



## REGOLAMENTO GENERALE HACKATHON

### 1. Premessa

Vita Società Editoriale S.p.A. Impresa Sociale con sede legale in Via Giovanni Bovio, 6 20159 Milano (MI), C.F. e P.IVA 11273390150 (di seguito "VITA" o "Società Promotrice") intende realizzare, in collaborazione con Junior Achievement Young Enterprise Italy ets con sede legale in Via Rossini, 6/8, Milano (MI), 20122, P.IVA 09669260961 e C.F. 97339000156 (di seguito "JA") e con il sostegno di Intesa Sanpaolo S.P.A., con sede legale in Piazza San Carlo n. 156, 10121 Torino e sede secondaria in Via Monte di Pietà 8, 20121 Milano, P.IVA 11991500015 e C.F. 00799960158, (di seguito "ISP") (di seguito VITA, JA e ISP, congiuntamente come "Società Organizzatrici" o "gli Organizzatori") un hackathon (di seguito "Evento" o "Hackathon") denominato "Hacking Diversity".

### 2. Obiettivi dell'Hackathon

**2.1** VITA, con la collaborazione di JA e ISP organizza un Hackathon il cui obiettivo principale è immaginare soluzioni innovative e sensibilizzare al tema delle disuguaglianze sociali. Un progetto-evento collaborativo e intensivo durante il quale i partecipanti lavorano in gruppi eterogenei, supportati da facilitatori, per sviluppare prodotti, servizi, iniziative per fare fronte a sfide urgenti e concrete.

### 3. Destinatari

**3.1** L'Hackathon si rivolge a ragazze e ragazzi maggiorenni under 27, sensibili alle tematiche e all'innovazione, che abbiano le giuste motivazioni per mettersi alla prova e testare le proprie abilità per innescare un cambiamento positivo. Persone creative, visionarie e pragmatiche, che vivono direttamente o indirettamente nella propria quotidianità aspetti legati alle disuguaglianze e che siano disposte a lavorare in team per raggiungere l'obiettivo e avere così un impatto reale per migliorare la situazione attuale in modo cooperativo.

### 4. Partecipazione all'Hackathon

**4.1** La partecipazione all'Hackathon è a numero chiuso ed è riservata alle persone fisiche di età compresa tra i 18 e i 27 anni al momento dell'iscrizione.

Sono esclusi dalla partecipazione all'Hackathon i dipendenti e/o collaboratori della Società Promotrice e loro parenti o affini, nonché parenti o affini dei membri della Giuria (come *infra* definita).

La partecipazione all'Hackathon è interamente gratuita.

**4.2** La candidatura è individuale e dovrà essere effettuata entro e non oltre le 24 del 10.10.2024, compilando il modulo di registrazione tramite il link: <https://forms.gle/kfYrUpVzCPJcVeyz8>. A conferma del corretto invio del modulo verrà inviata un'e-mail di avvenuta ricezione della candidatura. VITA, JA e ISP si riservano la possibilità di limitare o chiudere le iscrizioni in qualsiasi momento, per qualsivoglia motivo. Ogni soggetto che effettua la candidatura garantisce che le informazioni personali fornite sono veritiere. La Società Promotrice si riserva inoltre il diritto di richiedere qualsiasi documento aggiuntivo a riprova delle dichiarazioni dei candidati. Gli organizzatori, a loro insindacabile discrezione, possono declinare la candidatura per qualsivoglia ragione, ivi inclusa l'eventuale dichiarazione, da parte del candidato/a, di informazioni incomplete e/o inesatte o il mancato possesso dei requisiti necessari per prendere parte all'iniziativa.

**4.3** L'invio della candidatura non garantisce automaticamente l'ammissione all'Hackathon, anche se la volontà degli Organizzatori è quella di includere più partecipanti possibili. VITA e JA esamineranno le candidature pervenute secondo l'ordine temporale di registrazione e gestiranno la selezione compatibilmente alle loro esigenze logistiche ed organizzative. I candidati selezionati verranno contattati dalla Società Promotrice. L'iscrizione all'evento verrà considerata finalizzata solo dopo che il candidato avrà confermato la propria partecipazione (ciascuno di seguito "Partecipante" e congiuntamente "Partecipanti") in risposta alla comunicazione della Società Promotrice.

**4.4.** Sebbene la candidatura sia individuale, durante l'evento tutte le attività verranno svolte in gruppo o in rappresentanza del gruppo stesso. I Partecipanti acconsentono dunque fin da ora ad essere inseriti in team (di seguito "Gruppo" o "Team") formati dalla Società Promotrice e/o dagli Organizzatori in considerazione del proprio profilo, esperienza e capacità. Ciascun Gruppo lavorerà allo sviluppo di un progetto (di seguito "Progetto").

**4.5.** Ogni Team sarà identificato con un nome scelto durante l'Hackathon dagli stessi componenti, che non potrà corrispondere o far riferimento a denominazioni sociali e/o a marchi registrati. I nomi dei Team 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.

**4.6** 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 (eventuali costi dell'alloggio e della trasferta), dovranno essere concordate preventivamente con la Società Promotrice.

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

**5.1.** L'Hackathon si terrà il 24 e 25 ottobre 2024 a Milano. In particolare le attività del 24 si svolgeranno presso la sede di Dynamo Camp di Via G.Bovio 6, Milano mentre il 25 si svolgerà presso la Fabbrica del Vapore, Via G.C. Procaccini 4, Milano. Ai Partecipanti sarà richiesta la partecipazione in presenza e di portare un computer o un tablet, poiché materiali e task verranno condivisi e svolti online utilizzando strumenti e piattaforme fornite dagli Organizzatori. Il programma della due-giorni e la scaletta esatta delle attività verranno notificati ai Partecipanti circa 10/15 giorni prima dell'evento.

**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 agli stessi. Qualsiasi modifica verrà notificata ai Partecipanti 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 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 Progetti 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 offrendo alcun servizio di custodia o deposito, 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, agli Organizzatori, 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 per tutta la sua durata, (i) a utilizzare con la massima cura e diligenza 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 (ii) ad attenersi 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 ritenuti responsabili per la mancata ricezione o per la ricezione incompleta della candidatura online, per qualsivoglia ragione. Si ricorda che a seguito del corretto invio e ricezione della candidatura verrà inviata un'e-mail di conferma. Qualora questa non venga recapitata si prega di contattare la Società Promotrice al seguente indirizzo: [info@vita.it](mailto:info@vita.it)

La Società Promotrice e/o gli Organizzatori pertanto non sono responsabili se i dati relativi alla registrazione di un candidato non sono ricevuti. 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.

Ciascun Partecipante è responsabile, in via esclusiva, per il proprio accesso alla rete.

**7.2.** Ciascun Partecipante partecipa 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 in azioni dolose di terzi, inclusa 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 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 durante la partecipazione all'Evento non dovuti ad azione dolosa o colposa rispettivamente della Società Promotrice e/o degli Organizzatori.

**7.4.** Tra la Società Promotrice e le Società Organizzatrici e fra queste ultime tra loro non sussiste alcun vincolo di solidarietà e ciascuna risponderà esclusivamente del proprio fatto doloso o colposo.

## 8. Giuria e valutazione

**8.1.** I Progetti presentati dai Team saranno valutati da una giuria scientifica (di seguito, la "Giuria"), composta da esperti rappresentanti delle Società Organizzatrici e di altri partner della Società Promotrice, che decreterà il progetto vincitore, sulla base in via meramente esemplificativa e non esaustiva, dei seguenti criteri di valutazione:

- a. utilità, valore e impatto del Progetto;
- b. attinenza al tema e agli obiettivi proposti dalle sfide;
- c. creatività e innovatività del Progetto;
- d. sostenibilità del Progetto;
- e. chiarezza e completezza della presentazione del Progetto;

È prevista anche una valutazione da parte di una giuria popolare, costituita da tutti coloro che seguiranno il momento pubblico di presentazione dei Progetti. Il loro giudizio sarà esclusivamente simbolico e non influenzerà in alcun modo l'assegnazione delle premialità ufficiali.

**8.2.** I Partecipanti sono informati ed espressamente approvano il fatto che la Giuria è sovrana. 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 Premialità**

**9.1.** Al termine dell'Evento sarà annunciato il Gruppo vincitore a cui sarà assegnato un premio. I premi - non monetari - saranno erogati direttamente dalle aziende che li hanno messi in palio e dei quali si assumono ogni responsabilità. Inoltre, tutti i Partecipanti riceveranno un attestato di partecipazione dalla Società Promotrice. L'elenco dei premi e tutte le informazioni a riguardo saranno pubblicati sulla pagina: <https://30.vita.it/hackaton/> e comunicati all'inizio dell'Evento.

**9.2.** I membri del Team non potranno contestare i premi assegnati e null'altro, in aggiunta, sarà dovuto. I premi saranno erogati entro il 31 marzo 2025 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 in ambito commerciale con conferimento di premi che rappresentano il riconoscimento del merito personale dei vincitori, nonché un incoraggiamento nell'interesse della collettività.

**9.4.** La Giuria può, su base discrezionale, concedere riconoscimenti aggiuntivi ad altri Team e/o Partecipanti 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 Organizzatore. 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 dalle Società Organizzatrici è limitata alla durata dell'Hackathon. Qualsiasi eventuale utilizzo dei dati al di fuori della finalità dell'Hackathon è soggetto a preventivo, separato accordo, concluso tra le Società Organizzatrici 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 i diritti di proprietà intellettuale inerenti ai concetti sviluppati e/o alle proposte da questi presentate, fermo restando il pieno ed esclusivo diritto degli Organizzatori di dare visibilità a tali concetti o proposte senza dover riconoscere alcun compenso ai Partecipanti a tal fine. 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 tramite mezzi e supporti di comunicazione eventualmente utilizzati per la promozione dell'Evento medesimo (anche dopo il suo svolgimento), comporterà la visibilità dei Progetti 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 i Partecipanti 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 le 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 e di pubblicizzazione, interne ed esterne, dell'Hackathon con ogni mezzo, incluso, ma non limitato, il sito dell'Evento o qualsivoglia sito internet e canali social delle Società Organizzatrici e/o mediante comunicati stampa ed ogni altro mezzo di comunicazione al pubblico, per un numero illimitato di riproduzioni e distribuzione in tutto il mondo.

**11.2** Con la propria adesione all'iniziativa, i Partecipanti autorizzano la Società Promotrice e le Società Organizzatrici, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, e cedono alle stesse il diritto di 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 loro rete interna, e/o presso ambienti fisici e informatici gestiti dalla Società Promotrice e dalle Società Organizzatrici, ma liberamente accessibili da chiunque.

Gli Organizzatori dichiarano che tali dati saranno utilizzati per finalità divulgative per documentare e riferire quanto emerso durante l'Hackathon e in relazione ai Progetti, sia attraverso canali social e siti web dedicati all'Evento, seminari, convegni che altre iniziative presso istituti di formazione o promossi anche in collaborazione con altri enti per la diffusione stessa dei Progetti su siti web dedicati, a mezzo stampa e/o su qualsiasi altro mezzo.

L'autorizzazione non consente l'utilizzo dell'immagine del Partecipante in contesti che possano in ogni caso minare la sua dignità personale e il suo decoro per usi e/o scopi diversi da quelli sopra indicati.

## **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, secondo le seguenti modalità espresse nella Privacy Policy accessibile al seguente indirizzo web: <https://www.vita.it/privacy/>  
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 candidatura, 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 prima dell'Evento dalla Società Promotrice congiuntamente alle Società Organizzatrici e di tali eventuali modifiche sarà fornita comunicazione sul sito dell'Evento. 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 dell'Evento 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** L'invalidità o inefficacia di una qualsiasi previsione o parte di essa del presente regolamento non comporta l'invalidità o inefficacia delle restanti previsioni che rimarranno valide senza la previsione invalida o inefficace.

**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 regolamento, comprese quelle inerenti alla sua validità, efficacia, interpretazione, esecuzione e risoluzione, saranno di competenza esclusiva del Foro di Milano.

*Milano, 7 ottobre 2024*