



How I Met Science!

Scienziati Irriducibili

info@howimet.science

www.howimet.science



scienziatirriducibili



scienziatirriducibili



@S_Irriducibili

Regolamento

How I Met Hackathon! 11 Giugno 2022 Regolamento di Partecipazione

1. Obiettivi e descrizione di festival della scienza: How I Met Hackathon!

Il presente Regolamento ha per oggetto lo svolgimento dell'Evento denominato How I Met Hackathon! (di seguito "Hackathon" o "Evento") organizzato dal gruppo universitario Scienziati Irriducibili (di seguito "Scienziati Irriducibili" o "Organizzatore"), all'interno del festival della scienza previsto dal progetto "How I Met Science!" – edizione 2022 progetto finanziato in parte dal fondo culturale messo a disposizione dall'Università degli Studi di Ferrara.

L'Hackathon, prodotto con il supporto del partner NOVA APS (di seguito "Partner" o "NOVA") sarà strutturato in 1 prova ed è indirizzato a chiunque sia interessato ai temi di hobbistica, programmazione, open hardware e open software e makers (di seguito, "Partecipante"), con l'obiettivo di presentare idee progettuali (di seguito "Progetto") che rispecchino un approccio tecnologico e innovativo. L'Hackathon è rivolto a tutti coloro 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 studenti, tecnici, developer, maker e più in generale, chiunque sia interessato ai temi in oggetto. La partecipazione all'Hackathon, la cui lingua ufficiale è l'italiano, è a squadre, è gratuita ed è rivolta a tutte le persone fisiche maggiori di 14 anni, italiane o straniere, fatta eccezione per i dipendenti dell'Organizzatore 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 3 a un massimo di 5 persone.

3. Iscrizione all'Hackathon

a) L'iscrizione e la partecipazione all'Hackathon è di gruppo, gratuita e si formalizza tramite Google Form presente sul sito dell'Evento <https://howimet.science/festival-della-scienza-2022/howimethackathon2022> (di seguito "Sito"). Al momento dell'iscrizione seguirà una e-mail di conferma all'indirizzo fornito in sede di registrazione. **L'iscrizione all'Hackathon è attiva dal 1 Giugno fino al 11 Giugno 2022 alle ore 15:00.** 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:

– dati anagrafici dei membri del Team;

– indirizzo e-mail.

c) L'ammissione del Partecipante all'Hackathon avverrà secondo il principio dell'ordine temporale di completamento della procedura di iscrizione, i Partecipanti si devono presentare in team già formati.

d) La formazione e la composizione dei Team all'Evento sarà formalizzata in fase di iscrizione all'Hackathon attraverso il Form stesso. 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 noti o registrati né contenere o essere associabile ad espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione.

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 del presente Regolamento e il rilascio, ove necessario, del consenso al trattamento dei dati personali.

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.

h) Qualunque informazione o la disiscrizione dall'Evento di un Team o di un suo componente può essere richiesta via email all'indirizzo info@howimet.science.

4. Svolgimento dell'Hackathon

a) L'Hackathon si terrà presso il polo "Mammut" dell'Università degli Studi di Ferrara in Via Luigi Borsari, 46, 44121 Ferrara e si svolgerà dalle ore 15:00 alle ore 19:00 di sabato 11 Giugno 2022. 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. Si richiede che almeno uno dei rappresentanti per ogni team sia presente all'Evento di chiusura.

c) Durante l'Evento, i Team Partecipanti potranno usufruire nella realizzazione dei singoli progetti del supporto tecnico di Mentor presenti per tutta la durata dell'Evento (di seguito "I Mentor"). 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 e dal Partner al fine di rispettare l'originalità dell'elaborato presentato dai Partecipanti.

d) Ciascun Team partecipante dovrà consegnare in revisione il proprio Progetto entro e non oltre le ore 19:00, consegnando il materiale e un elaborato ai revisori designati dall'Organizzatore.

e) Ciascun Progetto dovrà contenere obbligatoriamente:

- il nome del Progetto;
- una breve descrizione del progetto;

Altri link o materiali utili a descrivere la Proposta potranno essere inseriti a discrezione del Team. Eventuali informazioni aggiuntive sulle modalità di presentazione e invio dei Progetti saranno specificate attraverso una e-mail che sarà inviata all'indirizzo comunicato in sede d'iscrizione.

f) Ogni team è invitato a portare un proprio computer e sarà autorizzato all'uso di qualsiasi software riterrà appropriato per la realizzazione del Progetto. Non sarà invece ammesso materiale hardware diverso da quello fornito dall'organizzazione durante l'evento. A ciascun Team verrà messo a disposizione una scrivania con delle sedie e del materiale hardware il cui elenco è disponibile all'indirizzo: <https://howimet.science/festival-della-scienza-2022/howimethackathon2022>.

Qualunque altro materiale non espressamente indicato non sarà fornito dall'organizzazione.

5. 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 Partner. Tale Giuria sarà nominata e resa pubblica sul Sito dell'evento. I Team vincitori saranno resi noti durante l'Evento finale la cui agenda e le modalità di svolgimento verranno comunicate sul sito dell'Evento.

b) Per ogni challenge promossa dall'Organizzatore e dai Partner, la Giuria valuterà le proposte presentate dai team, sulla base dei seguenti criteri:

- Utilità/Valore
- Originalità/Creatività/Innovazione
- Chiarezza e completezza del Progetto
- Design/User Experience

c) Alla chiusura delle attività ogni membro della Giuria attribuirà ad ogni Progetto un punteggio da uno a dieci per ciascuno dei criteri elencati (e.g. dove dieci esprime la valutazione massima); la valutazione complessiva sarà data dalla somma di queste valutazioni parziali. Dopo l'attribuzione del punteggio, la Giuria decreterà la classifica finale dei Progetti in gara.

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.

6. Benefit per i partecipanti e premio

- a) Al termine dell'Hackathon sarà annunciato il Team vincitore. Che riceverà il premio prestabilito dall'organizzazione. La Giuria può, su base discrezionale, concedere riconoscimenti aggiuntivi ad altri Team in caso di progetti ritenuti meritevoli di interesse.
- b) La ripartizione del premio tra i componenti di ogni gruppo vincitore sarà definita dal team 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 festival della scienza: How I Met Hackathon! non costituisce un concorso od operazione a premio ed è escluso dall'applicazione della relativa disciplina, in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o studi in ambito didattico con conferimento di premi che rappresentano il riconoscimento del merito personale dei vincitori, nonché un incoraggiamento nell'interesse della collettività.

7. 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. Scienziati Irriducibili e il Partner, 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, ostacolano e/o tentano 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 al Partner tecnico 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 il Partner tecnico e/o i Partner da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che possa essere avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione al Progetto presentato.

d) 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 dal Partner tecnico e/o dei Partner e si atterrà strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a qualsiasi indicazione fornita dall'Organizzatore e/o dal Partner tecnico e/o dai Partner al fine di garantire la sicurezza di tutti i Partecipanti.

8. Limitazione di responsabilità

Fermo quanto prima:

b) L'organizzatore 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 di Scienziati Irriducibili, 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 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 al Partner tecnico e/o ai Partner.

d) Scienziati Irriducibili e i Partner non potranno essere ritenuti responsabili per la mancata riceva o per la incompleta riceva della registrazione elettronica all'Evento, per qualsivoglia ragione. Scienziati Irriducibili, il Partner tecnico 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. Scienziati Irriducibili, il Partner tecnico e 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.

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.

f) Scienziati Irriducibili 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. Scienziati Irriducibili e i Partner non saranno ritenuti responsabili per qualsiasi danno causato ai Partecipanti, alla loro dotazione informatica qualora usata, e ai dati registrati nonché per qualsivoglia conseguenza sulla propria attività personale o professionale.

9. 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 da Scienziati Irriducibili e/o dai Partner durante l'Hackathon online rimangono nell'esclusiva proprietà, rispettivamente, di Scienziati Irriducibili e dei Partner. 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 da Scienziati Irriducibili e dai Partner 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 Scienziati Irriducibili, il Partner tecnico, i Partner 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) 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 Scienziati Irriducibili, e 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) Scienziati Irriducibili e i Partner riconoscono ai singoli Team, nel loro 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 Scienziati Irriducibili e i Partner 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 a Scienziati Irriducibili 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 Scienziati Irriducibili, Codemotion 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, Scienziati Irriducibili 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 Scienziati Irriducibili e i Partner dell'Evento a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

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

Il Partecipante è consapevole che nel corso dell'Evento l'Organizzatore e/o il Promotore 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 l'Organizzatore, e i Partner, a titolo completamente gratuito, a effettuare le registrazioni della propria persona nel corso dell'Evento, nonché ad 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, dell'Università degli Studi di Ferrara e dei Partner, previo riversamento delle riprese su qualsiasi supporto. Il Partecipante autorizza, altresì, l'Organizzatore, 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.

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 l'Organizzatore, l'Università degli Studi di Ferrara 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

Ai sensi degli artt. 13 e 14 del Regolamento UE 2016/679, Scienziati Irriducibili, in qualità di Titolare del Trattamento, informa che i dati personali dei Partecipanti verranno trattati nel pieno rispetto della normativa vigente.

Nell'ambito delle finalità di cui alla presente informativa, Scienziati Irriducibili potrà comunicare i dati personali in suo possesso a dipendenti, collaboratori e soggetti terzi dei cui servizi si avvale per le finalità di seguito esposte o con i quali collabora per la realizzazione dell'Hackathon.

Inoltre, nell'ambito dello svolgimento della manifestazione i dati dei partecipanti potranno essere comunicati a Scienziati Irriducibili e ai Partner per le stesse finalità. Il trattamento avverrà con modalità e procedure strettamente necessarie per il perseguimento delle finalità per i quali sono stati raccolti, manualmente o con l'ausilio di strumenti informatici.

I trattamenti saranno effettuati direttamente dal titolare o per il tramite di soggetti terzi e fornitori di servizi. In particolare, per la raccolta delle iscrizioni, Scienziati Irriducibili utilizza il Form indicato al Sito dell'evento <https://howimet.science/festival-della-scienza-2022/howimethackathon2022>. In particolare, verranno effettuate le seguenti attività di trattamento:

- a) i dati personali indicati nella domanda di partecipazione verranno trattati al fine di consentire la partecipazione alla manifestazione;
- b) i dati relativi a ciascun team (nomi e cognomi dei componenti, nome del team, foto/video dei componenti del team nel corso della manifestazione, progetto presentato e materiali prodotti dal team – pubblicati sia sui propri siti web e profili social sia dagli organi di stampa) saranno trattati al fine di promozione dell'Evento e di comunicazione;
- c) i recapiti dei partecipanti potranno essere trattati ai fini dell'invio di messaggi circa altre iniziative analoghe, sempre nell'ambito delle attività istituzionali di Scienziati Irriducibili, per gli scopi previsti dalla L.580/93, come modificata dal D. Lgs.23/2010.

I trattamenti di cui alla lettera a) si basano ai sensi dell'art. 6, par. 1, lett. b) Regolamento (UE) 679/2016, sull'esecuzione di un contratto tra il titolare e l'interessato e saranno conservati per 5 anni successivi alla conclusione dell'evento.

I trattamenti di cui alla lettera b) si basano sul consenso dell'interessato e saranno conservati senza limiti di tempo.

I trattamenti di cui alla lettera c) si basano sul legittimo interesse del titolare.

Previo espresso consenso, il Partecipante può altresì autorizzare la comunicazione dei propri dati a soggetti terzi, partner dell'iniziativa per la realizzazione di iniziative e attività promozionali e/o commerciali non necessariamente connesse all'Hackathon.

L'interessato, in qualsiasi momento, potrà esercitare i diritti di cui agli artt. 15 e ss. del Regolamento (UE) inviando una e-mail all'indirizzo filippo.dallosso@edu.unife.it. Ha, altresì, il

diritto di proporre reclamo al Garante, quale autorità di controllo, qualora ritenga che il trattamento dei propri dati personali avvenga in violazione di quanto previsto dalla normativa vigente.

13. Accettazione del Regolamento dell'Hackathon

La registrazione, l'iscrizione e la partecipazione all'Hackathon online comportano la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei Partecipanti.

Il presente Regolamento è disponibile sul sito dell'Evento all'indirizzo: <https://howimet.science/festival-della-scienza-2022/howimethackathon2022>

Il presente Regolamento disciplina il rapporto tra Scienziati Irriducibili, 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 la 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.

Scienziati Irriducibili e Partner si riservano il diritto di apportare modifiche, 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 info@howimet.science. In quest'ultimo caso, nessuna responsabilità potrà essere addebitata a Scienziati Irriducibili 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. 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).

15. Legge applicabile e risoluzione delle controversie

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

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 all'Hackathon), Art. 4

(Svolgimento dell'Hackathon), Art. 5 (Giuria e valutazione), Art. 6 (Benefit per i partecipanti e premio), Art. 7 (Obblighi e responsabilità dei partecipanti), Art. 8 (Limitazione di responsabilità), Art. 9 (Diritti di proprietà intellettuale); Art. 11 (Riprese dell'evento e autorizzazione all'uso dell'immagine); Art. 13 (Accettazione del Regolamento dell'Hackathon online), Art. 14 (Pubblicazione e validità del Regolamento), Art. 15 (Legge applicabile e risoluzione delle controversie).