



## **REGOLAMENTO LIKE@HOME**

Like@Home è una competizione a premi il cui svolgimento e le cui modalità di ammissione sono disciplinate in via esclusiva dalle condizioni e dai termini del presente “Regolamento”.

### **1. ORGANIZZATORE**

L'organizzatore di Like@Home è il Mu Nu Chapter of IEEE-Eta Kappa Nu, definito d'ora in avanti l'Organizzatore.

### **2. SCOPO**

L'hackathon Like@Home è una competizione a premi che si svolge a squadre. Scopo della competizione è lo sviluppo di skills per Google Assistant, riguardante un tema specifico che verrà comunicato il giorno stesso della competizione.

### **3. STRUTTURA E DURATA DELL'EVENTO**

Like@Home si svolgerà nei locali di Toolbox Coworking in Via Agostino da Montefeltro, 2, 10134 Torino TO il 30 e 31 Marzo 2019.

La competizione inizierà alle ore 8:30 di sabato 30 Marzo e terminerà alle ore 13:00 di domenica 31 Marzo.

A seguire una scaletta di massima dell'evento:

#### **Sabato 30/03**

- 8:30 Accredito partecipanti

- 9:00 Introduzione e presentazioni degli sponsor
- 10:30 Talk introduttivo tenuto dal Prof. Corno del Politecnico di Torino
- 13:30 Pranzo
- 16:30 Break
- 20:00 Cena

#### **Domenica 31/03**

- 8:30 Colazione
- 10:30 Conclusione lavori e presentazione sponsor
- 11:00 Presentazioni dei progetti realizzati
- 12:30 Premiazioni

## **4. MODALITA' DI ISCRIZIONE**

La partecipazione è garantita a chiunque si iscriva a Like@Home tramite la piattaforma Eventbrite entro i termini prestabiliti, fino ad un numero massimo di 60 partecipanti.

Non saranno accettate iscrizioni alla competizioni effettuate con modalità differenti o al di fuori dei tempi prestabiliti.

La competizione è a squadre, ma è anche possibile iscriversi singolarmente. In quest'ultimo caso, i team verranno formati dall'Organizzazione il giorno stesso dell'evento. Le squadre devono essere composte da 5 persone.

La quota di partecipazione per singolo individuo è di euro 10 e dovrà essere versata all'Organizzatore nel momento d'iscrizione.

L'Organizzatore potrà definire criteri aggiuntivi per l'esclusione dei partecipanti. L'Organizzatore si riserva il diritto di verificare l'autenticità dei dati forniti dai partecipanti. Fornire dati non veritieri porterebbe all'esclusione immediata del partecipante dalla competizione oltre ad eventuali azioni legali che l'Organizzatore potrebbe decidere di intraprendere.

Il periodo di iscrizione a Like@Home è dal 15 al 28 Marzo 2019. L'Organizzatore si riserva il diritto di modificare il termine di iscrizione.

## **5. CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE**

Saranno rifiutate richieste di iscrizione incomplete, irregolari o ricevute al di fuori dei termini stabiliti.

L'Organizzatore si riserva il diritto di verificare l'identità dei partecipanti con tutti i mezzi necessari.

L'Organizzatore si riserva il diritto di modificare o cancellare la competizione per cause di forza maggiore, quali guasto tecnico, frode, o qualsiasi altro fattore o evento che non era anticipato o non è sotto il controllo dell'Organizzatore.

La partecipazione a Like@Home suppone l'accettazione esplicita di questo regolamento. Qualsiasi violazione del regolamento implica l'eliminazione del partecipante e/o della squadra in questione.

L'Organizzatore si riserva il diritto di espellere qualsiasi partecipante in caso di irregolarità prima o durante la competizione. L'Organizzatore, inoltre, si riserva il diritto di non permettere la partecipazione a coloro che non rispettino queste norme.

I possibili reclami sui risultati ottenuti dalle squadre e sulla classifica, nonché su qualsiasi altra questione relativa alla svolgimento della competizione, saranno risolti inappellabilmente dall'Organizzatore della competizione e d'accordo con i criteri stabiliti da questo regolamento.

## **6. SCENARIO TECNICO E MATERIALE FORNITO**

I linguaggi di programmazione sono liberi. Ai partecipanti verranno inoltre forniti un AIY Google Voice Kit per team, insieme ad un kit di sensoristica standard.

Il materiale fornito dovrà essere interamente restituito al termine della competizione, pena il pagamento del valore del materiale mancante.

## **7. VALUTAZIONE DEI PROGETTI**

I progetti sviluppati durante la competizione verranno giudicati da una commissione finale costituita da membri dell'Organizzatore e dei soggetti partner.

La commissione esprimerà il proprio parere utilizzando i seguenti criteri:

- team: suddivisione dei ruoli e lavoro di squadra;
- sviluppo tecnico;
- originalità;
- fattibilità economica;

Al termine della valutazione verrà stilata una classifica in base al punteggio ottenuto. I primi team classificati riceveranno un premio come descritto di seguito.

## **8. PREMI**

Le tre idee migliori verranno premiate al termine della competizione. Nella fattispecie i premi saranno:

- 1° Team classificato - Cinque buoni Amazon del valore di 60 euro
- 2° Team classificato - Cinque buoni Amazon del valore di 40 euro
- 3° Team classificato - Cinque buoni Amazon del valore di 20 euro

Qualora i premi non fossero riscattati entro il 31 Marzo 2020, i vincitori perderebbero il diritto di farlo e l'Organizzatore si riserva il diritto di acquisirli allo scadere di tale data.

## **9. PROPRIETÀ INTELLETTUALE**

I diritti di proprietà intellettuale resteranno integralmente in capo ai partecipanti che potranno utilizzarli in conformità ai termini ed entro i limiti espressamente previsti dall'accordo di confidenzialità sottoscritto.

I Partecipanti dichiarano di essere i titolari di qualsiasi contenuto utilizzato nella redazione del progetto e dichiarano di non violare alcuna norma a tutela del diritto d'autore o di altri diritti di terzi. A tale riguardo i Partecipanti esonerano esplicitamente l'Organizzatore da qualsiasi responsabilità presente o futura in relazione ad un eventuale utilizzo illegittimo di detti contenuti.

## **10. DIRITTI DI IMMAGINE**

Partecipando all'evento, tutti i partecipanti consentono all'Organizzatore di utilizzare le informazioni personali e sul progetto per scopi di comunicazione e si impegnano a sottoscrivere una liberatoria per i diritti di immagine, necessaria per la realizzazione e diffusione di servizi fotografici e video.

## **11. TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI**

In ottemperanza all'art. 13 del D. lgs. 196/2003 recante "Codice in materia di protezione dei dati personali", Mu Nu Chapter of IEEE-Eta Kappa Nu, in qualità di titolare del trattamento, informa che i dati personali acquisiti con riferimento alle finalità sotto espresse saranno oggetto di trattamento nel rispetto della normativa sopra citata.

Il trattamento dei dati si svolge nel rispetto dei diritti delle libertà fondamentali, nonché nella dignità dell'interessato con particolare riferimento alla riservatezza e all'identità personale e al diritto alla protezione dei dati personali. Ai sensi dell'articolo 13 del D. Lgs. 196/2003, Le forniamo le seguenti informazioni: I dati saranno raccolti con l'esclusiva finalità di svolgere attività relativa all'evento per l'elaborazione di tutti i documenti. I dati forniti verranno trattati con strumenti elettronici e non elettronici. Il conferimento dei dati è facoltativo, l'eventuale rifiuto a fornire i dati personali pertinenti allo scopo della raccolta non renderà possibile procedere alla finalità del punto precedente.

I dati personali potranno essere comunicati ai partner dell'evento mentre non saranno soggetti a diffusione a soggetti terzi se non chiedendone espresso consenso.

Il Titolare del trattamento dei dati è Mu Nu Chapter of IEEE-Eta Kappa Nu con sede a Torino, corso Duca degli Abruzzi, 24.

Il Responsabile del trattamento dei dati è Mu Nu Chapter of IEEE-Eta Kappa Nu con sede a Torino, corso Duca degli Abruzzi, 24.

Le ricordiamo che le sono riconosciuti i diritti di cui all'art. 7 del D. Lgs. 196/2003, e, in particolare, il diritto di accedere ai propri dati personali, di chiederne la rettifica, l'aggiornamento e la cancellazione, se incompleti, erronei o raccolti in violazione della legge, nonché di opporsi al loro trattamento per motivi legittimi rivolgendo una richiesta scritta al Titolare del trattamento all'indirizzo mail: [info@hknpolito.org](mailto:info@hknpolito.org).

## **12. ACCETTAZIONE REGOLAMENTO**

La partecipazione alla presente competizione presuppone l'accettazione integrale del presente regolamento e la sottomissione esplicita alle decisioni prese dall'Organizzazione.