MATERA HACK FOR PLAY

Regolamento di Partecipazione

1. Obiettivi e descrizione di MATERA HACK FOR PLAY

Il presente Regolamento ha per oggetto lo svolgimento dell'evento denominato "**MATERA HACK FOR PLAY**" (di seguito "Hackathon" o "Evento") Promosso da:

COMUNE DI MATERA:con sede legale in Viale Aldo Moro, 32, 75100 Matera (MT) CF 80002870774 e P.IVA 00313580771

La Casa delle Tecnologie Emergenti di Matera (CTE MATERA): **con sede in Via San Rocco 3 - 75100 Matera**

Università degli Studi della Basilicata (UNIBAS) : con sede legale in Via dell'Ateneo Lucano, 10, 85100 Potenza (PZ) CF 96003410766 e P.IVA IT00948960760

CNR: con sede legale in Piazzale Aldo Moro 7, 00185 Roma (RM) CF 80054330586 e P.IVA 02118311006

Politecnico di Bari (POLIBA): con sede legale in Via Giovanni Amendola 126/b, 70126 Bari (BA) CF 93051590722 e P.IVA 04301530723 (di seguito anche "**Promotori**") e organizzato da Codemotion S.p.A. con sede legale in Roma, via Marsala 29h, CF e P. IVA 12392791005 (di seguito "**Organizzatore**" o "**Codemotion**").

L'iniziativa potrà essere patrocinata e promossa anche da altri soggetti, a titolo anche gratuito, con il fine di aumentare la visibilità e la promozione della stessa, a insindacabile giudizio dei Promotori e dell'Organizzatore.

L'iniziativa potrà prevedere soggetti Partner (di seguito "**Partner**")

L'Hackathon, propone una challenge che sarà comunicata su tutti i siti promozionali dell' Evento e indirizzata a chiunque sia interessato ai temi di sviluppo, gamification, narrazione digitale e più in generale a tutte le tematiche legate alla challenge proposta con l'obiettivo di presentare idee progettuali (di seguito "Progetto/i") che rispondano con un approccio tecnologico e di gamification secondo le indicazioni fornite in questo

regolamento e sul sito https://www.ctematera.it/matera-hack-for-play/ L'Hackathon è rivolto a tutti coloro (di seguito "Partecipante/i") che rientrano all'interno dei criteri di inclusione previsti dal successivo articolo 2.

Il presente Regolamento (di seguito "Regolamento") costituisce l'insieme delle regole che disciplinano la partecipazione e lo svolgimento dell'Hackathon e di tutte le attività, incluse quelle promozionali e pubblicitarie, ad esso correlate. Il Regolamento costituisce un contratto tra le Parti.

2. Destinatari

L'Evento è rivolto a coder, designer, narratori digitali specialisti di UX e UI e più in generale, chiunque sia interessato ai temi oggetto delle challenge in cui l'Hackathon è articolato. La partecipazione all'Hackathon, la cui lingua ufficiale è l'italiano, è a squadre (di seguito anche "Team"), è gratuita ed è rivolta a tutte le persone fisiche maggiori di 18 anni, italiane o straniere, fatta eccezione per i dipendenti dell'Organizzatore, dei Promotori e dei Partner o loro parenti e affini fino al secondo grado o conviventi. Sono ammessi quindi a partecipare:

- Team composti da un minimo di 2 persone;
- singoli individui. In questo caso, i partecipanti acconsentono fin da ora ad essere inseriti in team formati dall'Organizzatore o dai Promotori in considerazione del profilo e dell'esperienza dei singoli Partecipanti, delle loro attitudini e delle loro abilità.

3. Iscrizione e partecipazione all'Hackathon

a) L'iscrizione all'Hackathon è personale, gratuita e si formalizza tramite la comunicazione di tutti i dati richiesti sull'apposito modulo raggiungibile all'indirizzo: https://www.ctematera.it (di seguito "Piattaforma"),nella sezione dedicata all'Hackathon previa accettazione dei termini e condizioni d'uso propri di quest'ultima e delle relative informative per il trattamento dei dati personali e di questo regolamento.

b) L'Evento si terrà in presenza e per partecipare è necessario:

- Iscriverti presso il sito https://www.ctematera.it/matera-hack-for-play/ e l'accettazione di questo Regolamento e delle privacy proposte. L'iscrizione all'Hackathon è attiva dal 28 ottobre 2025 ore 14:00 CET fino al 10 novembre 2025 alle ore 11.00 CET. In caso di raggiungimento di un numero eccessivamente elevato di partecipanti, l'Organizzatore si riserva il diritto di anticipare la chiusura delle iscrizioni.

  In fase di iscrizione ai Partecipanti sarà richiesto di fornire i seguenti dati personali (oltre ai consensi legati alla privacy):

  1. dati anagrafici del singolo Partecipante
  2. indirizzo e-mail.
  3. Numero di telefono mobile
  4. ulteriori indicazioni sulla necessità collegate all'alloggio

- Essere presenti nella sede dell'Evento che sarà ospitato all'interno della Cte Matera - Casa Tecnologie Emergenti di Matera Via San Rocco, 1, 75100 Matera MT, durante i giorni del suo svolgimento.

Ulteriori informazioni saranno presenti sul sito dell'Evento.

c) L'ammissione del Partecipante all'Hackathon avverrà secondo il principio dell'ordine temporale di completamento della procedura di iscrizione, i Partecipanti si possono presentare singolarmente o in Team già formati, restando fermo l'obbligo dell'iscrizione individuale di ogni Partecipante.

d) La formazione e la composizione dei Team sarà formalizzata durante l'Hackathon tramite strumenti di raccolta dei dati forniti dall'Organizzatore e la cui compilazione è obbligatoria. Ciascun Partecipante potrà aderire ad un solo Team. Ogni Team sarà identificato dal nome scelto dagli stessi componenti per il Progetto. Il nome del Team, a pena di esclusione dell'intero gruppo dall'Evento, non potrà corrispondere o far riferimento, nemmeno parzialmente, a denominazioni sociali e/o a marchi notori o

registrati né contenere o essere associabile ad espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione.

Coloro che non risulteranno facenti parte del team non potranno concorrere alla ripartizione del premio in caso di vittoria.

e) Ciascun Partecipante che effettua l'iscrizione garantisce che le informazioni personali fornite all'atto della registrazione siano veritiere e corrette. Nel caso l'Organizzatore accerti la non veridicità delle informazioni fornite in sede di registrazione, potrà disporre l'esclusione del Partecipante.

f) La partecipazione all'Evento implica, da parte di ciascun Partecipante, l'accettazione integrale del presente Regolamento e il rilascio, ove necessario, del consenso al trattamento dei dati personali e la presenza nella sede di svolgimento dell'Hackathon stesso nei giorni 12, 13 e 14 novembre 2025.

g) Il Partecipante è informato che la partecipazione all'Hackathon non determina, di per sé, alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e che le eventuali spese ad esso relative non saranno sostenute e/o rimborsate dall'Organizzatore.

4 Disposizione del soggiorno gratuito per i partecipanti all'Evento

a) I Promotori dell'Evento offriranno ai team partecipanti la possibilità di soggiornare gratuitamente presso strutture alberghiere selezionate per le notti del 11,12 e 13 novembre 2015, alle condizioni e modalità di seguito descritte e secondo un numero limitato di posti.

b) L'accesso a tale beneficio è subordinato alla partecipazione effettiva all'Hackathon in presenza. Non saranno ammessi come beneficiari di questa opportunità i soggetti che non risultano partecipanti attivi all'Evento.

c) L'Organizzatore e i Promotori si riservano il diritto di verificare l'effettiva corrispondenza tra il soggiorno prenotato e la partecipazione attiva all'Hackathon. In caso di riscontro di irregolarità, la persona coinvolta sarà tenuta a liberare immediatamente il posto e a rimborsare il costo del soggiorno. Inoltre, l'Organizzatore e i Promotori si riservano il diritto di richiedere il risarcimento per i danni derivanti dall'occupazione di una struttura destinata ad altri partecipanti.

d) Non sarà possibile richiedere modifiche alla struttura, al tipo di camera o ai servizi offerti, né sarà prevista alcuna forma di rimborso o cambio.

e) In caso di necessità legate a disabilità motorie, i partecipanti sono tenuti a comunicarlo tempestivamente attraverso l'apposito modulo di pre-registrazione. L'organizzazione provvederà a comprendere se vi sono strutture disponibili e adatte alle necessità specificate e in convenzione con il servizio di ospitalità gratuita dandone comunicazione alla persona interessata.

f) I posti disponibili per usufruire di tale agevolazione sono limitati. La conferma della possibilità di fruire di tale vantaggio verrà comunicata esclusivamente tramite email diretta da parte dell'Organizzazione e/o dei Promotori dell'Evento.

g) La tassa di soggiorno rimarrà in capo al partecipante e dovrà essere saldata direttamente alla struttura secondo indicazioni della stessa.

5. Svolgimento dell'Hackathon

a) L'Hackathon, aprirà i lavori con l'accesso dei partecipanti nella sede fisica dell'Evento dalle ore 10.30 CET di mercoledì 12 novembre 2025 e si concluderà con l'evento di chiusura nel giorno 14 novembre 2025. Per eventuali esigenze tecniche, l'Organizzatore si riserva la facoltà di cambiare giorni e orari dell'Evento nonché di cancellarlo prima del suo inizio – a propria insindacabile discrezione – senza che ciò generi alcuna responsabilità in capo allo stesso. Qualsiasi modifica ai giorni o agli orari dell'Evento verrà comunicata all'indirizzo mail fornito dai Partecipanti in sede di iscrizione e sarà comunicato attraverso il sito dell'Evento.

b) Informazioni sull'orario ufficiale degli eventi di apertura e chiusura, l'agenda e le modalità di svolgimento verranno comunicate sul sito dell'Evento https://www.ctematera.it/matera-hack-for-play/ . Si richiede che almeno uno dei rappresentanti per ogni Team sia presente all'evento di chiusura.

c) Durante l'Evento, i Team Partecipanti saranno seguiti nella realizzazione dei singoli progetti da Mentor esperti di settore (di seguito "Mentor"). Le modalità di fruizione saranno pubblicate in fase di lancio dell'Evento sul sito dell'Hackathon. I Mentor operano in una posizione di terzietà e non favoriranno in alcun modo un Team Partecipante rispetto ad altri Team, e seguiranno le linee guida fornite dall'Organizzatore al fine di rispettare l'originalità dell'elaborato presentato dai Partecipanti.

d) Durante l’Hackathon saranno pianificati dei checkpoint con i Mentor per monitorare lo stato di avanzamento dei Progetti, il cui calendario e modalità verranno resi noti ai partecipanti durante l’Hackathon. Ai fini della validità del Progetto, ogni Team dovrà necessariamente partecipare ad almeno due di questi checkpoint.

e) Ciascun Team partecipante dovrà inviare in revisione il proprio Progetto entro e non oltre le ore 13.00 CET di venerdì 14 novembre.

L’output del Progetto dovrà essere un gioco giocabile su un dispositivo di proprietà del team, che ne permetta la visualizzazione e l’interazione, e che dovrà essere messo a disposizione della giuria entro il timing previsto.

Andrà inoltre consegnato un breve video di massimo 30 secondi, che andrà a far parte del reel ufficiale dell'Hackathon. Risoluzione e formato verranno comunicati durante lo svolgimento dell’Hackathon.

Non è possibile modificare alcun elemento del gioco oltre le 12,59 CET.

Per giochi che utilizzino componenti online è necessario utilizzare uno strumento che permetta di visionare l'orario dell’ultima modifica inserita, che può essere entro e non oltre le 12,59 CET. Gli organizzatori si riservano la possibilità di valutare la bontà del metodo di monitoraggio proposto.

Qualora non fosse possibile, il gioco deve avere tutte le componenti in locale sul dispositivo consegnato per la valutazione.

Ad esempio: se si sviluppa un browser game, deve girare in locale.

Eventuali informazioni aggiuntive sulle modalità di presentazione e invio del Progetto saranno specificate durante lo svolgimento dell’Hackathon.

6. Giuria e valutazione

a) A chiusura dell’Hackathon, i Progetti presentati dai Team dei Partecipanti saranno valutati da una giuria (di seguito la “Giuria”), nominata ad insindacabile giudizio dell’Organizzatore e dei Promotori. I Team vincitori saranno resi noti durante l’evento di chiusura la cui agenda e le modalità di svolgimento verranno comunicate sul sito dell’Evento.

b) Per ogni challenge, la Giuria valuterà le proposte presentate dai Team, sulla base dei seguenti criteri:

- Attinenza al tema
- Game Design

- Musica ed effetti sonori
- Grafica
- Completezza del gioco
- Sviluppo tecnico

c) Alla chiusura delle attività ogni membro della Giuria attribuirà ad ogni Progetto un punteggio da uno a cinque (e.g. dove cinque esprime la valutazione massima). Dopo l'attribuzione del punteggio, la Giuria si riunirà e decreterà la classifica finale dei Progetti.

Non è previsto il pari merito tra Team.

d) I Partecipanti sono informati ed espressamente approvano che i criteri di valutazione ed il giudizio della Giuria sono insindacabili e non ricorribili, rinunciando sin da ora a presentare obiezioni o reclami nei confronti della decisione assunta dalla Giuria.

7. Benefit per i partecipanti e premio

a) Al termine dell'Hackathon sarà annunciato il Team vincitore della challenge. Al vincitore sarà assegnato il premio messo in palio che sarà pubblicato sul sito dell'Evento. Tutti o alcuni membri della Giuria, o rappresentanti di altri Partner possono , su base discrezionale e tramite criteri anche differenti da quelli indicati nel precedente punto 6, concedere riconoscimenti aggiuntivi sia al Team vincitore che ad altri Team in caso di progetti ritenuti meritevoli di interesse.

b) Se non diversamente specificato nella descrizione del premio della challenge, sul sito dell'Evento, la ripartizione del premio tra i componenti di ogni gruppo vincitore sarà definita dai componenti del gruppo stesso. I membri dei Team vincitori non potranno contestare l'entità o la natura del premio assegnato, né richiedere il valore corrispondente in denaro o il cambio/sostituzione per nessun motivo. Null'altro, in aggiunta, è dovuto.

c) L'Organizzatore si riserva il diritto di non assegnare i Premi messi a disposizione nel caso in cui i progetti non siano, ad insindacabile giudizio della Giuria, all'altezza degli obiettivi e delle finalità dell'Hackathon.

d) 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 oggetto la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale e/o industriale con conferimento di premi che rappresentano il riconoscimento del merito personale dei vincitori, nonché un incoraggiamento nell’interesse della collettività.

8. Obblighi e responsabilità dei partecipanti

a) Attraverso l’iscrizione all’Evento e l’accettazione del presente Regolamento, ogni partecipante si obbliga a rispettare le regole dell’Hackathon e a comportarsi, in ogni fase dello stesso, secondo correttezza e buona fede. L'Organizzatore e i Promotori a proprio insindacabile giudizio, si riservano il diritto di escludere dalla partecipazione dall’Hackathon qualsiasi Partecipante e/o Team che non rispettino quanto previsto dal presente Regolamento e coloro che, con manovre fraudolente o non consentite, ostacolino e/o tentino di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell’intero Evento.

b) I Partecipanti, tra l’altro, si impegnano espressamente ad osservare le seguenti regole minime di comportamento:

- rispettare gli altri Partecipanti;
- non usare, in nessun caso e contesto, espressioni che incitino alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, pubblicitari, politico/ideologici, religiosi, che ledano la privacy o comunque contrari alla legge o alla correttezza e buona fede;
- sviluppare Progetti aderenti agli obiettivi dell’Hackathon;
- non violare, nella presentazione dei propri progetti: copyright, marchi, brevetti o altri diritti di proprietà intellettuale e industriale;
- non violare il diritto alla privacy e alla protezione dei dati personali dei terzi o degli altri Partecipanti.

c) Ogni Team è responsabile, in via esclusiva, del contenuto del proprio Progetto, pertanto nessuna responsabilità, diretta o indiretta potrà essere attribuita, da parte di chiunque, all’Organizzatore e/o ai Promotori e/o ai Partner con riferimento al contenuto dei Progetti. Ciascun Partecipante si obbliga, sin da ora, a tenere indenni e manlevati l’Organizzatore e/o i

Promotori e/o e/o i Partner da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che possa essere avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione al Progetto presentato.

d) In nessun caso i locali di svolgimento dell'Hackathon e degli eventi collegati potranno essere utilizzati:

- per lo svolgimento di attività vietate dalla legge o comunque contrarie all'ordine pubblico o al buon costume;
- per lo svolgimento di attività in grado di rappresentare un pericolo per cose o persone presenti all'Evento ovvero di arrecare intralcio o impedimento al regolare svolgimento dell'Evento stesso;
- per lo svolgimento di attività in violazione dei diritti dei terzi, avuto riguardo, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, a marchi, brevetti, diritto d'autore, etc… Resta inteso tra le parti che il Partecipante è tenuto a utilizzare gli spazi in conformità alle indicazioni e alle direttive di volta in volta impartite dall'Organizzatore e/o dai Promotori , così come a ogni altra disposizione regolamentare applicabile – norme di sicurezza, normativa antincendio, etc… In ogni caso, il Partecipante è tenuto a conoscere e rispettare le disposizioni fornite dall'Organizzatore.

e) In caso di dubbi sul corretto utilizzo degli spazi, il Partecipante è tenuto a contattare l'Organizzatore, il quale si riserva il potere di vietare lo svolgimento di qualsiasi attività in contrasto con quanto previsto nel presente articolo, senza che ciò comporti per il Partecipante alcun diritto al risarcimento di somme o altri oneri investiti per la partecipazione all'evento. Il Partecipante è consapevole che l'Organizzatore e/o i Promotori non ha la proprietà né è titolare di altro diritto reale sulla sede al cui interno si svolgerà l'Evento. Il Partecipante dichiara inoltre di conoscere la sede dell'Evento e di ritenerla un luogo sicuro e adatto allo svolgimento delle attività oggetto dell'Hackathon. L'Organizzatore e/o i Promotori e/o i Partner non sarà pertanto responsabile per eventuali danni subiti dal Partecipante a causa di furti, rapine, incendi, terremoti, indisponibilità dei servizi (elettricità, internet, etc…), e qualsiasi altro incidente, tranne nei casi in cui il danno sia direttamente imputabile al dolo e/o alla colpa grave dell'Organizzatore stesso. Il Partecipante è tenuto alla vigilanza dei materiali utilizzati per la partecipazione all'Hackathon per tutta la durata dell'Evento.

f) Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione all'Hackathon ciascun Partecipante si impegna, con la massima cura e diligenza e per tutta la sua durata, a utilizzare i materiali, le Piattaforme e le tecnologie eventualmente messi a disposizione da parte dell'Organizzatore e/o dei Partner e/o dai Promotori e si atterrà strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a qualsiasi indicazione fornita dall'Organizzatore e/o dal dai Promotori e/o dai Partner al fine di garantire la sicurezza di tutti i Partecipanti.

9. Limitazione di responsabilità

a) La Casa delle Tecnologie Emergenti di Matera si impegna a manutenere e gestire la Piattaforma e i servizi in sede utilizzando la migliore esperienza di cui dispone per garantirne l'efficienza.

Fermo quanto prima:

b) L'Organizzatore, i Promotori, e i Partner non potranno essere ritenuti in alcun modo responsabili per qualsiasi danno compresi, a titolo esemplificativo e non esaustivo, i danni indiretti, consequenziali, speciali, incidentali, né per eventuali danni e/o anomalie che possano verificarsi e che sfuggano al loro controllo tecnico, come, a titolo esemplificativo, disfunzioni nella gestione delle reti telematiche ovvero malfunzionamenti dovuti a vizi dei mezzi indispensabili all'accesso alla Piattaforma, ovvero ad un uso improprio degli stessi.

c) È esclusa, inoltre, ogni responsabilità dell'Organizzatore, dei Promotori, e dei Partner per l'interruzione dei propri servizi conseguente a cause di forza maggiore tra cui, in via meramente esemplificativa e non esaustiva, i sabotaggi, gli incendi, le alluvioni, i terremoti, gli scioperi, il difettoso funzionamento della rete internet e/o della Piattaforma conseguente al non corretto funzionamento delle linee telefoniche, elettriche e di reti mondiali e/o nazionali per guasti, sovraccarichi o interruzioni non imputabili all'Organizzatore e/o ai Partner e/o ai Promotori.

d) L'Organizzatore, i Promotori e i Partner non potranno essere ritenuti responsabili per la mancata ricevuta o per la incompleta ricevuta della registrazione elettronica all'Evento, per qualsivoglia ragione. L'Organizzatore, , i Promotori e i Partner, pertanto, non potranno essere ritenuti responsabili se i dati relativi all'iscrizione di un Partecipante non

sono ricevuti o risultano illeggibili. Si ricorda ai Partecipanti, a tal proposito, che la rete internet può essere soggetta a difficoltà tecniche che possono causare rallentamenti o rendere impossibile qualsiasi connessione. L'Organizzatore, il , i Promotori e i Partner non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi problema riscontrato nell'accesso al sito e/o al processo di iscrizione online determinato dal venir meno della rete internet, da lavori di manutenzione o dal malfunzionamento dei server dell'Hackathon.

e) Ciascun Partecipante è responsabile, in via esclusiva, per il proprio accesso ad Internet. Ciascun Partecipante si obbliga a partecipare all'Hackathon a suo proprio rischio. Durante l'Evento, 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 (ad es. mediante installazione di antivirus e firewall).

f) L'Organizzatore, i Promotori e i Partner non saranno ritenuti responsabili, tra l'altro, per l'eventuale contaminazione da parte di qualsiasi virus informatico o per l'intrusione di terzi nella dotazione informatica del Partecipante. l'Organizzatore, i Promotori e i 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.

g) Ciascun Partecipante manleverà e terrà indenne l'Organizzatore, i Promotori, il Organizzatore e i Partner da qualsiasi danno, pregiudizio, perdita, costo, spesa (anche legale), sanzione nel quale lo stesso dovesse incorrere per effetto della partecipazione stessa.

10. Diritti di proprietà intellettuale

a) Tutti i nomi, i marchi, i loghi, le interfacce grafiche, i testi, le interfacce utente e il codice informatico e gli altri segni distintivi citati o riprodotti sul sito dedicato all'Evento sono protetti da copyright, marchio di fabbrica o altro diritto di proprietà intellettuale e/o industriale e, pertanto, rimangono nella sola ed esclusiva proprietà dei loro autori e titolari dei diritti. La riproduzione e/o la rappresentazione di tutti o di parte degli elementi relativi all'Hackathon è strettamente vietata.

b) Tutti i dati (inclusi le fotografie e i testi) resi disponibili ai Partecipanti dall'Organizzatore e/o dai Partner e/o dai Promotori durante l'Hackathon rimangono nell'esclusiva proprietà, rispettivamente, dell'Organizzatore, , dei Partner, dei Promotori. Ciascun Partecipante si obbliga a utilizzare tali dati in modo che essi rimangano distinti e divisibili dal Progetto.

c) L'autorizzazione concessa ai Partecipanti di utilizzare i dati forniti dall'Organizzatore, , dai Partner, dai Promotori è limitata alla durata dell'Evento. Qualsiasi utilizzo dei dati al di fuori della finalità dell'Evento è vietato salvo preventivo separato accordo concluso rispettivamente tra l'Organizzatore, i Partner, i Promotori ed i Partecipanti.

d) Sulla Piattaforma e sul sito dell' Evento potranno essere presenti eventuali loghi o segni distintivi di soggetti terzi. Tali loghi o segni distintivi sono mostrati a titolo meramente descrittivo e ogni diritto su di essi appartiene ai relativi titolari.

e) Ciascun Partecipante dichiara espressamente che ogni Progetto, prototipo, idea, proposta o parte di essa presentato nell'ambito dell'Hackathon 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 l'Organizzatore, i Promotori, i Partner da ogni e qualsivoglia responsabilità, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo.

f) L'Organizzatore, i Promotori e i Partner riconoscono ai singoli Team, nel suo insieme, i diritti di proprietà intellettuale e/o industriale inerenti ai concetti sviluppati e/o alle Proposte da questi presentate; 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.

g) I Partecipanti prendono atto che i Progetti potranno essere oggetto di comunicazione, divulgazione e/o pubblicazione 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) e che ciò comporterà la visibilità dei Progetti a tutti i Partecipanti all'Evento e/o alla community destinataria delle azioni di comunicazione. A tal fine, autorizzano sin d'ora l'Organizzatore, i Promotori, e i Partner a comunicare, divulgare e/o pubblicare i Progetti, anche in parte, sia per gli scopi propri dell'Hackathon sia per scopi relativi a campagne promozionali e

pubblicizzazione interna ed esterna. A tal fine ogni Partecipante o Team, conferisce a Codemotion, ai Promotori e ai Partner dell'Evento un diritto d'uso a titolo gratuito, non esclusivo e senza limiti di tempo e spazio sui Progetti presentati nel corso dell'Evento, per le finalità di cui al presente Regolamento. Pertanto, ogni Partecipante e/o Team autorizza sin da ora l'Organizzatore, i Promotori e i Partner dell'Evento all'utilizzo e alla pubblicazione, sul Sito e/o sugli altri canali di comunicazione, analogici, digitali e cartacei (ad es. sui canali Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, LinkedIn) dei propri Progetti. In ogni caso di riutilizzo dei Progetti sarà citato il Partecipante o il Team con il proprio nome. In ogni caso, l'Organizzatore, i Promotori, e i Partner non assumono alcuna responsabilità in caso di uso illecito o non autorizzato 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, e pertanto i Partecipanti rinunciando ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti di dei Promotori di Codemotion e i Partner dell'Evento a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

11. Riprese dell'Evento e autorizzazione all'uso dell'immagine

Il Partecipante è consapevole che nel corso dell'Evento l'Organizzatore, i Promotori, e i Partner potranno realizzare fotografie ed effettuare delle registrazioni audio-video (di seguito, il "Materiale") che potranno interessare anche il Partecipante. Mediante l'iscrizione all'Evento, il Partecipante autorizza Codemotion, i Promotori, e i Partner, a titolo completamente gratuito, a effettuare le registrazioni della propria persona nel corso dell'Evento, nonché a utilizzare il suddetto Materiale per la realizzazione di contenuti fotografici e audiovisivi e altro materiale promozionale relativo all'Evento stesso, eventualmente anche mediante riduzioni o adattamenti. Tale Materiale potrà essere utilizzato al fine della diffusione sui canali di comunicazione online nonché della eventuale successiva pubblicazione sulla stampa, distribuzione e messa in onda attraverso ogni mezzo di comunicazione al pubblico a disposizione dell'Organizzatore, dei Promotori e dei Partner, previo riversamento delle riprese su qualsiasi supporto. Il Partecipante autorizza, altresì, Codemotion i Promotori, e i Partner dell'Evento, sempre a titolo gratuito, alla pubblicazione delle immagini e delle registrazioni audio-video che lo riguardano sui siti web e profili social utilizzati per l'Evento.

In caso di partecipazione in Team, il Partecipante che effettua l'iscrizione all'Evento dichiara, sotto la propria responsabilità, che gli altri componenti del Team sono a conoscenza del contenuto del Regolamento e autorizzano Codemotion, i Promotori e i Partner dell'Evento all'utilizzo della propria immagine, nelle forme e per le finalità di cui al presente articolo.

Le licenze e ogni altra autorizzazione prevista nel presente articolo devono intendersi a tempo indeterminato, gratuite e non potranno essere revocate tranne nell'ipotesi in cui vi sia il rischio di un grave danno all'immagine e/o al decoro del Partecipante.

12. Privacy

I dati forniti dai Partecipanti per l'iscrizione e la partecipazione all'Hackathon sono trattati dall'Organizzatore come Responsabile e dal Comune di Matera in qualità di Titolare autonomo del trattamento, in conformità con la legislazione europea e nazionale vigente (Reg. UE 2016/679 GDPR e D.lgs. 196/2003 s.m.i.), come indicato nelle rispettive informative sul trattamento dei dati personali ("**Informativa Comune di Matera"**) e ("**Informativa Privacy Codemotion**"), allegate al presente Regolamento.

13. Accettazione del Regolamento dell'Hackathon

La registrazione, l'iscrizione e la partecipazione all'Hackathon comportano la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei Partecipanti, nonché dei Termini e Condizioni della Piattaforma che costituiscono parte integrante e sostanziale del presente Regolamento.

Il presente Regolamento è disponibile sul sito dell'Evento all'indirizzo:

https://www.ctematera.it/matera-hack-for-play/

Il presente Regolamento disciplina il rapporto tra l'Organizzatore, i Promotori, i Partner e il solo Partecipante e non determina la nascita di alcun diritto in capo a terzi. Qualora l'Organizzatore riscontri una violazione delle norme da parte del Partecipante o dalle proposte da esso presentate, avrà la facoltà di disporre l'immediata esclusione dall'Evento.

14. Pubblicazione e validità del Regolamento

Il presente Regolamento è predisposto in lingua italiana.

Il presente Regolamento è valido ed efficace dalla data di pubblicazione.

L'Organizzatore e i Promotori si riservano il diritto di apportare modifiche a questo Regolamento in qualsiasi momento antecedente alla fase di valutazione dei Progetti, anche senza preavviso. In questo caso, ogni Partecipante verrà informato attraverso una comunicazione inviata all'indirizzo mail fornito in sede di registrazione. Qualora il singolo Partecipante o il Team, non dovessero concordare con le modifiche apportate al Regolamento potranno procedere a ritirare la propria partecipazione all'Evento, fino all'inizio della fase di valutazione dei Progetti, inviando una mail all'indirizzo progetti@codemotion.it In quest'ultimo caso, nessuna responsabilità potrà essere addebitata all'Organizzatore, e/o ai Partner a seguito del ritiro dei Partecipanti o del Team dall'Hackathon.

Non ricorrono i presupposti giuridici per applicare la normativa di un'asta ad evidenza pubblica. Tutto ciò che concerne l'organizzazione dell'Evento, la selezione dei Partecipanti, l'attribuzione dei premi e, in generale, l'andamento dell'Evento, è da intendersi quale informazione riservata di esclusiva titolarità dell'Organizzatore e dei Promotori. Pertanto, non saranno fornite, né potranno essere divulgate senza previa autorizzazione dell'Organizzatore, ulteriori informazioni oltre a quelle pubblicizzate durante l'Evento, né è consentita l'esibizione di atti che restano ad ogni effetto interni (dunque, a mero titolo esemplificativo, i membri della Giuria e/o l'Organizzatore non saranno tenuti a comunicare ad alcuno i punteggi ottenuti dai partecipanti in sede di votazione, né il posizionamento in classifica dei Partecipanti non vincitori).

L'Organizzatore si riserva il diritto di cancellare, modificare o sospendere, in tutto o in parte ed in qualsiasi momento l'Evento. In caso di cancellazione dell'Evento per qualsiasi motivo, l'Organizzatore ne darà tempestiva comunicazione tramite il sito web. Ogni Partecipante rinuncia sin da ora a far valere qualsiasi diritto al risarcimento dei danni – compresi costi vivi sopportati per la predisposizione del Progetto ed eventuali spese di viaggio ed alloggio etc. – connessi con la cancellazione del Evento, a prescindere dalle cause o dai motivi che l'avranno determinata

15. Legge applicabile e risoluzione delle controversie

I rapporti tra i Partecipanti e l'Organizzatore, i Promotori e i Partner sono regolati dalla legge italiana, in base alla quale sarà interpretato e applicato il presente Regolamento.

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 Roma.

Il Partecipante, ai sensi e per gli effetti degli artt. 1341 e 1342 c.c. dichiara di aver letto con attenzione e approvato espressamente le seguenti clausole: Art. 3 (Iscrizione e partecipazione all'Hackathon),Art. 4 (Disposizione del soggiorno gratuito per i partecipanti all'Evento), Art. 5 (Svolgimento dell'Hackathon), Art. 6 (Giuria e valutazione), Art. 7 (Benefit per i partecipanti e premio), Art. 8 (Obblighi e responsabilità dei partecipanti), Art. 9 (Limitazione di responsabilità), Art. 10 (Diritti di proprietà intellettuale); Art. 11 (Riprese dell'evento e autorizzazione all'uso dell'immagine); Art. 13 (Accettazione del Regolamento dell'Hackathon), Art. 14 (Pubblicazione e validità del Regolamento), Art. 15 (Legge applicabile e risoluzione delle controversie).

Informativa Privacy Comune di Matera

L'informativa è resa ai sensi degli artt. 13 e 14 del Regolamento UE 2016/679 relativo " alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali" Decreto di adeguamento – Dlgs n.101/2018 Codice privacy – Dlgs n.196/2003, a coloro che partecipano al Progetto Casa delle tecnologie emergenti di Matera (CTEMT) -"Hack for Play" per informare sulle modalità del trattamento dei dati personali acquisiti nell'ambito della procedura di concorso e/o selezione

Titolare del trattamento e Responsabile della protezione dei dati:

Il Titolare del Trattamento dei Dati Personali è il Comune di Matera con sede al Viale Aldo Moro n.32

Pec.:comune.matera@cert.ruparbasilicata.it

Il Responsabile della Protezione dei Dati Personali è l'avv. Vincenza Pierri

Mail:dpo@comune.mt.it

2. Tipologia dei dati raccolti.

Nell'ambito del trattamento saranno raccolti dati anagrafici, dati di contatto, dati professionali, documento di identità, codice fiscale, cittadinanza, dati bancari e finanziari.

3. Base giuridica del trattamento.(fondamento legale del trattamento)

La base giuridica del trattamento si rinviene nell'art. 6, paragrafo 1, lett. c) il trattamento è necessario per adempiere un obbligo legale al quale è soggetto il titolare del trattamento; lett. e) il trattamento è necessario per l'esecuzione di un compito di interesse pubblico o connesso all'esercizio di pubblici poteri di cui è investito il titolare del trattamento.

4. Finalità del trattamento (per quale scopo si trattano i dati personali).

I dati vengono raccolti e trattati per le seguenti finalità:

1) verifica della sussistenza dei requisiti richiesti per la partecipazione al concorso e/o selezione e per l'accertamento di cause ostative alla partecipazione;

2) gestione della procedura concorsuale e/o di selezione in tutta la sua fase, compresa la pubblicazione della graduatoria ed il conferimento dell'incarico;

3) adempimenti di legge o regolamento cui è soggetto il titolare.

Il trattamento avverrà nel rispetto dei principi di correttezza e liceità.

5. Modalità del trattamento (come vengono trattati e gestiti i Suoi dati)

I dati personali saranno trattati con o senza l'impiego di strumenti elettronici. In questa ultima ipotesi in conformità alle disposizioni di cui al capo IV del GDPR 679/2016, i sistemi informatici sono dotati di misure di

sicurezza atte a prevenire la perdita dei dati, usi illeciti o non corretti ed accessi non autorizzati.

In caso di gestione su supporto cartaceo vengono adottate misure di sicurezza organizzative specifiche da adattare ai singoli casi concreti (tenuta sotto chiave delle istanze, non divulgazione delle informazioni)

I dati possono essere trattati esclusivamente da personale incaricato del trattamento, secondo i principi di correttezza, liceità, trasparenza, pertinenza e non eccedenza rispetto alle finalità di raccolta e di successivo trattamento.

6.Obbligatorietà del conferimento dati.

Il conferimento dei dati personali da parte del partecipante costituisce presupposto indispensabile per le finalità di cui sopra e quindi per lo svolgimento delle attività previste dal bando-regolamento di concorso e/o selezione, con particolare riferimento alla presentazione della domanda e alla corretta gestione amministrativa e della corrispondenza, nonché per finalità strettamente connesse all'adempimento degli obblighi di legge, contabili e fiscali. Il loro mancato conferimento comporta l'impossibilità di partecipare alla procedura.

8. Destinatari comunicazione dati (chi può conoscere i suoi dati personali) e diffusione

I dati raccolti non verranno comunicati e diffusi a terzi senza il consenso espresso dell'interessato, salvi casi in cui possono essere comunicati ad altre amministrazioni pubbliche ai fini della verifica di quanto dichiarato dai candidati ovvero negli altri casi previsti da leggi e regolamenti, ovvero allorquando la comunicazione sia prevista per adempiere ad obblighi derivanti dalla normativa nazionale e/o europea. I dati possono essere gestiti da soggetti terzi che forniscono specifici servizi di elaborazione delle informazioni strumentali allo svolgimento della procedura di concorso. I dati potranno essere resi noti secondo quanto stabilito in materia di diritto di accesso dalle disposizioni di cui alla Legge n. 241/1990.

9. Conservazione dei dati (per quanto tempo vengono trattati i suoi dati)

I dati raccolti saranno conservati per tutta la durata del concorso e per un periodo successivo necessario per gli adempimenti legali o per la gestione di eventuali contenziosi

10. Diritti dell'Interessato

Gli interessati hanno diritto di chiedere al Comune di Matera l'accesso ai dati personali, la rettifica o la cancellazione degli stessi o la limitazione del trattamento che li riguarda o di opporsi al trattamento (art. 15 ss. Regolamento UE 2016/679).

L'istanza è presentata contattando il Titolare, Comune di Matera agli indirizzi sopra indicati.

Hanno altresì, ricorrendone i presupposti, diritto di proporre reclamo al Garante per la Protezione dei dati personali, quale autorità di controllo e diritto di ricorso all'autorità giudiziaria secondo le modalità reperibili sul sito internet: https://www.garanteprivacy.it

Informativa Privacy Codemotion

La presente informativa sul trattamento dei dati è fornita da Codemotion, ai sensi degli articoli 13 e 14 del Regolamento (UE) 2016/679, in qualità di Responsabile al trattamento dei dati.

Codemotion tratterà i dati raccolti durante la registrazione e l'iscrizione all'Hackathon, ed eventuali ulteriori dati raccolti durante l'Hackathon.

Tali dati possono essere comunicati a dipendenti, collaboratori e terzi dei cui servizi Codemotion si avvale per le seguenti finalità.

I dati raccolti saranno comunicati ai Promotori e ai Partner per le attività strettamente connesse allo svolgimento dell'Hackathon (es. assegnazione del premio; ricezione di comunicazioni relative all'organizzazione e alla partecipazione all'Hackathon, gestione dell'Hackathon).

Il trattamento sarà effettuato con modalità e procedure strettamente necessarie al raggiungimento delle finalità per cui i dati sono stati raccolti, sia manualmente che con l'ausilio di strumenti informatici.

Il trattamento sarà effettuato direttamente dal Titolare o tramite terzi e fornitori di servizi.

In particolare, saranno effettuate le seguenti attività di trattamento:

a. i dati personali indicati nel modulo di iscrizione saranno trattati al fine di consentire la partecipazione all'Hackathon;

b. i dati relativi a ciascun Team (nomi e cognomi dei componenti, nome del Team, foto/video dei componenti del Team durante l'Hackathon, Progetto presentato e materiali prodotti dal Team) e i dati relativi a ciascun Partecipante (nomi e cognomi, e-mail) saranno trattati per finalità promozionali e di marketing.

Il trattamento di cui al punto (a) è necessario per l'esecuzione del contratto e si basa sull'articolo 6, paragrafo 1, lettera b), del regolamento (UE) 2016/679.

I trattamenti di cui al punto (b) che precede si basano sul consenso del/dei Partecipante/i.

I dati di cui al punto a) saranno conservati per cinque anni dopo la fine dell'Hackathon.

I dati di cui al punto b) saranno conservati fino alla revoca del consenso fornito.

Previo espresso consenso, il Partecipante potrà, all'atto della registrazione, autorizzare la comunicazione dei propri dati a soggetti terzi, alle Società Promotrici e/o ai Partner e/o al soggetto Organizzatore dell'evento al fine di ricevere messaggi promozionali, non necessariamente legati all'Hackathon.

Il mancato consenso non pregiudica la partecipazione all'Hackathon.

L'Interessato potrà, in qualsiasi momento, esercitare i diritti di cui agli articoli 15 e seguenti del Regolamento (UE) 2016/679 inviando una richiesta scritta a Codemotion S.p.a., via Marsala 29h - 00185 - Roma, oppure inviando una mail a gdpr@codemotion.it. Il Partecipante ha inoltre il diritto di proporre reclamo al Garante Privacy in qualità di autorità di controllo, qualora ritenga che il trattamento dei suoi dati personali avvenga in violazione delle disposizioni legislative vigenti.