

Regolamento dell'Hackathon “Comunicare gli eventi meteorologici estremi”

(“Regolamento”)

Bologna, 17-18 gennaio 2023

Art.1 Introduzione e tema

“Hackathon – Comunicare E3CI” (in seguito anche l’“Hackathon” o l’“Evento”) è un hackathon, sotto forma di concorso di idee, di 24 (ventiquattro) ore che si svolgerà da martedì 17 a mercoledì 18 gennaio 2023, presso gli spazi di CUBO Condividere Cultura (sede di Via Larga 8, Bologna), organizzato da **International Foundation Big Data and Artificial Intelligence for Human Development (IFAB)**, con sede in Bologna, via della Zecca 2, **Leithà S.r.l.**, con sede in Bologna, via Stalingrado 37 e **Fondazione Centro Euro - Mediterraneo sui Cambiamenti Climatici (CMCC)**, con sede in Lecce, via Marco Biagi 5. (di seguito “**Organizzazione**”). L’Hackathon è organizzato nell’ambito dell’iniziativa *European Extreme Events Climate Index*.

L’obiettivo dell’Hackathon è proporre soluzioni innovative (strategie di comunicazione, applicativi, infografiche, dashboard ecc.) basate sulle serie di dati inclusi nello *European Extreme Events Climate Index* e finalizzate a:

- Aumento della consapevolezza delle comunità nei confronti degli impatti degli eventi meteo-indotti
- Applicazioni in ambito Corporate Sustainability
- Applicazioni per amministrazioni pubbliche locali

Le soluzioni innovative potranno essere consegnate sotto forma di prototipi, mockup, infografiche, dashboard o software.

Art.2 Destinatari e modalità di partecipazione

La partecipazione è libera e gratuita. Possono accedere all’Hackathon le persone fisiche con i seguenti profili:

- **Esperti di Data Visualization.**
- **Esperti di comunicazione ambientale**
- **Esperti di scienze atmosferiche o associate ad impatti meteo-indotti**

Il numero massimo di partecipanti è di 21 (ventuno) persone, che saranno selezionate a discrezione dell’Organizzazione in base al curriculum vitae inviato.

I partecipanti verranno suddivisi dall’Organizzazione in gruppi di 3 (tre) persone (di seguito “**Team**”), preferibilmente con competenze miste.

Per partecipare è necessario iscriversi compilando il form online disponibile all’indirizzo: <https://www.ifabfoundation.org>

Le iscrizioni sono aperte dal 11 novembre 2022 al 15 dicembre 2022.

Art.3 Dotazione strumentale

Per quanto previsto dall’Hackathon, i partecipanti utilizzeranno le dotazioni hardware/software personali. Ciascun partecipante è tenuto a portare con sé ogni strumento ritenuto necessario per l’espletamento della competizione. L’Organizzazione metterà a disposizione connettività, materiale di cancelleria, prolunghe e quanto sia disponibile a supporto del lavoro dei Team. L’Organizzazione non è responsabile in caso di furto, perdita e per eventuali danni arrecati agli strumenti personali dei Partecipanti.

Art.4 Norme di comportamento

La partecipazione implica l’accettazione incondizionata di tutte le norme contenute nel Regolamento e delle decisioni della Giuria.

Ciascun partecipante si impegna per tutta la durata dell’Hackathon a utilizzare i locali in cui si svolgerà la competizione, nonché i materiali e le attrezzature messe a disposizione, con la massima cura e diligenza e a rispondere degli eventuali danni cagionati a persone o cose. Si impegna, inoltre, a:

- rispettare gli altri partecipanti;
- attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a qualsiasi indicazione fornita dall’Organizzazione;
- non usare espressioni che incitino alla violenza, discriminazione, oscenità o diffamazione;
- evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari o che violino la privacy;
- evitare contenuti pubblicitari o che abbiano un contenuto politico/ideologico e religioso;
- non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- realizzare progetti originali, e quindi non già in produzione e non elaborati in concorsi o manifestazioni in genere;
- non rendere pubblico il progetto, o parte dello stesso;
- non ostacolare o tentare di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell’intero evento;
- manlevare l’Organizzazione da qualsiasi responsabilità connessa a qualsiasi evento doloso o colposo riconducibile direttamente o indirettamente alla propria condotta.

In caso contrario, l’Organizzazione si riserva il diritto di escludere ed allontanare i partecipanti.

Art.5 Mentoring

Durante l’evento i partecipanti usufruiscono gratuitamente dei servizi di mentoring da parte di esperti del settore scelti dall’Organizzazione. I servizi di mentoring sono orientati all’analisi dei punti di debolezza e delle aree di miglioramento dei progetti, al fine di perfezionare le idee in vista del pitch finale. I mentor parteciperanno all’Hackathon esclusivamente a scopo di supporto e non saranno considerati parte di alcun Team. Non saranno ammesse contestazioni in merito all’operato dei mentor, che ascolteranno e aiuteranno i Partecipanti con impegno, serietà e al massimo delle loro capacità.

Art.6 Giuria e votazioni

Nella mattina del 18 gennaio 2023 i Team presenteranno le proprie idee con un pitch della durata massima di 10 (dieci) minuti.

I pitch presentati saranno valutati da una giuria tecnico-scientifica nominata dall’Organizzazione (di seguito la “Giuria”).

Le decisioni della Giuria saranno adottate nell'ambito della propria discrezionalità esercitata entro il limite dei criteri e dei punteggi di seguito indicati. In particolare, nella valutazione dei pitch, la Giuria disporrà di 100 (cento) punti, la cui assegnazione sarà effettuata in conformità ai seguenti criteri:

Criteri di valutazione	Punteggio massimo
Originalità e innovazione	40 punti
Sostenibilità tecnologica e fattibilità	15 punti
Impatto comunicativo	30 punti
User Experience	15 punti
Totale	100 punti

La decisione della Giuria ha carattere vincolante ed insindacabile.

Art.7 Premi

Risulteranno vincitrici le 3 (tre) idee che avranno ricevuto i punteggi più alti secondo i criteri di cui all'Art.6. Le idee vincitrici saranno premiate come segue:

Posizione	Premio per ogni componente del Team
1° Classificato	Buoni CadHoc del valore di € 400 (quattrocento euro)
2° Classificato	Buoni CadHoc del valore di € 250 (duecentocinquanta euro)
3° Classificato	Buoni CadHoc del valore di € 100 (cento euro)

L'evento di premiazione si terrà il 18 gennaio 2023 alla chiusura dei lavori della seconda giornata dell'Hackathon.

A norma dell'art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001 l'Evento non costituisce un concorso a premio ed è escluso dall'applicazione della relativa disciplina.

Art. 8 Riservatezza

Ciascun partecipante si impegna a non divulgare a terzi alcuna informazione di cui sia venuto a conoscenza durante la partecipazione all'Hackathon.

Al pari, i dati e le informazioni scambiati sono da considerarsi di carattere strettamente confidenziale e riservato e pertanto ciascun Partecipante è tenuto a non fare uso improprio, rivelare, comunicare, divulgare e diffondere con qualsiasi mezzo a terzi tali dati e informazioni. Tale impegno viene assunto, ai sensi e per gli effetti dell'art.1381 c.c., da ogni partecipante.

Art.9 Viaggi

È previsto il rimborso per i costi di viaggio per/dalla sede dell'Hackathon, purché in Italia, Repubblica di San Marino o Città del Vaticano.

In particolare, sono rimborsabili i viaggi previa presentazione di giustificativi quali:

- biglietti del trasporto pubblico locale;
- ricevute di taxi;
- biglietti aerei;
- biglietti ferroviari;

- biglietti di traghetti e navi.

L'importo massimo rimborsabile per ciascun partecipante è di 200 (duecento) euro iva inclusa. Il rimborso avverrà con le modalità di cui al seguente art. 12.

Art.10 Vitto e alloggio

L'Organizzazione garantirà a ciascun partecipante il pernottamento e la prima colazione presso una struttura che verrà successivamente comunicata ai partecipanti. L'Organizzazione garantirà altresì ai partecipanti la cena per il 17 gennaio, il pranzo per il 18 gennaio, nonché i coffee break durante i due giorni dell'Evento.

Art.11 Misure per la prevenzione del contagio da COVID-19

I partecipanti lavoreranno in condizioni di sicurezza e nel rispetto delle normative vigenti circa la prevenzione e il contrasto della diffusione del COVID-19, in ambienti strutturati nel rispetto della legislazione attualmente in vigore.

Art.12 Rimborsi

Nei casi in cui è previsto, il rimborso delle spese sostenute ai sensi del precedente Articolo 9, è obbligatorio allegare relativa documentazione giustificativa (es. biglietti, ricevute, scontrini fiscali...) in originale. I rimborsi avverranno esclusivamente a mezzo bonifico bancario; in caso di richiesta di rimborso, il partecipante dovrà dunque indicare il codice IBAN, di cui dovrà essere intestatario o cointestatario. Il bonifico bancario sarà erogato solo ed esclusivamente su conti correnti italiani o della Repubblica di San Marino o di Città del Vaticano.

Art. 13 Proprietà intellettuale

Per ogni Team, ad ogni partecipante è riconosciuta, a parità di titoli e diritti, la paternità della proposta e del progetto presentati.

Con la partecipazione all'Hackathon, i partecipanti accettano integralmente i contenuti del Regolamento e dei relativi allegati e al contempo:

- autorizzano espressamente l'Organizzazione a pubblicare i progetti presentati, ivi inclusa la diffusione su siti web e social media;
- assumono ogni responsabilità in merito alla paternità e alla originalità delle idee presentate, garantendo che le stesse non comportino la violazione, né in tutto né in parte, di alcun diritto riconosciuto o attribuito dalla vigente normativa in materia di proprietà intellettuale e/o industriale e/o di privativa altrui;
- assumono ogni responsabilità conseguente all'utilizzo, nelle idee presentate, di soluzioni tecniche o di altra natura che violino diritti di brevetto, di autore ed in genere di privativa altrui;
- si obbligano a tenere manlevato e indenne l'Organizzazione da qualsivoglia azione giudiziaria promossa contro di essa da parte di terzi che vantino diritti di autore o altri diritti sull'idea presentata, assumendo a proprio carico tutti gli oneri conseguenti, inclusi i danni verso terzi, gli oneri e le spese giudiziali e legali a carico della stessa.

Tutti i progetti consegnati, sia vincitori che non vincitori, saranno comunque analizzati in seguito dalle strutture competenti dell'Organizzazione in termini di fattibilità e coerentemente con le strategie dell'Organizzazione stessa. Nel caso in cui l'Organizzazione fosse interessata allo sviluppo di un lavoro presentato durante l'Hackathon potrà contattare il Team che l'ha realizzato per approfondimenti, proponendo eventuali formule di ingaggio.

I progetti presentati saranno trattenuti definitivamente dall'Organizzazione, il quale si riserva il diritto, a conclusione dell'Hackathon, di pubblicare gli stessi mediante mostre, convegni, cataloghi o in qualunque forma ritenuta opportuna, senza per questo dover corrispondere ulteriori compensi ai partecipanti. I partecipanti, dopo la designazione dei vincitori, saranno liberi di utilizzare i propri progetti a condizione che non contengano elementi che, direttamente o indirettamente, possano essere riconducibili al nome dell'Organizzazione.

Il diritto d'autore resterà dei singoli partecipanti, eccezion fatta per i progetti selezionati come vincitori dalla Giuria che, in caso di realizzazione, diverranno di proprietà dell'Organizzazione a ogni effetto di legge; pertanto nel caso in cui il progetto vincitore venga realizzato, i membri dei Team vincitori cedono all'Organizzazione, a titolo gratuito e senza limitazione di tempo, l'esercizio di tutti i diritti d'autore sui progetti presentati, con la sola eccezione dei diritti morali che rimangono in capo ai relativi autori

Art.14 Legge applicabile e privacy

Il presente Regolamento è soggetto alla legge italiana.

Fatti salvi i casi in cui la competenza sia inderogabilmente stabilita dalla legge, per tutte le controversie derivanti dall'interpretazione o dall'esecuzione del presente Regolamento sarà competente in via esclusiva il foro di Bologna.

Con la partecipazione all'Hackathon, i partecipanti dichiarano espressamente di aver preso visione del Regolamento e di aver preso visione dell'Informativa resa ai sensi dell'art. 13 del regolamento (UE) 2016/679 (allegato A) e di aver preso, quindi, piena contezza delle finalità e modalità dell'ambito di comunicazione e diffusione dei dati personali trattati.

Qualsiasi comunicazione all'Organizzazione da parte dei Partecipanti, salvo quando diversamente previsto dal Regolamento, è da effettuarsi agli indirizzi e-mail indicati sul sito <https://www.ifabfoundation.org>.

Art. 15 Accettazione del regolamento

Il presente Regolamento è disponibile sul sito <https://www.ifabfoundation.org>.

Il presente Regolamento è valido ed efficace dalla data di pubblicazione sul sito <https://www.ifabfoundation.org>.

Eventuali modifiche del Regolamento verranno comunicate ai Partecipanti tramite l'indirizzo e-mail utilizzato per l'iscrizione.

La partecipazione all'Hackathon online comporta la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei Partecipanti.

Allegati:

A. Informativa privacy e liberatoria.