

# Hackathon Assosoftware

## Articolo I. Premessa

Il presente Regolamento è volto a disciplinare un Hackathon denominato "Hackathon IA nei software gestionali" (di seguito anche "Evento" o "Hackathon IA") organizzato da Assosoftware in collaborazione con PoliHub S.c.a.r.l. (di seguito anche "PoliHub") e Boosting Innovation in Poliba S.c.a.r.l. (di seguito "BINP").

AssoSoftware è l'Associazione italiana produttori software, aderente a Confindustria, che riunisce, rappresenta e tutela le aziende dell'Information Technology che realizzano software per imprese, intermediari e Pubblica Amministrazione (<https://www.assosoftware.it/>).

## Articolo II. Obiettivi dell'Hackathon

Assosoftware, PoliHub e BINP organizzano un Hackathon di due giorni finalizzato allo sviluppo di soluzioni software gestionali arricchite con l'utilizzo di intelligenza artificiale applicata nei settori:

- **Formazione**  
(es. Esperienze di apprendimento personalizzate; Sviluppo di modalità interattive di dialogo macchina-studente; Analisi dei feedback studenti per miglioramento offerta formative, ecc.)
- **Amministrazione e fiscalità**  
(es: Automazione dei processi amministrativi di caricamento dati, riducendo/eliminando passaggi manuali; Riconciliazione automatica tra documenti e parte finanziaria, incassi/pagamenti; Analisi dei dati aziendali per migliorare il controllo di gestione, ecc.)
- **Assistenza clienti**  
(es. Assistenza con risposta vocale automatizza; Analisi del ticket per bisogni clienti e miglioramento prodotti/servizi, ecc.)
- **Food e agricoltura**  
(es. Tracciabilità dei prodotti alimentari; Ottimizzazione delle colture in agricoltura; Ottimizzazione dei trattamenti fitosanitari; Ottimizzazione degli ingredienti, ecc.)
- **Salute e benessere**  
(es. Personalizzazione delle cure mediche; Analisi predittiva ai fini della prevenzione; Analisi delle cartelle cliniche ai fini della ricerca; Diagnostica assistita; Monitoraggio a distanza; Formazione agli operatori sanitari, ecc.)
- **Manifatturiero**  
(es. Manutenzione predittiva per riduzione dei tempi di inattività della produzione; Ottimizzazione del processo di produzione per riduzione dei costi; Ottimizzazione del processo di produzione per migliorare la qualità dei prodotti; ecc.)
- **E-commerce**  
(es. Analisi dei comportamenti di acquisto per fornire raccomandazioni personalizzate; Ottimizzazione dell'esperienza di shopping del consumatore; Analisi e confronti dei prezzi di mercato, ecc.)
- **Ambiente e sicurezza**  
(es. Analisi e riduzione del rischio nell'ambiente di lavoro; Analisi dell'impatto ESG dell'azienda;

Ottimizzazione del riciclo e del riuso dei rifiuti; Tracciabilità dei rifiuti, ecc.)

- **Energia e sostenibilità**

(es. Previsione della domanda energetica; Ottimizzazione dei consumi e dell'uso delle energie rinnovabili, ecc.)

- **Finanza**

(es. Analisi predittiva dell'analisi tecnica; Ottimizzazione del portafoglio titoli; Analisi del rischio sull'andamento del mercato, ecc.)

- **Trasporto e logistica**

(es. Ottimizzazione dei percorsi e dei tempi di consegna; Ottimizzazione nelle operazioni di picking e carico/scarico, ecc.)

- **Lavoro e HR**

(es. Ottimizzazione del dialogo studio – cliente; Automazione degli adempimenti contributivi/assistenziali; Sviluppo di relazioni, documenti; Analisi dei dati paghe per attività consulenza; Analisi ed estrazione dati automatizzata da documenti, CV; Controllo di qualità e riduzione anomalie, ecc.)

In particolare, durante l'Hackathon, i partecipanti divisi in team sono chiamati a sviluppare un'idea di business che risponda il più possibile ai seguenti criteri:

- **Innovazione e automazione:** Utilizzare l'intelligenza artificiale per automatizzare processi complessi e migliorare l'efficienza operativa.
- **Soluzioni personalizzate:** Creare soluzioni software che rispondano a bisogni specifici dei settori target, migliorando la personalizzazione dei servizi.
- **Sostenibilità e responsabilità sociale:** Proporre soluzioni che contribuiscano alla sostenibilità ambientale e promuovano pratiche aziendali responsabili.
- **Integrazione tecnologica:** Assicurare che i nuovi moduli software possano integrarsi efficacemente con i software gestionali esistenti mediante l'utilizzo di API;
- **Sistemi IA aperti:** Utilizzare il più possibile componenti IA (es. LLM) Open Source per limitare il più possibile la dipendenza da terze parti;
- **Privacy e Sicurezza:** Considerare la compliance ai migliori standard di sicurezza (es. ISO 27001) e di Privacy (es. GDPR).

Le soluzioni e idee di business proposte dovranno essere sviluppate per la maggior parte durante le due giornate di Hackathon. Non saranno ammesse soluzioni preesistenti, già pubblicizzate su propri siti web o documentazione commerciale.

## Articolo III. Data e luogo dell'evento

L'evento conclusivo di "Hackathon IA", che richiederà la partecipazione fisica degli iscritti, si terrà il 5-6 ottobre 2024 presso la sede di PoliHub in Via Durando 39, Milano e presso la sede di BINP in Via Edoardo Orabona n° 4 a Bari, all'interno dello Spazio Oplà 1 del Politecnico di Bari. Avrà inizio alle ore 9:00 del 5 ottobre e durerà fino alle ore 19:00 del 6 ottobre.

I partecipanti, durante le due giornate di Hackathon, avranno l'occasione di confrontarsi con professionisti ed esperti del settore, docenti e mentor per affinare la propria idea attraverso l'utilizzo di strumenti e metodologie allo stato dell'arte all'interno dei network di PoliHub e BINP, in due dei migliori atenei tecnologici europei per il rilancio della nuova imprenditoria.

Gli organizzatori di “**Hackathon IA**” si faranno carico, per tutta la durata dell’evento conclusivo, delle spese legate al vitto (colazione e pranzo), mentre restano a carico dei partecipanti le eventuali spese relative al trasporto per il raggiungimento della città e della location dell’evento.

Unicamente per quanto riguarda l'evento di Milano, si precisa che sarà possibile per i partecipanti lavorare allo sviluppo dei concept anche durante l'orario notturno presso la sede di PoliHub.

Per eventuali esigenze tecniche e organizzative gli organizzatori si riservano la facoltà di cambiare unilateralmente le date, gli orari, e la sede degli eventi. Qualsiasi cambiamento verrà notificato ai partecipanti già iscritti via e-mail e sul sito di riferimento (SITO: <https://www.assosoftware.it/hackathon-5-6-ottobre-2024/>). Tali variazioni avverranno ad insindacabile giudizio dell’organizzazione, non generando in capo ai partecipanti alcun diritto di rimborso, risarcimento danni e/o pretesa per qualsiasi ragione e/o causa.

## Articolo IV. Materiali

I talenti e i team scelti per partecipare all'hackathon dovranno presentarsi il 5 e 6 ottobre con tutti i materiali e gli strumenti (hardware e software) necessari per sviluppare il progetto proposto, incluso lo sviluppo di un MVP. A titolo esemplificativo e non esaustivo:

- almeno due PC portatili per ciascun gruppo;
- possibilità di utilizzare programmi di impaginazione di slide come MS Power Point o simili;
- possibilità di utilizzare piattaforme di programmazione come Python o simili;
- registrazione ad una o più piattaforme di generative AI. La subscription a versioni a pagamento delle AI da utilizzare è facoltativa e a discrezione del singolo partecipante.

## Articolo V. Destinatari

L’Hackathon si rivolge a persone fisiche o team di persone fisiche di età compresa tra i 18 e i 35 anni, domiciliate in Italia, che vogliano proporre nuove soluzioni e idee di business nell’ambito dell’intelligenza artificiale negli ambiti citati nell’articolo II.

I principali destinatari dell’Hackathon sono studenti, professionisti, startupper di diverse discipline (es. ingegneria, design, informatica, economia, comunicazione e marketing, ecc.) coinvolti nei processi di innovazione, quali ad esempio:

- Developer;
- Creativi/Designer;
- Esperti di tecnologie (IoT, AR/VR, ecc.)
- Esperti del settore marketing;
- Business Analyst.

## Articolo VI. Modalità e regole di partecipazione

La partecipazione all’Hackathon è completamente gratuita ed è riservata ai soggetti indicati nel precedente articolo IV.

Le candidature all’Hackathon potranno essere presentate da parte dei soggetti interessati (di seguito “**Candidati**”) a partire dalle ore 00.00 CEST del giorno **10 settembre 2024** sino alle ore 23.59 CEST del giorno **23 settembre 2024**, compilando l’apposito modulo disponibile online sul SITO:

<https://www.assosoftware.it/hackathon-5-6-ottobre-2024/>.

I Candidati potranno essere ammessi all’Hackathon sia singolarmente (di seguito “**Talenti**”) che in team composti da un minimo di 2 ad un massimo di 4 componenti (di seguito “**Team**”). I Talenti potranno candidarsi anche se non in possesso di un’idea da sviluppare, con la finalità di contribuire allo sviluppo delle idee selezionate.

Ai Talenti, nella fase di candidatura, sarà richiesto:

- Curriculum Vitae;
- Competenze specifiche nell’ambito dell’Hackathon;
- Eventuale descrizione dell’idea (opzionale).

Ai Team, nella fase di candidatura, sarà richiesto:

- Nome del Team
- Numero Componenti del Team;
- Competenze e CV dei componenti;
- Descrizione dell’idea (obbligatoria).

Ai Team con numero di componenti inferiore a 4 sarà inoltre richiesta la volontà di integrare ulteriori Talenti all’interno del team.

Non saranno ammesse candidature pervenute attraverso altri canali. Le candidature che non siano complete di tutte le informazioni richieste dalla procedura online, saranno automaticamente escluse dalla selezione.

Prima dell’avvio del processo di selezione, ai soggetti che hanno presentato la domanda di partecipazione all’Iniziativa potranno essere richieste – telefonicamente o via mail – eventuali integrazioni alla documentazione inviata.

L’organizzazione si riserva sin d’ora la facoltà, ove lo ritenesse opportuno, di modificare le modalità di presentazione delle candidature e di prorogare uno o più dei termini di consegna e presentazione delle domande indicati nella pagina web dedicata.

Ogni candidato, Talento o Team, garantisce che le informazioni fornite all’atto della registrazione sono veritiere, consapevole che la non rispondenza al vero delle informazioni fornite determinerà l’esclusione dall’Evento.

La selezione dei partecipanti (di seguito “Partecipanti”), sia singoli che in Team, all’Hackathon sarà effettuata a valle delle iscrizioni attraverso una attenta valutazione del curriculum e della pertinenza delle competenze dei Candidati e della qualità e livello di innovazione dell’idea proposta (nel caso di proposte di idee).

I criteri di selezione nel caso della proposta di idee prenderanno in considerazione i seguenti punti:

- Coerenza dell’idea
- Valore dell’idea: innovatività e fattibilità
- Valore candidati: CV e competenze

L’avvenuta ammissione del Candidato (in forma di Team o Talento) sarà determinata a insindacabile giudizio degli organizzatori, e sarà comunicata via e-mail a valle della chiusura delle iscrizioni, e comunque entro e non oltre il 27/09/24.

I Talenti e i Team sono informati che la partecipazione all’Hackathon non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, rimborsi e/o risarcimenti, e che le spese ad essa relative non saranno sostenute

e/o rimborsate da Assosoftware, PoliHub o BINP. L'organizzazione si farà carico del vitto come previsto al precedente Art. 3.

Ogni Team, sia in fase di iscrizione sia nel prosieguo dell'Hackathon, sarà identificato con un nome scelto dagli stessi componenti, che non potrà corrispondere o far riferimento a denominazioni sociali e/o a marchi registrati. I nomi dei gruppi non potranno, inoltre, contenere o essere associabili ad espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione o comunque contrari a norme di legge, pena l'inammissibilità dell'iscrizione o l'esclusione del Partecipante/i dall'Evento.

Per partecipare all'iniziativa è necessario che ciascun Candidato accetti il presente regolamento, come meglio specificato al successivo art. XIII, e rilasci il consenso al trattamento dei dati personali.

## Articolo VII. Giuria e valutazione

In seguito alla procedura di ammissione ex Articolo V., i progetti presentati dai Team nell'ambito dell'Hackathon saranno valutati da una giuria (di seguito "Giuria") composta principalmente da rappresentanti degli enti organizzatori e da esperti di settore.

Tutte le soluzioni saranno valutate dalla Giuria secondo i seguenti parametri:

- Innovatività della soluzione proposta (rispetto a tecnologia/modello di business);
- Aderenza alle tematiche proposte;
- Valore generato per il cliente finale;
- Fattibilità tecnica;
- Competenze del team rispetto alla soluzione proposta.

I Partecipanti sono informati ed espressamente approvano il fatto che la Giuria valuterà secondo discrezione e che non motiverà le proprie decisioni. I Partecipanti, inoltre, espressamente acconsentono, sin d'ora, a non sollevare obiezioni nei confronti della composizione della Giuria, del processo decisionale o della decisione assunta, che pertanto risulterà insindacabile.

## Articolo VIII. Riconoscimento al merito

I tre team per Sede (Milano e Bari) con il punteggio più alto riceveranno l'iscrizione gratuita all'associazione Assosoftware per un anno. Il team vincitore per Sede, primo classificato, riceverà un premio in denaro pari a € 1.000,00 (euro mille/00) che sarà corrisposto da Assosoftware, oltre alla possibilità di avere accesso a due sessioni di coaching presso gli esperti di PoliHub e BINP (in base alla sede ove si è partecipato). Inoltre, per i vincitori dell'evento di Milano sarà possibile avere accesso a sconti e convenzioni di partner selezionati dell'ecosistema di PoliHub.

La ripartizione del premio in denaro tra i componenti del team vincitore sarà definita dal team stesso.

I team vincitori saranno inoltre invitati a partecipare all'assemblea Assosoftware che si terrà il 15/10/2024 a Roma, in occasione del quale riceveranno il grant e gli altri riconoscimenti al merito.

A norma dell'art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001, "Hackathon IA" non costituisce un concorso o operazione a premio, in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale con conferimento di premi che rappresentano il riconoscimento del merito personale dei vincitori, nonché un incoraggiamento nell'interesse della collettività.

Il premio non è sostituibile, né convertibile, non essendo ammessa la richiesta da parte dei vincitori, di sostituzione del premio in qualsiasi forma.

## Articolo IX. Responsabilità e manleve

Ciascun Partecipante 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 portati 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 responsabile e si impegna a manlevare e tenere indenne Assosoftware, PoliHub e BINP oltre al personale autonomo e/o dipendente e/o consulenti agli stessi riconducibili per la gestione operativa dell'Hackathon, da tutte le responsabilità per qualsiasi danno arrecato a persone e/o cose, causato dal Partecipante a terzi e/o a sé stessi, o anche da terzi per qualsiasi ragione.

## Articolo X. Limitazioni di responsabilità

Viste le modalità di partecipazione all'iniziativa, Assosoftware, PoliHub e BINP, oltre al personale autonomo e/o dipendente e/o consulenti agli stessi riconducibili per la gestione operativa dell'Hackathon, non si assumono alcuna responsabilità circa disfunzioni tecniche, di hardware o software, interruzioni delle connessioni di rete, registrazioni di utenti fallite, non corrette, non accurate, incomplete, illeggibili, danneggiate, perse, ritardate, incorrettamente indirizzate o intercettate, o circa registrazioni di Partecipanti che, per qualsiasi motivo non siano state ricevute, comunicazioni elettroniche o di altro tipo che siano state ritardate o circa altri problemi tecnici connessi alla registrazione e all'upload dei contenuti nell'ambito della presente iniziativa.

Assosoftware, PoliHub e BINP, oltre al personale autonomo e/o dipendente e/o consulenti agli stessi riconducibili per la gestione operativa dell'Hackathon, escluderanno qualsiasi forma di rimborso e/o di risarcimento, in favore dei Partecipanti e/o di terzi, a titolo sia parziale sia integrale, per:

- Eventuali danni a cose e/o a persone, nonché ammanchi per qualsiasi ragione e/o causa, verificatisi nello svolgimento delle diverse fasi dell'Hackathon;
- Eventuali infortuni e/o danni occorsi ai Partecipanti durante le diverse fasi dell'Hackathon;
- Eventuali furti e/o smarrimenti di oggetti o di beni di qualsiasi genere lasciati incustoditi dai Partecipanti negli spazi dove si svolgerà l'Evento.

## Articolo XI. Proprietà intellettuale

Ciascun Partecipante dichiara espressamente che ogni prototipo, idea, progetto o parte di esso presentato nell'ambito dell'Hackathon è originale e non viola in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi, impegnandosi a manlevare e tenere indenne sin d'ora Assosoftware, PoliHub e BINP, oltre al personale autonomo e/o dipendente e/o consulenti agli stessi riconducibili per la gestione operativa dell'Hackathon, da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da qualsivoglia terzo al riguardo.

I diritti di proprietà intellettuale inerenti ai progetti e ai concetti sviluppati e/o alle proposte presentate dal Partecipante singolo o dai componenti del Team rimangono, rispettivamente, in capo al medesimo Partecipante o a tutti i membri del Team, i quali saranno pienamente responsabili per la tutela di tali diritti attraverso i mezzi a tal fine apprestati dalla legge (a titolo esemplificativo e non esaustivo, domanda di registrazione, presentazione di domanda di brevetto, ecc.).

I Partecipanti, singoli e/o in Team, prendono atto ed autorizzano fin d'ora Assosoftware, PoliHub e BINP a comunicare, divulgare e/o pubblicare le proprie opere o parte di esse nell'ambito dell'Evento e/o tramite mezzi

e supporti di comunicazione eventualmente utilizzati per la promozione dell'Evento medesimo (anche dopo il suo svolgimento).

I Partecipanti, singoli e/o in Team, prendono atto del fatto che tale pubblicità comporterà la visibilità a tutti i Partecipanti all'Evento e/o ai terzi destinatari delle azioni di comunicazione, e che Assosoftware, PoliHub e BINP, ed i loro partner, non assumono alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea e/o opera e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del progetto ad essa relativo da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza, rinunciando per l'effetto i Partecipanti medesimi ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti di Assosoftware, PoliHub e BINP e dei loro partner e collaboratori a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

## Articolo XII. Garanzie di sviluppo e manleve

Partecipando all'Hackathon, ciascun Partecipante garantisce che ogni prototipo, idea, progetto o parte di esso sviluppato:

- Sarà creato durante l'Hackathon;
- È un'opera originale del Partecipante;
- Non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto dal diritto di proprietà industriale o diritto d'autore di proprietà di terzi, o che, ove esistano diritti di terzi, il Partecipante si sia previamente dotato di tutte le necessarie autorizzazioni e licenze da parte del relativo titolare;
- Non violi altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i segreti industriali, diritti provenienti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, i diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela;
- Non costituisce l'oggetto di contratto con terzi;
- Non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione di Assosoftware, PoliHub e BINP o di qualunque altra persona o società;
- Non contiene alcun contenuto di carattere pornografico o sessuale, o contenuto di carattere discriminatorio in qualsivoglia modo (includere specificamente la discriminazione basata sulla razza, sul sesso, orientamento sessuale, sulla religione e/o credo politico di individui o gruppi), né contenuti che promuovano violenza o lesioni nei confronti di qualsiasi essere vivente o qualunque altro contenuto offensivo, osceno o inappropriato;
- Non contiene alcuna minaccia o alcun contenuto volto a intimidire, molestare, o maltrattare la vita privata di una persona;
- Non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.

I Partecipanti all'Hackathon dichiarano, per sé e per i loro aventi causa di essere consapevoli che le responsabilità, anche penali, dei contenuti dei prototipi, idee e progetti consegnati, al fine della partecipazione all'iniziativa disciplinata dal presente regolamento, sono a loro unico ed esclusivo carico, impegnandosi a manlevare e tenere indenne fin da ora Assosoftware, PoliHub e BINP ed ogni collaboratore degli stessi nell'ambito della gestione operativa dell'Hackathon da qualsivoglia rivendicazione, pretesa risarcitoria o richiesta di danno avanzata da terzi, anche in relazione alla violazione delle disposizioni di cui al precedente comma.

Assosoftware, PoliHub e BINP, oltre al personale autonomo e/o dipendente e/o consulenti agli stessi riconducibili per la gestione operativa dell'Hackathon, ribadiscono la loro estraneità a qualsiasi atto e/o

comportamento, compiuto e/o assunto nel corso della manifestazione dell'Hackathon dai singoli Partecipanti, che si configureranno come violazione delle vigenti leggi civili e penali.

L'instaurarsi di eventuali contenziosi in relazione a quanto previsto nel presente articolo sospende con effetto immediato la partecipazione all'Iniziativa del soggetto o del team coinvolto e potrà comportare la restituzione del premio, se già erogato.

## Articolo XIII. Trattamento dei dati personali

In conformità all'art. 13 del Regolamento UE 2016/679 ("Regolamento generale sulla protezione dei dati"), i dati personali forniti dai partecipanti per la partecipazione all'Iniziativa saranno trattati da Assosoftware, PoliHub e BINP per finalità connesse all'organizzazione dell'Hackathon, inclusi la gestione delle candidature, la selezione dei partecipanti e qualsiasi altra attività strettamente necessaria per lo svolgimento dell'Iniziativa.

I dati saranno trattati sia manualmente che tramite strumenti informatici e telematici, adottando misure idonee a garantire la sicurezza e la riservatezza degli stessi.

Durante l'Hackathon, potranno essere effettuate registrazioni audio e video dei partecipanti e delle attività. Tali registrazioni verranno utilizzate a fini promozionali e di comunicazione dell'evento, comprese pubblicazioni su piattaforme digitali e social media, nel rispetto delle normative vigenti sulla protezione dei dati personali in conformità con il Regolamento (UE) 2016/679 (GDPR).

Partecipando all'evento, i partecipanti acconsentono e autorizzano l'uso della loro immagine e voce per le finalità sopra descritte.

I titolari del trattamento sono Assosoftware, con sede legale in Milano, Piazza Ernesto de Angeli, 3, PoliHub S.c.a.r.l., con sede legale in Milano, Piazza Leonardo da Vinci, 32, e Boosting Innovation in Poliba S.c.a.r.l., con sede legale presso il Politecnico di Bari, Via Edoardo Orabona n. 4, Bari.

I dati personali saranno conservati per tutta la durata dell'Iniziativa e successivamente, per tutto il tempo strumentale e necessario alla gestione del programma di cui al presente regolamento.

Il conferimento dei dati è facoltativo, ma il mancato conferimento renderà impossibile ai Titolari del trattamento effettuare le valutazioni necessarie per consentire la partecipazione all'Iniziativa. La vigente normativa riconosce numerosi diritti al partecipante. Tra questi:

1. Accesso alle seguenti informazioni:
  - finalità del trattamento,
  - categorie di dati personali in questione,
  - destinatari o categorie di destinatari a cui tali dati personali sono stati o saranno comunicati, in particolare se destinatari di paesi terzi o organizzazioni internazionali,
  - esistenza del diritto del partecipante di chiedere ai Titolari del trattamento la rettifica o cancellazione dei dati personali o limitazione del trattamento dei dati personali che lo riguardano o di opporsi al loro trattamento;
2. Rettifica, con ciò intendendo:
  - correzione dei dati personali inesatti che riguardano il partecipante senza giustificato ritardo,
  - integrazione dei dati personali incompleti, anche fornendo una dichiarazione integrativa;
3. Cancellazione dei dati che riguardano il partecipante senza ingiustificato ritardo, se:
  - i dati non sono più necessari rispetto alle finalità per le quali sono stati raccolti o altrimenti trattati,
  - è formulata una revoca del consenso e non sussiste altro fondamento giuridico per il trattamento,
  - il partecipante si oppone al trattamento e non sussiste alcun motivo legittimo prevalente per procedere al trattamento,



- i dati personali sono stati trattati illecitamente,
  - i dati personali devono essere cancellati per adempiere un obbligo legale,
  - i dati personali sono stati raccolti relativamente all'offerta di servizi della società dell'informazione;
4. limitazione del trattamento:
- qualora contesti l'esattezza dei dati personali, per il periodo necessario ai Titolari del trattamento di verificare l'esattezza di tali dati personali
  - quando il trattamento è illecito e l'interessato si oppone alla cancellazione dei dati personali e chiede invece che ne sia limitato l'utilizzo,
  - quando i dati personali sono necessari all'interessato per l'accertamento, l'esercizio o la difesa di un diritto in sede giudiziaria, benché il titolare non ne abbia più bisogno ai fini del trattamento,
  - qualora l'interessato si opponga al trattamento in virtù del diritto di opposizione;
5. Ricevere notifica in caso di avvenuta rettifica o cancellazione dei dati personali o limitazione del trattamento;
6. Portabilità dei dati, ovvero diritto di ricevere in un formato strutturato, di uso comune e leggibile da dispositivo automatico i dati personali che riguardano l'interessato e ha il diritto di trasmettere tali dati a un altro titolare del trattamento, qualora:
- il trattamento si basi sul consenso espresso dell'interessato per una o più specifiche finalità o avvenga in ragione di un contratto siglato con l'interessato e
  - il trattamento sia effettuato con mezzi automatizzati;
7. Opposizione in qualunque momento, per motivi connessi alla sua situazione particolare, al trattamento dei dati personali che lo riguardano.

L'interessato ha il diritto di proporre reclamo a un'autorità di controllo qualora ritenesse che i diritti qui indicati non siano stati riconosciuti.

Specifiche misure di sicurezza sono osservate per prevenire la perdita dei dati, usi illeciti o non corretti ed accessi non autorizzati.

Conferendo i propri dati, in relazione ai medesimi, ai sensi degli artt. 15 e ss. GDPR, sono riconosciuti i seguenti diritti:

a) ottenere dal titolare del trattamento la conferma che sia o meno in corso un trattamento di dati personali che lo riguardano e in tal caso, di ottenere l'accesso ai dati personali e alle seguenti informazioni: le finalità del trattamento; le categorie di dati personali in questione; i destinatari o le categorie di destinatari a cui i dati personali sono stati o saranno comunicati, in particolare se destinatari di paesi terzi o organizzazioni internazionali; quando possibile, il periodo di conservazione dei dati personali previsto oppure, se non è possibile, i criteri utilizzati per determinare tale periodo; qualora i dati non siano raccolti presso l'interessato, tutte le informazioni disponibili sulla loro origine; l'esistenza di un processo decisionale automatizzato, compresa la profilazione, e, almeno in tali casi, informazioni significative sulla logica utilizzata, nonché l'importanza e le conseguenze previste di tale trattamento per l'interessato.

b) ottenere dal titolare del trattamento la rettifica dei dati personali inesatti che lo riguardano senza ingiustificato ritardo. Tenuto conto delle finalità del trattamento, l'interessato ha il diritto di ottenere l'integrazione dei dati personali incompleti, anche fornendo una dichiarazione integrativa.

c) ottenere dal titolare del trattamento la cancellazione dei dati personali che lo riguardano senza ingiustificato ritardo, se sussiste uno dei motivi seguenti: a) i dati personali non sono più necessari rispetto alle finalità per le quali sono stati raccolti o altrimenti trattati; b) l'interessato revoca il consenso su cui si basa il trattamento conformemente all'articolo 6, paragrafo 1, lettera a), o all'articolo 9, paragrafo 2, lettera a), e se non sussiste altro fondamento giuridico per il trattamento; c) l'interessato si oppone al trattamento ai sensi dell'articolo 21, paragrafo 1, e non sussiste alcun motivo legittimo prevalente per procedere al trattamento, oppure si oppone al trattamento ai sensi dell'articolo 21, paragrafo 2; d) i dati personali sono

stati trattati illecitamente; e) i dati personali devono essere cancellati per adempiere un obbligo legale previsto dal diritto dell'Unione o dello Stato membro cui è soggetto il titolare del trattamento; f) i dati personali sono stati raccolti relativamente all'offerta di servizi della società dell'informazione di cui all'articolo 8, paragrafo 1.

d) ottenere dal titolare del trattamento la limitazione del trattamento quando ricorre una delle seguenti ipotesi: a) l'interessato contesta l'esattezza dei dati personali, per il periodo necessario al titolare del trattamento per verificare l'esattezza di tali dati personali; b) il trattamento è illecito e l'interessato si oppone alla cancellazione dei dati personali e chiede invece che ne sia limitato l'utilizzo; c) benché il titolare del trattamento non ne abbia più bisogno ai fini del trattamento, i dati personali sono necessari all'interessato per l'accertamento, l'esercizio o la difesa di un diritto in sede giudiziaria; d) l'interessato si è opposto al trattamento ai sensi dell'articolo 21, paragrafo 1, in attesa della verifica in merito all'eventuale prevalenza dei motivi legittimi del titolare del trattamento rispetto a quelli dell'interessato.

e) ricevere in un formato strutturato, di uso comune e leggibile da dispositivo automatico i dati personali che lo riguardano forniti a un titolare del trattamento e trasmettere tali dati a un altro titolare del trattamento senza impedimenti da parte del titolare del trattamento cui li ha forniti qualora: a) il trattamento si basi sul o su un contratto b) il trattamento sia effettuato con mezzi automatizzati. Nell'esercitare i propri diritti relativamente alla portabilità dei dati l'interessato ha il diritto di ottenere la trasmissione diretta dei dati personali da un titolare del trattamento all'altro, se tecnicamente fattibile.

f) opporsi in qualsiasi momento, per motivi connessi alla sua situazione particolare, al trattamento dei dati personali che lo riguardano ai sensi dell'articolo 6, paragrafo 1, lettere e) o f), compresa la profilazione sulla base di tali disposizioni. Qualora i dati personali siano trattati per finalità di marketing diretto, l'interessato ha il diritto di opporsi in qualsiasi momento al trattamento dei dati personali che lo riguardano effettuato per tali finalità, compresa la profilazione nella misura in cui sia connessa a tale marketing diretto.

g) diritto di non essere sottoposto a una decisione basata unicamente sul trattamento automatizzato, compresa la profilazione, che produca effetti giuridici che lo riguardano o che incida in modo analogo significativamente sulla sua persona.

h) diritto di proporre reclamo a un'autorità di controllo. Per esercitare i diritti già indicati può rivolgersi ai Titolari del trattamento, inviando una comunicazione a:

- Assosoftware sede legale Milano, Piazza Ernesto de Angeli, 3 (assosoftware@legalmail.it)
- PoliHub S.c.a.r.l., con sede legale in Piazza Leonardo da Vinci 32, 20133 Milano (MI) (e-mail: polihub@legalmail.it)
- Boosting Innovation in Poliba S.c.a.r.l., con sede legale c/o il Politecnico di Bari in Via Edoardo Orabona n° 4, Bari (boostinginnovation@pec.it).

## Articolo XIV. Accettazione del regolamento

La partecipazione all'Hackathon implica la totale accettazione del presente regolamento e dei suoi allegati, che i Partecipanti dichiarano di aver letto, compreso e accettato. La mancata accettazione del regolamento, il difetto di consenso al trattamento dei dati personali, e la compilazione del form di iscrizione in maniera incompleta, inesatta o falsa, da parte dei Partecipanti, comporta l'impossibilità di iscriversi all'Evento e, quindi, la squalifica dal concorso, con la conseguente perdita di ogni diritto ad eventuali premi, con rinuncia ad ogni forma di rivalsa nei confronti di Assosoftware o di PoliHub e BINP. Ciascun Partecipante si dichiara edotto dalle conseguenze civili e penali che la dichiarazione di false generalità comporta.

Il presente regolamento potrà essere modificato in qualsiasi momento, di tali modifiche sarà fornita comunicazione sul sito internet di riferimento (SITO: <https://www.assosoftware.it/hackathon-5-6-ottobre-2024/>).

In caso di conflitto tra il regolamento e le sue modifiche queste ultime prevarranno. Il regolamento modificato entrerà in vigore una volta che sarà pubblicato sul sito di riferimento, senza necessità di un'espressa accettazione da parte dei Partecipanti.

Assosoftware, PoliHub e BINP si riservano il diritto, a propria esclusiva discrezione e senza alcuna responsabilità, di decretare la squalifica di qualsiasi Partecipante, singolo e/o in Team, e qualsiasi proposta, che:

- Tenti di manomettere il processo di iscrizione o il funzionamento dell'Hackathon;
- Si comporti in modo inappropriato, antisportivo e contrario all'interesse di un sano e corretto svolgimento dell'Hackathon;
- Agisca in o costituisca una violazione del presente regolamento.

In nessuna circostanza la presentazione della domanda d'iscrizione e dei progetti, nonché la loro selezione, sarà intesa o potrà essere interpretata come offerta o contratto di lavoro. In nessun caso l'Hackathon e il presente regolamento potranno essere intesi e/o interpretati come un'offerta al pubblico ai sensi dell'art. 1336 c.c.

## Articolo XV. Controversie

Tutte le controversie che dovessero insorgere con riferimento all'Evento ed al presente regolamento saranno di competenza esclusiva del Foro di Milano.