

Hack@MI 2020

Regolamento di partecipazione Hackathon online e onsite

1. Premesse e finalità

"Hack@MI" è un "hackathon" del palinsesto STEM in the City 2020, iniziativa promossa dal Comune di Milano, organizzato da Open Search Network Ltd, con sede legale in 32 Kilmaine Road, London, SW6 7JX, United Kingdom, VAT GB163631516 (di seguito "Open Search Network" o "Organizzatore"). L'obiettivo di Hack@MI è di favorire lo studio e l'approfondimento di problemi in ambito sostenibilità, la loro risoluzione in un'ottica di innovazione e offrire ai partecipanti un'opportunità di crescita professionale attraverso il contatto con le aziende.

Esso si svolgerà **dal 1 aprile al 23 Maggio 2020** e sarà formato da due parti:

- **QUALIFICAZIONI ONLINE:** si svolgeranno dalle h 7.00 AM GMT del 01/04/2020 alle 11.59 PM GMT 02/05/2020
- **FINALE ONLINE:** si svolgerà dalle 07:00 AM GMT del 16/05/2020 alle 23:59 AM GMT del 24/05/2020

Tutte le gare saranno descritte nel dettaglio e si svolgeranno sulla piattaforma Open Data Playground, di proprietà di Open Search Network. Le tematiche delle gare saranno problemi di sostenibilità proposti dalle Società Sponsor dell'evento.

L'evento è supportato da aziende sponsor che possono essere promotori delle gare (di seguito "Società Sponsor"), mettere a disposizione tecnologie o servizi (di seguito "Sponsor Tecnici") o supportare l'iniziativa attraverso i propri canali (di seguito "Sponsor Ecosystem").

Durante il periodo dell'evento, la **Hack@MI Digital Arena** ospiterà una serie di webinar dedicati a temi decisivi del nostro tempo, per una pausa pranzo ad alto tasso di innovazione insieme a top manager di aziende leader, docenti ed esperti. Gli stessi temi saranno poi approfonditi dai partecipanti alle gare pubblicate durante il progetto Hack@MI (<https://hackat.it/gare/>).

I partecipanti all'Hackathon potranno poi entrare in contatto con le Società Sponsor dell'evento e valutare eventuali corsi di formazione e opportunità di lavoro.

STEM in the City 2020 ha il patrocinio dell'[UNRIC](#) e dei [17 Sustainable Development Goals](#), la Finale di Hack@MI seguirà questo focus e sarà incentrata sulla creazione di benessere sociale attraverso l'analisi di dati messi a disposizione dalle Società Sponsor dell'evento.

2. Destinatari e modalità di svolgimento

Hack@mi è aperto a gruppi di studenti, laureati e professionisti con un background universitario in ambito STEM o Umanistico che desiderino partecipare all'obiettivo dell'evento (di seguito "Team Partecipanti").

Alla data di apertura di Hack@MI le data challenge dell'evento verranno condivise tramite i siti web www.hackat.it e www.opendataplayground.com.

Sia per le gare di qualifica che per la finale, le soluzioni dovranno contenere due tipologie di output:

- un modello matematico (di seguito "Modello di valutazione" o "Algoritmo di valutazione") che potrebbe essere analizzato da una formula che in tal caso determinerà una classifica temporanea (la formula e il data set saranno messi a disposizione dalle Società Sponsor). Nel caso in cui la gara non preveda una valutazione automatica dell'elaborato matematico, non ci sarà una classifica temporanea.
- un elaborato descrittivo (di seguito "Elaborato Descrittivo") che affronterà il problema presentato da un punto di vista umanistico e classico.

La valutazione dell'elaborato descrittivo, insieme a quello matematico, determinerà la classifica finale.

Per lo svolgimento delle gare il Team Partecipante iscritto potrà scaricare da Open Data Playground un archivio contenente:

- Testo del problema
- Dataset su cui effettuare le analisi e i test
- Testo descrittivo contenente le regole di valutazione

L'Organizzatore dell'evento declina ogni responsabilità in merito al funzionamento e ai criteri di valutazione degli algoritmi di valutazione adottati a discrezione dalle Società Sponsor per attribuire le valutazioni.

La Società Sponsor fornirà al Promotore dell'evento il dataset test di riferimento e approverà la formula di valutazione, nel caso fosse prevista dal problema presentato, che verrà usata per determinare una classifica temporanea.

Un comitato di valutazione (di seguito "Comitato di valutazione") espressione della Società Sponsor analizzerà i risultati presentati e valuterà soggettivamente, con decisioni

insindacabili e inoppugnabili, il complessivo valore delle soluzioni presentate, determinando la classifica finale.

Ciascun Team Partecipante dichiara di conoscere temi, contenuto e programma di Hack@MI e di considerare gli stessi in linea con le finalità della propria partecipazione. L'Organizzatore e le Società Sponsor sono gli unici soggetti responsabili per la definizione del programma di Hack@MI senza alcuna possibilità da parte del Team Partecipante di interferire al riguardo attraverso la richiesta di modifiche o variazioni.

Per eventuali esigenze tecniche, l'Organizzatore e/o le Società Sponsor si riservano la facoltà di cambiare giorni e orari dell'evento. Qualsiasi modifica verrà notificata solo via e-mail ai Team Partecipanti già iscritti. Alcune responsabilità sarà addebitabile all'Organizzatore e/o alle Società Sponsor se, in caso di forza maggiore o per qualsiasi evento indipendente dalla propria volontà, Hack@MI fosse cancellato o la sua durata modificata.

Le gare di Hack@MI sono state organizzate con il supporto di Docebo, illimity, AXA, SAP, Nexi e Feduf.

Le gare di Docebo, illimity, AXA e SAP permettono di accedere alla finale (gare classiche Hack@MI).

La gara di Nexi e Feduf non permette di accedere alla finale (call for ideas)

3. Termini e modalità di partecipazione

La partecipazione a Hack@MI è completamente gratuita ed è riservata alle persone fisiche di età pari o superiore a 18 anni (alla data del 1 Aprile 2020), residenti in Italia, che siano raggruppati in Team Partecipanti.

I Team Partecipanti dovranno obbligatoriamente, previa esclusione dall'evento, rispettare i seguenti vincoli:

- Il team dovrà essere composto da massimo 6 singoli partecipanti
- Ogni team dovrà avere almeno 2 singoli partecipanti di sesso femminile
- Ogni team dovrà avere almeno 2 singoli partecipanti con un background in ambito Umanistico/Classico/Economico
- Dipendenti, consulenti, collaboratori, fornitori dell'Organizzatore e/o delle Società Sponsor non possono prendere parte alla gara della presentata ad Hack@MI dalla propria società.

La Tabella Ministeriale del MIUR presente al seguente indirizzo sarà utilizzata per determinare le lauree umanistiche e la corretta creazione dei team: <http://attiministeriali.miur.it/media/275438/tabella1.pdf>

Visto il numero minore di gare presenti nel palinsesto a causa della crisi Covid-19, l'Organizzazione ha deciso di limitare a due (2) il numero massimo di gare a cui ogni team si può iscrivere. In caso di vincita di entrambe le competizioni, ne verrà considerata valida solo 1, quella con il coefficiente migliore.

Le pre-iscrizioni sono aperte dal 03/02/2020 al 29/02/2020 su Eventbrite. La pre-iscrizione non rappresenta una candidatura ufficiale a partecipare a Hack@MI 2020.

Le iscrizioni a Hack@MI 2020 sono aperte dal 01/03/2020 al 26/04/2020 su Open Data Playground per le gare di AXA, illimity, Docebo e SAP.

Per la gara di Nexi e Feduf, che non permette di accedere alla finale come descritto precedentemente, le iscrizioni saranno aperte fino alla fine della competizione.

Maggiori informazioni al riguardo saranno comunicate attraverso il sito dell'evento, www.hackat.it.

Per presentare la propria candidatura ufficialmente a Hack@MI 2020 è necessario iscriversi attraverso la piattaforma Open Data Playground (<https://www.opendataplayground.com>).

Su Open Data Playground verrà richiesto ai candidati di fornire i propri dati personali e di dichiarare la propria volontà di prendere parte a Hack@MI.

Attraverso l'indirizzo e-mail fornito in fase di registrazione il Team Partecipante riceverà le istruzioni per procedere al processo di iscrizione sulla piattaforma Open Data Playground nell'ambito della quale i Team Partecipanti potranno partecipare alla gara prescelta e proporre le proprie soluzioni.

L'incompletezza e/o la non rispondenza al vero delle informazioni inserite durante il processo di iscrizione sul sito www.opendataplayground.com determinerà l'esclusione del Team Partecipante da Hack@MI. Nel caso in cui venissero rilevate delle registrazioni anomale (quali ad esempio in misura puramente esemplificativa ma non esaustiva: doppioni, non veritiere) non verranno prese in considerazione ai fini della partecipazione all'evento e tali registrazioni verranno annullate. Ogni tentativo di truffa e ogni dichiarazione inesatta o falsa implica l'immediata squalifica.

Il Processo di iscrizione richiederà al candidato di:

- Creare un user profile attraverso un nickname, un'email e una password e accettare le privacy policy specifiche
- Completare lo User Profile inserendo il nome e cognome e il profilo LinkedIn

- Creare un Team
- Invitare altri Singoli Partecipanti al Team o accettare l'invito ricevuto via email

La partecipazione all'evento implica, da parte di ciascun Team Partecipante, l'accettazione integrale e incondizionata di questo Regolamento e il rilascio del consenso per il trattamento dei dati personali di cui al Regolamento (UE) 2016/679 e al D.Lgs 196/2003 e s.m.i..

4. Criteri di accesso alla finale di Hack@Mi 2020

Hack@MI 2020 è stato strutturato con 4 gare di qualificazione. I primi 3 team classificati nella in ogni gara potranno partecipare alla finale.

I Team Partecipanti sono tenuti a effettuare l'upload finale della propria soluzione entro e non oltre le ore 23:59 del 02/05/2020.

La Società Sponsor valuterà le soluzioni presentate, tenendo in considerazione la classifica temporanea visibile su Open Data Playground e valutando gli output descrittivi dei team.

La gara è aperta a tutti, ma solo i team vincitori delle gare di Qualificazione di Hack@MI verranno considerati per la classifica finale e potranno ambire ai premi in palio.

La classifica finale delle qualifiche verrà comunicata il giorno 11/05/2020 sul sito dell'iniziativa, www.hackat.it, e sulla piattaforma www.opendataplground.com.

A supporto dei Team Partecipanti, dal 16/04/2020 sarà aperto un canale Slack per ogni data challenge, gestito da Open Search Network, in collaborazione con lo Società Sponsor che metterà a disposizione dei suoi esperti per rispondere alle domande, relative alla data challenge, poste dai Team Partecipanti.

Canale Slack Finale Hack@MI 2020: https://join.slack.com/t/hackatmi/shared_invite/zt-cxp6rc1v-tBoNjil~kHEouO8jYG8QCw

5. Svolgimento di Hack@MI online

I vincitori delle qualifiche verranno invitati a partecipare alla finale, che si svolgerà online su Open Data Playgrounnd, avrà inizio alle ore 07:00 del 23/05/2020 e durerà fino alle ore 23:59 del 24/05/2020.

Se i vincitori delle qualificazioni non potranno partecipare, verrà invitato alla finale il team arrivato nella posizione successiva a quella del team rinunciatario.

Su Open Data Playground, nella pagina dedicata ad ogni challenge saranno espressamente indicati:

- la modalità di svolgimento della challenge;
- come effettuare eventuali upload intermedi e l'upload finale delle soluzioni;
- le modalità di valutazione delle soluzioni.

I Team Partecipanti sono informati che la partecipazione a Hack@MI non determina, di per sé, alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo.

6. Premiazione delle soluzioni

Ai vincitori delle gare di qualificazione sarà riconosciuta una somma almeno pari a 2.250,00 euro (duemiladuecentocinquanta/00), ("Premio Qualificazioni Hack@MI 2020") che sarà corrisposta da Open Search Network in nome e per conto della Società Sponsor entro e non oltre 60 giorni dal termine di Hack@MI per mezzo di bonifico bancario o tramite i servizi offerti dalla partnership tra Hack@MI e N26 come descritto nel punto 8 (2) del presente regolamento. I vincitori, a tal fine, si impegnano a comunicare alla Società Promotrice e alle Società Sponsor gli estremi del conto corrente o della carta sul quale effettuare l'accredito, entro 7 giorni dalla aggiudicazione, nonché, entro lo stesso termine, le generalità e il codice fiscale delle persone fisiche delegate a operare sullo stesso.

Ai vincitori della finale sarà riconosciuta una somma almeno pari a 4.000,00 euro (quattromila/00), ("Premio Finale Hack@MI 2020") che sarà corrisposta dalla Società Sponsor in nome e per conto dell'organizzazione di STEM in the City entro e non oltre 60 giorni per mezzo di bonifico bancario o tramite i servizi offerti dalla partnership tra Hack@MI e N26 come descritto nel punto 8 (2) del presente regolamento. I vincitori, a tal fine, si impegnano a comunicare alla Società Promotrice e alle Società Sponsor gli estremi del conto corrente o della carta sul quale effettuare l'accredito, entro 7 giorni dalla aggiudicazione, nonché, entro lo stesso termine, le generalità ed il codice fiscale delle persone fisiche delegate ad operare sullo stesso.

La classifica della finale verrà comunicata il 30/05/2020 alle ore 19:00 CET sui siti web di Open Data Playground e Hack@MI.

L'organizzazione potrà, a sua completa discrezione, assegnare altre gratifiche, anche in collaborazione con altri eventuali sponsor di STEM in the City, a progetti che si distinguono in particolari ambiti (a titolo esclusivamente esemplificativo: la proposta

più creativa, o la proposta in fase di sviluppo più avanzata). Queste altre gratifiche verranno comunicate ai partecipanti dell'Hackathon prima dell'inizio dell'evento online, attraverso aggiornamenti del presente Regolamento.

Il Premio costituiscono un compenso a fronte del trasferimento in via esclusiva alla Società Sponsor e all'organizzazione di STEM in the City, della proprietà e tutti i diritti esclusivi di utilizzazione economica della soluzione presentata, così come previsti dagli art.64-bis e ss. della Legge del 22 aprile 1941 n.633 sul Diritto d'Autore e successive modifiche. In quanto tale, il Premio sarà soggetto alle ritenute alla fonte ai sensi dell'art.25 del dpr 29 settembre 1973, n.600. Il trasferimento della proprietà e tutti i diritti esclusivi di utilizzazione economica della soluzione comportano, oltre all'utilizzo e alla cessione della licenza d'uso temporalmente illimitata a favore della Società Sponsor e dell'organizzazione di STEM in the City, a titolo meramente esemplificativo, dei seguenti diritti e facoltà: diritto di pubblicazione, diritto di riproduzione con e su qualsiasi supporto informatico, diritto di trascrizione, adattamento, elaborazione e/o riduzione, diritto di comunicazione e distribuzione al pubblico, diritto di pubblicazione in formato elettronico tramite la rete pubblica, le intranet istituzionali ed i social network.

A norma dell'art.6, comma 1, lett.a) del dpr 26 ottobre 2001 n.430, Hack@MI non costituisce un concorso o operazione a premio, in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale, nel quale il conferimento di una somma di denaro ai team differenti dal team vincitore rappresenta un riconoscimento del merito personale per l'attività svolta, nonché un incoraggiamento nell'interesse della collettività.

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.

Sono a carico del percettore del Premio, così come del percettore 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. Le Società Sponsor e la Società Promotrice non si assumono alcuna responsabilità per eventuali errori / omissioni / mancato rispetto da parte dei Team Partecipanti destinatari di premi degli obblighi di natura tributaria.

Gli organizzatori comunicheranno tempestivamente attraverso il sito <https://www.hackat.it> e attraverso la mail utilizzata per la registrazione la data e il luogo in cui si terrà la cerimonia di premiazione. L'Organizzatore dell'evento si riserva di modificare queste indicazioni.

In qualsiasi momento, senza che i partecipanti possano avanzare alcuna rivendicazione, pretesa o richiesta di indennizzo, gli organizzatori si riservano il diritto:

- a) di non procedere all'assegnazione dei premi nel caso in cui nessun progetto sia ritenuto idoneo o appropriato rispetto ai criteri;
- b) di non procedere a premiazioni ex-aequo;
- c) di procedere o non procedere all'assegnazione in presenza di un solo progetto in concorso;
- d) di sospendere l'evento ovvero di non assegnare alcun premio.

7. Obblighi e responsabilità dei Team Partecipanti

Hack@MI è da intendersi come un evento a scopo etico e sostenibile. Ciascun Team Partecipante si obbliga a rispettare questa mission dell'evento e espressamente riconosce che ogni azione volta ad impedire lo sviluppo delle soluzioni di qualsiasi altro Team Partecipante è proibita e punita con l'esclusione. L'Organizzatore e le Società Sponsor dell'evento si riservano il diritto di squalificare ed escludere da Hack@MI qualsiasi Team Partecipante, in maniera insindacabile. Ogni Team Partecipante che venga scoperto ad andare contro le regole del presente regolamento, in modo fraudolento o non consentito, o che impediscano in qualche modo il normale svolgimento dell'evento rischiando di compromettere il buon esito dell'intero Hack@MI, verrà immediatamente squalificato ed escluso. L'Organizzatore e/o le Società Sponsor avranno il diritto di avviare azioni giudiziarie contro chiunque non rispetti il presente regolamento o abbia posto in essere comportamenti di truffa o tentata truffa.

I Team Partecipanti, inoltre, si impegnano ad osservare queste regole di comportamento tra loro e sul forum di supporto:

- rispettare gli altri Team Partecipanti;
- non usare espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- evitare la pubblicazione di 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 soluzioni con contenuto chiaramente fuori tema;
- non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- rispettare le norme privacy.

Ogni Team Partecipante è responsabile, in via esclusiva, del contenuto della propria soluzione presentata. Pertanto nessuna responsabilità sarà attribuibile a soggetti terzi con riferimento al contenuto del progetto. Ciascun Team Partecipante si impegna a tenere indenne e manlevare l'Organizzatore e le Società Sponsor da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che potesse venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione alle soluzioni presentate.

8. Collaborazioni accessorie

(1) Partnership Kolbrain

La partnership di Hack@MI con la Società Kolbrain (<https://kolbrain.com/>) mette a disposizione dei partecipanti all'Hackathon il questionario AMI-Q (Agile Mindset Questionnaire). AMI-Q valuta le caratteristiche personali che servono per affrontare le sfide di questa nuova "digital era". La sua compilazione ti consentirà di ricevere un report orientativo individuale che ci auguriamo possa esserti utile per una personale valutazione. Quest'ultimo è un servizio accessorio e volontario e a supporto del team e dei membri del team. Inoltre i dati forniti saranno indicativi e non vincolanti per la gara finale, in quanto, l'analisi effettuata da Kolbrain verrà fornita, solo ed esclusivamente, al diretto interessato e nessun altro potrà visionare i risultati (sponsor compresi). Il contributo dato da Kolbrain sarà, per tutti i team partecipanti alla gara, oltre che facoltativo, gratuito.

La partecipazione a questo evento presuppone, secondo quanto stabilito dal paragrafo 15 e 16 del seguente regolamento, la ricezione di e-mail da parte di Kolbrain.

(2) Partnership N26

La partnership di Open Search Network con la Società N26 (<https://n26.com/en-it>) mette a disposizione dei partecipanti all'Hackathon la possibilità, per i team vincitori di un premio, di ricevere la somma prevista dal presente regolamento e suddividerla tra i team member attraverso l'applicazione mobile N26 e il servizio Moneybean (<https://support.n26.com/en-eu/app-and-features#moneybeam>).

Non è vincolante, per la ricezione del premio, l'apertura di un conto N26.

Le prerogative necessarie, in relazione alla partnership con la società N26, ai fini della ricezione dei premi tramite i servizi innovativi offerti dal partner di Hack@MI, saranno le seguenti:

- a) Tutti i team members dovranno aprire un conto corrente N26 (inserire link).
- b) Il team member, al momento della nomina del vincitore, comunicherà i riferimenti bancari agli organizzatori.

- c) La Società Promotrice erogherà il premio tramite bonifico sul conto N26 secondo quanto previsto dal regolamento.

La Società Promotrice e la Società partner N26 non saranno responsabili della condotta del team leader relativa, nello specifico, ad una successiva redistribuzione del premio in denaro ai vari team member.

La partecipazione a questo evento presuppone, secondo quanto stabilito dal paragrafo 15 e 16 del seguente regolamento, la ricezione di e-mail da parte di N26.

9. Limitazione di responsabilità

L'Organizzatore e/o le Società Sponsor non saranno ritenuti responsabili per la mancata ricevuta o per la ricevuta incompleta della registrazione elettronica dei partecipanti, per qualsivoglia ragione. L'Organizzatore e/o le Società Sponsor pertanto non sono responsabili se i dati relativi alla registrazione di un Team Partecipante non sono ricevuti o sono illeggibili. Si ricorda, a tal proposito, ai Team Partecipanti che la rete internet può essere soggetta a difficoltà tecniche che possono causare rallentamenti o rendere impossibile qualsiasi connessione. L'Organizzatore e/o le Società Sponsor non saranno responsabili di atti vandalici esterni. Poiché l'Organizzatore e/o le Società Sponsor fanno tutto il possibile per offrire agli utenti informazioni e/o materiali disponibili e controllati, quest'ultimi non saranno responsabili degli errori, dell'indisponibilità delle informazioni e/o dalla non fruibilità del sito web dalla totalità dei computer e di 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 di Hack@MI. Ciascun Team Partecipante è responsabile, in via esclusiva, del proprio accesso ad internet.

Ciascun Team Partecipante si obbliga a partecipare a Hack@MI a suo proprio rischio. Durante Hack@MI, ciascun Team 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. L'Organizzatore e/o le Società Sponsor 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 Team Partecipante.

L'Organizzatore e/o le Società Sponsor non saranno ritenuti responsabili per qualsiasi danno causato ai Team Partecipanti, alla loro dotazione informatica e ai dati registrati nonché per qualsivoglia conseguenza sulla propria attività personale o professionale.

10. Cancellazione dell'evento di premiazione

In caso di cancellazione dell'evento di premiazione di Hack@MI per qualsiasi motivo, l'Organizzatore e/o le Società Sponsor ne daranno tempestiva comunicazione ai Team

Partecipanti. Il Team 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 modifiche al programma o con la cancellazione di Hack@MI, a prescindere dalle cause o dai motivi che l'hanno determinata.

11. Manleva

Il Team Partecipante manterrà indenne e malleverà l'Organizzatore e le Società Sponsor, nonché i loro collaboratori e dipendenti, da qualsiasi danno, pregiudizio, perdita, costo, spesa (anche legale), sanzione nel quale gli stessi dovessero incorrere per effetto della domanda o dell'azione di un terzo basata sulla violazione da parte del Team Partecipante di una qualsiasi delle condizioni del presente Regolamento o su sua condotta negligente o dolosa.

12. Proprietà intellettuale

Tutti i nomi, i marchi e gli altri segni distintivi citati o riprodotti sul sito dedicato a Hack@MI 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 a Hack@MI è strettamente vietato.

Tutti i dati (inclusi le fotografie e i testi) resi disponibili ai Team Partecipanti durante Hack@MI rimangono nell'esclusiva proprietà del Promotore, delle Società Sponsor, delle Aziende Sponsor. Ciascun Team Partecipante si obbliga a utilizzare tali dati in modo tale che essi rimangano distinti e divisibili dai progetti sviluppati.

Ciascun Team Partecipante dichiara espressamente che ogni modello e documento, o parte di esso presentato nell'ambito di Hack@MI è originale e non viola in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi: a tal fine ciascun Team Partecipante si impegna a manlevare sin d'ora l'Organizzatore e le Società Sponsor da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo della soluzione presentata.

Il Team che vincerà una gara, inoltre, al momento della cessione della soluzione rilascia alla Società Sponsor le seguenti dichiarazioni e garanzie:

- è il legittimo titolare della soluzione presentata
- garantisce la Società Sponsor contro tutte le eventuali rivendicazioni di terzi
- non potrà essere ritenuto responsabile per ogni tipo di danno della soluzione derivante da caso fortuito e/o forza maggiore e non fornisce per tali ipotesi alcuna garanzia.
- garantisce che la soluzione all'atto dell'analisi da parte della Società Sponsor, sarà in idonee condizioni di funzionamento, in conformità con quanto descritto e previsto nelle istruzioni che saranno allegate al momento della cessione. La garanzia

prestata, inoltre, è condizionata al corretto funzionamento delle macchine e del relativo programma di sistema in uso della Società Sponsor, nonché al corretto uso del sistema da parte dello stesso.

Ogni Team Partecipante non vincitore di alcun premio nella gara di qualificazione, 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. L'Organizzatore e la Società Sponsor potranno utilizzare gratuitamente i risultati di tutto quanto realizzato dai Team Partecipanti non vincitori del Premio nell'ambito dell'Hackathon ("Proof of Concept" o "POC") per 24 mesi dalla conclusione di Hack@MI al fine di analisi, test, elaborazione e/o dimostrazione dei POC ora detti. Ogni altro utilizzo dei POCs realizzati dai Team Partecipanti durante Hack@MI (ivi inclusi in particolare i diritti di rivendita a terzi e sfruttamento economico dei POC) sarà regolato da successivi accordi tra l'Organizzatore e/o la Società Sponsor e i Team Partecipanti.

I Team Partecipanti prendono atto che l'eventuale comunicazione, divulgazione e/o pubblicazione dei progetti presentati nell'ambito di Hack@MI 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 Team Partecipanti all'evento e/o alla community destinataria delle azioni di comunicazione.

L'Organizzatore e le Società Sponsor 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, il Team Partecipante, ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti del Promotore e/o delle Società Sponsor a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

Per quanto non previsto nel presente regolamento si rinvia espressamente alla L. 633/1941 (*"Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio"*) e ss.mm.ii..

13. Autorizzazione ed utilizzo dell'immagine

Ciascun Team Partecipante acconsente e autorizza l'Organizzatore e/o le Società Sponsor, senza che alcun compenso sia dovuto al riguardo, a utilizzare il proprio nome, cognome, indirizzo di abitazione e qualsiasi descrizione del progetto sviluppato durante Hack@MI per scopi relativi a campagne promozionali, pubblicizzazione interna ed esterna relativa a Hack@MI con ogni mezzo, incluso ma non limitato al sito di Hack@MI o a qualsivoglia sito internet del Promotore e/o delle Società Sponsor, 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 a Hack@MI.

A ciascun Team Partecipante verrà richiesto, previa sottoscrizione di specifica liberatoria, di autorizzare l'Organizzatore e/o le Società Sponsor, 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 Hack@MI 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 a Hack@MI, per un numero illimitato di riproduzioni e per la distribuzione in tutto il mondo.

14. Sponsorship

Sono stati previsti i seguenti livelli di sponsorship dell'evento

Società Sponsor: Società clienti finali interessate a sponsorizzare almeno un elemento dell'evento: gara, Comunicazione.

Le Società Sponsor di una gara riceveranno i riferimenti dei partecipanti alla propria challenge solo alla fine della competizione. Riceveranno i riferimenti di tutti i partecipanti ad Hack@MI 2020 alla fine della manifestazione.

Le Società Sponsor di un piano di recruitment, riceveranno i riferimenti di tutti i partecipanti ad Hack@MI 2020 alla fine della manifestazione (31/05/2020)

Le Società Sponsor del piano di Comunicazione non avranno accesso ai partecipanti all'evento.

Sponsor Tecnici: Società clienti finali interessate a sponsorizzare attraverso la fornitura di servizi o prodotti a supporto dell'hackathon.

Sponsor Ecosystem: Aziende, Enti, Gruppi, MeetUp, Associazioni e Università interessata a promuovere l'evento e ad essere promosse all'interno della comunicazione dedicata di Hack@MI 2020

Gli Sponsor, in base alla vigente normativa GDPR, non potranno entrare in contatto per motivi di recruitment con i partecipanti di altre gare e che non abbiano espressamente dato il loro consenso in fase di iscrizione, prima della fine dell'hackathon con la comunicazione della classifica finale.

15. Privacy

I dati condivisi dai Team Partecipanti sulle piattaforme di Eventbrite, Open Data Playground, e Open Search Network o da altre fonti sono trattati in conformità a quanto previsto dal Regolamento Europeo UE 2016/679 secondo il consenso e le seguenti modalità espresse nelle rispettive privacy policy accessibili a questi indirizzi:

<https://www.opensearchnetwork.com/terms-conditions/>

L'Organizzatore non accetta responsabilità per il trattamento dei dati personali da parte di società terze. 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 ai sensi del Regolamento Europeo UE 2016/679.

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

16. Accettazione del regolamento di Hack@MI

La registrazione, l'adesione e la partecipazione a Hack@MI comporta la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei Team Partecipanti.

Il presente Regolamento è disponibile online e può essere visionato gratuitamente da chiunque.

Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento dal Promotore e/o dalla Società Sponsor 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 appena sarà pubblicato sul Sito <https://www.hackat.it> e si riterrà che ciascun Team Partecipante abbia accettato le modifiche per il solo fatto della propria partecipazione a Hack@MI.

Il presente Regolamento disciplina il rapporto tra l'Organizzatore/Società Sponsor e il Team Partecipante e non determina la nascita di alcun diritto in capo a terzi.

17. Validità del regolamento

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.

18. Legge applicabile e risoluzione delle controversie

Questo contratto è regolato dalle leggi italiane.

Tutte le controversie derivanti dal presente contratto, o comunque ad esso connesse, saranno risolte, in conformità del Regolamento di Conciliazione ed Arbitrato della Camera Arbitrale Italiana, con sede in Roma, attualmente in via Archimede n. 116, da un arbitro



unico che sarà nominato in conformità del suddetto Regolamento. L'arbitrato avrà sede in Roma. L'arbitro deciderà secondo equità in via rituale.

Ai sensi e per gli effetti di cui all'art. 1341 del Codice Civile, le Parti dichiarano di accettare espressamente e incondizionatamente di ognuno degli articoli del presente regolamento. La mancata osservanza delle norme sopraindicate comporta la decadenza di ogni diritto derivante dalla partecipazione all'evento.

1. Addendum 01

Questo addendum si riferisce alla finale di Hack@MI sviluppata dagli organizzatori in collaborazione con l'European Space Agency e l'Associazione Italiana per l'Intelligenza Artificiale e integra le precedenti norme

1. Dati esterni

Salvo quanto espressamente indicato sul sito Web della challenge, i team partecipanti non devono utilizzare dati diversi dal dataset consegnato all'inizio della gara per sviluppare e testare i propri modelli e soluzioni. Sono inoltre ammessi dati open, a condizione che questi vengano espressamente dichiarati nella documentazione di soluzione e che ne venga debitamente descritto l'utilizzo all'interno dei propri modelli e Sottomissioni. La giuria della competizione si riserva il diritto, a sua esclusiva discrezione, di squalificare qualsiasi partecipante che la giuria scopra di aver intrapreso o tentato di intraprendere l'utilizzo di dati diversi dai Dati o che utilizzi dati diversi da quelli qui consentiti o dichiarati sul sito Web della Challenge.

2. Condivisione Codice

È fatto divieto ai partecipanti di condividere privatamente codice sorgente o eseguibile sviluppato in connessione con o basato sul dataset consegnato all'inizio della gara, e tale condivisione costituisce una violazione delle presente regolamento e può comportare la squalifica.

I team partecipanti sono autorizzati a condividere pubblicamente il codice sorgente o eseguibile sviluppato in connessione con o basato sul dataset consegnato all'inizio della gara, o altrimenti rilevante per la Challenge, a condizione che tale condivisione non violi i diritti di proprietà intellettuale di terzi.

3. Codice Open Source

Una soluzione non sarà idonea a vincere un premio se è stata sviluppata utilizzando un codice contenente o dipendente da un software concesso in licenza tramite:

una licenza open source diversa da una licenza approvata da Open Source Initiative (vedi <<http://opensource.org/>>);

una licenza open source che vieta l'uso commerciale.

4. Consegna e Documentazione

Come condizione per l'ottenimento del premio, il vincitore del premio deve consegnare il codice software dell'algoritmo finale utilizzato per generare la soluzione vincente e la documentazione associata. Il codice software consegnato deve essere in grado di generare la Sottomissione vincente e contenere una descrizione delle risorse necessarie per compilare e/o eseguire correttamente il codice eseguibile.

Immettendo una soluzione, dichiari e garantisci che tutte le informazioni che inserisci nella tua sezione privata sono vere e complete al meglio delle tue conoscenze, che hai il diritto e l'autorità di effettuare una soluzione (incluso qualsiasi codice e modello sottostante) per tuo proprio conto o per conto delle persone e delle entità specificate all'interno della Sottomissione, e che la Sottomissione:

è tuo lavoro originale, o viene utilizzato su autorizzazione, nel qual caso vengono forniti credito e identità completi e corretti e i contributi di terzi sono chiaramente identificati all'interno della Sottomissione inviata;

non contiene informazioni riservate o segreti commerciali e non è oggetto di un brevetto registrato o di una domanda di brevetto in corso;

non viola né violerà i diritti di brevetto, i diritti di design industriale, i diritti d'autore, i marchi, i diritti di privacy, pubblicità o altra proprietà intellettuale o altri diritti di qualsiasi persona o entità;

non contiene codice dannoso, come virus, timebombs, cancelbots, worms, Trojan o altri programmi potenzialmente dannosi o altro materiale o informazione;

non viola e non violerà alcuna legge, statuto, ordinanza, norma o regolamento applicabile;

non attiva alcun obbligo di segnalazione o royalty nei confronti di terzi; e

non è stato precedentemente pubblicato e non ha vinto altri premi/riconoscimenti.

Una violazione di una qualsiasi di queste garanzie comporterà l'invalidità della Sottomissione corrispondente.