

Regolamento - Power The Change

1. Premessa

1.1 A2A S.p.A., con sede legale in Via Lamarmora n. 230, 25124 Brescia, codice fiscale e iscrizione presso il Registro delle Imprese di Brescia n. 11957540153, capitale sociale Euro 1.629.110.744,04 interamente versato (di seguito, "**A2A**" o la "**Società**") ha ideato, in collaborazione con **Tondo lab** (ragione sociale: Novu S.r.l.), con sede legale in Corso Indipendenza n. 5, 20129 Milano, codice fiscale e iscrizione presso il Registro delle Imprese di Milano Monza Brianza Lodi n. 10561680967, (di seguito, l'"**Organizzatore**" o "**Tondo**") e con **l'Università degli studi di Bergamo**, con sede legale in Via Salvecchio n. 19, 24129 Bergamo (di seguito "**l'Università**") un hackathon denominato "**Power the Change - Hackathon 2024**" (di seguito, l'"**Hackathon**" o l'"**Iniziativa**").

1.2 Il presente regolamento (di seguito, il "**Regolamento**") disciplina lo svolgimento e le modalità di partecipazione all'Hackathon, nonché la proposizione, da parte dei candidati, di idee, concetti, progetti per lo sviluppo dell'Hackathon (di seguito, il "**Contributo**").

2. Obiettivo

2.1 L'Hackathon ha come obiettivo quello di far nascere e concretizzare progettualità sostenibili che valorizzino le opportunità derivanti dalle nuove tecnologie in ambito energetico, ambientale ed idrico, coinvolgendo gli studenti, dottorandi e neolaureati dell'Università degli studi di Bergamo (di seguito, l'"**Università**"), in quanto attori direttamente interessati a prendere parte alla transizione verso un modello di città più sostenibile.

2.2 Gli studenti avranno l'opportunità di lavorare ad alcune challenge specifiche relative alle diverse tecnologie di A2A e di sviluppare alcune progettualità che presenteranno poi ad una giuria composta da esperti di A2A e dell'Università.

2.3 L'iniziativa si svolgerà nell'arco di due giornate, il **10 e 11 maggio 2024** presso uno dei campus dell'Università.

3. Come partecipare

3.1 Per candidarsi all'Iniziativa, gli studenti, dottorandi e neolaureati dovranno partecipare al bando appositamente predisposto dall'Università e disponibile

3.2 I partecipanti potranno candidarsi in team composti da un minimo di 5 (cinque) e fino ad un massimo di 6 (sei) persone, oppure singolarmente, senza un'ipotesi di progetto o proponendo già una prima ipotesi di idea progettuale.

3.3 Ogni team dovrà essere composto da studenti/dottorandi/neolaureati provenienti da almeno 2 (due) Dipartimenti dell'Università, garantendo la multidisciplinarietà.

3.4 Coloro che si candideranno singolarmente, senza un'idea progettuale, saranno collocati all'interno di team precostituiti, in base alle loro rispettive preferenze, o aggregati al fine di costituire nuovi team.

3.5 Per i partecipanti che hanno già un'idea, sarà possibile inserire una breve descrizione nel form di candidatura al bando e/o sottomettere una prima bozza di proposta, allegando un breve documento esplicativo. Questa opportunità è opzionale, pur costituendo un elemento preferenziale qualora le candidature fossero numerose e fosse, pertanto, necessario effettuare uno screening preliminare dei candidati.

3.6 Ogni candidato, al momento della candidatura, garantisce che le informazioni personali fornite con la domanda di partecipazione sono veritiere e corrette.

3.7 L'invio della candidatura non garantisce la partecipazione all'Hackathon, anche se l'Università – in qualità di soggetto che valuterà le candidature - cercherà di garantire la più ampia partecipazione all'Hackathon.

3.8 Ciascun candidato dovrà compilare il form di candidatura inserendo tutti i dati richiesti, prendendo visione dell'Informativa relativa al Trattamento dei dati personali resa contestualmente e accettando il presente Regolamento. Ogni candidato potrà, inoltre, scegliere se conferire il proprio consenso all'utilizzo delle immagini e dei video che saranno realizzati nel corso dell'Iniziativa da parte degli organizzatori.

3.9 Saranno selezionati, in base ad un criterio di merito accademico, un massimo di 120 (centoventi) studenti, dottorandi e neolaureati. Ulteriore criterio preferenziale di selezione sarà la garanzia di una multidisciplinarietà in accordo al precedente punto 3.3.

4. Selezione dei team vincitori

4.1 Al termine dei due giorni in cui avrà luogo l'Iniziativa, ogni team presenterà un pitch deck in formato .PDF, che descriverà in dettaglio la propria soluzione alla challenge selezionata. Ciascun team presenterà il proprio pitch deck per 5 (cinque) minuti ad una giuria di esperti.

4.2 La giuria di esperti, composta da membri di A2A e dell'Università, valuterà il pitch deck e la sua presentazione e selezionerà l'idea vincitrice, ovvero con il punteggio più alto, per ciascuna delle challenge.

4.3 Le idee saranno valutate sulla base dei seguenti criteri:

- Innovazione - quanto è innovativa e unica l'idea?
- Rilevanza - l'idea è adeguata ad affrontare la sfida?
- Impatto sociale e ambientale - in che modo l'idea sostiene le dimensioni sociali ed ambientali?
- Sostenibilità economica - quanto è sostenibile l'idea dal punto di vista finanziario?
- Presentazione del pitch - quanto è valida la presentazione del team? Ha

- soddisfatto i requisiti di tempo?
- Pitch Deck - quanto è completo e chiaro il pitch deck del team?

Ogni criterio sarà valutato dalla giuria su una scala di 5 punti: 5 = punteggio più alto, 1 = punteggio più basso, per un punteggio massimo totale di 30 punti. Le idee con il punteggio più alto saranno selezionate come vincitrici della challenge. Ogni challenge avrà un team vincitore.

4.4 Sarà, inoltre, costituita una giuria popolare, composta da docenti delle Scuole superiori e dell'Università, che valuterà, tra i pitch deck premiati dalla giuria di esperti, l'idea vincitrice in assoluto, secondo i seguenti criteri:

- Presentazione del pitch - quanto è valido il pitch del team? Ha soddisfatto i requisiti di tempo?
- Pitch Deck - quanto è completo e chiaro il pitch deck del team?

5. Premi

5.1 I premi saranno destinati a tutti i membri dei 5 (cinque) team vincitori. Nello specifico, saranno forniti buoni del valore di € 250 (duecentocinquanta) a ciascun membro dei team vincitori.

5.2 Un premio aggiuntivo di € 80 (ottanta), in buoni, sarà destinato a ciascun membro del team vincitore assoluto selezionato dalla giuria popolare.

5.3 Ai sensi dell'art. 6 lett. a) del D.P.R. n. 430/2001, l'Hackathon non costituisce un concorso od operazione a premio ed è escluso dall'applicazione della relativa disciplina, in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o studi in ambito tecnologico e industriale con conferimento di premi che rappresentano il riconoscimento del merito personale dei vincitori, nonché un incoraggiamento all'interesse della collettività.

5.4 I membri dei team vincitori non potranno contestare il premio assegnato, né richiedere il valore corrispondente in denaro o il cambio/sostituzione per nessun motivo. Null'altro, in aggiunta, è dovuto.

6. Proprietà intellettuale delle idee presentate

6.1 Candidandosi all'Hackathon, i partecipanti riconoscono l'originalità del Contributo e delle idee presentate, ovvero che gli stessi sono completamente disponibili e non violano diritti di terzi (inclusi proprietà intellettuale, copyright e diritti di immagine) o disposizioni legali nazionali ed internazionali.

6.2 Tutti i diritti di proprietà intellettuale relativi alle idee e/o concetti su cui si fonda il Contributo rimarranno di titolarità del candidato che ha proposto il Contributo, salvo il caso vi siano diritti di proprietà intellettuale altrui.

6.3 Con la proposizione del Contributo, i candidati concedono alla Società una licenza illimitata, gratuita e perpetua in relazione ai diritti di proprietà intellettuale, affinché la Società possa procedere allo sfruttamento commerciale dell'idea e/o del concetto su cui il Contributo si fonda. Qualora esistano diritti di proprietà intellettuale o industriale altrui, il candidato - anche ai sensi dell'art.

1381 c.c. - procurerà il consenso del relativo titolare affinché la Società possa ottenere una licenza all'utilizzo nei termini di cui al paragrafo che precede.

6.4 Il candidato è consapevole ed accetta che la Società farà uso del Contributo, dei nomi, delle immagini, dei soggetti e di quant'altro costituisca parte del Contributo, per finalità pubblicitarie e/o promozionali, con qualsiasi mezzo disponibile e senza limite temporale alcuno.

6.5 Ciascun partecipante assume ogni responsabilità in caso di violazione dei diritti di proprietà intellettuale ed industriale di soggetti terzi, in qualunque modo riferibili al Contributo proposto, e si impegna a manlevare e tenere indenni la Società, Tondo e l'Università da qualsiasi pregiudizio, azione, pretesa, danno, costo o spesa, di qualsivoglia natura (anche legale), che dovesse alle stesse derivare dalla violazione, da parte del partecipante, dei predetti diritti.

7. Dati personali, immagine e copyright

7.1 Tutti i dati personali forniti dal candidato al fine della sua registrazione all'Iniziativa e della successiva proposizione del Contributo, verranno trattati dalla Società e dall'Università quali autonomi ed indipendenti Titolari del trattamento, ciascuna per le proprie finalità, ai sensi dell'art. 4 par. 1 n. 7 del Reg. 2016/679/UE ed in conformità alla normativa applicabile in materia di protezione dei dati personali. Tondo opererà, invece, quale Responsabile del Trattamento opportunamente nominato all'uopo da A2A per mezzo di apposito Data protection Agreement ex art. 28 del Reg. 2016/679/UE.

7.2 In allegato al presente Regolamento, ciascun Titolare fornisce apposita Informativa relativa al trattamento dei dati personali per le proprie autonome finalità.

8. Riservatezza

Fatta eccezione per quanto diversamente imposto dalla legge, tutte le informazioni ed i documenti relativi alla Società e/o alle società appartenenti al gruppo A2A di cui i partecipanti dovessero venire a conoscenza in occasione e/o in connessione con la propria partecipazione all'Hackathon sono considerati strettamente confidenziali. I partecipanti, con l'accettazione del presente Regolamento, si impegnano, pertanto, a non divulgarne il contenuto a terzi, senza la preventiva autorizzazione scritta della Società, rimanendo responsabili per qualsiasi danno provocato dal mancato rispetto del suddetto obbligo.

9. Codice di condotta

Ciascun partecipante all'Iniziativa dichiara e garantisce espressamente:

- a. di non violare qualsivoglia legge, regolamento o norma anche locale, nazionale o internazionale all'atto della partecipazione all'Iniziativa e della proposizione del Contributo;
- b. di pubblicare, caricare e/o diffondere unicamente contenuti pertinenti allo scopo dell'Iniziativa;

- c. di proporre unicamente contenuti tali da non arrecare offesa a persone o enti e che siano conformi ai principi dell'ordine pubblico e del buon costume;
- d. di non divulgare dati personali in violazione della normativa vigente e/o contenuti lesivi della privacy di altre persone;
- e. di non adottare comportamenti ingiuriosi, minacciosi, diffamatori e calunniosi;
- f. di non violare in alcun modo i diritti di proprietà industriale e/o intellettuale di terzi;
- g. di non proporre contenuti inappropriati, blasfemi, diffamatori, osceni, indecenti, illegali o comunque contrari alla legge, all'ordine pubblico e/o al buon costume e/o comunque lesivi dei diritti di altri soggetti quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo;
- h. di impegnarsi a leggere e rispettare eventuali ulteriori regolamenti dell'Iniziativa in relazione alla quale propone il Contributo;
- i. che le informazioni attinenti al Contributo proposto non violano alcun obbligo di riservatezza verso terzi e sono, pertanto, da intendersi informazioni pubbliche, non riservate;
- l. di essere consapevole e di accettare che, all'atto della proposizione di qualsivoglia Contributo, non si instaura alcun rapporto o obbligo contrattuale o rapporto di lavoro tra la Società (e/o le società del gruppo A2A) ed il partecipante;
- m. di essere consapevole e di accettare che la proposizione del Contributo non comporta alcun beneficio economico per il partecipante né alcun impegno, anche economico, da parte della Società e/o delle società del Gruppo A2A;
- n. di considerare strettamente riservate e, pertanto, di non divulgare e/o comunque di non rendere note a terzi le informazioni, nonché tutti gli atti, documenti, notizie, proiezioni, stime e dati di qualsiasi natura, relativi alla Società e/o alle società del Gruppo A2A di cui sia venuto a conoscenza per effetto della proposizione del Contributo;
- o. di proteggere le Informazioni con cautele e misure di sicurezza non inferiori a quelle utilizzate per proteggere le proprie informazioni e documentazione riservata.

A2A, Tondo e l'Università si riservano il diritto di escludere i partecipanti che non rispettano le disposizioni del presente Regolamento, che interrompono il regolare svolgimento dell'Iniziativa, che si comportano in modo offensivo, diffamatorio o volgare nei confronti di A2A, dell'Università e/o di Tondo, nonché di qualsiasi altra persona o società coinvolta nell'Hackathon.

10. Accettazione del Regolamento

10.1 Al momento della candidatura e della partecipazione all'Hackathon i

partecipanti dichiarano di accettare i termini del presente Regolamento e del trattamento dei dati personali da parte dei candidati.

10.2 Il presente Regolamento è disponibile sul sito dell'Hackathon.

10.3 Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento dalla Società e di tali eventuali modifiche sarà fornita comunicazione sul sito. 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 dedicato e si riterrà che ciascun candidato abbia accettato le modifiche per il solo fatto della propria partecipazione all'Hackathon.

11. Legge applicabile e risoluzione delle controversie

11.1 Il presente Regolamento è disciplinato dalla legge italiana.

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