne daranno 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 gli Organizzatori, 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. RegISTRAZIONI dell'Evento

Il Partecipante è consapevole che nel corso dell'Evento gli Organizzatori, nonché i loro collaboratori, o uno dei suoi 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 gli Organizzatori, nonché i loro collaboratori, 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 pellicola, nastro e/o differente supporto audiovisivo. 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 degli Organizzatori, nonché i loro collaboratori.

11. Concorrenza

Gli Organizzatori, nonché i loro collaboratori, non concedono 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. Gli Organizzatori sono 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

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 è strettamente vietato.

Tutti i dati (inclusi le fotografie e i testi) resi disponibili ai partecipanti dagli Organizzatori, nonché dai loro collaboratori, durante l'Hackathon rimangono nell'esclusiva proprietà, rispettivamente, dagli Organizzatori. Ciascun partecipante si obbliga a utilizzare tali dati in modo tale che essi rimangano distinti e divisibili dai progetti sviluppati.

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

I team sviluppano i singoli progetti sulla base di software cd. "libero" e/o software cd. "open source" messo a disposizione dal Team per la Trasformazione Digitale (i.e. Licenza BSD e/o Licenza AGPL), pertanto, anche i progetti sviluppati dai partecipanti saranno resi secondo le medesime condizioni contrattuali.

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, nonché i loro collaboratori, non si 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, nonché i loro collaboratori, a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

14. Privacy

Ai sensi dell'articolo 13 del D. Lgs. 196/2003 (il "Codice Privacy"), gli Organizzatori informano che il Trattamento dei dati personali dei Partecipanti indicati nella domanda di partecipazione, ivi compreso l'indirizzo di posta elettronica fornito, verranno utilizzati principalmente al fine di consentirne la partecipazione all'Hackathon, oltre che per l'adempimento di obblighi previsti dalla Legge. I Dati potranno inoltre essere utilizzati in futuro per informare il Partecipante circa altre iniziative analoghe, sempre nell'ambito delle attività istituzionali degli Organizzatori e dei propri partner, per gli scopi previsti dalla L.580/93, come modificata dal D.Lgs. 23/2010. Il trattamento avverrà mediante strumenti manuali, informatici e telematici. Nell'ambito delle suddette finalità, gli Organizzatori potranno comunicare i dati personali in suo possesso a dipendenti, collaboratori e soggetti terzi dei cui servizi si avvale per le finalità su esposte o con i quali collabora per la realizzazione dell'Hackathon. I Partecipanti, inviando richiesta di partecipazione, prestano altresì il proprio consenso alla comunicazione da parte degli Organizzatori, nonché dai loro collaboratori, dei 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) sia sul sito web della manifestazione sia agli organi di stampa. L'Interessato potrà in qualunque momento esercitare i diritti di cui all'art.7 del Dlgs.196/03 (accesso, aggiornamento, cancellazione, opposizione...), rivolgendosi al Titolare del Trattamento Codemotion srl, via Marsala 29/h, 00185 Roma.

15. Autorizzazione ed utilizzo dell'immagine

Ciascun Partecipante acconsente ed autorizza l'Organizzatore, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad utilizzare il proprio nome, cognome, indirizzo di abitazione e qualsiasi descrizione del progetto sviluppato durante l'Hackathon per scopi relativi a campagne promozionali, pubblicizzazione interna ed esterna relativa all'Hackaton con ogni mezzo, incluso ma non limitato al sito dell'Evento o a qualsivoglia sito internet dell'Organizzatore, 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.

A ciascun partecipante verrà richiesto, previa sottoscrizione di specifica liberatoria, di autorizzare l'Organizzatore, 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 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.

16. Accettazione del regolamento

La partecipazione all'evento implica, da parte di ogni Partecipante, l'accettazione integrale e incondizionata del presente Regolamento. Qualora gli Organizzatori riscontrino una violazione delle norme da parte dei Partecipanti o dalle proposte da essi presentate, avranno la facoltà di decretarne la immediata esclusione dalla manifestazione.

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.