



AlberThon

< REGOLAMENTO GENERALE >

1

Premessa

La Fondazione Mario Diana (di seguito “Fondazione” o “Fondazione Diana”) con sede legale in Caserta alla Via Cesare Battisti 42, Codice Fiscale 93085330616, con il supporto di 012 Factory (di seguito “partner”), promuove, all’interno del proprio progetto “PROMETEO”, un Hackathon, ovvero una maratona di abilità e competenza tecnico/scientifica denominata “AlberThon”, finalizzata alla creazione di una “Applicazione” informatica a supporto dello sviluppo e della gestione del progetto “PROMETEO” sul tema dell’Istruzione universitaria e della formazione professionale.

La partecipazione all’Hackathon è gratuita.

2

Obiettivi di “AlberThon”

L’Hackathon ha lo scopo di promuovere la creatività e le abilità tecnico/scientifiche dei Partecipanti invitandoli a creare delle applicazioni originali in grado di operare su qualsiasi piattaforma informatica (“Applicazioni”) a supporto dello sviluppo del progetto “Prometeo” promosso dalla Fondazione.

Tali Applicazioni dovranno essere presentate ad una giuria, così come indicato al punto 10 del presente regolamento, al termine dell’Hackathon.

3

Destinatari

L’Hackathon Alberthon è aperto a tutti coloro che, avendo i requisiti richiesti al punto 4 del presente regolamento, siano interessati a sviluppare tecnologie innovative, e che abbiano adeguate competenze in materia di sviluppo di Applicazioni, e siano quindi in grado di proporre un’idea ed un progetto (di seguito, il “Progetto”) da sviluppare nell’ambito delle challenge proposte. I principali destinatari sono stati individuati in:

sviluppatori software web e mobile;

- designer web e mobile;
- specialisti di UX;
- creatori di contenuti legati ai new media;
- blogger e scrittori;
- esperti di new media e comunicazione multimediale;



- video maker;
- startupper.

4

Partecipazione e processo di selezione

>4.1 La partecipazione a “AlberThon” è completamente gratuita ed è riservata a singoli o a team di lavoro costituiti da persone fisiche di età uguale o superiore a 18 anni residenti in Italia e all’Estero. Il numero massimo di partecipanti all’Hackathon è di 80 persone. Al raggiungimento del limite massimo dei partecipanti le iscrizioni verranno chiuse. La Fondazione, in qualità di organizzatore dell’Hackathon, si riserva il diritto di verificare l’idoneità dei partecipanti e di pronunciarsi in merito a qualsiasi controversia, in qualsiasi momento, relativa alla partecipazione Hackathon. La Fondazione si riserva il diritto di escludere alcuni Partecipanti nel caso in cui sia ragionevole ritenere che tali persone abbiano violato il presente Regolamento.

>4.2 Per presentare la propria candidatura all’Evento ed essere ammessi al processo di selezione è necessario compilare l’apposito modulo di registrazione disponibile sul sito www.fondazioneDiana.it/alberthon dove viene richiesto ai candidati di fornire i propri dati personali, la propria esperienza professionale, la propria abilità e di dichiarare la propria volontà di prender parte ad Alberthon tramite compilazione e-form motivazionale, all’interno di un team.

>4.3 Il processo di selezione verrà condotto da un Comitato di Selezione, composto da rappresentanti della Fondazione Diana, del Partner e da Esperti di settore.

>4.4 La non rispondenza al vero delle informazioni inserite all’atto della registrazione sul sito d’iscrizione determinerà l’esclusione del/i partecipante/i dall’Evento.

>4.5 La partecipazione all’evento implica, da parte di ciascun partecipante, l’accettazione integrale e incondizionata del presente regolamento e il rilascio del consenso per il trattamento dei dati personali.

>4.6 Le iscrizioni dovranno pervenire entro e non oltre martedì 25 Ottobre 2016

Svolgimento dell’Hackathon “Alberthon”

5

>5.1 L’Hackathon si terrà il 28/10/2016 dalle ore 10:00 a.m. e terminerà alle ore 10:00 a.m. del giorno 29/10/2016, presso la sede di 012 Factory, in Viale Carlo III di Borbone



n. 8 - 81100 Caserta. La valutazione dei lavori delle Applicazioni avverrà lo stesso giorno, al termine dell'Hackathon, e la comunicazione del/i vincitore/i avverrà dopo la presentazione degli Hack da parte dei Partecipanti, alle ore 17:00 del 29/10/2016.

>5.2 L'evento finale di premiazione e presentazione del progetto vincitore si svolgerà in data 29/10/2016, alle ore 17:00.

>5.3 Per eventuali esigenze tecniche e logistiche, la Fondazione si riserva la facoltà di modificare giorni, orari e sede dell'evento conclusivo. Qualsiasi modifica verrà notificata ai partecipanti a mezzo e-mail.

>5.4 La Fondazione e il Partner non saranno ritenuti responsabili, in caso di forza maggiore o per qualsiasi altra causa non dipendente dalla loro volontà, di eventuali variazioni al programma.

Condizioni di partecipazione ad "Alberthon"

6

>6.1 I team di lavoro potranno essere composti da un minimo di 3 ad un massimo di 6 persone che resteranno tali per tutta la durata dell'Evento. I Team potranno costituirsi preliminarmente alla domanda di adesione e/o prima dell'avvio dell'Hackathon. La composizione del team in caso di adesioni singole sarà definita dall'organizzatore dell'evento a suo insindacabile giudizio. Un componente del team assumerà il ruolo di "Capitano" e rivestirà il ruolo di unico rappresentante del team per tutta la durata dell'Evento e nei rapporti verso la Fondazione e/o il Partner.

>6.2 I partecipanti opereranno sul proprio computer portatile. Sarà disponibile una connessione internet wi-fi. Nello spazio dove si realizzerà l'Hackathon sarà severamente proibito fumare e introdurre bevande alcoliche. I partecipanti usufruiranno dei servizi di ristoro ed accoglienza offerti dalla Fondazione e dal Partner.

>6.3 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 (come i costi dell'alloggio e le spese di viaggio) non saranno sostenute e/o rimborsate né dalla Fondazione né dal Partner.

>6.4 Il Partecipante è direttamente responsabile, civilmente e penalmente, a norma delle vigenti leggi, per l'uso fatto del



7

servizio Internet.

Obbligazioni e Responsabilità dei Partecipanti

›7.1 L'Hackathon viene inteso come evento etico.

Ciascun partecipante si obbliga a rispettare questo principio 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 Fondazione e il Partner a proprio insindacabile giudizio si riservano il diritto di squalificare ed escludere dall'Hackathon qualsiasi partecipante e/o team che non rispettino 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. La Fondazione non ha alcun obbligo di informare tali persone delle ragioni della loro esclusione. I partecipanti, inoltre, si impegnano ad osservare queste semplici regole di comportamento:

- rispettare gli altri partecipanti;
- non usare espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- evitare contenuti contrari alla legge vigente che abbiano contenuti pubblicitari, politici, ideologici o religiosi;
- evitare di sviluppare applicazioni con contenuto chiaramente fuori tema;
- non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- rispettare le norme privacy.

›7.2 Ciascun partecipante è responsabile, in via esclusiva, per l'attrezzatura e gli effetti personali portati all'Hackathon. La Fondazione e/o il Partner non possono essere ritenuti responsabili in caso di furto, perdita, danneggiamento all'attrezzatura e/o agli effetti personali di un partecipante.

›7.3 Ogni team è responsabile, in via esclusiva, del contenuto del proprio Progetto, pertanto nessuna responsabilità sarà attribuibile, da parte di soggetti terzi, alla Fondazione e/o al Partner per il contenuto del Progetto.

›7.4 Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione a "AlberThon", per tutta la sua durata ciascun partecipante si impegna ad 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



8

da parte della Fondazione e/o del Partner.

Garanzie

>8.1 Partecipando all'Hackathon ciascun Partecipante garantisce che l'Applicazione sviluppata: viene creata durante l'Hackathon ed è un'opera originale del Partecipante;

non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto dal diritto di proprietà industriale o diritto d'autore di proprietà di terzi, o che, ove esistano diritti di terzi, il Partecipante si sia previamente dotato di tutte le necessarie autorizzazioni e licenze da parte del relativo titolare;

non viola altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i segreti industriali, diritti provenienti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, i diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela;

non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione della Fondazione e qualunque persona o società;

non contiene alcun contenuto di carattere pornografico, o di carattere discriminatorio in qualsivoglia modo (includendo specificamente la discriminazione basata sulla razza, sul sesso, orientamento sessuale, sulla religione e/o credo politico di individui o gruppi), né contenuti che promuovano violenza o lesioni nei confronti di qualsiasi essere vivente o qualunque altro contenuto offensivo, osceno o inappropriato;

non contiene alcuna minaccia o alcun contenuto volto a intimidire, molestare o maltrattare la vita privata di una persona;

non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.

>8.2 Al termine della sessione di lavoro un rappresentante di ogni gruppo dovrà esporre il proprio progetto alla giuria, avendo a disposizione 5 minuti per il pitch. Il progetto deve essere un prototipo di avvio comunque funzionante, anche se non completo al 100%.

9

Limitazione di responsabilità

>9.1 La Fondazione Diana e/o 012 Factory s.r.l. non saranno ritenute responsabili per la mancata ricezione o per la rice-



vuta incompleta della registrazione elettronica, per qualsiasi ragione.

>9.2 Ciascun Partecipante si obbliga a partecipare all'Hackathon a suo proprio rischio. Durante l'Hackathon, ciascun partecipante è tenuto ad adottare tutte le misure appropriate per salvaguardare i propri dati e/o software conservati nella propria dotazione informatica contro ogni attacco. La Fondazione e il Partner non saranno ritenuti responsabili a tale proposito, né per l'eventuale contaminazione da parte di qualsiasi virus informatico né per l'intrusione di terzi nella dotazione informatica del partecipante.

>9.3 La Fondazione e il Partner non saranno ritenuti responsabili per qualsiasi danno causato ai partecipanti, alla loro dotazione informatica e ai dati registrati nonché per qualsivoglia conseguenza sulla propria attività personale o professionale.

10

Giuria e valutazione

La giuria (di seguito, la "Giuria"), composta dai rappresentanti della Fondazione, del Partner e da Esperti di settore, valuterà che il progetto sia idoneo per l'Hackathon e che rispetti il Regolamento.

Il progetto verrà valutato sulla base dei seguenti criteri:

- Utilità e Valore del Progetto;
- Attinenza agli obiettivi proposti;
- Focus del Progetto sul customer target dei Millenials;
- Design/User Experience;
- Creatività e innovatività del Progetto; Qualità del codice sorgente;
- Chiarezza e completezza della presentazione del Progetto;
- Presentazione dell'Applicazione alla giuria.

11

Premio

>11.1 Il progetto valutato come migliore dalla giuria sarà premiato per il valore forfettario omnicomprensivo di € 10.000,00 (euro diecimila/00) che sarà corrisposto dalla Fondazione Mario Diana per mezzo di bonifico bancario entro 30 giorni dalla data di consegna dell'Applicazione in versione definitiva. Il versamento sarà materialmente effettuato a colui che è stato designato "Capitano" del team. In relazione a tale premio gli altri componenti del team vincitore non



potranno avanzare alcuna pretesa di rivalsa verso la Fondazione qualora il “Capitano” risultasse inadempiente nelle obbligazioni assunte all’interno del team, ovvero sorgano nell’ambito dello stesso team contrasti circa la ripartizione del premio. In ragione del pagamento del suddetto corrispettivo per prestazione d’opera, la Fondazione Diana acquisirà in via esclusiva ogni e qualsiasi diritto patrimoniale d’autore e di proprietà relativo, o comunque connesso e/o collegato, all’App, ivi inclusi, ma in via meramente esemplificativa e non esaustiva, i diritti derivanti dalla sua ideazione e quelli che ne consentono la piena ed esclusiva utilizzazione, in qualsivoglia ambito e sotto qualsiasi forma e modo. I partecipanti manterranno la proprietà del diritto di copyright sulle proprie applicazioni ma con la partecipazione all’Hackathon, ed in particolare con la compilazione del loro modulo di iscrizione, autorizzeranno la Fondazione ad utilizzare, modificare, riprodurre, rappresentare e diffondere, in qualsiasi ambito e sotto qualsiasi forma, senza scopo di lucro, a titolo gratuito ed a tempo indeterminato, l’applicazione sviluppata nella giornata di lavoro. Resta inteso che la suddetta liberatoria d’uso dell’idea imprenditoriale e/o dei documenti presentati ai fini della partecipazione viene concessa dai soggetti partecipanti a titolo gratuito, senza alcuna limitazione di carattere territoriale o frequenza d’uso, per intero o in parte, singolarmente o unitamente ad altro materiale.

>11.2 Il team vincitore si impegna a fornire la versione definitiva dell’applicazione funzionante. Entro e non l’oltre 45 giorni dalla conclusione dell’Hackathon di PROMETEO.

12

Diritti di proprietà intellettuale

>12.1 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.

>12.2 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 Fondazione e il Partner da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata al riguardo da terze parti.

>12.3 I partecipanti prendono atto che l’eventuale comuni-



cazione, 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. Fondazione Diana e 012 Factory s.r.l. 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 ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti di Fondazione Diana e 012 Factory s.r.l. a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

13

Clausola di non concorrenza

Il team vincitore e, individualmente ciascun vincitore, s'impegna irrevocabilmente a:

non prestare la propria attività, né direttamente né indirettamente, a qualsiasi titolo, a favore di qualsiasi soggetto pubblico e privato e/o impresa, individuale o sociale, e/o persone fisiche, che eserciti attività in concorrenza con quella della Fondazione;

non assumere, né direttamente né indirettamente, tramite interposta persona, partecipazioni o interessenze in qualsiasi impresa, individuale o sociale, azienda o altro soggetto, che eserciti attività in concorrenza con l'attività della Fondazione.

14

Privacy

La Fondazione e il Partner tratteranno i dati personali dei Partecipanti esclusivamente al fine di amministrare l'Hackathon. Tutte le attività di trattamento saranno svolte nel rispetto del D.lgs 196 del 30 giugno 2003.

>14.1 Ai sensi dell'articolo 13 del dlgs 30 giugno 2003, n.196 (il "Codice in materia di protezione dei dati personali"), la Fondazione Diana e il Partner informano che il trattamento dei dati personali sarà effettuato nel rispetto dei principi di finalità, necessità, correttezza, proporzionalità e non eccedenza, nonché degli altri principi fondamentali posti dal Codice Privacy a tutela degli interessati.



14.2 I dati personali raccolti tramite la registrazione del partecipante saranno oggetto di trattamento al fine di consentire lo svolgimento dell'Hackathon, e in particolare per l'invio delle comunicazioni relative all'Hackathon e del riconoscimento eventualmente vinto, e per l'esecuzione delle connesse operazioni, nonché per adempiere agli obblighi previsti dalla legge.

14.3 I dati personali forniti dagli Interessati saranno trattati mediante l'utilizzo di strumenti manuali, informatici, telematici e/o automatizzati di comunicazione, con logiche strettamente connesse alle finalità predette e per il tempo strettamente necessario a conseguirle, sempre nel pieno rispetto delle prescrizioni di riservatezza e sicurezza dei dati stessi.

15

Responsabilità e Forza Maggiore

La Fondazione si riserva il diritto di abbreviare, prolungare, modificare o annullare l'Hackathon in caso di forza maggiore, senza che ciò comporti una responsabilità da parte della Fondazione e del Partner. Il Regolamento sarà di conseguenza aggiornato a seconda delle necessità. Allo stesso modo l'organizzazione non avrà alcuna responsabilità nel caso in cui l'accesso al Sito Internet dell'Hackathon e/o la sua consultazione risultino difficoltosi o persino impossibili per i Partecipanti. Iscrivendosi, i Partecipanti manlevano la Fondazione da ogni responsabilità per qualunque danno o perdita di qualsiasi natura. La Fondazione non sarà tenuta per qualsiasi titolo a rispondere in ordine a danni, perdite, pregiudizi di alcun genere che terzi potranno subire a causa dell'utilizzo della connessione messa a disposizione, né a causa di disservizi né di eventuali malfunzionamenti temporanei o permanenti riscontrabili sul sistema.

16

Accettazione del Regolamento di Alberthon

16.1 La registrazione, l'adesione e la partecipazione all'Hackathon comportano la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei partecipanti.

16.2 Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento dalla Fondazione e dal Partner e di tali eventuali modifiche sarà fornita comunicazione sul sito.



17

Contestazioni

Ogni contestazione, di qualsivoglia natura, relativa al presente Regolamento o all'Hackathon, sarà decisa senza possibilità di appello a discrezione della Fondazione e del Partner.

18

Legge applicabile e risoluzione delle controversie

>18.1 Il presente Regolamento è disciplinato dal Diritto Italiano.

>18.2 Tutte le controversie che dovessero insorgere in relazione al presente Regolamento, comprese quelle inerenti la sua validità, efficacia, interpretazione, esecuzione e risoluzione, saranno di competenza esclusiva del Foro di Santa Maria Capua Vetere (CE). Ai sensi e per gli effetti di cui all'art. 1341 del Codice Civile, le Parti dichiarano di accettare espressamente e incondizionatamente gli artt.:

- OBIETTIVI DI ALBERTHON
- DESTINATARI
- PARTECIPAZIONE PROCESSO DI SELEZIONE
- SVOLGIMENTO DELL'HACKATHON
- CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE AD ALBERTHON
- OBBLIGAZIONI E RESPONSABILITA' DEI PARTECIPANTI
- GARANZIE
- LIMITAZIONE DI RESPONSABILITA'
- GIURIA E VALUTAZIONE
- PREMIO
- DIRITTI DI PROPRIETA' INTELLETTUALE
- CLAUSOLA DI NON CONCORRENZA
- PRIVACY
- RESPONSABILITÀ E FORZA MAGGIORE
- ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO DI ALBERTHON
- CONTESTAZIONI
- LEGGE APPLICABILE E RISOLUZIONE DELLE CONTROVERSIE



19

19 Responsabile del procedimento

Responsabile del procedimento è il sig. Elpidio Pota, segretario generale della Fondazione Mario Diana Onlus.

E-mail pec: fondazionediana@pec.fondazionediana.it

20

20 Contatti

Per ulteriori informazioni è possibile consultare il sito web: www.fondazionediana.it

Per ulteriori chiarimenti è possibile rivolgersi a:
fabrizio.lapiello@012factory.it.
segreteria@fondazionediana.it