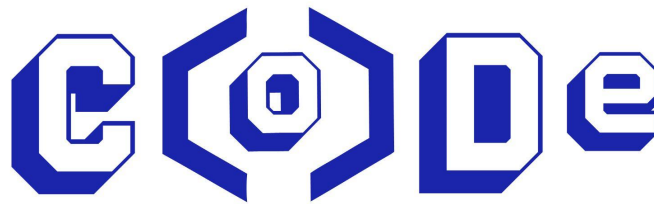




**INTERNET
FESTIVAL** 2022
FORME DI FUTURO

rjc soft[®]



Challenge **O**f **D**evelopers 2022

REGOLAMENTO HACKATHON

C(o)De - Challenge of Developers 2022

INTERNET FESTIVAL

LA COMPETIZIONE: C(o)De – Challenge of Developers 2022	3
PARTECIPAZIONE	3
CHI PUÒ PARTECIPARE	3
LUOGO E PERIODO DI SVOLGIMENTO DELL'EVENTO LIVE	4
CLAUSOLA DI NON ACCETTAZIONE	4
CLAUSOLA DI ESTROMISSIONE	5
MECCANICA E MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE AL CONCORSO	5
TERMINI DI ADESIONE	5
REGISTRAZIONE	5
COMPOSIZIONE DEL TEAM	6
QUALIFICHE	6
PUNTEGGIO DELLA QUALIFICHE	7
CLASSIFICA DELLA QUALIFICHE	8
EVENTO FINALE - FASE LIVE	8
PUNTEGGIO DELLA FASE LIVE	9
PREMI	9
COMUNICAZIONI AL PUBBLICO	10
CLAUSOLA GENERALE SUL COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO	10
USO DELL'IMMAGINE	11
CONSENSO	11
INFORMATIVA SULLA PRIVACY	12
INFORMATIVA SULLA PRIVACY	15
DISPOSIZIONI FINALI	16

1. LA COMPETIZIONE: C(o)De – Challenge of Developers 2022

C(o)De – Challenge of Developers 2022 (di seguito “Concorso”) è un contest a tema informatico organizzato da RJC Soft s.r.l. in collaborazione con Internet Festival, con la finalità di promuovere le idee giovanili nel settore e scoprire nuovi talenti del settore informatico. Il concorso andrà a mettere alla prova conoscenze nell’ambito di:

- programmazione;
- cyber security;
- programmazione shell;
- programmazione web;
- crittografia;
- steganografia.

Il Concorso si svolgerà a Pisa (PI) nelle giornate del 7-8 Ottobre 2022 presso la Sede RJC Soft in Via di Gello 17, 56123, Pisa (PI) con sessione di qualifiche online previste nelle giornate dal 19 al 25 Settembre 2022.

La partecipazione al Concorso è disciplinata esclusivamente dai seguenti termini e condizioni.

2. PARTECIPAZIONE

C(o)De – Challenge of Developers 2022 è diviso in due fasi: una prima fase di qualifiche dal 19 Settembre al 2 Ottobre 2022 e la fase finale live che si terrà nelle giornate del 7-8 Ottobre 2022. Per informazioni dettagliate sulle modalità di partecipazione si rimanda al **capitolo 3**.

2.1. CHI PUÒ PARTECIPARE

Per essere ammesso a C(o)De – Challenge of Developers 2022 chi si candida deve:

- Essere in possesso di documento di identità da presentarsi in fase di iscrizione
- Avere un’età compresa tra i 16 e i 26 anni alla data di partecipazione alla competizione. In caso di minorenni è necessaria l’autorizzazione di uno dei genitori o da chi ne fa le veci;
- Accettare il regolamento unitamente alle norme di manleva e il trattamento dei dati personali;
- Far parte di un Team composto da un minimo di 2 ad un massimo di 4 persone;

- Iscrivere sulla piattaforma di riferimento www.rjcsoft.it entro i termini indicati;
- Confermare la partecipazione alla fase Live, al ricevimento della mail di avvenuta qualifica entro i termini comunicati (vedere sezione 3.5 del Regolamento).

Sono esclusi dalla partecipazione i/le dipendenti di RJC Soft s.r.l., i dipendenti dei soggetti promotori di Internet Festival e società fornitrici dell'evento Internet Festival, e relativi parenti di tutti i soggetti citati.

L'organizzazione provvederà ad effettuare le opportune verifiche ed eventualmente ad escludere il/la partecipante.

2.2. LUOGO E PERIODO DI SVOLGIMENTO DELL'EVENTO LIVE

L'evento Live si terrà nella sede di RJC Soft in via di Gello 17 - 56123 Pisa. Inizierà il giorno 7 ottobre 2022 alle ore 9:00 e terminerà alle ore 09:00 del giorno successivo (8 ottobre 2022). Nell'arco della giornata sarà possibile uscire e rientrare nella sede di RJC Soft rispettando le seguenti fasce orarie:

- 7 Ottobre dalle 9:00 alle 23:00
- 8 Ottobre dalle 7:00 fino a fine evento

Al termine della gara verranno valutate le esecuzioni dei problemi e la bontà delle soluzioni proposte.

Nell'evento verrà allestito un catering dove tutti i/le partecipanti potranno mangiare e condividere in allegria l'intera giornata.

L'accesso alla fase Live è determinato da una prima fase di qualifiche online che avrà luogo secondo le seguenti modalità:

- 12-19 Settembre: fase di registrazione alle qualifiche;
- 19 Settembre-2 Ottobre: fase risoluzione problemi; si specifica che nel periodo tra il 19 Settembre e il 2 Ottobre sarà comunque possibile continuare a registrarsi e partecipare immediatamente alla risoluzione dei problemi proposti;
- 2 Ottobre: chiusura fase registrazione.

La registrazione avviene tramite accesso al sito www.rjcsoft.it nella pagina dedicata **C(o)De - Challenge of Developers 2022** alla voce REGISTRATI.

2.3. CLAUSOLA DI NON ACCETTAZIONE

In caso di violazione delle finalità, dei termini e delle condizioni del corrente Regolamento, l'organizzazione si riserva l'insindacabile ed inappellabile diritto di accettare o rifiutare l'iscrizione di un/una partecipante e/o di un Team.

Per le stesse motivazioni, l'organizzazione gara si riserva inoltre il diritto esclusivo di validare o invalidare gli score di un Team nelle qualifiche online.

2.4. CLAUSOLA DI ESTROMISSIONE

Lo staff del Concorso e il direttore di gara si riservano di escludere a loro insindacabile giudizio i/le partecipanti che violano il regolamento di cui sopra.

Al fine di poter verificare il rispetto del regolamento, l'organizzazione di gara si riserva di contattare gli/le iscritti/e per verificare che non vi sia violazione del disposto ivi contenuto, chiedendo un impegno formale in tal senso. Qualora l'organizzazione gara dovesse venire a conoscenza, in qualunque modo, che il/la partecipante iscritto/a alla fase live non poteva gareggiare perché in violazione della regola di cui sopra, questi verrà immediatamente squalificato.

3. MECCANICA E MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE AL CONCORSO

3.1. REGISTRAZIONE

La partecipazione al Concorso richiede la registrazione delle persone e dei Team così come indicata di seguito:

- Registrazione sul sito www.rjcsoft.it nella pagina dedicata **C(o)De - Challenge of Developers 2022** alla voce REGISTRATI.
- Tutti i/le partecipanti, di ogni singolo Team, dovranno compilare il form di registrazione all'evento e inserire:
 - Nome e Cognome
 - Email
 - Data di nascita
 - Nome del Team
 - Nome degli altri membri del Team
 - Nome del capitano/a (in caso di team composti da soli minorenni il contatto dovrà essere un/una referente maggiorenne incaricata del ritiro del premio, vedere capitolo 4)

- Taglia t-shirt
- Documento d'identità

Il ruolo di Capitano/a deve essere ricoperto da partecipanti di maggiore età. Nel caso di squadre composte da soli minorenni il Team dovrà indicare un/una referente uno/a tra i genitori (o di chi ne fa le veci) che hanno firmato le autorizzazioni alla partecipazione. Le funzioni di suddetti ruoli saranno indicate nel dettaglio nella sezione 4 "Premi".

Al fine di poter partecipare all'evento, il/la partecipante conferma attraverso la sua iscrizione di essere completamente ed interamente d'accordo con le norme e linee guida illustrate nel presente regolamento.

Unitamente alla mail di conferma gli/le iscritti/e riceveranno ulteriori informazioni logistiche e/o utili allo svolgimento del Concorso.

3.2. COMPOSIZIONE DEL TEAM

I Team possono essere composti da un minimo di 2 persone, fino ad un massimo di 4. L'organizzazione suggerisce la creazione di Team composti da quattro persone, che possiedano conoscenze nell'ambito di:

- programmazione;
- cyber security;
- programmazione shell;
- programmazione web;
- crittografia;
- steganografia.

3.3. QUALIFICHE

Tutti i Team regolarmente iscritti al concorso dovranno affrontare la prima fase di qualifiche online secondo le modalità di seguito indicate:

- Il giorno 12 Settembre alle ore 15:00 verranno aperte le registrazioni all'evento. La registrazione avviene tramite sito RJC Soft nella pagina dedicata all'evento.
- Il giorno 19 Settembre, alle ore 15:00, a tutti i/le partecipanti sarà inviata una mail con le modalità per accedere alle prove che compongono la fase di qualifica. Tutti i team avranno tempo fino alla chiusura per risolvere i problemi proposti.
- Il termine per l'invio della soluzione è fissato per il giorno 2 Ottobre alle ore 20:00.
- La registrazione è aperta dal 12 Settembre al 2 Ottobre. Sarà quindi possibile iscriversi anche dopo il 19 Settembre, data di inizio della fase di risoluzione

problemi. In caso di iscrizione successiva al 19 Settembre, tutti i membri del team iscritto riceveranno automaticamente la mail con la modalità di accesso alle prove di qualifica.

In questa fase, i Team saranno chiamati a confrontarsi con problemi di differenti difficoltà. Questi problemi affronteranno tematiche di:

- programmazione;
- cyber security,
- cifrari buggati;
- steganografia.

3.4. PUNTEGGIO DELLA QUALIFICHE

Lo score sarà valutato dai giudici. Nella fase di qualifiche, sarà possibile totale un massimo di 100 punti, così suddivisi:

- **60 punti** - assegnati per la risoluzione dei problemi proposti in fase di qualifica. I problemi avranno un punteggio variabile a seconda della difficoltà e saranno indicati in fase di qualifica. Per ogni problema risolto si potrà ottenere il massimo dei punti indicato sul sito in caso di risposta corretta o nessun punto in caso di risposta errata;
- **30 punti** - assegnati sulla base del tempo di consegna. Questi punti saranno divisi tra i problemi previsti in modo proporzionale alla loro difficoltà. Se, ad esempio, in fase di qualifica fossero presenti 10 problemi da risolvere, con difficoltà simili, ognuno di essi potrà ricevere da 0 a 3 punti sulla base della velocità di consegna della soluzione corretta. Con velocità si intende il tempo di consegna dall'apertura della fase di qualifiche, ossia:
 - consegna entro le ore 23:59 del 21 Settembre: **3/3 punti**;
 - consegna entro le ore 23:59 del 25 Settembre: **2/3 punti**;
 - consegna entro le ore 23:59 del 29 Settembre: **1/3 punti**;
 - consegna successiva alle ore 00:00 del 30 Settembre: **0 punti**;
- **10 punti** - assegnati in modo discrezionale dalla giuria per meriti sulla bontà delle soluzioni proposte. La giuria può assegnare quindi da 0 a 10 punti ad ogni Team per la qualità della soluzione proposta nell'affrontare la fase di qualifiche online. La giuria terrà anche conto della quantità di problemi risolti e del tempo impiegato per indicare la soluzione.

Per partecipare alla fase finale, sarà necessario totalizzare almeno **40** punti. Alla fase finale saranno ammessi fino ad un massimo di sei team, quindi la qualificazione alla fase Live sarà determinata non solo dal superamento della soglia minima ma dalla graduatoria complessiva dei punteggi ottenuti dai Team iscritti nella fase di qualifica.

3.5. CLASSIFICA DELLA QUALIFICHE

Una volta conclusa la fase di qualifiche online e calcolati i punteggi dei vari Team, verrà pubblicata la classifica secondo le seguenti modalità:

- Il giorno 2 ottobre 2022 alle ore 20:00 verranno pubblicate nel sito www.rjcsoft.it nella pagina dedicata all'evento **C(o)De - Challenge of Developers 2022** alla voce *CLASSIFICHE ONLINE* le classifiche che indicheranno i Team partecipanti alla gara Live.
- Ogni singolo/a partecipante di ciascun team che rientra nei primi verrà avvisato per email per confermare la partecipazione.
- In fase di conferma partecipazione, il partecipante sarà tenuto ad indicare eventuali intolleranze alimentari.
- La conferma della partecipazione alla fase finale dovrà avvenire entro e non oltre il **4 Ottobre alle ore 13:00**. La mancata ricezione della conferma sarà intesa come rinuncia alla partecipazione e si procederà con l'invito del team subito seguente in classifica, laddove presente.

Alla fase finale parteciperanno fino ad un massimo di sei Team, selezionati in base alla classifica di cui sopra. In caso di ex aequo, si qualificherà il Team che si è iscritto prima al concorso.

3.6. EVENTO FINALE - FASE LIVE

I Team qualificati alla fase finale si dovranno presentare nella sede di RJC Soft in Via di Gello 17, 56123, Pisa (PI) la mattina del 7 Ottobre alle ore 8:00. Ogni Team avrà a disposizione una stanza per poter svolgere il proprio lavoro nell'arco della giornata. Nell'arco della giornata sarà possibile uscire e rientrare nella sede di RJC Soft rispettando le seguenti fasce orarie indicate:

- 7 Ottobre dalle 9:00 alle 23:00;
- 8 Ottobre dalle 7:00 fino a fine evento.

L'organizzazione gara si prenderà carico del servizio di catering per tutti i partecipanti.

La fase finale dell'evento consisterà nell'affrontare una serie di problemi su tematiche simili a quelle affrontate in fase di qualifica. Ogni Team si potrà collegare ad un portale che fornirà loro tutti i problemi da risolvere.

Il numero e la natura dei problemi proposti ai team partecipanti alla fase finale, con punteggi variabili a seconda del livello di difficoltà, saranno decisi in modo insindacabile dalla giuria sulla base dei risultati complessivi delle qualifiche.

3.7. PUNTEGGIO DELLA FASE LIVE

La fase live prevede una classifica a punteggio.

Ogni problema proposto avrà associato un numero di punti che varia da 2 a 5 sulla base del grado di difficoltà e della tematica. Il numero di punti assegnato ad ogni problema è definito dalla giuria. In fase di competizione, sarà visualizzato il numero di punti assegnato ad ogni problema. Tali punti saranno assegnati alla squadra in caso di risoluzione dello stesso problema. Soluzioni parziali non porteranno all'assegnazione di alcun punto.

Il team che totalizza il punteggio più alto nell'arco delle 24 ore sarà considerato il Team vincitore.

In caso di ex aequo, la Giuria sarà chiamata a valutare in modo discrezionale la bontà delle soluzioni proposte in modo simile a quanto già indicato in fase di qualifiche online.

4. PREMI

La graduatoria finale assegnerà un premio di vincita ai primi tre Team classificati.

Il premio assegnato al **primo Team classificato** sarà un premio in denaro dal valore di **3.000€**.

Il premio assegnato al **secondo Team classificato** sarà un premio in denaro dal valore di **1.200€**.

Il premio assegnato al **terzo Team classificato** sarà un premio in denaro dal valore di **800€**.

Il premio verrà assegnato al Team e consegnato alla persona designata (in fase di iscrizione) nel ruolo di Capitano/a dal Team stesso.

Il ruolo di Capitano/a deve essere ricoperto da partecipanti di maggiore età, nel caso di squadre composte da soli minorenni il Team dovrà indicare come referente per il ritiro del premio uno dei genitori (o di chi ne fa le veci) che hanno firmato le autorizzazioni alla partecipazione.

Si specifica fin da ora che gli organizzatori sono esenti da responsabilità nella ripartizione del premio tra i componenti del Team e che tale ripartizione è lasciata al libero accordo tra i/le componenti dello stesso Team.

L'assegnazione dei premi potrà essere sospesa a tempo indeterminato o annullata in caso di procedimenti disciplinari o provvedimenti di sospensione cautelare, squalifica o annullamento del risultato.

La comunicazione di vincita avverrà alla fine della fase live del giorno 8 ottobre 2022, con comunicazione diretta ai Team vincitori. In caso di particolari necessità, precedentemente comunicate e concordate con l'Organizzatore, la comunicazione di vincita avverrà per telefono e/o per mail e/o per raccomandata.

Il vincitore o la vincitrice dovrà in ogni caso convalidare la vincita entro 15 giorni dalla data di comunicazione della vincita tramite i canali ivi indicati. In caso di irreperibilità del vincitore o della vincitrice o mancata risposta il premio verrà considerato non richiesto e verrà assegnato alla riserva successiva (con scorrimento della classifica).

Nel caso di mancato ritiro di uno dei premi, lo stesso sarà interamente devoluto in beneficenza a **Associazione Amici Della Fondazione Stella Maris ONLUS**, con sede in Viale del Tirreno, 331/b – 56128 – Calambrone (Pisa), nata nel 1993 con lo scopo di affiancare l'attività della Fondazione Stella Maris per promuovere e sostenere iniziative in favore della cura, riabilitazione, assistenza e inserimento sociale dei giovani affetti da disabilità psichica.

5. COMUNICAZIONI AL PUBBLICO

Il Concorso sarà promosso sui siti Internet degli organizzatori RJC Soft s.r.l. e Internet Festival, rispettivamente www.rjcsoft.it/ e www.internetfestival.it/.

Il Concorso sarà altresì promosso attraverso i seguenti canali:

- pagina Instagram RJC Soft @rjcsoft
- pagina LinkedIn RJC Soft @RJC Soft S.r.l.
- pagina dedicata all'evento su Il Tirreno
- pagina Facebook @internetfestival

- account Twitter @Internetfest
- profilo Instagram @internetfest
- newsletter Internet Festival

6. CLAUSOLA GENERALE SUL COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

Ogni iscritto si dichiara d'accordo di competere sportivamente, rifuggendo ogni possibile comportamento antisportivo. Si dichiara altresì d'accordo di non tenere comportamenti offensivi o peggiori azioni violente nei confronti di giudici, volontari, altri partecipanti, spettatori/trici, sponsor.

Eventuali comportamenti in violazione del predetto impegno comportano la squalifica dalla competizione.

Ogni iscritto/a si impegna a svolgere l'esercizio/problema senza alterarne la natura e impegnandosi per una competizione leale, esente da trucchi o imbrogli di qualsivoglia natura. Ogni comportamento ritenuto o identificato come doloso sarà punito con la squalifica. Questa elencazione ha natura meramente esplicativa e non esaustiva. Ogni comportamento che viola un richiamo espresso del giudice o dell'organizzatore dell'evento ad un atteggiamento corretto, consono all'ambiente di gara e al rispetto delle persone coinvolte nell'evento sarà sanzionato con la squalifica.

7. USO DELL'IMMAGINE

Con l'approvazione del presente regolamento e la conseguente iscrizione all'evento che si conviene da entrambe le parti essere elemento di espressa e concludente autorizzazione, il partecipante con riferimento alle immagini (foto e video) scattate e/o riprese dai fotografi e cameraman presenti all'evento autorizza a titolo gratuito, senza limiti di tempo, anche ai sensi degli **artt. 10 e 320 cod.civ.** e degli **artt. 96 e 97 legge 22.4.1941, n. 633**, Legge sul diritto d'autore, la pubblicazione e/o diffusione in qualsiasi forma delle proprie immagini sul sito internet dell'evento e sulla correlata pagina Facebook, canale Twitter, Instagram, YouTube o altra piattaforma di diffusione a mezzo internet, su carta stampata e/o su qualsiasi altro mezzo di diffusione, nonché autorizza la conservazione delle foto e dei video stessi negli archivi informatici della Società/Ente che gestisce ed organizza l'evento e prende atto che la finalità di tali pubblicazioni sono meramente di carattere informativo ed eventualmente promozionale.

8. CONSENSO

Dichiaro sotto la mia responsabilità quanto segue:

- di accettare integralmente il Regolamento del Concorso;
- di essere pienamente consapevole della natura e dell'impegno relativo all'attività che dovrò praticare nel corso del Concorso;
- di godere di buona salute e di non aver mai sofferto anche occasionalmente di patologie e/o imperfezioni fisiche tali da rendere pericolosa o dannosa per la salute la partecipazione del Concorso;
- di liberare l'organizzazione dell'Evento da qualsiasi responsabilità civile e penale per le quali mi rendessi responsabile e per ogni eventuale infortunio possa derivare alla mia e altrui persona in conseguenza del Concorso;
- di liberare e di tenere indenne l'azienda organizzatrice e i suoi membri da ogni perdita, responsabilità, danno, o costo che gli stessi potranno subire a causa della mia partecipazione al Concorso o come conseguenza di qualunque causa in qualsiasi modo relativa alla mia partecipazione, anche se causata dalla negligenza dell'azienda organizzatrice e/o dei suoi membri o da altre cause nei limiti inderogabilmente previsti dalla legge;
- di accettare espressamente che questa LIBERATORIA ED ACCORDO PER L'ESONERO DI RESPONSABILITA' E RISARCIMENTO sia interpretata secondo le leggi italiane. Accetto altresì in via esclusiva la Giurisdizione Italiana e la competenza del Tribunale di Pisa in relazione a qualsiasi azione che deriva da, o è connessa all'Evento.
- di accettare espressamente che questa LIBERATORIA ED ACCORDO PER L'ESONERO DI RESPONSABILITA' E RISARCIMENTO sia tanto ampia e inclusiva di quanto è permesso dalla legge italiana, e che qualora una qualsiasi parte di questo Accordo fosse ritenuta invalida, si accetta che il restante regolamento ciò nonostante rimanga pienamente valido ed efficace.

Ai sensi dell'**art.1341 cod. civ.**, dichiaro di approvare specificatamente le clausole di cui sopra.

9. INFORMATIVA SULLA PRIVACY

RJC Soft s.r.l., in qualità di titolare del trattamento (di seguito, per brevità, "Titolare"), La informa che utilizzerà i Suoi dati personali (di seguito, per brevità, richiamati "Dati Personali"), indicati nella liberatoria, di cui la presente informativa costituisce allegato (di seguito, per brevità, "Liberatoria"), al fine di (i) consentirLe al di aderire ad ogni fase del Progetto; (ii) adempiere agli obblighi di legge relativi alla mia adesione al Progetto, così come previsti dalle norme civilistiche, fiscali e contabili, ecc. ai fini della gestione amministrativa del rapporto; (iii) diffondere e/o promuovere presso il pubblico il Progetto; (iv) promuovere, mediante l'invio di e-mail, future iniziative e/o progetti

promozionali del Titolare o di altre società ad essa collegate ai sensi e per gli effetti dell'**art. 2359**.

Il conferimento dei Dati Personali relativi alle finalità di cui ai suddetti punti (i) e (ii) è necessario. In caso di Suo rifiuto, pertanto, il Titolare non potrà consentirLe di aderire al Progetto. Il conferimento dei dati relativi alla finalità sub (iii) è allo stesso modo necessario, in quanto il Titolare ha realizzato il Progetto anche al fine di diffonderlo e promuoverlo presso il pubblico. Il Suo rifiuto, pertanto, non consentirebbe lo svolgimento di tale attività al Titolare. Aderendo al Progetto, in altre parole, Lei acconsente a qualsivoglia sfruttamento mediatico del Progetto. La finalità di cui al punto (iv) è facoltativa; Con riferimento alla finalità sub (i), se Lei decidesse di non acconsentire a detto trattamento, non potrà essere informato in alcun modo delle iniziative e dei progetti organizzati da Crossfit Pietrasanta ssdlr o da altre società ad essa collegate ai sensi e per gli effetti dell'**art. 2359**.

Il trattamento dei Dati Personali avverrà mediante strumenti manuali, informatici e telematici, con logiche strettamente correlate alla finalità sopra evidenziate e, comunque, da soggetti autorizzati all'assolvimento di tali compiti, opportunamente edotti dei vincoli imposti dal **D.Lgs. 196/2003**, dotati di misure di sicurezza atte a garantire la riservatezza dei Dati Personali e ad evitare l'indebito accesso a soggetti terzi o a personale non autorizzato.

I Dati Personali non saranno soggetti a diffusione e saranno comunicati esclusivamente a RJC soft s.r.l. o ai partner commerciali esclusivamente per le finalità sopra descritte. Il Responsabile per il riscontro ai diritti dell'interessato è il Sig. Simone Bracaloni.

In base all'**art. 7 del D.Lgs 196/2003**, in qualsiasi momento e gratuitamente, Lei ha diritto di richiedere informazioni in merito all'esistenza del trattamento dei Dati Personali Suoi e del Partecipante, di rettificarli, integrarli, aggiornarli, cancellarli o di ottenerne il blocco.

Per esercitare i suddetti diritti, si prega di scrivere a Sig.ra Nadia Ciuchetti all'indirizzo email n.ciuchetti@rjcsoft.it

Di seguito il MODELLO FAC-SIMILE DI CONSENSO:

Richiesta di consenso:

Letta l'informativa che precede, io sottoscritto/a

PRESTO IL MIO CONSENSO

- al trattamento dei Dati Personali al fine di promuovere, mediante l'invio di e-mail, servizi proposti da RJC Soft s.r.l. e future iniziative e/o progetti dell'Associazione;

LIBERATORIA AI FINI DELL'UTILIZZO DELL'IMMAGINE

Effettuando l'iscrizione a C(O)DE - Challenge of Developer 2022, il partecipante dichiara quanto segue.

In qualità di partecipante al progetto RJC Soft C(O)DE 2022 organizzato da RJC Soft s.r.l.

PREMESSO

- che RJC Soft s.r.l. ha realizzato l'evento tecnologico come in apice rubricata
- che durante il Concorso verranno realizzati foto e video ai fini della promozione dell'evento stesso;
- che ai fini della promozione dell'evento C(O)DE - Challenge of Developers 2022 intende utilizzare l'immagine del/la sottoscritto/a ritratto/a nelle rappresentazioni fotografiche, contenuti audio e video o altre forme di riproduzione, che verranno realizzate (congiuntamente definiti come l'Immagine"), attraverso:
 1. sito web e canali social network;
 2. pagina facebook, twitter e instagram e qualunque altro social network dell'evento e dei partner; - su ogni altro materiale pubblicitario in formato cartaceo o in elettronico,

AUTORIZZO

Gli organizzatori RJC Soft s.r.l. e Internet Festival ad utilizzare - limitatamente all'attività promo – pubblicitaria del Concorso - la mia Immagine, così come ritratta durante il Concorso stesso, per intero o in parte, singolarmente o unitamente ad altro materiale, ivi compresi, a titolo esemplificativo e non esaustivo, testi, fotografie o immagini, a titolo gratuito e senza alcuna limitazione di carattere temporale, territoriale o relativa alle modalità di utilizzo, frequenza d'uso o al mezzo di diffusione prescelto.

INFORMATIVA SULLA PRIVACY

Circa il trattamento dei dati personali: il "Regolamento Europeo 2016/679 relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al Trattamento dei Dati Personali, nonché alla libera circolazione di tali dati" (da ora in poi GDPR) prevede la tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali. In qualità di "Titolare" del trattamento, ai sensi dell'**art. 13 del GDPR**, pertanto, l'organizzazione dell'Evento fornisce le seguenti informazioni:

- **Finalità del trattamento:**

I dati personali conferiti saranno trattati per le finalità strettamente connesse e strumentali alle attività come indicate nella sua estesa liberatoria relativa all'uso dell'immagine. Tali dati saranno oggetto di diffusione in qualsiasi forma delle proprie immagini o video ripresi sul sito internet, youtube, facebook, instagram, twitter, su carta stampata e/o su qualsiasi altro mezzo di diffusione.

- **Modalità di trattamento dei dati:**

I dati personali forniti, ivi incluso il ritratto contenuto nelle fotografie/video, formeranno oggetto di operazioni di trattamento nel rispetto della vigente normativa e dei principi di correttezza, liceità, trasparenza e riservatezza. Tali dati verranno trattati sia con strumenti informatici sia su supporti cartacei sia su ogni altro tipo di supporto idoneo, nel rispetto delle misure di sicurezza previste dal GDPR.

- **Obbligatorietà o meno del consenso:**

Il conferimento dei dati è facoltativo. Il mancato consenso non permetterà l'utilizzo delle immagini e/o delle riprese audiovisive del soggetto interessato per le finalità sopra indicate. Nel caso per errore queste dovessero essere utilizzate, l'interessato potrà comunicarlo all'organizzazione che provvederà a rimuoverle.

- **Comunicazione e diffusione dei dati:**

Nei limiti pertinenti alle finalità di trattamento indicate, i dati personali (immagini e riprese audiovisive) potranno essere oggetto di comunicazione, pubblicazione e/o diffusione in qualsiasi forma sul sito internet dell'evento, sui social network e su qualsiasi altro mezzo di diffusione (giornali o quotidiani locali). L'interessato autorizza altresì l'organizzazione dell'evento a comunicare i predetti dati ai partner e sponsor presenti all'evento.

- **Diritti dell'interessato:**

Il conferimento del consenso al trattamento dei dati personali è facoltativo. In qualsiasi momento è possibile esercitare tutti i diritti indicati degli artt. 15 a 22 e dell'art. 34 del GDPR, in particolare la cancellazione, la rettifica o l'integrazione dei dati, con comunicazione scritta da inviare a code@rjcsoft.it

- **Periodo di conservazione:**

I dati raccolti (foto, video, etc) verranno conservati negli archivi informatici della società organizzatrice e le finalità di tali pubblicazioni sono meramente di carattere informativo/promozionale.

10. DISPOSIZIONI FINALI

Gli organizzatori si riservano il diritto di modificare, anche parzialmente ed in qualunque momento, le modalità di partecipazione al presente concorso a premio, dandone adeguata comunicazione, non introducendo modifiche peggiorative e salvaguardando i diritti già acquisiti dai partecipanti.

Per qualsiasi informazione sul presente concorso a premi e per il regolamento il Destinatario potrà collegarsi al sito www.rjcsoft.it/

Il presente regolamento nella versione ufficiale è conservato presso presso la Sede RJC Soft s.r.l. in Via di Gello 17, 56123, Pisa (PI).