

MarricrioHACK

INFORMATIVA E REGOLAMENTO

1. SOGGETTO IDEATORE E ORGANIZZATORE DELL'EVENTO

"MarricrioHACK" (di seguito alternativamente anche "Evento") è ideato e organizzato da Marricrio Soc. Coop (di seguito "Organizzatore").

L'Evento oggetto di questo Regolamento è ideato, lanciato e realizzato in collaborazione con The Hub Sicilia Soc. Coop (di seguito "Partner").

2. DESTINATARI

L'Evento è dedicato a persone fisiche sopra i 18 anni, che potranno candidarsi singolarmente o in team (massimo 5 persone).

3. APERTURA ISCRIZIONI E MODALITA' PER APPLICARE

Le candidature potranno essere presentate dal **1 dicembre al 20 dicembre 2020**.

L'iscrizione all'Evento è personale e gratuita.

L'Evento si terrà online **lunedì 21 dicembre 2020**. Per eventuali esigenze tecniche e organizzative, l'Organizzatore si riserva la facoltà di cambiare giorno, orario dell'Evento, dandone comunicazione con congruo anticipo ai Partecipanti.

4. CRITERI DI AMMISSIONE E REGOLE DI PARTECIPAZIONE

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

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

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 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 dovranno essere elaborati unicamente nella giornata di svolgimento della prova. Le idee/i progetti elaborati saranno presentati alla fine dell'Evento.

5. HACKATHON

L'Evento è composto da due Hackathon. Ciascun partecipante potrà iscriversi a solo una delle challenge proposte. All'interno dell'**Hack 1** saranno lanciate due challenge: la prima per il portale di vendita dei prodotti, la seconda per l'home delivery di prossimità. Nel contesto dell'**Hack 2** verrà lanciata la challenge per il realizzando portale sulle esperienze.

5.1 HACK 1

Challenge #1

Scenario E-commerce by Scialari

Grazie al progresso tecnologico e alla digitalizzazione, **non è più necessario recarsi alla bottega di riferimento in loco** per acquistare un prodotto o recarsi in un certo territorio per scoprirne le ricette locali.

Allo stesso modo si può avere più facilmente accesso alle conoscenze sulla relazione tra cibo e salute e la Sicilia ha tanto da dire con l'antica tradizione alimentare consolidatasi nella ormai famosa dieta mediterranea.

Scialari Intende sfruttare le **potenzialità della tecnologia e dell'e-commerce** per portare conoscenze e prodotti della **tradizione enogastronomica al di là dei confini della Sicilia** e per promuovere il territorio attraverso la scoperta dei sapori della tradizione in modo innovativo, sostenibile, salutare ed etico.

Quali **strategie ed iniziative** integrare per consentire alla piattaforma e-commerce di *Scialari* di raggiungere più facilmente nuovi clienti nel mondo?

Quali **nuove tecnologie** possono consentire di riuscire davvero a varcare i confini geografici?

Quali **strategie digitali** possono essere più funzionali per raggiungere la clientela potenziale?

Challenge #2

Scenario Home delivery by Scialari



Comprare prodotti gastronomici locali è un'esperienza importante per chi vive la Sicilia nel quotidiano, anche e soprattutto per favorire la scoperta di **sapori tradizionali**, riscoprire la **stagionalità** dei prodotti, il loro rapporto con la salute umana, favorire una conoscenza autentica del territorio e una vera **etica del consumo sostenibile**.

Per questo Scialari ha lanciato il progetto *CheSpesa*, **l'home-delivery che promuove il consumo consapevole e favorisce un modello etico di distribuzione della ricchezza prodotta**.

Quale **strategia digitale** utilizzare per **promuovere** questa iniziativa a livello locale e rendere la piattaforma più **user-friendly** e appetibile per il consumatore? Come **integrare il progetto CheSpesa all'e-commerce** e quali funzionalità implementare?

5.2 HACK 2

Challenge #3

Il modo di fare turismo ha subito cambiamenti sostanziali negli ultimi anni: la ricerca dell'**esperienza unica**, la volontà di non fare il turista ma **vivere il turismo**, vivere il territorio **"like a local"**, sono trend ormai affermati e in forte crescita, che hanno portato alla **nascita di nuove offerte in ambito turistico**, improntate su tour non convenzionali e esperienze legate alla **tradizione e alla sostenibilità**.

Il **progetto Scialari** intende **promuovere l'offerta di turismo esperienziale**, in parte legato ai prodotti agroalimentari e a tutto ciò che si sviluppa attorno ad essi, per dare modo di **scoprire davvero il territorio a chi lo visita**, andando oltre i soliti stereotipi, alla ricerca del benessere della persona dentro esperienze uniche e indimenticabili

Quali caratteristiche dovrà avere il portale www.esperienze.scialari.com che veicola il progetto Scialari, per essere più smart e a **misura di chi vuole acquisire un'esperienza legata al territorio**? E come ottimizzare la **customer journey**? Quali *features* integrare per rendere la boutique turistica esperienziale un virtual tour operator altamente competitivo? Quali strategie digitali possono essere più funzionali per raggiungere la clientela potenziale?

6. PREMI IN PALIO

Il montepremi complessivo è di 2100€. Il team vincitore di ciascuna challenge riceverà un premio in denaro da 700€.

7. GIURIA, VALUTAZIONE E PREMIAZIONE

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

La Giuria selezionerà i vincitori dei premi di cui all'art. 6, sulla base dei seguenti criteri:

- Innovazione/Value Proposition

- Fattibilità tecnica/economica

- Pitch/Demo/MVP

- Aderenza alla challenge

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.

8. TERMINI E CONDIZIONI

Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione all'Evento, 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 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'Organizzatore e il Partner 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'Organizzatore e il Partner non si fanno 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 alle Challenge.



Ciascun Partecipante prende parte all'Evento 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'Organizzatore e il Partner 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.

10. MANLEVA E GARANZIE

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

- Dichiaro 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 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 al Partner il diritto, a titolo gratuito non esclusivo, di pubblicare il progetto su siti internet e sui social network.

11. CODICE DI CONDOTTA

MarricrioHACK viene inteso come un evento etico; pertanto, è richiesto ai Partecipanti di rispettare tale principio e di attenersi in ogni fase dell'Evento 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, dal Partner e/o dalla Giuria.
- Mostrare rispetto verso gli altri Partecipanti, lo staff e gli altri membri e/o soggetti delegati dall'Organizzatore, dal Partner e/o dalla struttura ospitante.

Saranno considerate infrazioni, in base all'insindacabile giudizio dell'Organizzatore e del Partner:

- 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 suggeriscono un uso non appropriato delle attività che si svolgono nell'ambito dell'Evento.

- 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 il Partner;

- 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 dell'Evento, dell'Organizzatore e del Partner.

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 l'Evento comporterà, a seconda dei casi e sulla base dell'insindacabile decisione dell'Organizzatore e del Partner, 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 dal Partner sulla base dei criteri stabiliti da questo Regolamento.

12. LIBERATORIA PER L'UTILIZZO DELLE REGISTRAZIONI REALIZZATE DURANTE L'EVENTO TRATTAMENTO DEI DATI SECONDO INFORMATIVA AI SENSI DELLA LEGGE N.196/2003

I Partecipanti sono consapevoli che nel corso dell'Evento, l'Organizzatore e/o i Partner commerciali potranno effettuare la registrazione audio/video dell'Evento online e che tale registrazione potrà interessare anche i Partecipanti.



I Partecipanti autorizzano sin d'ora l'Organizzatore, il Partner ed i loro partner commerciali nonché aventi causa, agenti e concessionari degli stessi ad utilizzare - a titolo gratuito, per la durata di due anni 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 del Partner 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, sui canali di Social Media 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 escluso qualunque utilizzo che possa arrecare pregiudizio all'onore, alla reputazione o al decoro della persona o delle persone ritratte, riprese o registrate.

I dati raccolti in fase di iscrizione, con la compilazione del form di iscrizione all'Evento, potranno essere trattati dall'Organizzatore e da Tree per l'organizzazione e gestione di tutte le fasi dell'Evento in forme manuali e/o elettroniche, nel rispetto di idonee misure di sicurezza e protezione dei dati medesimi, per le seguenti finalità:

- Partecipazione all'Evento; e saranno utilizzati per tutte le comunicazioni relative all'Evento, a titolo esemplificativo: comunicazioni informative e logistiche precedenti all'Evento, comunicazioni durante lo svolgimento dell'Evento per richiamare l'attenzione su scadenze, modifiche o altro tipo di informazioni di particolare rilievo, post Evento per comunicazioni relative alla gestione dei premi o all'invio di survey di gradimento.

Gli altri dati vengono utilizzati per il group forming precedente l'Evento, e in forma aggregata per redigere la reportistica post-Evento. I dati saranno trattati anche dal Partner in qualità di

responsabile per la gestione operativa ed organizzativa.

Il conferimento dei dati per le finalità indicate è facoltativo. Un Suo rifiuto o la revoca del consenso prestato comporteranno l'impossibilità di partecipare all'Evento.



Tipologia dati raccolti

I dati trattati per la partecipazione all'Evento sono: Nome, Cognome, Data di Nascita, residenza, numero documento d'identità per accedere alla sede dell'Evento, Mail, Telefono, Profilo professionale, Titolo di studio, curriculum vitae e una short bio.

Durata dati e cancellazione

I dati raccolti saranno conservati su apposito Drive di proprietà del Partner e verranno conservati per 24 mesi. La cancellazione può avvenire scrivendo una mail a info@tree.it. Quali sono i diritti del Partecipante? Il Partecipante ha il diritto di chiedere l'accesso ai suoi dati personali, la rettifica e la cancellazione degli stessi, la limitazione dei trattamenti che lo riguardano nonché di opporsi ai medesimi trattamenti, secondo quanto previsto dagli artt. 15-22 del regolamento UE n. 679/2016.

Ha altresì diritto di proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali. Le modalità sono indicate sul sito web istituzionale del Garante.

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. PROPRIETÀ INTELLETTUALE

L'Organizzatore potrà utilizzare gratuitamente gli elaborati e la relativa Documentazione con finalità di analisi, test, elaborazione e/o dimostrazione di quanto realizzato dai Partecipanti nell'ambito dell'iniziativa.

Gli iscritti Partecipanti all'Evento acconsentono che le idee da loro presentate nel corso dell'Evento possano essere fatte proprie ed utilizzate, in tutto o in parte, dall'Organizzatore e dai partner commerciali, rinunciando gli iscritti Partecipanti a fare valere qualsiasi diritto, pretesa o richiesta di 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 che sia derivato dalle idee presentate.

15. RISERVATEZZA

Gli iscritti all'Evento accettano di mantenere la totale riservatezza rispetto alle Informazioni Riservate di cui verranno a conoscenza dal momento dell'iscrizione. 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 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.

Data,

Firma