

## REGOLAMENTO GENERALE

# Innovate the Way We Work

### 1. Premessa

**Acea S.p.A** con sede legale in Piazzale Ostiense n.2, Roma (RM) 00154, CF e P.IVA 05394801004 (di seguito **Acea** o "**Società Promotrice**") in collaborazione con **Citrix Systems Italia Srl** Largo Augusto n.8, Milano (MI) 20122, CF e P.IVA 12717520154 e **Web Site srl**, Via Cavour n.20 Albano Laziale (RM), 00041, Partita IVA 05208471002 (di seguito indicate genericamente come i "**Partner**") e **Codemotion S.r.l.**, con sede legale in Roma, via Marsala 29H, CF e P.IVA N. 12392791005 (di seguito "**Codemotion**" o "**Società Organizzatrice**") intende realizzare un Hackathon online, chiamato **Innovate the Way We Work** (di seguito, per brevità, l'"**Hackathon**"). Il presente Regolamento Generale (di seguito indicato per brevità come "**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 la Società Promotrice, la Società Organizzatrice e i Partecipanti così come definiti al successivo art.[5] (di seguito singolarmente indicati come la "**Parte**" e congiuntamente come le "**Parti**")

### 2. Obiettivi dell'Hackathon

Acea, i suoi Partner e Codemotion uniscono le forze per organizzare un Hackathon online, il cui obiettivo principale è coinvolgere studenti, developer, designer, creativi, data scientists, startupper, esperti di digital marketing e comunicazione, HR e chiunque sia interessato ai temi oggetto delle challenge in cui l'Hackathon è articolato, nella ideazione di uno spazio digitale innovativo in cui informazioni, risorse e strumenti siano di facile accesso, personalizzati e garantiscano un'esperienza d'uso coinvolgente.

La partecipazione è gratuita e la stessa non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e/o rimborso di eventuali spese.

La presente iniziativa non costituisce concorso od operazione a premio in quanto rientrante nelle fattispecie di esclusione di cui all'art. 6, lett. a) del DPR n. 430/2001 ("*Concorsi indetti per la produzione di opere letterarie, artistiche o scientifiche, nonché per la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale, nei quali il conferimento del premio all'autore dell'opera prescelta ha carattere di corrispettivo di prestazione d'opera o rappresenta il riconoscimento del merito personale o un titolo d'incoraggiamento nell'interesse della collettività*").

### 3. Destinatari

a) La partecipazione all'Hackathon è aperta a tutti coloro che sono interessati alla tecnologia e all'innovazione e portano con sé un'idea o una proposta progettuale (di seguito il "**Progetto**"), attinente agli obiettivi dell'Hackathon, che possa essere sviluppata nell'ambito dello scopo della *challenge*. lanciata all'interno dello stesso.

b) I principali destinatari sono stati individuati in:

- studenti
- sviluppatori *software mobile* e *web*;
- *designer web* e *mobile*;
- specialisti di UX e UI;
- *data scientists*;
- *startupper*;
- esperti di *digital marketing* e comunicazione
- HR manager.

### 4. Modalità di partecipazione all'Hackathon

- a) La partecipazione all'Hackathon è prevista in Team.
- b) La formazione e composizione dei Team, che potrà essere composto da un minimo di 3 a un massimo di 5 persone, può essere comunicata sino alla fase di submission del progetto secondo quanto definito nel successivo art. 5 attraverso la specifica funzione di invito dei membri. Non sarà necessario avere un Team già formato, in quanto i Partecipanti potranno unirsi a un Team già esistente o creare un nuovo Team, comunicando la composizione attraverso la funzionalità predisposta in fase di sottomissione del Progetto. Ciascun Partecipante potrà aderire ad un solo Team.
- c) Ogni Team sarà identificato dal nome scelto dagli stessi componenti per il Progetto. Il nome del Team, ovvero del Progetto, a pena di esclusione dell'intero gruppo dall'Hackathon, 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.
- d) Salvo non sia altrove diversamente indicato, la lingua ufficiale dell'Hackathon è l'italiano.

## 5. Iscrizione all'Hackathon

- a) L'iscrizione è personale e gratuita ed è riservata a persone fisiche residenti in Italia che abbiano compiuto gli anni 18 all'atto dell'iscrizione (di seguito indicati individualmente come "**Partecipante**" e collettivamente come "**Partecipanti**").

Per partecipare all'Hackathon è necessario registrarsi sulla Piattaforma [Codemotion](https://events.codemotion.com/hackathons/Innovate-the-Way-We-Work/home) (di seguito la "**Piattaforma**") e, successivamente, nella specifica sezione dedicata all'Hackathon, compilare il *form* di registrazione disponibile al *link* <https://events.codemotion.com/hackathons/Innovate-the-Way-We-Work/home>, a cui seguirà una *e-mail* di conferma all'indirizzo fornito in sede di registrazione. L'iscrizione all'Hackathon è attiva dal 30/09/2021 alle ore 10.00 al 19/11/2021 alle ore 15.00.

- b) In fase di iscrizione ai Partecipanti sarà richiesto di fornire i seguenti dati:
  - dati anagrafici del singolo Partecipante
  - indirizzo e-mail.
- c) Ogni Partecipante che effettua la registrazione garantisce che le informazioni fornite sono veritiere. La Società Organizzatrice si riserva il diritto di richiedere qualsiasi documento aggiuntivo a riprova delle dichiarazioni del Partecipante.
- d) Saranno esclusi dall'Hackathon i soggetti che presenteranno dichiarazioni e/o documenti riportanti informazioni in parte o totalmente false e/o non corrette.  
In via esemplificativa e non esaustiva non saranno considerate ammissibili tutte le proposte che dovessero risultare incomplete, inviate oltre il termine indicato, in contrasto con le norme stabilite dal presente Regolamento e/o in violazione di diritti di proprietà intellettuale o industriale di terzi. Qualora ricorrano una o più delle situazioni summenzionate il Partecipante verrà automaticamente escluso dalla Challenge senza possibilità di modificare e/o integrare la propria proposta di soluzione.
- e) Sono in ogni caso esclusi dalla partecipazione all'Hackathon tutti i dipendenti e collaboratori della Società Promotrice, di Codemotion e dei Partner, nonché parenti o affini dei membri della Giuria (come definito di seguito all'art. 9).
- f) La Piattaforma Codemotion è gestita ad esclusiva cura e responsabilità di Codemotion. Per qualsiasi potenziale problema, richiesta o altro in relazione alla Piattaforma Codemotion (ad esempio, nel contesto dell'iscrizione all'Hackathon) si prega di fare riferimento a Codemotion.

## 6. Svolgimento dell'Hackathon

- a) L'Hackathon si terrà sulla Piattaforma [Codemotion](#), a partire dalle ore 09.00 del 19/11/2021 e durerà fino alle ore 18.00 del 21/11/2021 (di seguito, la "Durata").
- b) Durante l'Hackathon, i Team saranno seguiti nella realizzazione dei singoli progetti da soggetti in possesso di specifiche competenze che potranno essere: esperti di settore, sviluppatori, professionisti IT e tecnici (di seguito i "Mentor"). Al fine di poter fruire del supporto dei Mentor, i Partecipanti dovranno provvedere alla creazione di un profilo utente all'interno della piattaforma Discord secondo i termini e le condizioni d'uso di quest'ultima. Il link per accedere all'area della piattaforma Discord per lo svolgimento dell'Hackathon sarà disponibile all'interno della pagina dedicata <https://events.codemotion.com/hackathons/Innovate-the-Way-We-Work/rules>
- c) L'attività di Mentorship si svolgerà nella chat dedicata sulla piattaforma Discord (attraverso la funzionalità della chat di Discord). Le modalità di fruizione, le disponibilità dei Mentor e la relativa calendarizzazione saranno pubblicate in fase di lancio dell'Hackathon nella chat Discord dedicata ai Partecipanti.
- d) Durante la fase di svolgimento dell'Hackathon, i Mentor operano in una posizione di terzietà, non favoriranno in alcun modo un Team rispetto ad altri Team e seguiranno le linee guida fornite dalla Società Organizzatrice al fine di rispettare l'originalità dell'elaborato presentato dai Partecipanti.
- e) 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 sul sito dell'Hackathon e sulla piattaforma Discord. Ai fini della validità del Progetto, ogni Team dovrà necessariamente partecipare ad almeno due di questi *checkpoint*.

Ciascun Progetto dovrà contenere obbligatoriamente:

- il nome del Progetto;
- un'immagine o il logo del Progetto;
- una breve descrizione del Progetto;
- una descrizione estesa del Progetto;
- alcune parole chiave/tag;
- un link per accedere al repository, a scelta del Partecipante, contenente tutti i materiali utili per valutare il Progetto;
- un link ad una registrazione video della durata massima di 4 minuti in cui è descritto il Progetto.

Altri link utili a descrivere il Progetto potranno essere inseriti a discrezione del Team negli appositi campi.

Eventuali informazioni aggiuntive sulle modalità di presentazione e invio dei Progetti saranno specificate sul canale "Announcements" del server Discord dedicato all'Hackathon. A chiusura dell'Hackathon, i Progetti che risulteranno attinenti alla challenge saranno valutati da una Giuria nominata a insindacabile giudizio della Società Promotrice

Il Team vincitore verrà reso noto il giorno 26/11/2021. Le informazioni sulle modalità di annuncio verranno comunicate sul sito dell'Hackathon.

- f) A proprio insindacabile giudizio, la Società Organizzatrice e/o la Società Promotrice, si riservano la facoltà di modificare giorni, orari e periodo, nonché di cancellarlo, anche prima del suo inizio, senza che ciò generi alcuna responsabilità in capo alle stesse. Qualsiasi modifica verrà comunicata all'indirizzo mail fornito dai Partecipanti in sede di iscrizione.

## 7. Obblighi e responsabilità dei Partecipanti

- a) Attraverso l'iscrizione all'Hackathon 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. La Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice, a proprio insindacabile giudizio, si riservano il diritto di squalificare ed escludere dall'Hackathon i Partecipanti 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 Hackathon.

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 incitano 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.
- b) I Partecipanti sono responsabili, in via esclusiva, del contenuto del proprio Progetto; pertanto, nessuna responsabilità, diretta o indiretta potrà essere attribuita, da parte di chiunque, alla Società Promotrice e/o alla Società Organizzatrice e/o ai propri Partner, con riferimento al contenuto dei Progetti. I Partecipanti si impegnano, sin da ora, a tenere indenne e manlevata la Società Promotrice, la Società Organizzatrice e i propri Partners da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che possa essere avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione al Progetto presentato.
- c) Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione all'Hackathon, ciascun Partecipante si impegna ad utilizzare con la massima cura e diligenza i materiali, le Piattaforme e le tecnologie eventualmente messe a disposizione da parte della Società Promotrice e/o della Società Organizzatrice e/o dai Partner, e si atterrà strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste, nonché a qualsiasi indicazione fornita dalla Società Promotrice e/o dalla Società Organizzatrice e/o dai Partner al fine di garantire la sicurezza di tutti i Partecipanti.

## 8. Garanzie e manleve

Ciascun Partecipante dichiara e garantisce a beneficio della Società Promotrice, dei suoi Partners e della Società Organizzatrice quanto segue:

- Il Progetto presentato è un'opera originale, della quale i Partecipanti dispongono dei relativi diritti di proprietà intellettuale e di sfruttamento economico o comunque tali diritti non sono nella titolarità di alcun terzo;
- Il Progetto presentato non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto dal diritto di proprietà industriale o diritto di autore di titolarità di terzi, ovvero laddove ricorra quest'ultimo caso, i Partecipanti si sono previamente e validamente dotati di tutte le necessarie autorizzazioni e licenze da parte del relativo titolare;
- Il Progetto presentato non viola altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i segreti industriali, diritti provenienti da contratti e licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela;
- Il Progetto presentato non costituisce oggetto di contratto d'esclusiva con terzi; la sua rappresentazione, realizzazione e diffusione sono leciti sotto ogni profilo, non configurano una violazione delle leggi applicabili e non ha contenuti che incoraggino comportamenti illeciti

Ciascun Partecipante assume l'impegno a fare quanto possibile – prestando in tal senso la massima collaborazione in buona fede - affinché tali dichiarazioni e garanzie rimangano pienamente applicabili al proprio Progetto, comunicando immediatamente a Codemotion e ad Acea qualsiasi violazione, incompletezza e/o inesattezza, anche sopravvenuta e anche solo potenziale, in modo da consentire a questi ultimi di individuare una soluzione che contemperi la salvaguardia degli interessi di tutti i soggetti coinvolti.

Nel caso di inadempimento di uno o più Partecipanti all'obbligo di collaborazione cui sopra, Acea potrà dichiarare l'immediata risoluzione di qualsiasi rapporto nei confronti dei Partecipanti inadempienti, ai sensi dell'art. 1456 c.c., fermo restando l'integrale risarcimento del danno subito.

I Partecipanti terranno la Società Organizzatrice, la Società Promotrice e i Partners indenni e manlevati per qualsiasi danno, costo o spesa derivante da pretese od azioni di terzi che assumano contraffatti o comunque violati loro diritti di proprietà intellettuale o know-how a motivo della presentazione dei lavori.

## **9. Limitazione di responsabilità**

Codemotion si impegna a mantenere e gestire la Piattaforma, utilizzando la migliore esperienza di cui dispone per garantirne l'efficienza.

Fermo restando quanto sopra:

- I. La Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice e/o i Partner non potranno essere ritenute in alcun modo responsabili di eventuali danni compresi (a titolo esemplificativo e non esaustivo) quelli indiretti, consequenziali, speciali o 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.
- II. È esclusa, inoltre, ogni responsabilità della Società Promotrice e/o della Società Organizzatrice e/o i 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 Piattaforma conseguente al non corretto funzionamento delle linee telefoniche, elettriche e delle reti globali e/o nazionali per guasti, sovraccarichi o interruzioni non imputabili alla Società Promotrice e/o alla Società Organizzatrice e/o i Partner.
- III. La Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice e/o i Partner non potranno essere ritenute responsabili per la mancata o incompleta ricezione della registrazione elettronica, per qualsivoglia ragione. La Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice pertanto non potranno essere ritenute responsabili della mancata o illeggibile ricezione delle informazioni relative all'iscrizione di un Partecipante. 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. La Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice e/o i Partner non possono essere ritenute 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. Ciascun Partecipante è responsabile, in via esclusiva, per il proprio accesso ad internet.
- IV. I Partecipanti si impegnano a partecipare all'Hackathon online a proprio rischio. Durante il periodo dell'Hackathon, i Partecipanti sono tenuti 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). La Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice e/o i Partner non saranno ritenute 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.
- V. La Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice e/o i Partner non saranno ritenute 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.

- VI. I Partecipanti riconoscono e accettano che alcune fasi dell'Hackathon si svolgeranno attraverso piattaforme, app e siti esterni a Codemotion (di seguito anche "Soluzioni terze"), sui quali la Società non ha alcun controllo, secondo i termini e condizioni propri di ciascuna Soluzione terza. Pertanto, la Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice e/o i Partner non potranno in alcun caso essere ritenute responsabili per eventuali danni, pregiudizi o conseguenze derivanti dall'utilizzo da parte dei Partecipanti di dette piattaforme, app e siti esterni.

## 10. Giuria e valutazione

- a) I Progetti presentati dai Team saranno valutati da una Giuria nominata a insindacabile giudizio della Società Promotrice (di seguito, la "**Giuria**"), sulla base (in via meramente esemplificativa e non esaustiva) dei seguenti criteri di valutazione
- fattibilità e validità tecnica della proposta
  - integrazione con dati e piattaforme esistenti
  - chiarezza e completezza della proposta
  - validità ed efficacia della proposta
  - attinenza agli obiettivi della challenge e potenziale impatto dell'idea
  - contributo di innovazione introdotto dalla proposta
- b) 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 decreterà la classifica finale dei Progetti in gara.
- c) Al fine di determinare i Progetti vincitori, in caso di *ex aequo* i progetti risultati finalisti a pari punti saranno oggetto di una nuova votazione da parte della Giuria secondo le modalità e i criteri di cui alle precedenti lettere a) e b).
- d) I Partecipanti sono informati ed espressamente accettano che la Giuria è indipendente e che non motiverà le proprie decisioni. I Partecipanti accettano espressamente sin da ora la composizione della Giuria e le modalità ed i criteri di valutazione e del processo decisionale. Si impegnano sin da ora, inoltre, a non presentare obiezioni o reclami nei confronti della decisione assunta dalla Giuria.

## 11. Benefit per i Partecipanti e Premio

- a) Il Team vincitore verrà reso noto durante l'evento finale che si terrà esclusivamente on- line, il giorno 26/11/2021 (di seguito, l'"**Evento**") Tutte le informazioni relative all'Evento (es. data, orario) verranno comunicate a tutti i Partecipanti sul sito dell'Hackathon. Si richiede che almeno uno dei rappresentanti per ogni team sia presente all'Evento di chiusura.
- b) Per l'Hackaton sono stanziati da ACEA dei premi in buoni Amazon per i Team vincitori che otterranno il punteggio più elevato, secondo il seguente ordine:
- I. **Primo premio:** buono Amazon pari ad Euro 1.800;
  - II. **Secondo premio:** buono Amazon pari ad Euro 700;
  - III. **Terzo premio:** buono Amazon pari ad Euro 500.
- c) I Partecipanti 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. **Il premio sarà erogato entro 30 giorni dalla data di aggiudicazione.**
- d) Le informazioni relative alle premiazioni saranno rese disponibili sulla pagina del Sito dedicata all'Hackathon.

- e) La Giuria può, su base discrezionale, concedere riconoscimenti aggiuntivi ad altri Team in caso di progetti ritenuti meritevoli di interesse.

## 12. 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'Hackathon 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 online è strettamente vietata.
- b) Tutti i dati (inclusi le fotografie e i testi) resi disponibili ai Partecipanti dalla Società Promotrice, dai suoi Partner e/o da Codemotion durante l'Hackathon online rimangono nell'esclusiva proprietà, rispettivamente, della Società Promotrice, dei Partner e/o di Codemotion. Ciascun Partecipante si impegna ad utilizzare tali dati in modo che essi rimangano distinti e divisibili dal Progetto.
- c) L'autorizzazione concessa ai Partecipanti di utilizzare i dati forniti dalla Società Promotrice dai suoi Partner e/o da Codemotion è limitata alla Durata dell'Hackathon. Qualsiasi utilizzo dei dati al di fuori della finalità dell'Hackathon è vietato salvo preventivo separato accordo concluso tra la Società Promotrice ed i Partecipanti.
- d) Sulla Piattaforma potranno essere presenti eventuali loghi o segni distintivi di soggetti terzi. Tali loghi o segni distintivi sono mostrati a titolo meramente descrittivo ed ogni diritto su di essi appartiene ai relativi titolari
- e) La Società Promotrice, Codemotion e i Partner riconoscono ai singoli Team, nel loro insieme, i diritti di proprietà intellettuale e/o industriale inerenti ai concetti sviluppati e/o ai Progetti da questi presentati; 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.
- f) I Partecipanti prendono atto che i Progetti potranno essere oggetto di comunicazione, divulgazione e/o pubblicazione nell'ambito dell'Hackathon e/o tramite mezzi e supporti di comunicazione eventualmente utilizzati per la promozione dell'Hackathon medesimo (anche dopo il suo svolgimento) e che ciò comporterà la visibilità dei Progetti a tutti i Partecipanti all'Hackathon e/o alla community destinataria delle azioni di comunicazione. A tal fine, autorizzano sin d'ora la Società Promotrice, i Partner e Codemotion a comunicare, divulgare e/o pubblicare i Progetti, anche in parte, sia per gli scopi propri dell'Hackathon online sia per scopi relativi a campagne promozionali e pubblicizzazione interna ed esterna. A tal fine ogni Partecipante o Team, conferisce alla Società Promotrice, ai Partner e a Codemotion un diritto d'uso a titolo gratuito, non esclusivo e senza limiti di tempo e spazio sui Progetti presentati nel corso dell'Hackathon, per le finalità di cui al presente Regolamento. Pertanto, ogni Partecipante e/o Team autorizza sin da ora la Società Promotrice, i Partner e Codemotion all'utilizzo e alla pubblicazione, sul Sito [<https://events.codemotion.com/hackathons/Innovate-the-Way-We-Work>] 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 saranno citati i Partecipanti del Team o il Team con il proprio nome. In ogni caso, la Società Promotrice, i Partner e Codemotion 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 rinunciano ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti della Società Promotrice, dei Partner e di Codemotion a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

## 13. Diritto di opzione

- a) I Partecipanti vincitori, sia in Team che individualmente, riconoscono alla Società Promotrice un diritto di opzione per l'acquisto del relativo Progetto. Tale diritto è esercitabile per un periodo di 12 mesi dal termine dell'Hackathon.  
Entro tale termine la Società Promotrice comunicherà al Partecipante o a ciascun membro del Team vincitore, l'eventuale intenzione di acquistare il Progetto, le condizioni da negoziare entro 30 giorni dalla data della suddetta comunicazione, con separato accordo.

- b) Qualora, durante il periodo di vigenza del predetto diritto di opzione, il singolo Partecipante o i membri del Team vincitore dovessero ricevere da un terzo una proposta economica per l'acquisto del Progetto, questi hanno l'obbligo di darne tempestiva informazione alla Società Promotrice al fine di consentirle di esercitare, entro 30 giorni dalla comunicazione, il citato diritto d'opzione, per un corrispettivo pari a quello offerto dal terzo. Qualora non si raggiunga un accordo, i Partecipanti dei Team vincitori potranno accettare la proposta economica del terzo.

#### 14. Compliance

La Società Promotrice si riserva il diritto di cancellare, modificare o sospendere, in tutto o in parte ed in qualsiasi momento l'Hackathon, così come ogni suo contenuto, aspetto o criterio selettivo.

In caso di cancellazione o sospensione dell'Hackathon, o comunque qualora siano necessarie modifiche di qualsiasi tipo, nulla sarà dovuto dalla Società Promotrice e/o dalla Società Organizzatrice ai Partecipanti per le eventuali spese e costi da loro sostenute per la partecipazione all'Hackathon.

I Partecipanti, la Società Organizzatrice, i Partners e la Società Promotrice si impegnano reciprocamente a mantenere riservati i documenti, le informazioni, i concetti, le idee, i procedimenti, i dati, anche tecnici, scambiati durante tutto il processo di partecipazione all'Hackathon e, fatto salvo quanto espressamente previsto, di non farne oggetto di utilizzazione a qualsiasi titolo per scopi diversi da quelli strettamente necessari all'esecuzione dell'Hackathon.

#### 15. Privacy

I dati forniti dai Partecipanti per l'iscrizione e la partecipazione all'Hackathon sono trattati dalla Società Promotrice e dalla Società Organizzatrice in qualità di titolari autonomi del trattamento, conformemente a quanto previsto dal Regolamento Europeo sulla protezione dei dati personali (Reg. UE 679/2016, GDPR), dai provvedimenti adottati dall'Autorità Garante per la Protezione dei dati personali, nonché dalla relativa normativa nazionale di adeguamento (di seguito, complessivamente "**Normativa Privacy**") e secondo le modalità previste nelle rispettive informative sul trattamento dei dati personali raggiungibili all'indirizzo (Informativa Privacy per **Acea S.p.A.**) e ("Informativa Privacy per Codemotion"), le quali costituiscono parte integrante e sostanziale del presente Regolamento.

#### 16. Accettazione del Regolamento dell'Hackathon online

- a) La partecipazione all'Hackathon comporta la completa ed incondizionata accettazione di quanto contenuto nel presente Regolamento nonché dei Termini e Condizioni della Piattaforma Codemotion disponibili al seguente indirizzo [www.codemotion.com](http://www.codemotion.com), I Partecipanti dichiarano di accettare incondizionatamente le valutazioni che la Società Organizzatrice e la Società Promotrice, sia congiuntamente che singolarmente, svolgeranno relativamente ai Progetti caricati, riconoscendone l'assoluta autonomia decisionale e rinunciando con l'adesione ad ogni riserva o contestazione al riguardo.
- b) La registrazione, l'iscrizione e la partecipazione all'Hackathon online comportano la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei Partecipanti, costituiscono parte integrante e sostanziale del presente Regolamento.
- c) Il presente Regolamento è disponibile sul sito dell'Hackathon all'indirizzo: <https://events.codemotion.com/hackathons/Innovate-the-Way-We-Work/rules>
- d) Il presente Regolamento disciplina il rapporto tra la Società Promotrice, la Società Organizzatrice e i Partners con i Partecipanti e non determina la nascita di alcun diritto in capo a terzi.

## 17. Pubblicazione e validità del Regolamento

- a) Il presente Regolamento è valido ed efficace dalla data di pubblicazione.
- b) La Società Promotrice e la Società Organizzatrice si riservano il diritto di apportare modifiche al presente 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'Hackathon, fino all'inizio della fase di valutazione dei Progetti, inviando una mail all'indirizzo [innovateway@codemotion.it](mailto:innovateway@codemotion.it). In quest'ultimo caso, nessuna responsabilità e nessun onere e/o costo potrà essere addebitata alla Società Promotrice e/o alla Società Organizzatrice a seguito del ritiro dei Partecipanti dall'Hackathon.

## 18. Legge applicabile e risoluzione delle controversie

- a) I rapporti tra i Partecipanti e la Società Promotrice e la Società Organizzatrice e i Partner sono regolati dalla legge italiana, in base alla quale sarà interpretato e applicato il presente Regolamento.
- b) 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.

## 19. Autorizzazione all'uso dell'immagine

Il Partecipante è consapevole che durante lo svolgimento dell'Hackathon ed in particolare nel corso dell'Evento di chiusura la Società Promotrice e la Società Organizzatrice e i Partner potranno realizzare fotografie ed effettuare delle registrazioni audio - video (di seguito, il "**Materiale**") che potranno interessare anche il Partecipante.

Con l'iscrizione all'Hackathon, il Partecipante autorizza la Società Promotrice, la Società Organizzatrice e i Partner, a titolo completamente gratuito, a effettuare le registrazioni della propria persona nel corso dell'Hackathon ed in particolare durante l'Evento, nonché ad utilizzare il suddetto Materiale per la realizzazione di contenuti fotografici e audiovisivi e altro materiale promozionale relativo all'Hackathon 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 la Società Promotrice, la Società Organizzatrice e i Partner previo riversamento delle riprese su qualsiasi supporto. Il Partecipante autorizza, altresì, la Società Promotrice, la Società Organizzatrice e i Partner, 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'Hackathon. 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.

## CLAUSOLE VESSATORIE

Il Partecipante, ai sensi e per gli effetti degli artt. 1341 e 1342 del Codice Civile, dichiara di aver letto con attenzione e approvato espressamente le seguenti clausole: Art. 6 ("**Svolgimento dell'Hackathon**"), Art. 7 ("**Obblighi e responsabilità dei Partecipanti**"), Art.8 ("**Garanzie e manleve**"), Art. 9 ("**Limitazione di responsabilità**"), , Art. 12 ("**Diritti di proprietà intellettuale**"); Art. 13 ("**Diritto di opzione**"); Art. 14 ("**Compliance**"); Art. 16 ("**Accettazione del Regolamento dell'Hackathon online**"), Art. 17 ("**Pubblicazione e validità del Regolamento**"), Art. 18 ("**Legge applicabile e risoluzione delle controversie**"), Art. 19 ("**Autorizzazione all'uso dell'immagine**").

## **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 Titolare del trattamento.

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 alla Società Promotrice per le attività strettamente connesse allo svolgimento dell'Hackathon (es. assegnazione del premio; ricezione di comunicazioni relative all'organizzazione e alla partecipazione all'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 alla Società Promotrice 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.r.l., via Marsala 29h - 00185 - Roma, oppure inviando una mail a [gdpr@codemotion.it](mailto: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.

## **Informativa Privacy Acea S.p.A.**

Informativa sul Trattamento Dei Dati Personali ai sensi dell'art. 13 e 14 del Regolamento Generale sulla Protezione Dati (Reg. Ue 2016/679)

La presente informativa viene resa ai sensi dell'art. 13 e 14 del Regolamento europeo relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali Reg. UE 2016/679, (di seguito, il "GDPR"), nonché nel rispetto di quanto previsto dalla normativa italiana di armonizzazione e dei provvedimenti adottati dall'Autorità Garante per la Protezione dei dati personali (complessivamente, la "Normativa Privacy").

Il trattamento avverrà nel pieno rispetto del GDPR, della normativa nazionale di adeguamento di cui al D.lgs. 196/2003, come novellato dal Dlgs. 101/2018, nonché di ogni altra normativa di attuazione e di ogni altro provvedimento applicabile adottato dall'Autorità Garante per la protezione dei dati personali (complessivamente di seguito, la "Normativa Privacy").

### **PREMESSE**

Per le definizioni dei termini riportati nella presente informativa nonché per l'iscrizione all'Hackathon si rimanda integralmente a quanto riportato nelle Regolamento Generale "Innovate the Way We Work" che 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.

I Dati Personali sono liberamente forniti dal "Partecipante" in fase di registrazione all'Hackathon sulla piattaforma Codemotion e sono necessari per poter permettere la corretta iscrizione e partecipazione all'evento.

### **ALCUNE DEFINIZIONI PRINCIPALI**

Il «**dato personale**» è qualsiasi informazione riguardante una persona fisica identificata o identificabile («interessato»); si considera identificabile la persona fisica che può essere identificata, direttamente o indirettamente, con particolare riferimento a un identificativo come il nome, un numero di identificazione, dati relativi all'ubicazione, un identificativo online o a uno o più elementi caratteristici della sua identità fisica, fisiologica, genetica, psichica, economica, culturale o sociale.

Il «**trattamento**» è qualsiasi operazione o insieme di operazioni, compiute con o senza l'ausilio di processi automatizzati applicate a dati personali, quali la raccolta, la registrazione, l'organizzazione, la strutturazione, la conservazione, l'adattamento, la modifica, l'estrazione, la consultazione, l'uso, la comunicazione mediante trasmissione, la diffusione, la messa a disposizione, il raffronto, l'interconnessione, la limitazione, la cancellazione, la distruzione.

Il «**Titolare del trattamento**» è la persona fisica o giuridica che, singolarmente o insieme ad altri, determina le finalità e i mezzi del trattamento di dati personali.

Il «**Responsabile del Trattamento**» è la persona fisica o giuridica che tratta i dati personali per conto del Titolare del trattamento.

Per «**particolari categorie di dati personali**» (o “**dati sensibili**”), si intendono quei dati personali che rivelano l'origine razziale o etnica, le opinioni politiche, le convinzioni religiose o filosofiche, l'appartenenza sindacale, nonché dati genetici, dati biometrici intesi a identificare in modo univoco una persona fisica, dati relativi alla salute o alla vita sessuale o all'orientamento sessuale della persona.

Il «**consenso**» dell'interessato è la manifestazione di volontà libera, specifica, informata e inequivocabile dell'interessato, con la quale lo stesso manifesta il proprio assenso, mediante dichiarazione o azione positiva inequivocabile, affinché i dati personali che lo riguardano siano oggetto di trattamento.

## **TITOLARE DEL TRATTAMENTO**

Acea S.p.A., con sede legale in Piazzale Ostiense, n. 2, 00154 Roma, pec: [acea.spa@pec.aceaspa.it](mailto:acea.spa@pec.aceaspa.it), in qualità di Titolare del trattamento (di seguito, “Il Titolare”), La informa sulle finalità e modalità del trattamento dei dati raccolti.

Il Titolare, potrebbe avvalersi di soggetti terzi, che agiranno per suo conto in qualità di Responsabili del trattamento in virtù di un'apposita nomina. I Dati potranno altresì essere portati a conoscenza di soggetti che opereranno in qualità di “persone autorizzate al trattamento”.

## **RESPONSABILE DELLA PROTEZIONE DEI DATI**

Il Titolare ha designato un Responsabile della Protezione dei Dati (DPO), che può essere contattato al seguente indirizzo email : [privacy@aceaspa.it](mailto:privacy@aceaspa.it)

## **ORIGINE DEI DATI**

I dati personali sono raccolti presso la piattaforma Codemotion, nelle fasi di registrazione all'evento e comunicati ad Acea solo in occasione dell'hackathon. Il trattamento di questi Dati è necessario per permettere la partecipazione all'evento in tutti gli aspetti organizzativi descritti nel Regolamento Generale.

Nello specifico, potranno essere raccolti dati personali comuni tra cui:

- a) i dati personali indicati nel modulo di iscrizione (nome, cognome, mail);
- 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).

## **FINALITA' E BASI GIURIDICHE DEL TRATTAMENTO**

Il Titolare del trattamento, raccoglie e tratta i Dati degli Interessati per il perseguimento delle finalità strettamente connesse alla gestione della partecipazione all'evento “Hackathon” (es. ricezione di comunicazioni relative all'organizzazione, gestione dei team per la partecipazione all'Hackathon, assegnazione del premio);

La liceità del trattamento è disciplinata dall'art. 6 lett. b) del Regolamento (esecuzione di un contratto di cui l'interessato è parte o all'esecuzione di misure precontrattuali adottate su richiesta dello stesso). Il conferimento dei dati per questa finalità è obbligatorio per consentire al Titolare l'espletamento degli obblighi connessi all'iscrizione e partecipazione all'evento. Per questo, un eventuale rifiuto da parte

dell'Interessato comporterà l'impossibilità per il Titolare di permettere agli interessati l'effettiva partecipazione.

## **MODALITÀ DEL TRATTAMENTO E COMUNICAZIONE**

Il trattamento viene effettuato mediante strumenti cartacei, informatici e/o telematici, con modalità organizzative e con logiche strettamente correlate alle finalità indicate.

Il Titolare ha adottato misure tecniche ed organizzative adeguate ad assicurare un livello di sicurezza adeguato al rischio secondo quanto previsto dall'art. 32 del GDPR, così da prevenire la perdita dei Dati, usi illeciti o non corretti ed accessi non autorizzati.

I dati personali potranno essere comunicati ai soli partner dei promotori (es. Citrix o Website) per finalità strettamente connesse all'evento (es. per l'assegnazione di un premio).

## **CONSERVAZIONE DEI DATI RACCOLTI**

Il Titolare del trattamento, conserva nei propri sistemi i Dati acquisiti in una forma che consenta l'identificazione degli Interessati per un arco di tempo strettamente necessario al perseguimento delle finalità per le quali gli stessi sono trattati (cinque anni dopo la fine dell'Hackathon).

## **TRASFERIMENTO DI DATI IN UN PAESE TERZO**

Nell'ambito delle finalità descritte nella presente informativa, Il Titolare non trasmette i Dati forniti verso società, enti o organizzazioni internazionali aventi sedi in Paesi che si trovano al di fuori del territorio dell'Unione Europea.

## **DIRITTI DEGLI INTERESSATI**

Ai sensi degli artt. 15–21 del GDPR, in relazione ai Dati comunicati, l'Interessato ha il diritto di:

- accedere e chiederne copia;
- richiedere la cancellazione/rettifica;
- ottenere la limitazione del trattamento;
- opporsi al trattamento effettuato sulla base del legittimo interesse del Titolare;
- ricevere in un formato strutturato, di uso comune e leggibile da dispositivo automatico e di trasmettere senza impedimenti tali Dati a un altro titolare del trattamento, ove tecnicamente fattibile;
- proporre reclamo all'autorità di controllo: fatto salvo ogni altro ricorso amministrativo o giurisdizionale, l'Interessato che ritenga che il trattamento che lo riguarda violi la Normativa Privacy ha il diritto di proporre reclamo all'autorità di controllo dello Stato membro in cui risiede o lavora abitualmente, ovvero dello Stato in cui si è verificata la presunta violazione.

In aggiunta, nel caso in cui si verifichi una violazione dei dati personali suscettibile di presentare un rischio elevato per i diritti e le libertà dell'interessato, il titolare del trattamento comunica la violazione all'interessato senza ingiustificato ritardo, ai sensi dell'art. 34 par.1 del Regolamento.

Per esercitare i diritti i Partecipanti possono indirizzare una richiesta agli estremi di contatto del Titolare indicati in questo documento, o al Responsabile della Protezione dei Dati. Le richieste sono evase dal Titolare nel più breve tempo possibile, in ogni caso entro un mese.

## **DIRITTO DI PROPORRE RECLAMO**

Qualora ritenesse che i trattamenti effettuati dal Titolare, possano aver violato le norme del Regolamento europeo in materia di protezione dei dati personali, ha diritto di proporre reclamo all'Autorità Garante per la protezione dei dati personali ai sensi dell'art. 77 del Regolamento 2016/679 (UE).

## **REVOCA DEL CONSENSO**

Qualora il trattamento sia basato sul consenso, ai sensi dell'art. 7 del GDPR, l'Interessato può revocare in qualsiasi momento il consenso eventualmente prestato, fermo restando la liceità del trattamento eseguito prima della revoca.