

Pulsee HACK

INFORMATIVA E REGOLAMENTO

1. SOGGETTO IDEATORE E ORGANIZZATORE DELL'EVENTO

L'hackathon Pulsee HACK è ideato e organizzato da **IAB** con la sponsorship di **Pulsee** di seguito "Organizzatore").

L'hackathon Pulsee HACK oggetto di questo Regolamento è ideato, lanciato e realizzato in collaborazione con tree s.r.l. (technical partner) e si concluderà con l'aggiudicazione del/i premio/i.

2. OGGETTO

IAB con la sponsorship di **Pulsee** e in collaborazione con tree s.r.l. (technical partner) indicano l'hackathon Pulsee Hack.

3. DESTINATARI

Il **Pulsee Hack** è dedicato a persone fisiche sopra i 16 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, professionisti, maker, esperti e appassionati di marketing, digital e tecnologia.

4. APERTURA ISCRIZIONI E MODALITA' PER APPLICARE

Le proposte potranno essere presentate dal 1/05/2020 al 22 maggio 2020. L'evento avrà luogo online il 26 e 27 maggio 2020, a partire dalle ore 09:30. Per eventuali esigenze tecniche e organizzative, l'Organizzatore si riserva la facoltà di cambiare giorno, orario, dandone comunicazione con congruo anticipo ai partecipanti.

5. CRITERI DI AMMISSIONE E REGOLE DI PARTECIPAZIONE

Gli utenti iscritti ed eventualmente selezionati all'hackathon (secondo le modalità specificate sotto) riceveranno l'HACK kit e le istruzioni per accedere alla piattaforma virtuale dell'evento.

Nel caso in cui gli iscritti a ogni hackathon superassero il numero di 80, l'Organizzazione procederà alla selezione dei partecipanti attraverso l'analisi dei form di iscrizione e si occuperà di individuare i profili in linea con lo scopo dell'evento.

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

I componenti di ciascun team e le startup, 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 e le startup 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 la 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 elaborate nel corso delle due giornate di svolgimento della prova. Le idee/i progetti elaborati saranno presentate alla fine dell'evento.

6. TERMINI E CONDIZIONI

Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione all'hackathon, ciascun partecipante si impegna, per tutta la durata dell'evento, ad utilizzare lo spazio digitale con rispetto, attenendosi strettamente alle regole di condotta.

I partecipanti a Pulsee 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.

7. RISCHI E RESPONSABILITÀ

L'Organizzatore e i partner collaboratori non saranno ritenuti responsabili in caso di mancata o incompleta ricezione 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 l'accesso e qualsiasi altra connessione alla Piattaforma e/o al Sito, al processo di registrazione *on-line* e/o all'invio o *upload* della Documentazione. Inoltre l'organizzazione non si fa carico di eventuali malfunzionamenti di connessione dei singoli partecipanti che impediscano la partecipazione dello stesso o del team a tutta o a parte della competizione.

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, trasmettere la Documentazione e partecipare all'hackathon.

Ciascun Partecipante prende parte a Pulsee Hack a suo proprio rischio ed è responsabile in via esclusiva del proprio Elaborato, della propria Documentazione, della propria attrezzatura e dotazione informatica; pertanto, ciascun Partecipante si obbliga, sin d'ora, a manlevare e tenere indenne l'Organizzatore e i partner collaboratori da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che possa venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione all'Elaborato, alla Documentazione o comunque determinata dalla propria partecipazione all'evento.

8. MANLEVA E GARANZIE

Con la partecipazione a Pulsee Hack 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;
- concede all'Organizzatore e ai Partner il diritto, a titolo gratuito non esclusivo, di pubblicare il progetto su siti internet e sui social network.

9. CODICE DI CONDOTTA

Pulsee Hack viene inteso come evento etico; pertanto, è richiesto ai Partecipanti di rispettare tale principio e di attenersi in ogni fase dell'evento finale al seguente codice di comportamento e, in particolare, di:

- rispettare il Regolamento, il Brief, il calendario e il Percorso accettando le decisioni prese dall'Organizzatore, dai partner collaboratori e/o dalla giuria.
- mostrare rispetto verso gli altri Partecipanti, lo staff e gli altri membri e/o soggetti delegati dall'Organizzatore, dai partner collaboratori e/o dalla struttura ospitante;

Saranno considerate infrazioni, in base all'insindacabile giudizio dell'Organizzatore e dei partner collaboratori:

- l'utilizzo di un linguaggio e/o di espressioni ingiuriose, scurrili, offensive, diffamatorie, che incitino 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 Pulsee. 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'Organizzatore e i partner collaboratori;

- la violazione, intenzionale 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'Organizzatore e dei partner collaboratori e/o, in generale, di **Pulsee** e di **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'Organizzatore e dei partner collaboratori, 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'Organizzatore e dai partner collaboratori sulla base dei criteri stabiliti da questo Regolamento.

10. LIBERATORIA PER L'UTILIZZO DELLE RIPRESE FOTOGRAFICHE REALIZZATE DURANTE L'EVENTO

I Partecipanti sono consapevoli che nel corso di Pulse Hack, l'Organizzatore, i partner collaboratori e/o eventuali partner commerciali effettueranno riprese audio/video e che tali riprese potranno interessare anche i Partecipanti.

I Partecipanti autorizzano sin d'ora l'Organizzatore, i partner collaboratori ed i loro 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'Organizzatore e i partner collaboratori a scopo pubblicitario e promozionale, compresa la diffusione in *streaming*, per la pubblicazione sul Portale e sul Sito e/o su altri eventuali siti web e sulla stampa, per la distribuzione e messa in onda sulle

televisioni pubbliche e private e include, a titolo esemplificativo e non esaustivo, per 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.

11. 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.

Durante la pitch session la giuria selezionerà sei team che dal 01/06/2020 al 05/06/2020 avranno la possibilità di raccontare la loro idea sulla pagina Instagram di Pulsee in un'intervista doppia su IGTV.

Le interviste doppie si svolgeranno in queste date:

01/06/2020

03/06/2020

06/06/2020

Ogni intervista coinvolgerà due team, l'ordine delle interviste seguirà la numerazione assegnata durante l'hackathon in ordine crescente.

I follower della pagina Pulsee, durante le interviste doppie, potranno manifestare la preferenza per una delle due idee utilizzando lo strumento dello sticker sondaggio.

Le tre idee che avranno ricevuto maggiori consensi saranno pubblicate in contemporanea su IGTV come interviste dei singoli team in dialogo con un influencer. Dall'08/06/2020 al 12/06/2020 i video rimarranno disponibili su Instagram.

Il 12/06/2020 sarà comunicato con una diretta il team, il cui video ha raccolto maggiori like. Questo team riceverà come riconoscimento quanto descritto al paragrafo 12 relativamente al premio contest social.

Il team la cui idea avrà raccolto maggiori like sarà intervistata in una diretta Instagram.

12. 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: 2500€
- 2° premio: 1500€
- 3° premio: 1000€

I premi saranno erogati ai vincitori da IAB tramite bonifico.

Pulsee, IAB e tree non sono responsabili dell'uso che i Vincitori faranno dei premi assegnati.

I vincitori del contest social, ovvero coloro che otterranno il numero maggiore di like nella pagina Instagram di Pulsee dall'08/06/2020 al 12/06/2020 alle ore _____ riceveranno una scatola con i gadget personalizzati Pulsee.

Ai sensi del DPR 430 del 26/10/2001, art. 6, lett. a, il presente concorso (l'hackathon e il contest social) non sono considerati "concorsi 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'Organizzatore e i partner collaboratori non si assumono alcuna responsabilità per eventuali errori, omissioni e/o mancato rispetto di quanto sopra da parte dei Partecipanti.

13. 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.

14. 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.

15. PROPRIETÀ INTELLETTUALE

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

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 interessato 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 che contempli, mutatis mutandis, almeno una delle opportunità qui elencate alle lettere a), b) e c):

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

b) riconoscimento ai Partecipanti del Team non 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 non 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.

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 agli Elaborati e la Documentazione del Vincitore e Condizione di Efficacia

In funzione del riconoscimento del premio, i Team finalisti classificati al 1° e 2° posto e 3° posto ("Team Vincitore"), senza che i Partecipanti di un Team Vincitore possano avere null'altro da pretendere dall'Organizzatore, si impegnano 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. RISERVATEZZA

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 su 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.