

DIGITHON

Regolamento e avviso di partecipazione Hackathon 2016 I edizione

1. SOGGETTO ORGANIZZATORE

Il soggetto Promotore e Organizzatore dell'Evento **DIGITHON** è l'Associazione Hackathon con sede in Bisceglie, Piazza San Francesco, 22.

2. OGGETTO

L'evento Hackathon 2016 per le Start up è finalizzato a promuovere la creatività e le competenze economico-organizzative e tecnico scientifiche dei Partecipanti, invitandoli a creare delle applicazioni inerenti le nuove tecnologie nelle seguenti macroaree:

- Media
- Giochi
- Cultura
- Sanità
- Sicurezza
- Musica
- Turismo
- Food
- Commercio
- Finanza

I progetti e le idee saranno illustrati a una platea di investitori nazionali e internazionali presenti durante l'Hackathon.

3. LUOGO E DURATA

Hackathon 2016 si svolgerà nei giorni di venerdì 24 e sabato 25 giugno, dalle ore 9:30 del venerdì alle ore 15:00 di sabato, e si terrà presso le Vecchie Segherie di Bisceglie (BT), in Via Porto, 33.

4. PARTECIPANTI

Hackathon 2016 è aperto a tutti e si rivolge a chiunque sia interessato alla tecnologia, al mondo dell'informatica e di internet e porti con sé un'idea o un progetto che produca plusvalore mediante l'impiego di nuove tecnologie inerenti le macroaree indicate al punto 2 del presente regolamento.

I partecipanti dovranno aver raggiunto la maggiore età all'atto dell'iscrizione, secondo le modalità di cui al successivo art. 5.

La partecipazione ad Hackathon 2016 è aperta anche ai minorenni, previo consenso da parte dei genitori o di chi ne fa le veci mediante sottoscrizione di questi ultimi del modulo scaricabile sul sito <http://www.digithon.it/>.

I partecipanti potranno iscriversi individualmente o in gruppi con indicazione del nominativo del soggetto che rappresenterà il team sul palco.

5. MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Per partecipare ad Hackathon 2016 è necessario registrarsi al sito <http://www.digithon.it/>, compilare l'apposita domanda di partecipazione online ed inviarla, con modalità telematica, entro la data di scadenza fissata improrogabilmente entro le ore 23:59 del giorno 30 aprile 2016. Per partecipare all'iniziativa è necessario che ciascun iscritto o gruppo di iscritti accetti il presente regolamento e rilasci il consenso al trattamento dei dati personali, secondo i modelli che saranno posti a disposizione sullo stesso sito.

La partecipazione all'evento è completamente gratuita fatte salve le eventuali spese di viaggio, vitto e alloggio che saranno interamente a carico dei partecipanti all'iniziativa.

6. VALUTAZIONE PRELIMINARE

I membri della giuria, nominati secondo le modalità di cui al successivo articolo 11 del presente regolamento, all'atto della ricezione delle domande di partecipazione di cui al punto 5, effettueranno una valutazione preliminare sui progetti presentati decidendo, a loro totale e insindacabile parere, quali tra i progetti presentati siano i più idonei a partecipare alla maratona Start Up dei giorni 24 e 25 giugno 2016, in cui verrà presentato il proprio progetto alla platea dei giurati e degli investitori nazionali ed internazionali intervenuti all'evento.

7. DIRITTI DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE

Ogni partecipante all'iniziativa dichiara e garantisce, sotto la propria responsabilità, la proprietà intellettuale del contenuto del proprio progetto, nonché di vantare tutti i diritti legati ad esso, garantendo che il suddetto contenuto non è - e non può essere in alcun modo - offensivo, falso, diffamatorio, oppure ingannevole.

L'Associazione Hackathon non sarà in alcun modo responsabile nei confronti di soggetti terzi in merito alla violazione di ogni diritto e/o violazione della proprietà intellettuale del progetto presentato

8. RESPONSABILITÀ E MANLEVA

Ciascun Partecipante o gruppo di partecipanti utilizzerà i locali in cui si svolgerà l'evento, nonché i materiali e le attrezzature, eventualmente messi a disposizione da parte degli organizzatori e/o di proprietà dai partecipanti stessi, con la massima cura e diligenza, e si atterrà strettamente a qualsiasi indicazione fornita dagli organizzatori, al fine di assicurare la sicurezza e l'incolumità di tutti i Partecipanti.

Ogni Partecipante è personalmente responsabile della sua condotta e manleva l'Associazione Hackathon da ogni e qualsivoglia responsabilità per qualsiasi danno arrecato a persone e/o cose, causato a terzi e/o a se stessi.

9. MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

Nei giorni dell'evento, ogni partecipante o gruppo di partecipanti che abbia superato la valutazione preliminare di cui al punto 6 del presente regolamento avrà a disposizione "10" minuti per presentare il proprio progetto alla platea dei giurati e degli intervenuti all'evento.

10. CRITERI E MODALITÀ DI VALUTAZIONE

Una volta che i partecipanti o gruppi di partecipanti avranno presentato il proprio progetto, i giudici effettueranno una valutazione finale.

Ogni membro della giuria attribuirà a ciascun progetto un punteggio da uno a dieci per ogni criterio, che concorrerà a determinare il posizionamento del partecipante o gruppo di partecipanti nella classifica.

Dopo tale attribuzione verrà stilata la graduatoria che determinerà la classifica finale dei progetti in gara.

11. MEMBRI DELLA GIURIA

La giuria sarà composta dai giurati che saranno scelti dal Consiglio Direttivo dell'Associazione, sulla base di specifiche competenze professionali individuate dallo stesso Consiglio tra i soci e i soci sostenitori. La giuria deciderà l'ammissione dei progetti all'Hackathon, così come previsto nel precedente art. 6.

12. PRIVACY

Ai sensi dell'articolo 13 del D. Lgs. 196/2003 (il "Codice della Privacy"), l'Associazione Hackathon, Piazza San Francesco, 22, in qualità di titolare del trattamento dei dati personali, informa che il trattamento degli stessi sarà effettuato nel rispetto dei principi di finalità, necessità, correttezza, proporzionalità e non eccedenza, nonché degli altri principi fondamentali posti da Codice della Privacy a tutela degli interessati.

I dati personali forniti dai Partecipanti saranno oggetto di trattamento per le seguenti finalità:

Organizzazione e logistica associata all'evento;

Invio di comunicazioni relative all'evento e a futuri eventi ed altre attività correlate;

Adempimento degli obblighi previsti dalla legge.

Il consenso al trattamento per dette finalità è facoltativo; tuttavia in caso di mancato consenso l'Interessato non potrà partecipare all'evento.

I dati personali forniti dagli Interessati saranno trattati mediante l'utilizzo di strumenti cartacei, informatici, telematici e/o automatizzati di comunicazione, con logiche strettamente connesse alle finalità predette e per il tempo strettamente necessario a conseguirle.

Nel porre in essere le operazioni di trattamento, il Titolare osserva specifiche misure di sicurezza al fine di prevenire la perdita dei dati, gli eventuali usi illeciti o non corretti, nonché accessi non autorizzati.

L'accesso e il trattamento dei dati potrà essere effettuato solo da soggetti designati incaricati del trattamento, ai sensi dell'art. 30 del Codice della Privacy.

I dati personali non saranno oggetto di diffusione.

Ricordiamo, infine, che ciascun Interessato potrà esercitare, in qualunque momento, i diritti di cui agli articoli 7 e seguenti del Codice della Privacy, mediante comunicazione, da far pervenire in forma scritta all'indirizzo email info@digithon.it.

13. ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO

La partecipazione all'evento implica, da parte di ogni Partecipante, l'accettazione integrale e incondizionata del presente regolamento. Qualora gli organizzatori riscontrino una violazione delle norme di cui al presente regolamento da parte dei Partecipanti o dalle proposte da essi presentate, avranno la facoltà di decretare l'esclusione degli stessi senza che per tale motivo si possa concretizzare una qualsiasi responsabilità, per qualsiasi natura e/o ragione, in capo all'Associazione.