

REGOLAMENTO HACKATHON

1. SOGGETTO IDEATORE, ORGANIZZATORE, SPONSOR

L'AgTech Hackathon (di seguito "Evento") è ideato da BeeCo Farm – Incubatore AgTech della Maremma (LG Venture Srl) con sede in P.zza Marconi, Roma (di seguito "Ideatore" e/o "Organizzatore").

AZIENDE SPONSOR

Il presente hackathon è stato commissionato da: TBD

2. OBIETTIVI EVENTO

L'Evento ha l'obiettivo di raggruppare i migliori talenti nazionali ed internazionali, con l'intento di ideare e sviluppare soluzioni innovative in diversi settori della filiera Agroalimentare, al fine di creare nuovi servizi e prodotti b2b/b2c che possano dare soluzione alle sfide proposte dalle aziende Sponsor, al fine di soddisfare le esigenze delle aziende di gestire nel miglior modo possibile, attraverso l'ausilio di innovatori esterni, le grandi sfide e cambiamenti tecnologici e sociali odierni.

Ciascun partecipante, sia esso singolo o in Team, è chiamato a risolvere uno dei macro problemi che sono stati raccolti attraverso lo studio dei bisogni delle aziende Sponsor dell'Evento e a presentare alla fine dell'Evento una presentazione ed un elaborato tecnico che permetta alla giuria di valutare, secondo quanto stabilito al punto 8 la qualità della risoluzione del problema.

Si precisa che l'Evento non costituisce una manifestazione a premio, ai sensi dell'art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001, in quanto ha ad oggetto «la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale nel quale il conferimento del premio all'autore dell'opera prescelta ha carattere di corrispettivo di prestazione d'opera o rappresenta il riconoscimento del merito personale o un titolo di incoraggiamento nell'interesse della collettività».

3. DATA E DURATA

L'Evento si svolgerà il 22 e 23 Settembre 2018 presso Grosseto Fiere, Località Madonnino, 11/13, 58100 Braccagni, Grosseto GR.

L'apertura delle porte dell'Evento è prevista per le ore 8:00 del giorno 22/09/2018

L'inizio dell'Evento è previsto alle ore 09:30 del giorno 22/09/2018

La fine dell'Evento è prevista alle ore 16:00 del giorno 23/09/2018.

4. DESTINATARI DELL'EVENTO

L'AgTech Hackathon è aperto a tutti i talenti nazionali, i membri della comunità locale, gli studenti delle scuole/istituti superiori, laureandi e neo laureati interessati alla tecnologia, imprenditori, curiosi, professionisti, manager, ex manager/imprenditori ed in generale per tutti coloro i quali hanno l'innovazione nel cuore e sono portatori di un'idea o un progetto interessante e che intendono sviluppare soluzioni nell'ambito dell'Agricoltura innovativa.

L'Evento è completamente gratuito ed è rivolto a tutte le persone fisiche, con età superiore ai 18 anni, al momento dell'iscrizione (per i minori di 18 anni è obbligatoria una liberatoria firmata da entrambi i genitori, tutore o chi altro possiede la potestà genitoriale) e che possiedano una o più delle seguenti competenze:

- Developer (indipendentemente dal linguaggio di programmazione);
- Ingegnere o Maker
- Designer (UX designer, UI designer, Web designer, Frontend developer, Mobile Developer, Security developer);
- Marketing, Sales & Business (esperti di marketing, esperti di business models, vendite, sviluppo partnership, business strategist, product designer, marketing);
- Comunicazione e PR (social media, giornalisti,...);
- Esperti di nuove tecnologie (Internet of Things, Cloud Computing, Blockchain, Artificial Intelligence, Big Data);
- Agricoltori e professionisti del settore (allevatori, silvicoltori, pescatori, ma anche agronomi, veterinari, fitopatologi, chimici, ...)
- Appassionati ed in generale tutti coloro i quali ritengono di avere delle competenze nel settore dell'AgTech e dei verticali interessati dall'Hackathon.

5. FASI

L'Evento è costituito da 3 diverse fasi cronologicamente conseguenti:

1. Iscrizioni e selezione partecipanti.

L'iscrizione all'Hackathon avviene attraverso la compilazione del modulo di iscrizione pubblicato all'indirizzo <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-agtech-hackathon-48726577505>.

Gli iscritti riceveranno gratuitamente il biglietto per partecipare all'Evento, le guide e tutto il materiale necessario per prepararsi allo stesso.

L'iscrizione potrebbe essere modificata ad insindacabile giudizio dell'organizzazione entro le 24h successive alla stessa. Dopo essere stati selezionati dall'organizzazione (secondo le modalità specificate al punto 6.1)

Nel caso in cui gli iscritti all'hackathon superasse il numero di 100 partecipanti, l'Organizzazione procederà ad una selezione ancora più stringente dei partecipanti, tenendo le iscrizioni aperte fino al raggiungimento dei 120 iscritti. La selezione dei partecipanti avverrà da parte dell'organizzazione attraverso l'analisi di moduli di iscrizione con l'intento di individuare i profili in linea con lo scopo dell'Evento, a proprio insindacabile giudizio.

Inoltre ciascun brief potrà essere selezionato da un massimo di 25 partecipanti. In caso di richieste superiori, l'organizzazione procederà alla riallocazione dei partecipanti in brief differenti, in base alle disponibilità (cercando di mantenere .

2. Evento e premiazione

Come descritto al paragrafo 7 del presente Regolamento.

3. Accelerazione/Partnership per i Team Vincitore

Come descritto al punto 11 del presente Regolamento.

6. REGOLE DI PARTECIPAZIONE

6.1. Condizioni

L'invio della registrazione e la conseguente iscrizione all'AgTech Hackathon implica, da parte di ciascun **Partecipante**, la conoscenza e l'accettazione per iscritto di:

- a) il presente Regolamento, incluse le Premesse e connessi allegati;

- b) il Brief pubblicato sul **sito**;
- c) il calendario di svolgimento dell'Evento;
- d) il programma/scadenziario di svolgimento del Evento reso noto ai Partecipanti mediante pubblicazione sul sito <http://www.agtechforum.it> e piattaforma di ticketing Eventbrite https://agtechhackathon_italia.eventbrite.it ("**Agenda**");
- e) l'Informativa sulla *Privacy* (Punto 18);
- f) la Liberatoria per l'Utilizzo delle Riprese Audio/Video e Fotografiche realizzate nel corso dell'evento (Punto 14).

6.2. Procedura di iscrizione

Coloro i quali fossero interessati a partecipare dovranno iscriversi attraverso la compilazione della modulistica disponibile sul sito internet https://agtechhackathon_italia.eventbrite.it/ previa compilazione dei dati richiesti, che dovranno essere corretti, completi e veritieri (di seguito la "**Corretta Registrazione**").

I partecipanti in fase di registrazione dovranno:

- 1) selezionare il proprio profilo;
- 2) scegliere se partecipare singolarmente, in team *informali* o concorrere come startup (team formali);
- 3) scegliere la sfida alla quale iscriversi;
- 4) L'organizzazione si riserva di accettare o rifiutare la candidatura entro 24 dall'iscrizione, così come per motivi organizzativi se si andasse oltre i 25 iscritti per brief, selezionerà a proprio insindacabile giudizio il nuovo brief al quale unire l'iscritto (cercando di soddisfare in comune accordo le richieste dei partecipanti);
- 5) l'organizzazione si riserva il diritto di modificare o annullare l'iscrizione del partecipante entro le 24 ore successive all'iscrizione, e onere della stessa comunicare al partecipante la modifica a mezzo e-mail all'indirizzo fornito durante la registrazione.

La mancata presentazione dei documenti eventualmente richiesti dall'Organizzazione, la non rispondenza al vero delle informazioni inserite o il ragionevole sospetto che tali informazioni siano false, inesatte, non aggiornate od incomplete, determinerà l'esclusione del Partecipante dall'Evento oltre alle eventuali azioni legali che l'Organizzazione potrebbe decidere di intraprendere.

I dati di tutti i Partecipanti saranno inclusi nel database dell'Organizzazione nel pieno rispetto delle leggi vigenti in materia di *privacy*.

Le iscrizioni chiuderanno il 20/09/2018 alle ore 23:59.

6.3. Regolamento e Codice di Condotta

L'AgTech Hackathon viene inteso come un Evento etico; pertanto, l'Organizzazione richiede ai Partecipanti di rispettare tale principio e di attenersi in ogni fase dell'Evento al codice di condotta descritto in seguito e, in particolare, di rispettare il Regolamento, il Brief e il calendario e accettando le decisioni prese dall'Organizzazione e/o dalla giuria.

Ciascun Partecipante garantisce che il Progetto sviluppato:

- sarà creato durante l'Evento e costituirà un'opera originale;
- nel caso in cui includa diritti di terzi, si sarà previamente dotato di tutte le necessarie autorizzazioni e licenze da parte del relativo titolare e che tali autorizzazioni e licenze siano liberamente cedibili a terzi;
- non violerà 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, diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela;
- non conterrà alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione dell'Ideatore o dell'Organizzatore o di qualunque altra persona o società;

- non conterrà 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 conterrà alcuna minaccia o alcun contenuto volto a intimidire, molestare, o maltrattare la vita privata di una persona;
- non costituirà una violazione delle leggi applicabili e non conterrà contenuti che incoraggino comportamenti illeciti.

I Partecipanti dichiarano espressamente per sé e per i propri aventi causa di manlevare integralmente l'Ideatore, l'Organizzatore, gli sponsor e/o eventuali loro incaricati da qualsivoglia rivendicazione da parte di terzi, rispetto alle garanzie sopra elencate.

Inoltre, ciascuno partecipante si impegna a:

- mostrare rispetto verso gli altri Partecipanti, lo staff e gli altri membri e/o soggetti delegati dall'Organizzazione e/o dalla struttura ospitante;
- avere cura, con la massima diligenza e per tutta la durata dell'Evento, dei locali in cui si svolgerà l'AgTech Hackathon nonché dei materiali ed attrezzature eventualmente messi a disposizione dall'Organizzazione e/o dalla struttura ospitante, i quali dovranno essere restituiti, salvo se diversamente indicato;
- attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a qualsiasi indicazione fornita dall'Organizzazione, dalla struttura ospitante e/o dal personale di volta in volta preposto al fine di garantire la sicurezza e l'incolumità di tutti i Partecipanti.

Saranno considerate infrazioni, in base all'insindacabile giudizio dell'Organizzazione:

- la violazione, intenzionalmente o meno, di qualsivoglia legge o regolamento vigente;
- 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 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 suggeriscano un uso non appropriato dell'AgTech Hackathon o, in genere, delle attività che si svolgono nell'ambito dell'AgTech Hackathon ;
- la pubblicazione, trasmissione o diffusione, in qualsivoglia modo, intenzionalmente o meno, di qualsivoglia 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'Organizzazione;
- barare o tentare di barare; e 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 del Evento, dell'Organizzazione e/o, in generale, dell'AgTech Hackathon.

Qualsiasi violazione del Regolamento e/o del Codice di Condotta 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 il Evento comporterà, a seconda dei casi e sulla base dell'insindacabile decisione dell'Organizzazione, 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'Organizzazione sulla base dei criteri stabiliti da questo Regolamento.

7. L'EVENTO

L'Evento è strutturato su 4 tematiche differenti, relative ciascuna a uno specifico problema/mercato/servizio (di seguito "Brief"), pubblicati sul portale www.agtechforum.it; inoltre l'evento/competizione è suddiviso in due categorie differenti di partecipanti:

- una per *team informali*: organizzazione di persone che si uniscono insieme prima o durante l'evento (singoli)
- una per *team formali* – startup esistenti (il team lavora già al momento dell'iscrizione al progetto) o già costituite che vogliono risolvere le sfide lanciate dai brief

I singoli partecipanti, per prender parte alla competizione, potranno scegliere di:

- 1) o formare nuovi team informali durante l'evento con altri singoli basandosi sui brief
- 2) o unirsi a team formali o informali che hanno scelto lo stesso brief

7.1. Agenda e Programma Evento

L'Evento è organizzato nelle seguenti fasi:

1. **raggiungimento struttura**: l'organizzazione mette a disposizione dei partecipanti, in modo completamente gratuito, una servizio navetta da Grosseto, per facilitare il raggiungimento della destinazione "Grosseto Fiere" ai vari partecipanti.
2. **Registrazione**: alle ore 09:00 del 22/09/2018, tutti i Partecipanti che hanno ricevuto l'email di conferma, si dovranno presentare per la registrazione presso la sede sopraindicata, comunicando le proprie generalità con documento di identità all'ingresso e consegnando i documenti sopra indicati, debitamente sottoscritti.
3. **Ricezione dei Brief**: dopo la registrazione, e l'avvio dell'evento, i partecipanti ascolteranno le presentazioni da parte dei responsabili aziendali. Ogni presentazione corrisponde ad un brief in cui verrà chiesto ai partecipanti di trovare una soluzione ad un problema specifico individuato. Ogni Brief avrà come riferimento un referente/Mentor, che per tutta la durata dell'evento avrà il compito di supportare i team nella stesura del progetto.
4. **Pillole d'ispirazione**: questa fase, preliminare a quella di sviluppo delle soluzioni per risolvere i problemi emersi nel brief, servirà ad ispirare i partecipanti, ad avere uno sguardo sulle maggiori novità tecnologiche ed imprenditoriale che stanno impattando il mondo dell'agricoltura e del cibo. Particolare attenzione verrà posta nell'analisi di quelle filiere protagoniste dell'hackathon. Conoscere quanto sta avvenendo a livello internazionale, calarlo in un nuovo contesto, prenderne alcuni elementi, è cruciale per la gestazione di un'idea di successo.
5. **Pitch (Presentazione soluzione) dei partecipanti**:

- a. 1 minuto per presentare l'idea di soluzione del brief da sviluppare durante l'evento per accaparrarsi nuove risorse da inserire all'interno del proprio team di sviluppo.
 - b. Il Pitch, (prima forma di soluzione) può essere tenuto da un singolo partecipante oppure da una persona che funga da referente sia per i team formali che informali.
 6. **Formazione dei Team:** intorno alle ore 11:00, saranno formati Team di lavoro multidisciplinari tra i Partecipanti. La formazione dei team sarà effettuata in piena libertà, dopo un periodo di pitch da 1 minuto ove tutti i partecipanti potranno presentare una propria idea di soluzione assegnati allo stesso Brief. La composizione/modificazione dei Team sarà effettuata dall'Organizzatore. Ciascun Team potrà essere composto da un minimo di 3 ad un massimo di 7 persone.
 7. **Attività dell'evento:** alle ore 11:15 Ciascun Team si dedicherà, con le modalità e l'organizzazione riterrà più opportune, alla definizione e allo sviluppo di un progetto con l'obiettivo di proporre una soluzione innovativa e realizzare un prototipo (di seguito il "Progetto"), da presentare alla Giuria di valutazione tecnica (di seguito "Giuria"). I Partecipanti dovranno operare con un proprio computer portatile, smartphone e/o con altra attrezzatura hardware (es. schede di prototipazione) che riterranno necessaria a loro giudizio allo sviluppo dei Progetti. Agli stessi, verrà fornito durante tutto lo svolgersi dell'Evento:
 - a. l'accesso ad una connessione Internet via Wi-Fi e alla rete elettrica;
 - b. un punto di ristoro permanente per compensare le fatiche con da snack, energy drink;
 - c. Intorno alle 13.30 sarà offerto ---- lunch;
 - d. Alle ore 20.00 verrà offerta la cena;
 - e. Snack e bevande sempre presenti durante tutto l'Evento;
 - f. spuntino di mezzanotte;
 - g. la colazione verrà servita intorno alle ore 8.30 del giorno successivo [data];
 - h. pranzo tutti insieme – street food
 8. **Eventi Formativi:** l'organizzazione proporrà un set di eventi formativi che avverranno durante l'evento e saranno pubblicati sul calendario ufficiale presente sul sito <https://www.agtechforum.it> fra i quali si avranno (a puro titolo esemplificativo):
 - i. Come strutturare un Pitch,
 - j. Cosa è e come costruire un MVP
 - k. Value Proposition Canvas
 9. **Altre info**
 - I. FACILITY:
 - i. Apertura struttura: ore 8:30
 - ii. le attività potranno continuare per tutta la notte.
 - iii. La fine delle attività in Team è prevista alle ore 12.30 del giorno 23/09/2018
 10. **Presentazione Progetto:** Alle 13:30 del 23 Settembre, ogni Team presenterà il proprio progetto di fronte ai membri della giuria. I membri della **Giuria** saranno resi pubblici sul sito una settimana prima dell'Evento, e comunque saranno scelti fra personaggi di spicco del mondo AgTech, i dipendenti, manager e proprietari delle aziende Sponsor oltre che un membro dell'organizzazione, i quali, dopo un periodo di formazione pre Evento, avranno il compito di valutare gli elaborati finali presentati da ogni Team.
 11. **Valutazione finale:** dopo aver ascoltato le presentazioni dei Progetti, la giuria si riunirà per decretare il miglior Progetto per ogni Brief, sulla base dei criteri definiti in questo regolamento. Saranno quindi proclamati come vincitori i relativi Team al termine dell'Evento.
- 7.1. **Gestione dell'organizzazione dei Team**

L'organizzazione interna di ciascun Team, la ripartizione di ruoli, compiti, responsabilità e l'attribuzione e/o il riconoscimento della titolarità di eventuali diritti di proprietà intellettuale e/o industriale sull'Elaborato e/o sulla Documentazione tra i suoi membri sono di esclusiva competenza del Team stesso. Nessuna responsabilità né ingerenze al riguardo potranno essere attribuite all'Organizzazione che sarà tenuta ad interfacciarsi esclusivamente con il Team Leader.

7.2. Abbandono

Ciascun Partecipante sin d'ora prende atto e accetta che, abbandonando il Team di cui è parte, per qualsiasi motivo ed in qualsiasi fase della AgTech Hackathon non influirà sulla prosecuzione della competizione; inoltre rinunciare in modo irrevocabile ed espresso a qualsiasi compenso e/o pretesa, azione ed eccezione nei confronti del Team e/o dell'Organizzazione.

8. SCENARIO TECNICO MINIMO PER SOTTOMISSIONE DEL PROGETTO

I Partecipanti saranno chiamati ad ideare e sviluppare soluzioni seguendo uno specifico Brief (descrizione del problema e sua validazione, modelli di risoluzione già utilizzati da parte delle aziende).

I 4 Brief spaziano su ambiti differenti dell'agroalimentare. Pertanto i modelli di risoluzioni delle problematiche sono liberi, in capo ad ogni team (idea, tecnica, ...)

Il vincolo imposto dall'organizzazione sta nella sottomissione di:

- 1) Una presentazione in formato PDF con la descrizione del progetto sviluppato, riferimenti, esempi di applicazione, mercato, milestone ed eventualmente una proiezione finanziaria
- 2) una demo/MVP/Prototipo del progetto.

Una volta completato lo sviluppo del Progetto dovrà essere depositato all'interno di un hardware esterno comune al Team che verrà custodito dal Team medesimo per poi esser presentato alla giuria.

9. CRITERI DI VALUTAZIONE

I membri della Giuria avranno il compito di valutare i Progetti presentati da ogni Team in base alla tipologia del team (formale/informale) seguendo i seguenti parametri.

Team informali

Macro categorie di valutazione	Criteri di valutazione	Da 1 a 5
Coerenza con la sfida	Coerenza con la sfida (Brief)	
Value proposition	Unicità della soluzione	
Execution	Presentato un Minimum Viable Product	
Team	Coerenza del Team formato	
Design & UX e User experience	Facilità d'uso, concordanza con competenze utente	

Team formali

Macro categorie di valutazione	Criteri di valutazione	Da 1 a 5
Coerenza con la sfida	Coerenza con la sfida (Brief)	
Value proposition	Unicità della soluzione	

Execution	Soddisfazione della presentazione e MVP	
Team (coerenza, conoscenze e competenze)	Competenze del Team – livello di sviluppo durante l’evento	
Design & UX e User experience	Facilità d'uso, concordanza con competenze utente	
Livello di sviluppo	Livello di validazione del progetto	

Per ogni criterio, ciascun membro della Commissione assegnerà un punteggio da 1 a 5. Al termine della valutazione verrà stilata, in base ai voti, una classifica.

10. VINCITORI

Per i progetti vincitori in palio c’è la possibilità di vedere tramutare il proprio progetto da idea a realtà.

Verranno dichiarati vincitori i Team primi classificati nei rispettivi Brief (uno per ogni Brief) i quali riceveranno un premio, come descritto nel paragrafo successivo.

Il giudizio della Giuria è insindacabile e i rispettivi membri non sono tenuti a ulteriormente motivare le proprie decisioni, che dovranno intendersi motivate esclusivamente dal punteggio medesimo.

Corrispettivo per i Progetti vincitori è Il premio per ciascuno dei Team vincitori, pari a Euro 30.000,00 (trentamila euro/00) in servizi e ospitalità (vitto ed alloggio) per tutto il team (3-5 px max) per trenta giorni presso l’azienda sponsor del verticale al fine di raggiungere gli obiettivi definiti al punto 11.

Nel caso di ex aequo tra due Team del medesimo Brief, il responsabile dello sponsor sarà libero di selezionare il progetto oppure entrambi i progetti

I vincitori non potranno contestare il premio assegnato, né richiedere la sostituzione del premio per nessun motivo.

11. PERCORSO DI ACCELERAZIONE / PARTNERSHIP

Al Team vincitore è offerto un percorso di accelerazione della durata di 1 mese (di seguito “Percorso”), che ha l’obiettivo di facilitare i processi di cooperazione tra il Team Vincitore e la società Sponsor del verticale, per arrivare, se possibile, allo sviluppo e validazione della soluzione ideata dal Team Vincitore.

A disposizione un team dell’innovazione dedicato per facilitare i processi in azienda e sviluppare/testare il progetto, vitto ed alloggio garantiti per il team da 3-5 persone per tutto il periodo di accelerazione, includendo la supervisione BeeCo Farm. Un percorso del valore di 30.000 euro equity free.

Il Percorso sarà avviato e gestito in ogni sua parte da Sponsor in coordinamento con BeeCo Farm e prevede la gestione del rapporto fra il Team Vincitore, l’innovation team dello sponsor.

BeeCo Farm guiderà nel percorso le due parti con l'intento di arrivare alla fine del periodo di incubazione, ad un test con POC del progetto, supportando i team nella fase di sviluppo e validazione dei processi di c.d. fit del P/S e P/M, garantendo un supporto al fine di ricevere feedback per ogni fase di "scoperta".

Il Percorso si svolgerà entro 3 (tre) mesi dalla conclusione dell'AgTech Hackathon e nella fase di assessment avrà l'obiettivo di definire gli strumenti e le modalità per avviare l'accordo:

- Se la soluzione sviluppata dal Team Vincitore si trova in fase di Problem / Solution fit, l'obiettivo del Percorso sarà preferibilmente quello di maturare l'idea del business fino a produrre un business concept solido e supportato da esperimenti di mercato e proiezioni attendibili.
- Se la soluzione immaginata e/o sviluppata dal Team Vincitore è invece in fase di Product/Market fit già al momento dell'AgTech Hackathon, il percorso avrà preferibilmente l'obiettivo di concepire un progetto di uno o più progetti pilota che utilizzi la soluzione al fine di validarne e comprenderne le opportunità di sviluppo in collaborazione con l'azienda Sponsor.

Il percorso di 1 mesi prevede (in modo sommario e non specifico) le seguenti attività:

- Presentazione alla società sponsor del brief (per attività di comprensione del progetto, definizione delle ipotesi e dei bisogni, concept drafting, sviluppo di un eventuale patto di servizio);
- Definizione di alcune sessioni di mentorship offerte da BeeCo Farm;
- Accesso gratuito agli eventi di community offerti da BeeCo Farm;
- Realizzazione del business deck e di proiezioni di business e/o finanziarie con Analisi della fattibilità di un eventuale Proof of Concept (PoC);
- Incontro conclusivo del Team Vincitore con direttivo dello Sponsor per la presentazione dell'output e dei risultati.
- Eventuale supporto nello sviluppo di accordi con Sponsor.

12. PROPRIETÀ INTELLETTUALE

In ottica di sviluppo della comunità attorno al mondo dell'innovazione Agricola, l'AgTech Hackathon lascia i diritti di proprietà intellettuale relativi ai Progetti dei Team vincitori, in capo agli stessi team.

13. TRATTAMENTO DEI DATI E PUBBLICITÀ

Al momento dell'iscrizione, ai candidati sarà richiesto di esprimere il proprio consenso al trattamento dei dati personali oltre ad una liberatoria finalizzata ad autorizzare l'Organizzatore all'utilizzo delle immagini (foto e video) realizzate durante l'Evento, per finalità di comunicazione e promozione dell'Evento stesso.

14. LIBERATORIA UTILIZZO IMMAGINI E VIDEO

I Partecipanti accettando le condizioni generali dell'Evento, risultano esser consapevoli che, nel corso della Manifestazione, l'Organizzazione e/o i suoi partner commerciali effettueranno riprese audio/video e che tali riprese potranno interessare anche i Partecipanti.

I Partecipanti autorizzano sin d'ora l'Organizzazione ed i suoi partner commerciali nonché aventi causa, agenti e concessionari degli stessi ad utilizzare a titolo gratuito - in perpetuo, ad ogni latitudine del globo 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 realizzati nel corso dello svolgimento della Manifestazione.

L'autorizzazione sopra specificata implica la concessione della licenza non esclusiva, trasferibile anche a terzi, per l'utilizzo di quanto sopra elencato per fini culturali e didattici nonché per le attività di divulgazione e comunicazione dell'Organizzazione a scopo pubblicitario e promozionale, compresa la diffusione in streaming, la pubblicazione sul sito web e/o tramite stampa, la distribuzione e messa in onda sulle televisioni pubbliche e private e nelle sale cinematografiche 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.

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

15. VARIE

L'Ideatore e l'Organizzatore si riservano il diritto di:

- 1) annullare, sospendere e/o modificare l'Evento, o parte di esso, in caso di cause di forza maggiore quali, a mero titolo esemplificativo, terremoti, incendi, epidemie, alluvioni, disservizi tecnici e, comunque, qualsiasi altro fattore o Evento che non sia prevedibile o non sia sotto il loro controllo.
- 2) modificare unilateralmente il Regolamento, i Brief, i calendari e/o l'agenda dell'Evento; modifiche, aggiornamenti e/o integrazioni, sempre che non danneggino i Partecipanti, saranno valide ed efficaci dalla data in cui saranno rese note mediante pubblicazione sulla Piattaforma e/o sul Sito (e/o a seconda dei casi e dello stato di avanzamento della , dalla data in cui saranno comunicate ai Partecipanti mediante i mezzi di comunicazione, *on e off-line*, ritenuti più idonei dall'Organizzazione). I Partecipanti sono pregati dunque di consultare spesso la Piattaforma, prendendo come riferimento la data di ultima modifica degli stessi.
- 3) L'Ideatore e l'Organizzatore si riservano il diritto, a loro esclusiva discrezione, di squalificare qualsiasi Partecipante che:
 - o tenti di manomettere il processo di iscrizione o il funzionamento dell'Evento;
 - o agisca in violazione del presente regolamento;
 - o si comporti in modo inappropriato, antisportivo e contrario all'interesse di un sereno e corretto svolgimento dell'Evento.

Inoltre se una qualsiasi delle disposizioni contenute nel presente Regolamento fosse dichiarata invalida o non applicabile, tale disposizione si considererà come non apposta e tutte le altre disposizioni resteranno pienamente valide ed efficaci.

16. RISCHI E RESPONSABILITÀ

L'Organizzazione non sarà ritenuta responsabile in caso di mancata o incompleta ricezione della registrazione elettronica e/o della Documentazione per qualsivoglia ragione, o se i dati relativi alla registrazione e/o la Documentazione sono illeggibili.

Ciascun Partecipante partecipa all'AgTech Hackathon 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'Organizzazione 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'AgTech Hackathon da parte di un determinato Partecipante. L'Organizzazione non potrà essere ritenuta responsabile in caso di furto, perdita, danneggiamento all'attrezzatura e/o agli effetti personali.

Per tutta la durata dell'AgTech Hackathon, 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. L'Organizzazione non potrà essere ritenuta responsabile per l'eventuale contaminazione da parte di qualsiasi virus informatico, per l'intrusione di terzi nella dotazione informatica del Partecipante, per qualsiasi danno alla dotazione informatica stessa e ai dati ivi registrati nonché per qualsivoglia conseguenza sull'attività personale o professionale dei Partecipanti.

Inoltre, l'Organizzazione non sarà tenuta per qualsiasi titolo a rispondere in ordine a danni, perdite e/o pregiudizi di alcun genere derivanti dall'utilizzo della connessione messa a disposizione dall'Organizzazione stessa e/o dai suoi fornitori di servizi, oppure a causa di disservizi, eventuali malfunzionamenti temporanei o permanenti riscontrabili sul sistema.

17. MANLEVE E GARANZIE

Ciascun Partecipante sin d'ora dichiara espressamente e garantisce che ogni Elaborato, annessi e connessi sono originali, con ciò intendendosi che non comporta la violazione, né in tutto né in parte, di alcun diritto riconosciuto o attribuito dalla vigente normativa in materia di proprietà intellettuale e/o industriale e che non viola alcun diritto di privativa o diritto meritevole di tutela o altro elemento di proprietà di terzi.

Ove esistano diritti di terzi, il Partecipante dichiara e garantisce di poterne liberamente disporre per essersi previamente dotato di tutte le necessarie autorizzazioni e licenze da parte del relativo titolare.

Ciascun Partecipante sin d'ora si impegna a manlevare sostanzialmente e processualmente l'Organizzazione e a mantenerla indenne da qualunque e qualsivoglia perdita, danno, responsabilità, costo o spesa, ivi incluse le spese legali, derivanti da o in qualsiasi modo collegati a pretese o contestazioni di altri Partecipanti e/o soggetti terzi.

Salvo i casi di dolo o colpa grave ascrivibili all'Organizzazione, l'Organizzazione stessa non assume alcuna responsabilità in merito all'eventuale uso o abuso dell'Elaborato, della Documentazione, dell'idea o dell'opera del Partecipante ovvero allo sviluppo e/o realizzazione dei medesimi e/o del progetto ad essi relativi da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza.

18. INFORMATIVA SULLA PRIVACY

Ai sensi dell'Art. 13 e 14 del Regolamento (UE) 2016/679 ("GDPR"), si informa che i dati comunicati dai partecipanti in occasione della iscrizione al contest saranno raccolti, protetti e trattati esclusivamente da Organizzatore al fine della partecipazione al contest. In qualità di autonomo titolare del trattamento, invece, gli sponsor, tratteranno i dati dei partecipanti per le finalità connesse all'erogazione del premio.

I dati, il cui conferimento è facoltativo, saranno trattati dall'organizzazione sulla base del consenso dei partecipanti, a cura dell'Organizzatore e degli sponsor, e comunicati ai membri della Giuria e a sponsor/promotori dell'hackathon.

Il rifiuto di conferire i dati richiesti comporterà l'impossibilità di poter partecipare all'Evento.

I dati non saranno in alcun modo diffusi, ceduti a terzi o utilizzati a fini commerciali o pubblicitari o, in ogni caso, per finalità diverse da quelle riportate sopra.

I dati saranno conservati per un periodo di tempo non superiore a quello necessario agli scopi per i quali essi sono stati raccolti o successivamente trattati conformemente a quanto previsto dagli obblighi di legge.

Ai partecipanti, in qualità di interessati del trattamento, sono riconosciuti i seguenti diritti sui dati personali raccolti e trattati dai titolari autonomi per le finalità indicate sopra: (i) il diritto di accesso, in particolare richiedendo, in qualsiasi momento, conferma dell'esistenza dei loro dati personali presso gli archivi dei titolari autonomi e la messa a disposizione in modo chiaro ed intelligibile di tali informazioni, nonché il diritto di conoscere l'origine, la logica e lo scopo del trattamento con espressa e specifica indicazione degli incaricati e responsabili del trattamento e dei soggetti terzi cui possono essere comunicati i dati; (ii) il diritto di ottenere l'aggiornamento e la rettifica dei dati (tranne quelli valutativi), la cancellazione dei dati superflui o la trasformazione in forma anonima, nonché il blocco del trattamento e cancellazione definitiva in caso di trattamento illecito; e (iii) qualora ne ricorrano i presupposti, la limitazione del trattamento e la portabilità dei dati. La legge riconosce inoltre la possibilità di proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali, qualora in presenza di una violazione dei diritti degli interessati ai sensi della normativa applicabile in materia di protezione dei dati personali. Per esercitare i diritti sopra elencati è possibile contattare/scrivere a hackathon@agtechforum.it e per sponsor ai riferimenti indicati al punto 1

19. LEGGE APPLICABILE E RISOLUZIONE DELLE CONTROVERSIE

Il presente Regolamento è stato predisposto, è regolato e dovrà essere interpretato ai sensi della legge italiana. Fatti salvi i casi in cui la competenza sia inderogabilmente stabilita dalla legge, per tutte le controversie derivanti dall'interpretazione o dall'esecuzione del presente Regolamento sarà competente in via esclusiva il foro di Grosseto con espressa rinuncia dei Partecipanti a qualsiasi eccezione rispetto a tale foro.