



Università di Foggia

Wellbeethon

La Maratona del benessere

12-13 maggio 2022

Università di Foggia



REGOLAMENTO

1. PREMESSA

L'Università di Foggia intende organizzare un concorso a tempo, intensivo ed altamente selettivo, per produrre le migliori idee o prototipi tecnologici in relazione ad una tra le principali aree interessate:

- benessere psicologico;
- benessere fisico-sportivo;
- benessere alimentare;
- benessere organizzativo;
- benessere ambientale;
- benessere socio-relazionale.

L'Hackathon oggetto di questo Regolamento è ideato, lanciato e realizzato dall'Università di Foggia e si concluderà con l'aggiudicazione dei premi messi in palio.

2. OBIETTIVI DELL'HACKATHON

In occasione dell'Hackathon lanciato dall'Università di Foggia ciascun concorrente individuale e/o Team iscritto sarà chiamato a cogliere la *challenge* lanciata sulla base delle specifiche esigenze e a presentare alla fine delle 24 ore un progetto.

L'evento è suddiviso in diverse fasi cronologicamente conseguenti.

L'iscrizione all'hackathon si formalizza attraverso la compilazione del Modulo pubblicato all'indirizzo

<https://www.unifg.it/it/ateneo/salute-sicurezza-benessere/progetto-benessere-probe/wellbeethon-maratona-del-benessere-unifg>

Il numero massimo di partecipanti ammessi a questa manifestazione è fissato a 400.

3. DESTINATARI

L'Hackathon è aperto a tutti gli studenti regolarmente iscritti (che hanno formalizzato l'iscrizione tramite il pagamento delle tasse) presso l'Università di Foggia, laureandi e neo-laureati portatori di un'idea o un progetto di interesse, studenti dell'ultimo anno di istituti di istruzione superiore, studenti iscritti a corsi di specializzazione.

L'evento è rivolto a tutte le persone fisiche che abbiano raggiunto la maggiore età.

4. REGOLAMENTO

4.1 Termini e Condizioni

L'invio della registrazione e la conseguente iscrizione implica, da parte di ciascun concorrente ("Partecipante"), la conoscenza e l'accettazione esplicita, integrale e incondizionata:

- a) di questo Regolamento, incluse le Premesse e Obiettivi ivi indicati; del calendario di svolgimento dell'evento
- b) del programma/scadenario di svolgimento dell'evento reso noto ai Partecipanti mediante pubblicazione sul sito di Ateneo

- c) del Codice di Condotta (successivo punto 5);
- d) dell'Informativa sulla *Privacy*;
- e) della Liberatoria per l'Utilizzo delle Riprese Audio/Video e Fotografiche Realizzate nel corso dei Concorsi (successivo punto 6).

Si segnala a tutti i Partecipanti che per eventuali insindacabili esigenze tecniche e/o logistiche, l'Università di Foggia si riserva la facoltà di modificare il calendario dell'evento. Le modifiche verranno comunicate con successivo avviso nella pagina web di Ateneo dedicata all'Evento (<https://www.unifg.it/it/ateneo/salute-sicurezza-benessere/progetto-benessere-probe/wellbeethon-maratona-del-benessere-unifg>).

La pubblicazione nella suindicata pagina web di Ateneo ha valore di notifica a tutti gli effetti.

I Partecipanti sono pregati dunque di consultare spesso il Sito, i calendari e il Percorso prendendo come riferimento la data di ultima modifica degli stessi.

4.2 Criteri di Iscrizione

La partecipazione all'Hackathon è riservata alle persone fisiche di età uguale o superiore a 18 anni.

Per partecipare all'evento occorre iscriversi on-line seguendo le istruzioni fornite nella pagina web di Ateneo dedicata all'Evento (<https://www.unifg.it/it/ateneo/salute-sicurezza-benessere/progetto-benessere-probe/wellbeethon-maratona-del-benessere-unifg>). Non saranno accettate iscrizioni effettuate con modalità differenti da quelle ivi illustrate, incomplete, irregolari o pervenute oltre le scadenze eventualmente stabilite.

L'Università di Foggia si riserva il diritto di verificare l'identità dei Partecipanti, l'autenticità e correttezza dei dati forniti all'atto della registrazione tramite Form (<https://www.unifg.it/it/ateneo/salute-sicurezza-benessere/progetto-benessere-probe/wellbeethon-maratona-del-benessere-unifg>) con tutti mezzi necessari.

Le operazioni di riconoscimento dei partecipanti si svolgeranno a partire dalle ore 8:30 del 12 maggio 2022.

La mancata presentazione dei documenti richiesti dall'Università di Foggia, 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.

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

4.3 Procedura di Partecipazione

Per partecipare all'Hackathon i Partecipanti devono ottemperare a quanto segue:

- a) Registrarsi compilando l'apposito form di registrazione on-line (<https://www.unifg.it/it/ateneo/salute-sicurezza-benessere/progetto-benessere-probe/wellbeethon-maratona-del-benessere-unifg>);
- b) Mostrare, all'atto del riconoscimento in data 12 maggio 2022, un documento di riconoscimento in corso di validità.

La conferma dell'avvenuta iscrizione del Partecipante all'Hackathon sarà comunicata via e-mail all'indirizzo fornito nel form di registrazione.

4.4 Regole di Partecipazione

La partecipazione all'Hackathon è aperta ai Team già formati in sede di registrazione e a singoli individui; questi ultimi, dopo essersi registrati come tali potranno creare il loro Team nel corso della competizione o aderire ad un Team già creato da altri.

Ogni Partecipante può aderire a un solo Team.

Ogni Team è capitanato dal Partecipante che ha costituito il Team stesso in fase di registrazione sul Portale; questi sarà considerato a tutti gli effetti il capogruppo del Team, ossia, il soggetto di riferimento, sia interno che esterno, della squadra (il "Team Leader").

Ogni Team deve identificarsi con un nome (il "Team Name").

I Partecipanti sono informati che la partecipazione all'Hackathon 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) non saranno sostenute né rimborsate dall'Università di Foggia.

Nel corso della Manifestazione sarà permesso l'utilizzo di qualsiasi tecnologia; nelle fasi che si svolgeranno durante l'evento, i Partecipanti opereranno sulla propria attrezzatura e dotazione informatica.

L'Università di Foggia provvederà a fornire gratuitamente a tutti i Partecipanti una connettività cablata ad alte prestazioni e a mettere a disposizione aree attrezzate in cui si svolgeranno le speech session e la premiazione (dotate di proiettore, impianto audio, tavoli e sedie).

Tutti i membri del team partecipante devono trovarsi nello stesso luogo.

Il team deve partecipare ad ogni sessione di speech.

4.5 Team Leader e Organizzazione del Team

L'organizzazione interna del Team, la ripartizione di ruoli, compiti e responsabilità sono di esclusiva competenza del Team stesso e/o, in base alla decisione presa in tal senso dal Team, del suo Team Leader. Nessuna responsabilità né ingerenze al riguardo potranno essere attribuite all'Università di Foggia che sarà tenuta ad interfacciarsi esclusivamente con il Team Leader; il Team Leader sarà pertanto ritenuto di default il soggetto legittimamente designato a rappresentare ed impegnare il Team ed i suoi membri innanzi all'Università di Foggia stessa e ai terzi.

4.6 Abbandono

Ciascun Partecipante sin d'ora prende atto e accetta che l'abbandono del Team di cui è parte, per qualsiasi motivo ed in qualsiasi fase dell'Hackathon, non influirà sulla prosecuzione della competizione; il Partecipante che abbandona il suo Team, e di conseguenza l'Hackathon, sin d'ora irrevocabilmente ed espressamente, rinuncia a qualsiasi compenso e/o pretesa, azione, eccezione di qualsiasi natura nei confronti degli altri membri del Team e/o dell'Università di Foggia sia con riguardo ad eventuali premi conseguiti dal Team stesso sia con riguardo alla titolarità di eventuali diritti di proprietà intellettuale e/o industriale.

4.7 Rischi e Responsabilità

Ciascun Partecipante partecipa all'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, l'Università di Foggia è indenne da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che possa venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione all'Elaborato, alla Documentazione o comunque determinata dalla partecipazione da parte di un determinato Partecipante. L'Università di Foggia non

potrà essere ritenuta responsabile in caso di furto, perdita, danneggiamento all'attrezzatura e/o agli effetti personali.

Per tutta la durata dell'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'Università di Foggia 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'Università di Foggia 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'Università di Foggia stessa e/o dai suoi fornitori di servizi, oppure a causa di disservizi, eventuali malfunzionamenti temporanei o permanenti riscontrabili sul sistema.

4.8 Manleve e Garanzie

Ciascun Partecipante sin d'ora dichiara espressamente e garantisce che ogni Elaborato e la Documentazione a questo inerente è originale, 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 diritti provenienti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, diritti morali o qualunque altro 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'Università di Foggia e a mantenerla indenne da ogni 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 relative alla titolarità o asserita violazione dei diritti su un Elaborato e/o sulla relativa Documentazione.

5. CODICE DI CONDOTTA

L'Università di Foggia richiede ai Partecipanti di attenersi in ogni fase dell'Evento al seguente codice di comportamento e, in particolare di:

- rispettare il Regolamento, il calendario e il Percorso accettando le decisioni prese dall'Università di Foggia e/o dalla giuria.

Inoltre, nelle fasi che si svolgeranno nel corso dell'evento:

- mostrare rispetto verso gli altri Partecipanti, lo staff e gli altri membri e/o soggetti delegati dall'Università di Foggia, avere cura, con la massima diligenza e per tutta la durata dell'Evento, dei locali in cui si svolgerà l'Hackathon nonché dei materiali ed attrezzature eventualmente messi a disposizione dall'Ateneo, i quali dovranno essere restituiti, salvo se diversamente indicato;
- attenersi strettamente alle misure di sicurezza e di condotta previste e alle indicazioni fornite dall'Università di Foggia, dal Dipartimento di Studi Umanistici 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'Università di Foggia:

- l'utilizzo di *Team Name*, di un linguaggio e/o di espressioni ingiuriose, scurrili, offensive, diffamatorie, che incitino 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 o 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'Hackathon o, in genere, delle attività che si svolgono nell'ambito dell'Evento;
- la presentazione di Elaborati e/o l'utilizzo, in qualsivoglia modo, di Documentazione, contenuti e/o materiali che non siano originali, con ciò intendendosi, che comportino la violazione di diritti di proprietà industriale e/o intellettuale – inclusi quelli di utilizzazione e sfruttamento di terzi soggetti;
- 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 dei servizi, server, reti o network collegati, connessi o utilizzati, anche indirettamente, dall'Università di Foggia;
- la violazione, intenzionalmente o meno, di qualsivoglia legge o regolamento vigente;
- 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 dell'Evento e/o dell'Ateneo.

La commissione delle infrazioni come sopra descritte comporterà l'espulsione.

Eventuali reclami

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 l'Evento comporterà, a seconda dei casi, 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'Università di Foggia sulla base dei criteri stabiliti da questo Regolamento.

L'Ateneo, inoltre, si riserva di segnalare al/ai provider e denunciare alle autorità giudiziarie competenti qualsiasi condotta illecita a titolo esemplificativo ma non esaustivo hacking.

6. LIBERATORIA PER L'UTILIZZO DELLE RIPRESE AUDIO/VIDEO E FOTOGRAFICHE RE-ALIZZATE NEL CORSO DEI CONCORSI

I Partecipanti sono consapevoli che nel corso della Manifestazione l'Università di Foggia effettuerà riprese audio/video e che tali riprese potranno interessare anche i Partecipanti. I Partecipanti autorizzano sin d'ora l'Università di Foggia a utilizzare - a titolo gratuito, in perpetuo e per tutto il mondo anche in forma parziale e/o modificata o adattata – 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 dell'Evento. 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 dell'Università di Foggia 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 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.

7. GIURIA E VALUTAZIONE

I progetti presentati dai team, nella fase conclusiva dell'Evento, saranno valutati da una Giuria, individuata dall'Università di Foggia, che avrà il compito di eleggere i Team vincitori. La giuria valuterà gli output secondo i seguenti criteri di valutazione:

- Innovazione e originalità dell'idea
- Soddisfazione di un bisogno non ancora soddisfatto
- Sostenibilità dell'idea
- Outcomes
- Presentazione

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

Il giudizio della Giuria è insindacabile ed essa non è tenuta a motivare le proprie decisioni. I Partecipanti espressamente acconsentono, sin da ora, a non sollevare obiezioni nei confronti della composizione o della decisione assunta dalla Giuria. La giuria determinerà, a suo esclusivo e insindacabile giudizio, la classifica dei Vincitori. Risulteranno finalisti i progetti che avranno ottenuto il gradimento più alto. La giuria non è tenuta a motivare le proprie decisioni e, pertanto, i Partecipanti si impegnano a non sollevare obiezioni nei confronti della composizione, del processo decisionale o delle decisioni assunte dalla giuria medesima.

8. DIRITTI DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE/INDUSTRIALE

8.1 Diritti di Università di Foggia

I diritti morali concernenti le idee e i prodotti realizzati nel corso della manifestazione spettano a ciascuno dei componenti del team che ne sia stato co-autore.

I partecipanti riconoscono che i diritti patrimoniali sulle idee e sui prodotti realizzati nel corso della manifestazione spettano all'Università, rinunciando sin d'ora espressamente a proporre qualunque azione od eccezione volta a contestare in tutto o in parte, la titolarità ed esercizio dei diritti suddetti da parte dell'Università.

Agli inventori potrà essere riconosciuta una quota dei proventi derivanti dallo sfruttamento economico del trovato da parte dell'Università non superiore al 30% del totale, una volta detratti gli oneri sostenuti dall'Università per la sua protezione.

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 l'Università da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo.

8.2 Dati forniti da Università di Foggia

Per ulteriori informazioni consultare la pagina sul sito di Ateneo <https://www.unifg.it/it/privacy>

9. PREMIAZIONE

La premiazione prevede l'assegnazione da parte della giuria al team vincitore del seguente premio: realizzazione del prodotto progettato.

10. VARIE

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.

A norma dell'art. 6, comma 1, lett. a) del D.P.R. 26 ottobre 2001 n. 430, come successivamente modificato ed integrato, l'Evento non costituisce un concorso o operazione o manifestazione a premio, in quanto hanno ad oggetto la presentazione di progetti in ambito commerciale e/o industriale, nel quale il conferimento del premio al Partecipante e/o Team prescelto quale vincitore ha carattere di corrispettivo un riconoscimento del merito personale del Vincitore per l'attività svolta, nonché un incoraggiamento nell'interesse della collettività.