

## INFORMATIVA E REGOLAMENTO

### 1. SOGGETTO IDEATORE E ORGANIZZATORE DELL'EVENTO

L'hackathon è ideato e organizzato da **Pulsee** (di seguito "Organizzatore").

### 2. OGGETTO

L'Organizzatore indice l'hackathon **PulseeHack: evolvi la tua energia** .

### 3. DESTINATARI

L'hackathon è dedicato a persone fisiche sopra i 18 anni, che potranno candidarsi singolarmente o in team (massimo 5 persone) e a persone giuridiche. Fermo restando quanto sopra, il Concorso è rivolto in particolare a studenti, neolaureati, innovatori, startup, professionisti, maker, esperti e appassionati di marketing, di digital e tecnologia.

### 4. Apertura iscrizioni e modalità per applicare

Le proposte potranno essere presentate dal 27 settembre 2019 al 21 ottobre 2019. In questo periodo i concorrenti (persone fisiche, team e startup) potranno caricare la loro candidatura collegandosi a questa pagina <https://tree.it/pulsee-hack-2019/> o compilando il form al seguente link: <https://treeform.typeform.com/to/zKfYt4>

### 5. Evento

L'evento avrà luogo il 22 ottobre 2019 a partire dalle ore 09:00, si svolgerà nella città di Milano.

Per eventuali esigenze tecniche e organizzative, L'Organizzatore si riserva la facoltà di cambiare giorno, orario, e sede dell'evento, dandone comunicazione con congruo anticipo ai partecipanti.

## **6 CRITERI DI AMMISSIONE E REGOLE DI PARTECIPAZIONE**

Per rientrare nella selezione è necessario che ciascun partecipante accetti il presente Regolamento, prenda visione dell'Informativa Privacy e si iscriva come indicato nel Regolamento medesimo.

I partecipanti, con l'accettazione del presente regolamento, dichiarano di essere consapevoli delle responsabilità civili e penali derivanti da dichiarazioni mendaci fornite al momento della registrazione e dunque garantiscono che le informazioni personali fornite all'atto della registrazione sono veritiere.

I partecipanti dichiarano, inoltre, che ogni decisione presa dall'Organizzatore in merito all'evento verrà accettata incondizionatamente.

I partecipanti selezionati riceveranno conferma della loro partecipazione all'evento tramite messaggio di posta elettronica all'indirizzo indicato nel modulo di iscrizione. Nel caso l'indirizzo si rivelasse errato o comunque non fosse possibile consegnare l'e-mail, il partecipante verrà automaticamente escluso.

Per i partecipanti ammessi si procederà, nella fase di accredito, alla verifica delle generalità dichiarate all'atto della registrazione dell'iscrizione.

L'incompletezza e/o non corrispondenza al vero delle informazioni inserite all'atto della registrazione determinerà l'esclusione del candidato stesso dalla competizione.

I partecipanti si impegnano a non presentare applicazioni già candidate ad altre iniziative simili. Le idee/i progetti saranno elaborati nel corso della giornata di svolgimento dell'evento. Le idee/i progetti elaborati saranno presentati alla fine dell'hackathon.

## **7 Procedura di partecipazione**

Per partecipare i candidati potranno caricare la loro candidatura collegandosi a questa pagina <https://tree.it/pulsesee-hack-2019/> o compilando il form al seguente link: <https://treeform.typeform.com/to/zKfYt4>

## **8 Termini e condizioni**

Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione all'hackathon, ciascun partecipante si impegna, per tutta la durata dell'evento, a utilizzare i locali in

cui si svolgerà la prova, e i materiali/attrezzature eventualmente messe a disposizione da parte dell'Organizzatore e dai partner, con la massima cura e diligenza e ad attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di condotta, ed eventualmente a rispondere degli eventuali danni a persone o cose.

I partecipanti prendono atto che la partecipazione è a titolo gratuito e che la stessa non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e/o rimborso di eventuali spese.

## **9 Rischi e responsabilità**

L'Organizzazione non sarà ritenuta responsabile in caso di mancata o incompleta ricevuta della registrazione elettronica e/o della Documentazione per qualsivoglia ragione. Si ricorda a tal proposito ai Partecipanti che la rete internet, i server, il Sito e la Piattaforma possono essere soggetti a difficoltà tecniche, lavori di manutenzione o malfunzionamento che possono causare rallentamenti o rendere impossibile qualsiasi connessione, l'accesso alla Piattaforma e/o al Sito, al processo di registrazione *on-line* e/o all'invio o *up load* della Documentazione.

Ciascun Partecipante è responsabile, in via esclusiva, per il proprio accesso a internet e per le spese di connessione dello stesso. Ogni Partecipante è consapevole e accetta questo limite di funzionalità e si fa carico di testare la buona funzionalità delle modalità di connessione del sistema informatico e dalle risorse Internet che intende di volta in volta utilizzare per registrarsi e/o trasmettere la Documentazione.

Ciascun Partecipante partecipa a suo proprio rischio ed è responsabile in via esclusiva del proprio Elaborato, della propria Documentazione, della propria attrezzatura e dotazione informatica e dei propri effetti personali; pertanto, ciascun Partecipante si obbliga, sin d'ora, a manlevare e tenere indenne l'Organizzazione da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che potesse venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione all'Elaborato, alla Documentazione o comunque determinata dalla partecipazione all'evento da parte di un determinato Partecipante.

L'Organizzazione non potrà essere ritenuta responsabile in caso di furto, perdita, danneggiamento all'attrezzatura e/o agli effetti personali.

## **10 MANLEVA E GARANZIE**

Con la partecipazione e l'accettazione del presente Regolamento, ciascun partecipante:

- dichiara espressamente che ogni progetto realizzato dalla persona/team/startup è originale e non viola in alcun modo, né in tutto né in parte, i diritti di proprietà, intellettuale o industriale, di terzi, manlevando sin d'ora l'Organizzatore da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da qualsivoglia terzo al riguardo;
- riconosce che ogni progetto realizzato è di proprietà della persona/team/startup, che si assume l'onere e la piena responsabilità dell'eventuale tutela dello stesso e degli aspetti inventivi e/o originali attraverso i mezzi a tal fine apprestati dall'ordinamento (registrazione, brevetto o simili, a seconda dei casi);
- concede all'Organizzatore e ai Partner il diritto, a titolo gratuito non esclusivo, di pubblicare il progetto su siti internet e sui social network.

## **11 CODICE DI CONDOTTA**

L'hackathon viene inteso come evento etico; pertanto, l'Organizzazione richiede ai Partecipanti di rispettare tale principio e di attenersi in ogni fase dell'evento finale al seguente codice di comportamento ed, in particolare di:

- rispettare il Regolamento, il Brief, il calendario e il Percorso accettando le decisioni prese dall'Organizzazione e/o dalla giuria.

Inoltre, nella fase finale della competizione che si svolgerà si accetta di:

- mostrare rispetto verso gli altri Partecipanti, lo staff e gli altri membri e/o soggetti delegati dall'Organizzazione e/o dalla struttura ospitante;

- avere cura, con la massima diligenza e per tutta la durata dell'evento, dei locali in cui questo si svolgerà, nonché dei materiali ed attrezzature eventualmente messi a disposizione dall'Organizzazione e/o dalla struttura ospitante, i quali dovranno essere restituiti, salvo se diversamente indicato;

- attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a qualsiasi indicazione fornita dall'Organizzazione, dalla struttura ospitante e/o dal personale di volta in volta preposto, al fine di garantire la sicurezza e l'incolumità di tutti i Partecipanti.

Saranno considerate infrazioni, in base all'insindacabile giudizio dell'Organizzazione:

- l'utilizzo di un linguaggio e/o di espressioni ingiuriose, scurrili, offensive, diffamatorie, che incitano alla violenza e/o alla discriminazione, che invadano la privacy, che siano contrarie alla legge vigente o che abbiano un contenuto pubblicitario, politico/ideologico o religioso;

- la pubblicazione, trasmissione o diffusione, in qualsivoglia modo, di immagini, materiali e/o contenuti illeciti, dannosi, violenti, minatori, abusivi, molesti, diffamatori e/o calunniosi e/o che possano essere considerati lesivi del decoro, della dignità personale o che risultino offensivi, volgari, osceni, lesivi della privacy altrui, razzisti, classisti, blasfemi, contrari al buon gusto o all'ordine pubblico o comunque repressibili o che suggeriscano un uso non appropriato delle attività che si svolgono nell'ambito dell'hackathon;

- la presentazione di Elaborati e/o l'utilizzo, in qualsivoglia modo, di Documentazione, contenuti e/o materiali che non siano originali, con ciò intendendosi, quelli che comportino la violazione di diritti di proprietà industriale e/o intellettuale – inclusi quelli di utilizzazione e sfruttamento di terzi soggetti;

- la pubblicazione, trasmissione o diffusione, in qualsivoglia modo, intenzionalmente o meno, di qualunque materiale che contenga virus o altri codici, file o programmi creati per interrompere, per distruggere o per limitare il funzionamento dei *software*, degli *hardware* o degli impianti di telecomunicazioni di terzi;

- l'alterazione di dati immessi da altri;

- lo svolgimento di operazioni, intenzionali o meno, che influenzino o compromettano la regolare funzionalità o che restringano la fruizione per gli altri utenti della Piattaforma, del Sito, dei servizi, server, reti o *network* collegati, connessi o utilizzati, anche indirettamente, dalla Piattaforma, dal Sito, dalla struttura ospitante e/o dall'Organizzazione;

- la violazione, intenzionalmente o meno, di qualsivoglia legge o regolamento vigente;

- barare o tentare di barare;

- qualsiasi altra condotta, manovra fraudolenta o non consentita che possa anche solo potenzialmente influire negativamente sugli altri Partecipanti o sulla competizione, ostacolare e/o alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante o, comunque, compromettere il buon esito e/o l'immagine del Concorso, dell'Organizzazione e/o, in generale, dell'**Organizzatore**.

Qualsiasi violazione del Regolamento e/o del Codice di comportamento o condotta dalla quale possa essere desunto o presunto, anche velatamente, un comportamento illecito e/o che costituisca violazione del presente Regolamento così come qualsiasi irregolarità

commessa prima o durante il Concorso comporterà, a seconda dei casi e sulla base dell'insindacabile decisione dell'Organizzazione, la mancata partecipazione, l'espulsione o la squalifica del Partecipante e/o il ritiro del premio eventualmente già assegnato e la rimozione di ogni materiale e/o contenuto eventualmente già trasmesso o pubblicato.

Eventuali reclami saranno risolti inappellabilmente dall'Organizzazione sulla base dei criteri stabiliti da questo Regolamento.

## **12 LIBERATORIA PER L'UTILIZZO DELLE RIPRESE FOTOGRAFICHE REALIZZATE DURANTE L'EVENTO**

I Partecipanti sono consapevoli che nel corso dell'evento, l'Organizzazione e/o i suoi partner commerciali effettueranno riprese audio/video e che tali riprese potranno interessare anche i Partecipanti.

I Partecipanti autorizzano sin d'ora l'Organizzazione ed i suoi partner commerciali nonché aventi causa, agenti e concessionari degli stessi ad utilizzare - a titolo gratuito, in perpetuo e per tutto il mondo anche in forma parziale e/o modificata o adattata – i propri dati personali nonché il proprio ritratto e le riprese e registrazioni audio/video della propria persona e degli ambienti, locali, oggetti e documenti fotografati e/o ripresi e realizzati nel corso dello svolgimento dell'evento.

L'autorizzazione sopra specificata implica la concessione di una licenza non esclusiva, trasferibile a terzi, per l'utilizzazione di quanto sopra elencato per fini culturali e didattici nonché per le attività di divulgazione e comunicazione dell'Organizzazione a scopo pubblicitario e promozionale, compresa la diffusione in *streaming*, la pubblicazione sul Portale e sul Sito e/o su altri eventuali siti web e sulla stampa, la distribuzione e messa in onda sulle televisioni pubbliche e private e include, a titolo esemplificativo e non esaustivo, il diritto d'autore e gli altri diritti connessi al suo esercizio nonché i diritti di pubblicazione, riproduzione, moltiplicazione in copie e

conservazione delle stesse anche in forma elettronica, traduzione, trascrizione, trasferimento su altri formati, montaggio, adattamento, elaborazione e riduzione, comunicazione e distribuzione al pubblico, proiezione, trasmissione e diffusione e tutto quanto precede anche in versione riassuntiva e/o ridotta, in qualunque modo o forma, con qualsiasi procedimento e su qualsiasi supporto, con qualsiasi mezzo tecnologico noto o di futura invenzione per le finalità e nei limiti sopra definiti.

È in ogni caso esclusa qualunque utilizzazione che possa arrecare pregiudizio all'onore, alla reputazione o al decoro della persona o delle persone ritratte, riprese o registrate.

### **13 GIURIA E VALUTAZIONE**

I progetti saranno valutati da una Giuria, individuata dall'Organizzatore.

La giuria selezionerà due vincitori sulla base dei seguenti criteri:

1. *Grado di innovazione rispetto ai servizi offerti dal mercato di riferimento*
2. *Fattibilità e applicabilità della business idea al mercato*
3. *Tempistica di effettiva realizzazione e diffusione sul mercato*
4. *Coerenza con il brand*

Il giudizio della Giuria è insindacabile ed essa non è tenuta a motivare le proprie decisioni. I Partecipanti espressamente acconsentono, sin da ora, a non sollevare obiezioni nei confronti della composizione o della decisione assunta dalla Giuria.

La giuria dovrà attribuire una votazione da 1 a 5 per ognuno dei criteri.

### **14 PREMIAZIONE**

La premiazione prevede l'assegnazione da parte della giuria ai team finalisti che hanno ottenuto il maggior gradimento della giuria (il "**Vincitori**" o "**Team Vincitori**").

Si elencano nel dettaglio i premi previsti:

- 1° premio €4.000
- 2° premio €2.000

## **15 NON DIVULGAZIONE INFORMAZIONI RISERVATE**

Gli iscritti all'hackathon accettano di mantenere la totale riservatezza rispetto alle Informazioni Riservate di cui verranno a conoscenza dal momento dell'iscrizione all'hackathon. Per "Informazioni Riservate" si intendono tutte le informazioni acquisite dal partecipante, in particolare informazioni sui servizi, dati, informazioni raccolte, materiali di comunicazione etc., sono fatti salvi tutti i contenuti che già sono di pubblico dominio. Gli iscritti all'hackathon accettano inoltre di non divulgare e/o comunque non rendere note a soggetti terzi le Informazioni Riservate; di osservare rigorosamente rispetto alle "Informazioni Riservate" acquisite la normativa vigente in materia di privacy e di protezione dei dati personali, di non avanzare alcun diritto, pretesa o concessione di licenza o di altro diritto di utilizzo di qualsiasi brevetto presente e futuro, marchio di fabbrica, modelli o altri diritti di proprietà intellettuale o industriale rispetto alle Informazioni Riservate.

## **16 PROPRIETA' INTELLETTUALE**

### *16.1 Diritti di Proprietà Intellettuale e/o Industriale inerenti gli Elaborati e la Documentazione e Diritti di Utilizzo dei team non vincitori*

L'Organizzatore riconosce ai Partecipanti non vincitori la proprietà e piena disponibilità degli Elaborati e della Documentazione a questi inerente (inclusa la titolarità di ogni eventuale diritto di proprietà intellettuale e/o industriale su qualsiasi elemento di cui questi risultino composti e/o che questi concorrano a formare quale, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, l'idea, il modello di business, il format, i concetti sviluppati, le proposte e soluzioni presentate e/o il risultato ottenuto, nulla escluso o eccettuato) prodotti dai Team durante l'hackathon.

Ogni Partecipante rimane pertanto pienamente responsabile per la protezione di qualsiasi elemento innovativo e/o originale eventualmente ravvisabile nel proprio Elaborato e/o nella propria Documentazione attraverso i mezzi a tal fine apprestati dalla legge e dovrà farsi carico del pagamento di ogni eventuale spesa al riguardo.

L'Organizzatore potrà utilizzare gratuitamente gli Elaborati e la relativa Documentazione ad esclusivo fine di analisi, test, elaborazione e/o dimostrazione di quanto realizzato dai Partecipanti nell'ambito dell'hackathon. Fermo restando quanto sotto previsto con riguardo agli Elaborati dei Vincitori, l'Organizzatore se interessata allo sviluppo di un Elaborato e/o ad ogni altro utilizzo dello stesso potrà contattare il Partecipante che l'ha realizzato per approfondimenti proponendo eventuali formule di ingaggio.

Resta salva sempre la possibilità per l'Organizzatore di sviluppare indipendentemente o acquisire prodotti equivalenti e/o in concorrenza con gli Elaborati e che non violino alcun diritto di proprietà intellettuale sui medesimi.

#### *16.2 Cessione dei Diritti di Proprietà Intellettuale inerenti gli Elaborati e la Documentazione del Vincitore e Condizione di Efficacia*

In funzione del riconoscimento del premio per i Team finalisti classificati al 1° e 2° posto (i "Team Vincitore"), senza che i Partecipanti di un Team Vincitore possano avere null'altro da pretendere dall'Organizzatore, si impegna a cedere all'organizzazione tutti i diritti di proprietà intellettuale e/o industriale sull'Elaborato e sulla relativa Documentazione, come riconosciuti (o riconoscibili) o attribuiti (o attribuibili) dalla vigente normativa in materia di proprietà intellettuale e/o industriale con la sola eccezione dei diritti morali, rinunciando sin d'ora espressamente a proporre qualunque azione o eccezione volta a contestare, in tutto o in parte, la titolarità ed esercizio dei diritti suddetti da parte dell'Organizzatore.

#### *16.3 Diritto di Opzione, Condizione di Efficacia e Prelazione*

Ciascun Partecipante di un Team finalista non vincitore sin d'ora si impegna a concedere all'Organizzatore un diritto di opzione per l'acquisizione dell'Elaborato e della relativa Documentazione, a prezzo di cessione e condizioni da negoziarsi in buona fede tra il Team e l'Organizzatore e previo accordo di reciproca soddisfazione che contempra, mutatis mutandis, almeno una delle opportunità qui elencate alle lettere a), b) e c):

a) offerta ai Partecipanti del Team Vincitore di una collaborazione professionale finalizzata allo sviluppo dell' Elaborato;

b) riconoscimento ai Partecipanti del Team Vincitore, secondo percentuali, misure, modalità e condizioni da negoziarsi in buona fede tra le parti, di parte dei proventi derivanti dall'attività di valorizzazione dell' Elaborato e/o della relativa Documentazione e/o derivanti dal futuro sfruttamento economico degli stessi e/o dalla cessione di diritti a questi relativi in qualunque forma e modo realizzati;

c) costituzione di una Start-Up della cui compagine sociale facciano parte i Partecipanti del Team Vincitore e l' Organizzatore, avente come scopo l' attività di valorizzazione e/o di impiego, in chiave imprenditoriale, dell' Elaborato e/o della relativa Documentazione.

Nel caso di non accettazione da parte dell'Organizzatore della presente proposta e/o mancato esercizio dell'opzione entro un periodo massimo di 12 mesi decorrenti dalla conclusione dell'hackathon, il Team sarà libero di procedere autonomamente. Qualora nel corso dei 12 mesi anzidetti, il Team riceva da una terza parte di buona fede una proposta economica per l'Elaborato e/o la relativa Documentazione, il Team informerà l'Organizzatore al fine di consentire al medesimo, a parità di condizioni economiche proposte dalla terza parte, di accettare e esercitare il diritto d'opzione

ora detto entro i successivi trenta giorni e, in mancanza di accordo con l'Organizzatore, il Team potrà accettare la proposta economica della terza parte.

#### **17 VARIE**

Se una qualsiasi delle disposizioni contenute nel presente Regolamento fosse dichiarata invalida, nulla, annullabile o non applicabile, tale disposizione si considererà come non apposta e tutte le altre disposizioni resteranno pienamente valide ed efficaci.

#### **18 LEGGE APPLICABILE E RISOLUZIONE DELLE CONTROVERSIE**

Il presente Regolamento è regolato dalla legge italiana. Fatti salvi i casi in cui la competenza sia inderogabilmente stabilita dalla legge, per tutte le controversie derivanti dall'interpretazione o dall'esecuzione del presente Regolamento sarà competente in via esclusiva il foro di Genova, con espressa rinuncia dei Partecipanti a qualsiasi eccezione rispetto a tale foro.