

# **BPER HACK**

## **INFORMATIVA E REGOLAMENTO**

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

L'hackathon BPER HACK è ideato e organizzato da BPER Banca SPA (di seguito "Organizzatore").

### **2. OGGETTO**

BPER Banca SPA indice l'hackathon "BPER HACK".

### **3. DESTINATARI**

Il BPER HACK è dedicato a persone fisiche sopra i 18 anni, che potranno candidarsi singolarmente o in team (massimo 5 persone). Non saranno prese in considerazione le iniziative presentate da persone giuridiche. Fermo restando quanto sopra, il Concorso è rivolto in particolare a studenti, neolaureati, innovatori e professionisti.

### **4. APERTURA ISCRIZIONI E MODALITÀ PER APPLICARE**

Le proposte potranno essere presentate fino al 24 febbraio 2019. In questo periodo i concorrenti (persone fisiche e team) potranno caricare la loro candidatura compilando il form al seguente link: <https://treeform.typeform.com/to/Uu5L2K>

#### **4.2 Evento**

L'evento avrà luogo dal 25 e 28 febbraio 2019, a partire dalle ore 09:00 presso l'Università degli Studi Di Cagliari in Via Marengo 2 a Cagliari.

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

## 5. 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 componenti di ciascun team, 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 componenti dei team dichiarano, inoltre, che ogni decisione presa dall'Organizzatore in merito all'evento BPER HACK 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 delle due giornate di svolgimento della prova. Le idee/i progetti elaborati saranno presentati alla fine di BPER HACK .

## 6. PROCEDURA DI PARTECIPAZIONE

Per partecipare i candidati potranno caricare la loro candidatura compilando il link <https://treeform.typeform.com/to/Uu5L2K> caricando le informazioni richieste e accettando il presente Regolamento.

## **7. TERMINI E CONDIZIONI**

Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione a BPER HACK, 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 a BPER HACK 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.

## **8. RISCHI E RESPONSABILITÀ**

L'Organizzazione non sarà ritenuta responsabile in caso di mancata o incompleta ricezione della registrazione elettronica e/o della Documentazione per qualsivoglia ragione. Si ricorda 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 upload 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 BPER HACK 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.

## 9. MANLEVA E GARANZIE

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

- dichiara espressamente che ogni progetto realizzato dalla persona/ team 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 BPER Banca SPA, Experis e Tree 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, 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.

## 10. CODICE DI CONDOTTA

BPER HACK 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 nel corso della Manifestazione prevista dal giorno 25 febbraio 2020 al 28 febbraio 2020 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 di BPER HACK;

- 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, di BPER Banca SPA e , Experis e Tree.

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.

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

I Partecipanti sono consapevoli che nel corso di BPER HACK, 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 della Manifestazione.

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.

## 12. GIURIA E VALUTAZIONE

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

La giuria selezionerà tre vincitori sulla base dei seguenti criteri:

- Innovazione/Value Proposition
- Fattibilità tecnica/economica
- Pitch/MVP
- Aderenza alla challenge scelta

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.

## 13. PREMIAZIONE

La premiazione prevede l'assegnazione da parte della giuria al team finalista che ha ottenuto il maggior gradimento della giuria (il "Vincitore" o "Team Vincitore").

Si elencano nel dettaglio i premi previsti:

- 1° premio: 5.000 euro
- 2° premio: 3.000 euro
- 3° premio: 2.000 euro

BPER, Experis e Tree non sono responsabili dell'uso che i Vincitori faranno dei premi assegnati.

Ai sensi del DPR 430 del 26/10/2001, art. 6, lett. a, il presente concorso non è considerato "concorso a premi". I premi, assegnati a titolo di riconoscimento del merito personale o di incoraggiamento, rientrano tra i cosiddetti "premi alla cultura" e in quanto tali, non vanno



assoggettati al regime della ritenuta alla fonte (si veda Risoluzione del 28/10/1976 prot. 1251 Ministero delle Finanze - Imposte Dirette).

Sono a carico di ciascun percettore effettivo del premio (sia in danaro che di altra natura) tutti gli obblighi e/o adempimenti di qualsiasi specie (tributari, contabili, ecc.) connessi con e/o dipendenti dalla percezione di tale premio e/o, se del caso, dalla fruizione del servizio fornito.

L'Organizzazione non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori, omissioni e/o mancato rispetto di quanto sopra da parte dei Partecipanti.

#### **14. 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.

#### **15 PROPRIETÀ' INTELLETTUALE**

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

Si riconosce a BPER Banca SPA la proprietà intellettuale 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.

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 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.

Resta salva sempre la possibilità per l'Organizzatore di sviluppare indipendentemente o acquisire prodotti equivalenti e/o in concorrenza con gli Elaborati.

## 15.2 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 e 3° 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. 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 Roma, con espressa rinuncia dei Partecipanti a qualsiasi eccezione rispetto a tale foro.