



## CITY HACK

### REGOLAMENTO

#### 1. Obiettivi e descrizione dell'evento

City HACK (di seguito alternativamente anche “Evento” o “Contest”) è ideato e organizzato da TREE S.r.l. con sede in Viale Africa n. 31, Catania (di seguito “Organizzatore”) con il supporto di Tim S.p.A. (di seguito “Partner”).

L’Evento ha l’obiettivo di raccogliere nuove idee o progetti per il settore smart city in almeno i seguenti contesti: i) digitalizzazione dei servizi, ii) smart manufacturing, iii) intelligenza artificiale, iv) mobilità sostenibile, v) ecologia, vi) smart mobility evii) mobilità integrata.

**A norma dell’art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001 l’evento non costituisce una manifestazione a premio 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 d’incoraggiamento nell’interesse della collettività».**

Il City HACK viene lanciato *on-line* sul sito [treehack.it](http://treehack.it) e si svolgerà secondo le modalità, regole e istruzioni disponibili sul sito [www.treehack.it](http://www.treehack.it). Ai partecipanti è richiesto di prendere visione ed accettare tutto il materiale ivi pubblicato.

#### 2. Data, luogo e durata

L’Evento avrà luogo il 5, 6 e 7 luglio 2018, a partire dalle ore 14.00 il primo giorno e dalle 9.00 i giorni successivi presso la sede di TIM WCAP Catania in Via Novara 59. Per eventuali esigenze tecniche e organizzative, l’Organizzatore si riserva la facoltà di cambiare giorno, orario, e sede dell’Evento, dandone comunicazione con congruo anticipo ai partecipanti.



Qualsiasi cambiamento verrà notificato ai partecipanti già iscritti via e-mail e sarà comunicato attraverso il sito dedicato al Contest [www.treehack.it](http://www.treehack.it).

### 3. Destinatari

-

L'iscrizione all'Evento è gratuita e possono aderirvi persone fisiche che abbiano compiuto 18 anni al momento della compilazione del modulo di partecipazione e, che possiedano preferibilmente una o più delle seguenti competenze:

- Sviluppo software (indipendentemente dal linguaggio di programmazione);
- Progettazione interfacce (UX designer, UI designer, Visual designer, Front-end developer);
- Marketing e commerciale (esperti di marketing, esperti di business model, vendita);
- Comunicazione e branding (grafici, brand designers).

Dipendenti e consulenti/collaboratori/fornitori dell'Organizzatore o di eventuali Partner non possono prendere parte al Contest.

Il Partecipante è informato che la partecipazione al Contest non determina, di per sé, alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e che le spese ad essa relative (come, a titolo esemplificativo e non esaustivo, i costi dell'alloggio e le spese di viaggio) non saranno sostenute e/o rimborsate dall'Organizzatore.

### 4. Criteri di ammissione e regole di partecipazione

Le domande di partecipazione potranno essere inviate entro il 3 luglio 2018 mediante la compilazione dell'apposito modulo sul sito <https://treeform.typeform.com/to/aav7AN>. L'iscrizione e la partecipazione al Contest è personale e gratuita.



Per partecipare all'Evento è necessario che ciascun Partecipante accetti all'atto dell'iscrizione il presente regolamento e rilasci il consenso al trattamento dei dati personali.

Ogni partecipante garantisce che le informazioni personali fornite all'atto della registrazione siano veritiere. Eventuali registrazioni giunte incomplete o contenenti dati non veritieri o in contrasto con il regolamento determineranno l'esclusione dal Contest.

I partecipanti che non si iscrivono già come parte di un team, verranno suddivisi dall'Organizzatore in team composti da un minimo di 3 e un massimo di 5 persone ciascuno. L'Organizzatore si riserva la facoltà di autorizzare la partecipazione di gruppi di lavoro già costituiti e comunque si riserva la più ampia discrezionalità nella composizione degli stessi team. I componenti di ciascun team sono consapevoli che le informazioni personali fornite all'atto della registrazione sono veritiere e che ogni decisione presa dall'Organizzatore verrà accettata incondizionatamente.

Per i partecipanti ammessi al Contest si procederà, nella fase di accredito, alla verifica delle generalità dichiarate all'atto della registrazione dell'iscrizione.

L'ammissione dei candidati alla prova avverrà secondo il principio dell'ordine temporale di iscrizione ed è riservata ad un numero massimo di 60 persone (per entrambi i temi).

L'ammissione dei candidati alla prova avverrà previa analisi dei form di iscrizione da parte dell'Organizzatore, che si occuperà di individuare i profili in linea con lo scopo dell'Evento.

L'incompletezza e/o non corrispondenza al vero delle informazioni inserite all'atto della registrazione può determinare l'esclusione del candidato stesso dalla competizione.

In caso di rinuncia di un candidato a partecipare, si procederà alla sostituzione dello stesso con altro candidato rispettando il principio della priorità temporale acquisita attraverso l'iscrizione.

I partecipanti selezionati riceveranno conferma della loro partecipazione all'Evento tramite messaggio di posta elettronica all'indirizzo indicato nel modulo di iscrizione. Nel caso l'indirizzo si rivelasse errato o comunque non fosse possibile consegnare l'e-mail, il partecipante verrà automaticamente escluso.

I partecipanti si impegnano a non presentare applicazioni già candidate ad altre iniziative simili. Le idee/i progetti saranno elaborati nel corso delle due giornate di svolgimento della prova. Le idee/i progetti elaborati saranno presentati nella terza giornata del City HACK.



I partecipanti al City HACK prendono atto ed accettano che la partecipazione è a titolo gratuito e che la stessa non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e/o rimborso di eventuali spese.

## 5. Challenge

Le Challenge a cui sono chiamati a rispondere i partecipanti del City HACK sono due:

1. Mobility
2. Safety

I team che sceglieranno la Challenge 1 “Mobility” potranno lavorare su:

- soluzioni per la multi-modalità e la mobilità alternativa (sharing, trasporto interno nelle stazioni pubbliche, connessione centro-periferia, uso della blockchain nei trasporti e nella logistica ecc.);
- navigation e uso dei traffic data (app per il trip planning, taxi e GPS, app per il trasporto pubblico e gli autisti, gestione in tempo reale del flusso dei trasporti, uso dinamico e smart di corsie dedicate, monitoraggio e rilevamento in tempo reale della mobilità degli utenti, app per il suggerimento di percorsi green, ecc.);
- piattaforme e device IoT (sensori nei veicoli “Auto, moto, bici”, comunicazione infrastrutture-veicoli per l'erogazione di servizi a valore aggiunto come segnalazione incidenti, lavori in corso, segnalazione veicoli di soccorso, mappatura e gestione infrastrutture di ricarica, comunicazione fra veicoli, sistemi per il parcheggio intelligente, sistemi di illuminazione stradale intelligenti, ecc.).

I team che sceglieranno la Challenge 2 “ Safety” potranno lavorare su:

- soluzioni innovative per la sicurezza negli spazi urbani (monitoraggio dei luoghi sensibili, rilevamento intelligente di anomalie quali ad esempio illuminazione,



qualità manto stradale, sostenibilità e controllo dell'aria e dell'ambiente, miglioramento dei tempi di risposta alle emergenze all'interno della città, comunicazione fra veicoli);

- soluzioni innovative per la sicurezza nelle scuole di ogni ordine e grado e negli ambienti di lavoro (monitoraggio qualità dell'aria, gestione smart illuminazione, rilevazione di anomalie agli impianti, rilevazioni principi di incendio, monitoraggio e autorizzazione accessi, ecc..)
- soluzioni innovative per la sicurezza negli ambienti domestici (monitoraggio qualità dell'aria, gestione smart illuminazione, rilevazione di anomalie agli impianti, info dai contatori acqua, gas, luce, rilevazioni principi di incendio, rilevazione accessi, ecc..)

Di seguito un elenco delle API TIM OPEN messe a disposizione da TIM SPA per la prova e per i lavori di entrambi i Temi. Altre API potranno essere messe a disposizione da altri Partner e verranno comunicate il giorno dell'evento.

#### TIM API - InviaSMS

Raggiungi i tuoi utenti inviando un semplice SMS.

Invia SMS direttamente dai tuoi applicativi e verifica lo stato dell'invio

#### TIM API – TerminalLocation

Recupera real time le informazioni di localizzazione dietro consenso cliente

Traccia e monitora la posizione di un dispositivo mobile tenendo conto delle coordinate geografiche (latitudine e longitudine), data e ora. Le informazioni sulla localizzazione sono solo per i clienti TIM a terminale acceso.

#### TIM API – CustomerProfile

Migliora la gestione dell'anagrafica dei tuoi clienti.

Ricevi le informazioni di profilo degli utenti della customer base di TIM, dietro consenso cliente, e scopri se un utente è di tipo business oppure consumer, oltre ad altre informazioni sulla tipologia di contratto

#### TIM API – InfoSIM

Il Passepartout per identificare i dispositivi mobile.



Inserisci il numero di telefono, e identifica le informazioni sui codici IMEI e IMSI dei clienti TIM

#### TIM API - AuthenticationOTP

Invio One Time Password (OTP) via SMS per finalità di autenticazione utente. L'integrazione di questa API consente l'invio di una OTP ad un utente mobile e successiva verifica dell'OTP ricevuta.

#### TIM API – Easy Privacy

Con EasyPrivacy puoi creare, attivare, disattivare una privacy policy gestendo lo stato del consenso a dati personali dei tuoi utenti finali in conformità al D.Lgs. n. 196/2003 (“Codice della Privacy”) e al GDPR. Possibilità di ottenere lo storico delle operazioni effettuate su una specifica privacy policy. Offre un registro online per la verifica, la sospensione o la revoca del consenso dato.

#### TIM API – Call2Action

Sicuro di farti sentire! Tramite Call2Action puoi contattare telefonicamente i tuoi utenti in modo automatico ed immediato. Bastano la lista delle numerazioni ed il messaggio.

#### Bandyer WebRTC

Semplifica ed espandi la modalità di comunicazione in azienda. L' API all-in one di Bandyer con la quale è possibile effettuare videochiamate, chiamate, trasferimento di file tra diversi client

#### ATOKA-AroundMe

Puoi accedere alla posizione geografica, alle informazioni, all'indirizzo e ai contatti delle aziende italiane attraverso una ricerca su base-dati alimentata dal Cerved e dal Web, con aggiornamento settimanale.

#### ATOKA-SocialNetwork

Informazioni chiave su tante aziende grazie all' aggregazione di più di 90.000 flussi provenienti dai canali social (presenza dell'azienda sui differenti social network, analisi quantitative e qualitative dei contenuti social).

#### ATOKA-WebTech

Puoi approfondire la conoscenza delle tecnologie che adottano le aziende italiane per migliorare la loro presenza sul web: piattaforme, soluzioni e-commerce, CMS, strumenti di analytics e sistemi di pagamento.

#### DANDELION - SemanticTextAnalysis



Un potente strumento per l'analisi semantica. Consente di estrarre e comprendere informazioni da testi pubblicati in documenti e/o sul web attraverso ricerca di citazioni, comparazione dei contenuti, riconoscimento della lingua e sentiment analysis.

## **6. Giuria e valutazione dei progetti**

I progetti elaborati dai team nel corso della prova saranno valutati da una Giuria, individuata dall'Organizzatore e che sarà formata da un massimo di 10 esperti d'innovazione . La Giuria esprimerà il proprio insindacabile giudizio sulla base dei seguenti criteri di valutazione:

- Aderenza alla Challenge scelta;
- Completezza del progetto;
- Design/User Experience;
- Innovazione.

Per ogni criterio, ciascun membro della giuria assegnerà un punteggio da 1 a 5.

Il giudizio della Giuria è insindacabile ed essa non è tenuta a motivare le proprie decisioni.

## **7. Premiazione**

La Giuria individuerà due team vincitori, indipendentemente dalle challenge a cui hanno partecipato, che saranno annunciati al termine dell'evento. Ai Team Vincitori saranno assegnati i premi quale riconoscimento al progetto presentato.

Il montepremi ammonta a 5.000,00 (cinquemila/00) euro e sarà così suddiviso:

- Primo premio: 3.000,00 (tremila/00) euro in buoni Amazon
- Secondo premio: 2.000,00 (duemila/00) euro in buoni Amazon



I premi verranno assegnati ai team Vincitori secondo il giudizio insindacabile della Giuria e indipendentemente dalla Challenge scelta dai team.

La ripartizione del premio tra i componenti di ogni team vincitore sarà definita dal team stesso. La Società promotrice TREE S.r.l. dichiara di voler rinunciare alla facoltà di rivalsa per l'imposta sul reddito dei vincitori, di cui all'art. 30 del DPR 600/73, accollandosi gli oneri fiscali.

## **8. Responsabilità del partecipante**

Ciascun partecipante utilizzerà i locali in cui si svolgerà l'evento, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione da parte dell'Organizzatore e/o portati dal Partecipante stesso, con la massima cura e diligenza e si atterrà strettamente a qualsiasi indicazione fornita dall'Organizzatore al fine di assicurare la sicurezza e l'incolumità di tutti i partecipanti.

In nessun caso i locali potranno essere utilizzati:

- per lo svolgimento di attività vietate dalla legge o comunque contrarie all'ordine pubblico o al buon costume;
- per lo svolgimento di attività in grado di rappresentare un pericolo per cose o persone presenti all'Evento ovvero di arrecare intralcio o impedimento al regolare svolgimento dell'Evento stesso;
- per lo svolgimento di attività in violazione dei diritti dei terzi, avuto riguardo, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, a marchi, brevetti, diritto d'autore, etc.

Resta inteso tra le parti che il partecipante è tenuto a utilizzare gli spazi in conformità alle indicazioni e alle direttive di volta in volta impartite dall'Organizzatore, così come ad ogni altra disposizione regolamentare applicabile – norme di sicurezza, normativa antincendio,





ecc. In ogni caso, il partecipante è tenuto a conoscere e rispettare le disposizioni fornite dall'Organizzatore.

In caso di dubbi sul corretto utilizzo degli spazi, il Partecipante è tenuto a contattare l'Organizzatore, il quale si riserva il potere di vietare lo svolgimento di qualsiasi attività in contrasto con quanto previsto nel presente articolo, senza che ciò comporti per il partecipante alcun diritto al risarcimento di somme o altri oneri investiti per la partecipazione all'Evento.

L'Organizzatore non sarà responsabile per eventuali danni subiti dal partecipante a causa di furti, rapine, incendi, terremoti, indisponibilità dei servizi (elettricità, internet, etc.), e qualsiasi altro incidente, tranne nei casi in cui il danno sia direttamente imputabile al dolo e/o alla colpa grave dell'Organizzatore stesso.

Nello svolgimento della prova il partecipante si impegna ad osservare queste semplici regole di comportamento:

- rispettare gli altri partecipanti;
- non usare espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, che invadono la privacy o sono contrari alla legge vigente e contenuti pubblicitari o che hanno un contenuto politico/ideologico e religioso;
- evitare di sviluppare applicazioni con contenuto chiaramente fuori tema;
- non violare copyright, marchi o altri diritti di terzi;
- rispettare la privacy delle altre persone;
- non richiedere supporto esterno tramite e-mail/chat e messaggistica in genere.

Il partecipante è tenuto alla vigilanza dei materiali utilizzati per la partecipazione al Contest per tutta la durata dello stesso.

## **9. Modifiche del Regolamento**

In caso di sospensione, posticipo, cambiamento delle date o degli orari dell'Evento per qualsiasi motivo, l'Organizzatore ne darà tempestiva comunicazione al Partecipante all'indirizzo mail fornito in sede di partecipazione.



Il Partecipante rinuncia sin da ora a far valere qualsiasi diritto al risarcimento dei danni – compresi costi ed eventuali spese di viaggio ed alloggio ecc. - connessi con la modifica e l'eventuale annullamento dell'Evento, a prescindere dalle cause o dai motivi che l'hanno determinata.

## **10. Proprietà intellettuale, manleve e garanzie**

Con la partecipazione al Contest e l'accettazione del presente regolamento, ciascun partecipante:

- dichiara espressamente che ogni prototipo o mock-up di soluzione presentata è originale e pienamente disponibile e non viola in alcun modo, né in tutto né in parte, i diritti di proprietà, intellettuale o industriale, di terzi, manlevando sin d'ora l'Organizzatore e TIM SPA da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da qualsivoglia terzo al riguardo;
- riconosce che ogni prototipo o mock-up di soluzione presentata è di proprietà del Team che si assume l'onere e la piena responsabilità della eventuale tutela dello stesso e degli aspetti inventivi e/o originali attraverso i mezzi a tal fine apprestati dall'ordinamento (registrazione, brevetto o simili, a seconda dei casi);
- concede all'Organizzatore e a TIM SPA a titolo gratuito il diritto non esclusivo di pubblicare il prototipo o mock-up di soluzione su siti intranet e siti internet dell'Organizzatore e di TIM SPA e sui social network in cui l'organizzatore e TIM SPA sono presenti con le proprie pagine e prende atto che l'eventuale pubblicazione da parte dell'organizzatore e TIM SPA del prototipo o mock-up elaborato, comporterà la visibilità a tutta la community e che TIM SPA l'Organizzatore non assume alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del progetto ad essa relativo da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza attraverso l'accesso a siti internet e social network, rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti di TIM SPA e l'Organizzatore per qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

## **11. RegISTRAZIONI dell'Evento**



Il partecipante è consapevole che nel corso dell'Evento, l'Organizzatore o uno soggetto dallo stesso delegato potrà effettuare riprese audio-video (di seguito, il Materiale) dell'Evento stesso e che tali riprese potranno interessare anche il Partecipante.

Per partecipare all'Evento il partecipante selezionato dovrà sottoscrivere una liberatoria con cui autorizza l'Organizzatore ad effettuare le riprese, registrazioni e fotografie della propria persona nel corso dell'Evento e a utilizzarle gratuitamente senza limitazione di mezzo, spazio e tempo per tutti gli utilizzi cosiddetti corporate delle immagini, a titolo esemplificativo, ma non esaustivo: sul sito [www.tree.it](http://www.tree.it), sui siti [www.tim.it](http://www.tim.it), sui Social Network in cui Tree e TIM sono presenti con i propri profili.

## 12. Privacy

Ai sensi degli artt. 13 e 14 del Regolamento UE 2016/679, Tree S.r.l., in qualità di Titolare del Trattamento, informa che i dati personali dei Partecipanti verranno trattati nel pieno rispetto della normativa vigente.

Nell'ambito delle finalità di cui alla presente informativa, Tree S.r.l. potrà comunicare i dati personali in suo possesso a dipendenti, collaboratori e soggetti terzi dei cui servizi si avvale per le finalità suesposte o con i quali collabora per la realizzazione dell'Hackathon. Il trattamento avverrà mediante strumenti manuali, informatici e telematici.

I trattamenti saranno effettuati direttamente dal titolare o per il tramite di soggetti terzi e fornitori di servizi. In particolare, per la raccolta delle iscrizioni, Tree utilizza la piattaforma Typeform alla cui privacy policy si rimanda (<https://admin.typeform.com/to/dwk6gt>) e che deve intendersi accettata con l'iscrizione.

In particolare, verranno effettuate le seguenti attività di trattamento:

- a) i dati personali indicati nella domanda di partecipazione verranno trattati al fine di consentire la partecipazione alla manifestazione;
- b) i dati relativi a ciascun team (nomi e cognomi dei componenti, nome del team, foto/video dei componenti del team nel corso della manifestazione, progetto presentato e materiali prodotti dal team - pubblicati sia sui propri siti web e profili social sia dagli organi di stampa) saranno trattati al fine di promozione dell'evento e di comunicazione;



c) i recapiti dei partecipanti potranno essere trattati ai fini dell'invio di messaggi su attività analoghe da parte dell'Organizzatore e da Partner.

Il conferimento dei dati di cui ai punti a) e b) è obbligatorio e il mancato conferimento del consenso – che può essere revocato in qualsiasi momento – comporta l'impossibilità di partecipazione al Contest.

Il conferimento dei dati di cui al punto c) è facoltativo e il relativo consenso può essere ritirato in qualsiasi momento.

I dati di cui al punto a) verranno conservati per i 12 mesi successivi alla conclusione dell'evento.

I dati di cui ai punti b) e c) verranno conservati fino a revoca del consenso da parte dell'interessato.

L'Interessato potrà in qualunque momento esercitare i diritti di cui all'art. 15 e ss. del Regolamento UE 2016/679 inviando una richiesta scritta a Tree S.r.l. Viale Africa n. 31, 95129 Catania oppure inviando un'email all'indirizzo [info@tree.it](mailto:info@tree.it).

### **13. Accettazione del regolamento**

La partecipazione all'evento implica, da parte di ogni Partecipante, l'accettazione integrale e incondizionata del presente Regolamento. Qualora l'Organizzatore riscontri una violazione delle norme da parte del Partecipante o dalle proposte da esso presentate, avrà la facoltà di disporre l'immediata esclusione dall'Evento.