



Regolamento

“Cromathon™” - Cromology Italia S.p.A.

(di seguito anche “Regolamento”)

1. Premessa

Cromology Italia S.p.A. (di seguito “Promotore”), con sede legale in Porcari (LU), Via 4 Novembre, 4, in collaborazione con Polo Navacchio (di seguito anche “l’Organizzazione”), intende realizzare un Hackathon (di seguito, “Evento”) denominato “Cromathon™”.

2. Obiettivi dell’Evento

2.1 L’obiettivo principale dell’Evento è cercare idee, concept e modelli di business innovativi per rispondere ed affrontare al meglio le importanti sfide che la trasformazione digitale e la transizione verso un’economia sostenibile e circolare lanciano al settore delle vernici e pitture per l’edilizia. Le sfide sono pubblicate sul sito web www.polotecnologico.it/cromathon

3. Destinatari

3.1 Cromathon™ è un format in cui i Partecipanti, saranno “sfidati” a proporre soluzioni innovative che possano contribuire a definire nuovi modelli di business basati sulla servitizzazione dei prodotti, potenziare la customer experience, migliorare la sostenibilità ambientale dei prodotti, incrementare le vendite (le soluzioni create dai Partecipanti di seguito saranno nominate anche come “Progetto/i”).

3.2 La partecipazione all’Evento è aperta a tutti gli Innovatori di ogni età (purché maggiorenni), sesso e nazionalità, aventi competenza in una o più delle seguenti discipline: marketing, economia, sviluppo software, UI/UX, data science, intelligenza artificiale, sostenibilità ambientale ed economia circolare.

4. Partecipazione e processo di selezione

4.1 La partecipazione all'Evento è completamente gratuita ed è riservata a persone fisiche - sia in forma individuale che in Team costituiti - di età uguale o superiore a 18 anni.

4.2 Saranno ammessi all'Evento un massimo di 50 Partecipanti.

4.3 Per presentare la propria candidatura all'Evento ed essere ammessi è necessario compilare l'apposito modulo di registrazione disponibile sul sito <https://www.polotecnologico.it/cromathon/> a partire dal 5 febbraio 2024, dove verrà richiesto ai candidati di fornire i propri dati personali e la volontà di prendere parte all'Evento, entro la data del 12 marzo 2024. Non saranno prese in considerazione candidature pervenute successivamente a tale data.

4.4 La partecipazione all'Evento implica, da parte di ciascun Partecipante, l'accettazione integrale e incondizionata del presente Regolamento. Per la partecipazione all'Evento è indispensabile il rilascio del consenso per il trattamento dei dati personali, il quale dovrà essere rilasciato su apposita informativa che verrà consegnata a ciascun Partecipante (tramite link al momento dell'iscrizione. L'informativa sarà comunque sempre disponibile sul sito di www.cromology.it alla pagina privacy center).

4.5 L'Organizzazione valuterà le iscrizioni pervenute in base alla rispondenza ai requisiti richiesti e alla cronologia di presentazione della candidatura. I candidati selezionati riceveranno una email di conferma, con l'indicazione del luogo e dell'orario dell'Evento e di altri eventuali dettagli (istruzioni per raggiungere la location e l'accoglienza, eventuali workshop preliminari) all'indirizzo e-mail 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.

4.6 I Partecipanti selezionati saranno ospitati a spese dell'Organizzazione presso la sede scelta per la durata dell'evento, con alloggio per la notte dell'8 aprile e vitto.

5. Svolgimento dell'Evento

5.1 L'evento avrà inizio con un Workshop riservato ai Partecipanti selezionati, in cui saranno presentate le sfide e forniti tutti gli elementi propedeutici all'avvio dei lavori. La data del Workshop sarà comunicata una volta espletata la procedura di selezione delle candidature.

5.2 L'Hackathon avrà inizio alle ore 09:00 di lunedì 8 aprile 2024 e durerà fino alle ore 18:00 del giorno successivo presso il Convento di San Cerbone (Lucca).

5.3 Per eventuali esigenze tecniche e logistiche, il Promotore si riserva la facoltà di cambiare giorni, orari, e sede dell'evento. Qualsiasi modifica verrà notificata ai Partecipanti via e-mail.

5.4 Il Promotore non sarà ritenuto responsabile, in caso di forza maggiore o per qualsiasi evento indipendente dalla propria volontà, se l'Evento fosse oggetto di modifiche rispetto a quanto precedentemente programmato, reso più breve o cancellato.

5.5 Il Promotore si riserva il diritto di estendere la durata dell'evento e di posticipare qualsiasi data stabilita.

6. Partecipazione all'Evento

6.1 Il giorno prestabilito per lo svolgimento dell'Hackathon, i Partecipanti costituiranno dei team composti da un minimo di tre e un massimo di cinque persone, che resteranno tali per tutta la durata dell'Evento. Ogni Partecipante potrà far parte di un solo team.

6.2 Un team può essere formato sia in anticipo dai Partecipanti, sia essere costituito dal Promotore sulla base del profilo, dell'esperienza e delle competenze dei singoli.

6.3 I Partecipanti sono informati che la partecipazione all'Evento non determina, di per sé, alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e che le spese ad essa relative (come le spese di viaggio ed altri costi sostenuti al di fuori dell'evento) non saranno sostenute e/o rimborsate dal Promotore. Il vitto durante lo svolgimento dell'Evento e il pernottamento per la sera dell'8 aprile sono a totale carico del Promotore.

7. Obbligazioni e Responsabilità dei Partecipanti

7.1 L'Evento viene inteso come evento etico. Ciascun Partecipante si obbliga a rispettare questi principi ed espressamente riconosce che ogni azione volta ad impedire lo sviluppo del Progetto di qualsiasi altro team è proibita e punita con l'esclusione. Il Promotore a proprio insindacabile giudizio si riserva il diritto di squalificare ed escludere dall'Evento qualsiasi Partecipante e/o team che non rispetti quanto previsto dal presente Regolamento e coloro che, con manovre fraudolente o non consentite, ostacolano e/o tentano di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'intero Evento.

I Partecipanti, inoltre, si impegnano ad osservare queste semplici regole di comportamento:

- (a) rispettare gli altri Partecipanti;
- (b) non usare espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- (c) evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, che invadono la privacy o sono contrari alla legge vigente e contenuti pubblicitari o che hanno un contenuto politico/ideologico e religioso;
- (d) evitare di sviluppare applicazioni con contenuto chiaramente fuori tema;
- (e) non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- (f) rispettare le norme privacy.

7.2 Ciascun Partecipante è responsabile, in via esclusiva, per l'attrezzatura e gli effetti personali portati all'Evento. Il Promotore non può essere ritenuto responsabile in caso di furto, perdita, danneggiamento all'attrezzatura e/o agli effetti personali di un Partecipante.

7.3 Ogni team è responsabile, in via esclusiva, del contenuto del proprio Progetto, pertanto nessuna responsabilità sarà attribuibile, da parte di soggetti terzi, al Promotore, con riferimento al contenuto del Progetto. Ciascun Partecipante si obbliga, sin da ora, a manlevare e tenere indenne il Promotore da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che potesse venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione al progetto.

7.4 Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione all'Evento, ciascun Partecipante si impegna, con la massima cura e diligenza e per tutta la sua durata, a utilizzare i locali in cui si svolgerà l'evento, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione dal Promotore, e si atterrà strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a qualsiasi indicazione fornita al fine di garantire la sicurezza e l'incolumità di tutti i Partecipanti.

8. Limitazione di responsabilità

8.1 Ciascun Partecipante si obbliga a partecipare all'Evento a suo proprio rischio e con la propria attrezzatura e dotazione informatica 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 il Promotore 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.

8.2 L'Organizzazione non potrà essere ritenuta responsabile in caso di furto, perdita, danneggiamento all'attrezzatura, ai dati registrati e/o agli effetti personali. Durante l'Evento, ciascun Partecipante è tenuto ad adottare tutte le misure appropriate per salvaguardare i propri dati e/o software conservati nella propria dotazione informatica contro ogni attacco. Il Promotore non sarà ritenuto responsabile a tale proposito, né per l'eventuale contaminazione da parte di qualsiasi virus informatico o per l'intrusione di terzi nella dotazione informatica del Partecipante.

9. Giuria e valutazione

9.1 Al termine dell'Hackathon i team Partecipanti presenteranno i propri progetti con un pitch della durata massima di 10 (dieci) minuti. I progetti presentati saranno valutati da una giuria (di seguito, la "Giuria"), tra cui rappresentanti del Promotore, sulla base, in via meramente esemplificativa e non esaustiva, dei seguenti criteri:

1. Grado di innovazione rispetto ai servizi offerti dal mercato di riferimento
2. Grado di rispondenza alla challenge
3. Fattibilità e applicabilità della business idea al mercato
4. Stima Tempistica e costi per l'effettiva realizzazione e diffusione sul mercato
5. Chiarezza e completezza della presentazione
6. User experience

9.2 I Partecipanti sono informati ed espressamente approvano il fatto che la Giuria è sovrana, che il proprio giudizio è insindacabile e che essa non è tenuta a motivare le proprie decisioni. I Partecipanti espressamente acconsentono, sin da ora, a non sollevare obiezioni nei confronti della composizione, del processo decisionale o della decisione assunta dalla Giuria.

10. Premio

10.1 Il premio offerto dal Promotore, ai tre team più meritevoli, prevede un totale di 10.000 € in Buoni Amazon suddiviso in 3 premialità così determinate: 5.000 € al team primo classificato, 3.000 € al team secondo classificato e 2.000 € al team terzo classificato. Il premio dovrà essere diviso in parti uguali tra ciascun Partecipante del team vincitore.

10.2 A norma dell'art.6, comma 1, lett. a) del dpr 26 ottobre 2001 n. 430, l'Evento non costituisce un concorso o operazione a premio, in quanto ha ad oggetto la presentazione di

progetti o studi commerciali/industriali nei quali il conferimento del premio costituisce corrispettivo per la cessione al Promotore di qualsivoglia diritto (11.5) e/o riconoscimento del merito personale dei team più meritevoli che saranno risultati vincitori.

10.4. In caso di vincita / assegnazione del premio, i Partecipanti premiati dovranno fornire i documenti necessari per gli adempimenti di legge e per la consegna del premio (es: documento di identità, etc ...).

11. Diritti di proprietà intellettuale

11.1 Tutti i nomi, i marchi e gli altri segni distintivi citati o riprodotti sul sito dedicato all'Evento rimangono nella sola ed esclusiva proprietà dei loro autori e titolari dei diritti. La riproduzione e/o la rappresentazione di tutti o di parte degli elementi relativi all'Evento è strettamente vietato.

11.2 Tutti i dati (inclusi le fotografie, video e i testi) resi disponibili ai Partecipanti dal Promotore durante l'Evento rimangono nell'esclusiva proprietà del Promotore. Ciascun Partecipante si obbliga a utilizzare tali dati in modo tale che essi rimangano distinti e divisibili dal Progetto.

11.3 L'autorizzazione concessa ai Partecipanti di utilizzare i dati forniti dal Promotore è limitata alla durata dell'Evento. Qualsiasi utilizzo dei dati al di fuori della finalità dell'Evento è soggetta a preventivo, separato accordo, concluso tra il Promotore e i Partecipanti.

11.4 Ciascun Partecipante dichiara espressamente che ogni prototipo, idea, progetto o parte di esso presentato nell'ambito dell'Evento è originale e non viola in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi: a tal fine ciascun Partecipante si impegna a manlevare sin d'ora il Promotore da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo.

11.5 In funzione del premio di cui al precedente art. 10.2 riconosciuto ai team vincitori, i Partecipanti di ciascun team vincitore, senza che possano avere null'altro a che pretendere, cedono al Promotore ogni diritto relativo ai progetti vincitori, ivi inclusi tutti i diritti 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 e l'esercizio dei suddetti diritti da parte del Promotore.

11.6 Il Promotore riconosce ai team e ai singoli Partecipanti non vincitori del contest il diritto di paternità dell'opera intellettuale inerente ai concetti sviluppati e/o alle proposte da questi presentate; ogni team rimane pienamente responsabile per la protezione di qualsiasi elemento innovativo e/o originale del progetto da utilizzi inappropriati (domanda di registrazione, presentazione di domanda di brevetto, etc), attraverso i mezzi a tal fine apprestati dalla legge.

11.7. I Partecipanti, con l'iscrizione all'evento, riconoscono al Promotore il diritto di utilizzare gratuitamente i risultati di tutto quanto realizzato nell'ambito dell'Evento e la possibilità per il Promotore di sviluppare indipendentemente o acquisire prodotti equivalenti e/o in concorrenza con gli elaborati / proposte presentate dai Partecipanti in occasione dell'evento stesso.

11.8 I Partecipanti prendono atto che la comunicazione, divulgazione e/o pubblicazione dei progetti presentati nell'ambito dell'Evento e/o tramite mezzi e supporti di comunicazione utilizzati per la promozione dell'Evento medesimo (anche dopo il suo svolgimento),

comporterà la visibilità a tutti i Partecipanti all'Evento e/o alla community destinataria delle azioni di comunicazione.

11.9 L'Organizzazione non si assume alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea 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 ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti di Organizzazione a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

12. Liberatoria per utilizzo delle riprese realizzate durante l'evento

12.1 I Partecipanti sono consapevoli che nel corso dell'evento, il Promotore e/o i suoi partner commerciali effettueranno riprese audio/video e che tali riprese potranno interessare anche i Partecipanti.

12.2 I Partecipanti autorizzano sin d'ora il Promotore 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 dell'evento.

12.3 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 del Promotore 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.

Detto Materiale potrebbe essere oggetto di acquisizione e/o di riproduzione abusiva da parte di terzi, e lei prestando il proprio consenso solleva il Promotore da ogni effetto pregiudizievole che possa derivare da un uso abusivo e/o scorretto da parte di terzi e verso i quali potrà intraprendere a sua discrezione azioni e/o contestazioni derivanti e/o connesse all'utilizzo improprio della sua immagine.

12.4 È in ogni caso esclusa qualunque utilizzazione da parte del Promotore che possa arrecare pregiudizio all'onore, alla reputazione o al decoro della persona o delle persone ritratte, riprese o registrate.

13. Non divulgazione informazioni riservate

13.1 I Partecipanti 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 durante l’evento, in particolare informazioni sui 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.

14. Privacy

Cromology Italia S.p.A. provvede al trattamento dei dati personali in armonia con quanto previsto dal Regolamento UE 679/2016 e del D.Lgs. 196/2003 (“**Codice Privacy**”) nell’ambito del perseguimento dei propri fini istituzionali e quale Titolare autonomo.

I Partecipanti dichiarano che tutti i dati forniti, lo sono in ragione della partecipazione all’evento.

I Partecipanti dichiarano inoltre di essere stati informati che i dati personali saranno trattati dal Promotore ai fini della esecuzione dell’Evento e di aver dato il consenso al trattamento stesso, ove necessario.

Il Promotore ha inoltre provveduto a nominare Polo Navacchio quale responsabile del trattamento dei dati personali, per mezzo di separato accordo, ai sensi del Regolamento UE 679/2016 e del Codice Privacy. Polo Navacchio sarà quindi tenuto ad usare tali dati in conformità e nei limiti della nomina a responsabile del trattamento ricevuta da parte di Cromology.

15. Accettazione del Regolamento dell’Evento

15.1 La registrazione, l’adesione e la partecipazione dell’Hackathon comporta la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei Partecipanti.

15.2 Il presente Regolamento è disponibile su sito dell’Evento e può essere inviato gratuitamente a chiunque dietro richiesta scritta e fino alla fine dell’Evento.

15.3 Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento dall’Organizzazione. 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 e si riterrà che ciascun Partecipante abbia accettato le modifiche per il solo fatto della propria partecipazione all’Evento.

15.4 Il presente regolamento disciplina il rapporto tra l’Organizzazione e il solo Partecipante e non determina la nascita di alcun diritto in capo a terzi.

16. Validità del Regolamento

16.1 Se, in qualsiasi momento, qualsiasi previsione del Regolamento dovesse essere o dovesse divenire invalida, illegale o inapplicabile, tale disposizione si considererà come non

apposta, fatto salvo eventuali modifiche che ne consentissero la validità, legalità e applicabilità, e tutte le altre disposizioni resteranno pienamente valide ed efficaci.

17. Legge applicabile e risoluzione delle controversie

17.1 Il presente Evento / Regolamento è regolato dalla legge italiana.

17.2 Tutte le controversie che dovessero insorgere in relazione al presente Evento / Regolamento, comprese quelle inerenti alla sua validità, efficacia, interpretazione, esecuzione e risoluzione, saranno di competenza esclusiva del Foro di Lucca.