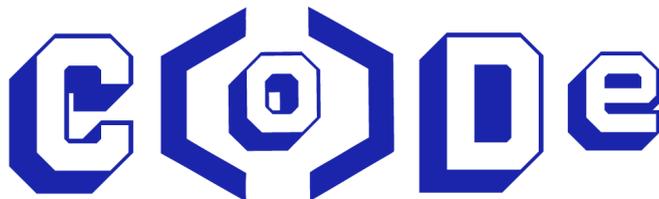




**INTERNET  
FESTIVAL** 2023  
FORME DI FUTURO



**rjc soft**<sup>®</sup>



**C**hallenge **O**f **D**evelopers 2023  
**M**aster **E**dition

# REGOLAMENTO

## C(o)De - Challenge of Developers 2023

### *MASTER EDITION*

<b>1. LA COMPETIZIONE: C(o)De – Challenge of Developers 2023 MASTER EDITION</b>	<b>3</b>
<b>2. ORGANIZZAZIONE</b>	<b>3</b>
<b>3. SOGGETTO DELEGATO</b>	<b>3</b>
<b>4. PARTECIPAZIONE</b>	<b>4</b>
4.1. DESTINATARI	4
4.2. SOGGETTI ESCLUSI	4
4.3. LUOGO E PERIODO DI SVOLGIMENTO	4
4.4. CLAUSOLA DI NON ACCETTAZIONE	5
<b>5. MECCANICA E MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE</b>	<b>6</b>
5.1. REGISTRAZIONE QUALIFICHE ONLINE	6
5.2. COMPOSIZIONE DEL TEAM	6
5.3. QUALIFICHE	6
5.4. PUNTEGGIO DELLA QUALIFICHE	6
5.5. CLASSIFICA DELLA QUALIFICHE	6
5.6. REGISTRAZIONE EVENTO LIVE	7
5.7. EVENTO FINALE - FASE LIVE	8
5.8. PUNTEGGIO DELLA FASE LIVE	8
<b>6. PREMI</b>	<b>10</b>
<b>7. COMUNICAZIONI AL PUBBLICO</b>	<b>11</b>
<b>8. CLAUSOLA GENERALE SUL COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO</b>	<b>11</b>
<b>9. USO DELL'IMMAGINE</b>	<b>12</b>
<b>10. CONSENSO</b>	<b>12</b>
<b>11. INFORMATIVA SULLA PRIVACY</b>	<b>13</b>
<b>12. DISPOSIZIONI FINALI</b>	<b>14</b>

## 1. LA COMPETIZIONE: C(o)De – Challenge of Developers 2023 MASTER EDITION

**C(o)De – Challenge of Developers 2023 MASTER EDITION** (di seguito “Contest”) è un contest a tema informatico organizzato da RJC Soft s.r.l. in collaborazione e nell’ambito dell’Internet Festival, con la finalità di verificare il livello di conoscenza della materia, promuovere le idee giovanili nel settore e scoprire nuovi talenti del settore informatico. Il Contest metterà alla prova conoscenze del settore IT e specificatamente nell’ambito della cyber security.

Il Contest si svolgerà a Pisa (PI) nelle giornate del 6 e 7 Ottobre 2023 presso la Sede RJC Soft in Via di Gello 17, 56123, Pisa (PI) a seguito di apposita sessione di qualifiche online previste per i mesi antecedenti il Contest, da giugno a settembre 2023.

La partecipazione al Contest comporta l'accettazione incondizionata dei seguenti termini e condizioni che ne costituiscono l'unico Regolamento.

## 2. ORGANIZZAZIONE

Nell’ambito di Internet Festival 2023, il Contest è organizzato e curato da:

RJC Soft Sede Legale: Via di Gello, 17 - 56123 Pisa | P.I. 02361050798 Reg. Impr. Pisa | R.E.A. Pisa 141460 | Capitale Sociale 124.500,00 i.v. Sede Operativa: Strada Quarta, 6/1D - 43123 Parma Sede Operativa: Zona Industriale Via Avogadro snc - 88900 Crotona - Presso Polo NET, PEC: [info@pec.rjcsoft.it](mailto:info@pec.rjcsoft.it)

Fondazione Sistema Toscana è il soggetto che organizza Internet Festival, con sede legale in Firenze, via Duca d’Aosta 9, C.F., p.IVA ed iscrizione nel Registro delle Imprese di Firenze al n° 05468660484, R.E.A. FI - 550962, PEC: [fondazionesistematoscana@pec.it](mailto:fondazionesistematoscana@pec.it)

## 3. SOGGETTO DELEGATO

I soggetti promotori si avvalgono del supporto tecnico all’organizzazione e alla diffusione del Contest, e specificatamente della fase di qualifiche, del collettivo FIBONHACK (di seguito, il "Soggetto Delegato"). Maggiori informazioni disponibili sul sito <https://fibonhack.it/>.

Per qualsiasi occorrenza il Soggetto Delegato può essere contattato per tramite del Soggetto Organizzatore RJC Soft, raggiungibile tramite PEC [info@pec.rjcsoft.it](mailto:info@pec.rjcsoft.it)

## 4. PARTECIPAZIONE

**C(o)De – Challenge of Developers 2023 MASTER EDITION** prevede una prima fase di qualifiche online e la fase finale live che si terrà nelle giornate del 6 e 7 Ottobre 2023.

### 4.1. DESTINATARI

Il Contest è una competizione internazionale aperte a tutte le persone fisiche che, al momento della candidatura:

- sono in possesso di avanzate competenze/esperienze in ambito informatico e di cyber security (che saranno testate tramite apposita fase di qualifiche);
- sono in possesso di un documento di identificazione valido da presentare in fase di iscrizione;
- fanno parte di un Team composto da un minimo di 3 ad un massimo di 4 persone;
- si sono iscritti sulla piattaforma di riferimento [www.rjcsoft.it](http://www.rjcsoft.it) entro i termini indicati;
- hanno accettato il regolamento unitamente alle norme di manleva e il trattamento dei dati personali;
- hanno confermato la partecipazione alla fase Live, al ricevimento della mail di avvenuta qualifica entro i termini comunicati (vedere sezione Meccanica e modalità di partecipazione del presente Regolamento).

### 4.2. SOGGETTI ESCLUSI

Sono esclusi dalla partecipazione al Contest persone che presentano rapporti di parentela con i dipendenti e i collaboratori di RJC Soft S.r.l. e di Fondazione Sistema Toscana, nonché i dipendenti ed i collaboratori delle società fornitrici di Internet Festival.

L'organizzazione provvederà ad effettuare le opportune verifiche e ad escludere i partecipanti non in possesso dei requisiti di ammissione sopra previsti.

### 4.3. LUOGO E PERIODO DI SVOLGIMENTO

La fase Live del Contest si terrà nella sede di RJC Soft in via di Gello 17 - 56123 Pisa, allestita per l'occasione.

Il Contest inizierà il giorno 6 ottobre 2023 alle ore 15:00 e terminerà alle ore 15:00 del giorno successivo (7 ottobre 2023). Nell'arco della giornata sarà possibile uscire e rientrare nella sede di RJC Soft rispettando le seguenti fasce orarie:

- 6 Ottobre dalle 15:00 alle 23:00
- 7 Ottobre dalle 7:00 fino a fine evento

Durante l'evento sarà a disposizione un servizio di catering per soddisfare le esigenze di tutti/e i/le partecipanti.

L'accesso alla fase Live è determinato da una prima fase di qualifiche online gestita dal Soggetto Delegato nei mesi antecedenti la fase Live del Contest tra giugno e settembre 2023.

La fase di qualifiche è organizzata e curata in autonomia e gratuitamente dal Soggetto Delegato, in accordo con le policy previste dal presente Regolamento e con le policy generali di Internet Festival. Lo scopo dell'assegnazione delle fasi di qualifica al collettivo Fibonhack, che dal 2019 partecipa attivamente a tutti i principali hackathon a livello nazionale e internazionale e già vincitore dell'edizione 2022 di C(o)De - Challenge of Developers, è quello di promuovere il Contest tramite canali dedicati e specifici per manifestazioni analoghe ed assicurare così una competizione di caratura internazionale. L'organizzazione delle qualifiche è affidata al Soggetto Delegato senza alcun scopo di lucro.

#### 4.4. 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 o di escludere il partecipante e/o Team.

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

Al fine di poter verificare il rispetto del Regolamento, l'Organizzazione si riserva di contattare gli/le iscritti/e chiedendo un impegno formale al rispetto del Regolamento mediante assunzione di responsabilità per le dichiarazioni mendaci (DPR 445/00). Qualora l'Organizzazione dovesse venire a conoscenza, in qualunque modo, che il/la partecipante iscritto/a alla fase Live non possedeva i requisiti richiesti, questi verrà immediatamente squalificato.

## **5. MECCANICA E MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE**

### **5.1. REGISTRAZIONE QUALIFICHE ONLINE**

La partecipazione al Contest richiede una fase di registrazione alla sessione di qualifiche, per persone e Team, gestita dal Soggetto Delegato. La fase di qualifiche è promossa su tutte le piattaforme specifiche per competizioni analoghe per format e livello di competenze a quella in oggetto del presente Regolamento, come Ctftime.org, sito che contiene tutte le CTF (cosiddette "Capture the flag") organizzate a livello mondiale.

### **5.2. COMPOSIZIONE DEL TEAM**

I Team possono essere composti da un minimo di 3 persone, fino ad un massimo di 4.

### **5.3. QUALIFICHE**

Tutti i Team regolarmente iscritti al Contest dovranno affrontare una prima fase di qualifiche online, organizzata e gestita dal Soggetto Delegato.

In questa fase, i Team saranno chiamati a confrontarsi con problemi di difficoltà elevata nell'ambito della sicurezza informatica. L'obiettivo è quello di estendere l'evento oltre i suoi confini nazionali, permettendo la partecipazione di team da tutto il mondo. Il Soggetto Delegato avrà, durante la fase di qualifiche, completa autonomia nell'organizzazione, sempre inquadrata in un contesto di policy e valori generali concordati con gli enti organizzatori.

### **5.4. PUNTEGGIO DELLA QUALIFICHE**

La fase di qualifiche è interamente gestita dal gruppo Fibonhack secondo criteri comuni, e universalmente riconosciuti, a questo tipo di competizioni. Questi criteri sono premianti del numero di problemi risolti e del tempo di risoluzione.

### **5.5. CLASSIFICA DELLA QUALIFICHE**

Una volta conclusa la fase di qualifiche online, il calcolo dei punteggi dei vari team sarà gestito dal Soggetto Delegato insindacabilmente secondo le regole definite in

precedenza su numero di problemi risolto e tempo di risoluzione. La classifica sarà resa disponibile online dal Soggetto Delegato.

Una volta pubblicata tale classifica, il Soggetto Delegato si occuperà di contattare i primi otto team classificati per raccogliere la conferma alla partecipazione. Nel caso di rinuncia da parte di uno dei primi otto team qualificati, sarà conteggiato il primo dei team non qualificati (i.e. il nono in classifica durante la fase di qualifiche). Questo processo si ripeterà fino al momento in cui otto team avranno confermato la loro presenza alla fase live.

## 5.6. REGISTRAZIONE EVENTO LIVE

I team che avranno dato conferma di partecipazione al Soggetto Delegato saranno tenuti a fornire alcune informazioni per la partecipazione all'evento live.

A partire dal mese di Luglio 2023, sul sito [www.rjcsoft.it](http://www.rjcsoft.it) nella pagina dedicata a **C(o)De - Challenge of Developers 2023 - Master Edition** sarà disponibile la voce *REGISTRATI*.

In questa pagina, tutti/e 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
- Taglia t-shirt
- Intolleranze alimentari

Al fine di poter partecipare all'evento, il/la partecipante attraverso la sua iscrizione accetta irrevocabilmente e pienamente le norme e le condizioni di partecipazione illustrate nel presente Regolamento.

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

Nel caso di partecipanti minorenni, sarà inoltre fornita della documentazione aggiuntiva da presentare prima dell'inizio della fase Live dell'evento previa con firma dei genitori (o di chi ne fa le veci) del partecipante.

A tutti i team partecipanti sarà inoltre inviata una mail di invito all'evento live del 6 Ottobre 2023. Tale lettera, a firma di RJC Soft e Fondazione Sistema Toscana (in quanto organizzatrice di Internet Festival).

## 5.7. 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 convocazione è prevista per le ore 14:00 di venerdì 6 ottobre 2023. Qualsiasi disagio dovuto al ritardo non è imputabile ai Soggetti Promotori o al Soggetto Delegato.

Dopo l'appello delle squadre partecipanti, verranno descritte le regole e le modalità specifiche della fase Live. A tutti i membri del team sarà richiesto di mostrare un proprio documento d'identità per poter assicurare la conformità delle informazioni fornite in fase di registrazione all'evento live. In caso di incongruenze, il/la partecipante sarà estromesso dalla partecipazione alla fase live.

Ogni Team avrà a disposizione una stanza per poter svolgere il proprio lavoro nell'arco della giornata.

Prima dell'inizio della gara, ogni Team sarà tenuto al censimento delle apparecchiature elettroniche introdotte nella sede di RJC Soft. Con *censimento* si intende il recupero di tutte le informazioni relative a - mero titolo esemplificativo - modello, MAC address, ecc...

L'Organizzazione 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.

## 5.8. PUNTEGGIO DELLA FASE LIVE

La fase Live del Contest prevede una classifica a punteggio che proporrà la risoluzione di 15 problemi differenti.

Similmente a quanto accade per altre CTF, ogni problema partirà da un punteggio fisso, che per questa competizione sarà di 500 punti. Questo punteggio decrescerà in base al

numero di team che risolveranno il problema. Il punteggio sarà ricalcolato sulla base della seguente formula matematica:

$$g(p, k, m, s) = \lfloor p * e^{(-s * (k - 1) / m)} \rfloor$$

Dove:

- **p** e' il punteggio massimo
- **k** è il numero di risoluzioni
- **m** indica il numero di team
- **s** indica quanto scende velocemente il punteggio deve diminuire

I valori scelti per i parametri fissi saranno:

- **p** - 500
- **m** - 8
- **s** - 2.61

Assumendo un numero di risoluzioni che va da 1 (un solo team ha risposto correttamente) a 8 (tutti i team hanno risposto correttamente), il punteggio di un problema potrà assumere quindi questi valori:

- una sola soluzione - 500 pt
- due soluzioni - 360 pt
- tre soluzioni - 260 pt
- quattro soluzioni - 187 pt
- cinque soluzioni - 135 pt
- sei soluzioni - 97 pt
- sette soluzioni - 70 pt
- otto soluzioni - 50 pt

Il problema sarà considerato risolto quando la risposta fornita sarà quella prevista per la risoluzione.

Il team che totalizza il punteggio più alto sarà considerato il Team vincitore e la classifica per i successivi piazzamenti sarà valutata nello stesso modo.

In caso di ex aequo, viene premiato il team che raggiunge prima il punteggio in fase di valutazione. Esempio: il team A e il team B totalizzano 400 punti. Il team A ha raggiunto tale punteggio dopo aver risolto un problema alle ore 5:00 del giorno 8 Ottobre, mentre

il team B ha raggiunto tale punteggio alle ore 23:00 del giorno 7 Ottobre. Il team B si piazza *prima* del team A, in quanto più veloce.

## 6. PREMI

Il Contest prevede una graduatoria finale che assegnerà un premio di vincita ai primi tre Team classificati. I premi sono così suddivisi:

Il premio assegnato al **primo Team classificato** sarà un premio in denaro dal valore di **1.100€**.

Il premio assegnato al **secondo Team classificato** sarà un premio in denaro dal valore di **600€**.

Il premio assegnato al **terzo Team classificato** sarà un premio in denaro dal valore di **400€**.

Il montepremi complessivo è 2.100€.

Oltre ai premi previsti dal montepremi complessivo per ogni Team qualificato e presente alla fase Live è previsto il riconoscimento di un gettone di presenza/partecipazione del valore di **200€** che ristorerà in parte le spese sostenute per la partecipazione.

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

Si specifica fin da ora che l'Organizzazione è esente 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 provvedimenti di esclusione, sospensione cautelare, squalifica o annullamento del risultato.

La vincita verrà comunicata direttamente ai Team vincitori via mail il giorno 8 ottobre 2023. In caso di particolari necessità, precedentemente comunicate e concordate con l'Organizzazione, la comunicazione avverrà per telefono.

Il vincitore dovrà in ogni caso convalidare la vincita entro 15 giorni dalla data di comunicazione tramite i canali ivi indicati. In caso di irreperibilità del vincitore o di

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.

## 7. COMUNICAZIONI AL PUBBLICO

Il Contest sarà promosso sui siti Internet [www.rjcsoft.it/](http://www.rjcsoft.it/) e [www.internetfestival.it/](http://www.internetfestival.it/). Attraverso la partecipazione al Contest il partecipante autorizza RJC Soft S.r.l. e gli organizzatori di Internet Festival a trattare i propri dati personali, con modalità e misure conformi al GDPR (Reg. 679/16), per le finalità relative alla promozione e comunicazione del Contest e, dunque, a pubblicare i propri dati in caso di vincita sui canali social del Contest.

Il Contest 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 X (ex Twitter) @Internetfest
- profilo Instagram @internetfest
- newsletter Internet Festival

Il Contest sarà altresì promosso sui canali del Soggetto Delegato:

- sito ufficiale Fibonhack fibonhack.it
- account X (ex Twitter) Fibonhack @fibonhack

## 8. CLAUSOLA GENERALE SUL COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

Ogni iscritto conviene e si impegna a competere sportivamente, rifuggendo ogni possibile comportamento antisportivo. Si obbliga pertanto ad agire secondo correttezza e a non tenere comportamenti offensivi o violenti nei confronti di tutti i soggetti presenti al Contest.

La violazione di quanto precede comporta la squalifica dal Contest.

Ogni iscritto/a si impegna a svolgere l'esercizio/problema in modo leale, esente da trucchi o imbrogli di qualsivoglia natura.

Ogni comportamento illecito per quanto sopra detto sarà punito con la squalifica. Questa elencazione ha natura meramente esplicativa e non esaustiva. Ogni comportamento che sarà oggetto di un richiamo espresso dell'Organizzazione sarà sanzionato con la squalifica.

## **9. USO DELL'IMMAGINE**

Con l'iscrizione al Contest e la conseguente approvazione del presente Regolamento, il partecipante autorizza a titolo gratuito, senza limiti di tempo e di luogo, la pubblicazione e diffusione delle proprie immagini (foto e video) scattate e/o riprese dai fotografi e cameraman presenti all'evento ad ogni effetto di legge, in qualsiasi forma, sul sito internet dell'evento Internet Festival e sulle correlate pagine Facebook, canale X (ex 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 di RJC Soft S.r.l. e di Fondazione Sistema Toscana e prende atto che la finalità di tali pubblicazioni sono meramente di carattere informativo ed eventualmente promozionale.

## **10. CONSENSO**

Con la partecipazione al Contest il partecipante accetta e dichiara, sotto la sua responsabilità, quanto segue:

- di accettare integralmente il Regolamento del Contest;
- di essere pienamente consapevole della natura e dell'impegno relativo all'attività che dovrò praticare nel corso del Contest;
- 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 al Contest;
- di liberare RJC Soft S.r.l. e Fondazione Sistema Toscana da qualsiasi responsabilità civile e penale per le quali si rendesse responsabile e per ogni

eventuale infortunio possa derivare alla sua e altrui persona in conseguenza della partecipazione al Contest;

- di liberare e di tenere indenne RJC Soft S.r.l. e Fondazione Sistema Toscana e i suoi membri da ogni perdita, responsabilità, danno, o costo che gli stessi potranno subire a causa della sua partecipazione al Contest;
- di accettare espressamente che questa LIBERATORIA ED ACCORDO PER L'ESONERO DI RESPONSABILITA' E RISARCIMENTO sia interpretata secondo le leggi italiane. Accetta 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 al Contest.
- 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.**, dichiara di approvare specificatamente le clausole di cui sopra.

## **11. INFORMATIVA SULLA PRIVACY**

Ai sensi del "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), in qualità di " Titolare" del trattamento, ai sensi dell'**art. 13 del GDPR**, RJC Soft S.r.l. fornisce le seguenti informazioni:

- **Finalità del trattamento:**

I dati personali conferiti saranno trattati per le finalità strettamente connesse e strumentali alle attività sopra indicate, per rendere possibile l'organizzazione e gestione del Contest e per l'erogazione dei premi. Le immagini e riprese video, per le quali il partecipante ha espressamente fornito il suo consenso, saranno oggetto di diffusione in qualsiasi forma sul sito internet, Youtube, Facebook, Instagram, X (ex Twitter), su carta stampata e/o su qualsiasi altro mezzo di diffusione per finalità di promozione e gestione del Contest e per finalità di informazione.

- **Modalità di trattamento dei dati:**

I dati personali forniti, ivi incluso fotografie e 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 conferimento dei dati non consentirà la partecipazione al Contest. Il mancato consenso alla pubblicazione/diffusione delle immagini e video 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 (comprese 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:**

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](mailto:code@rjcsoft.it)

- **Periodo di conservazione:**

I dati raccolti (comprese foto, video, etc) verranno conservati negli archivi informatici di RJC Soft S.r.l. e di Fondazione Sistema Toscana per le finalità del Contest.

## 12. DISPOSIZIONI FINALI

L'Organizzazione si riserva il diritto di modificare, anche parzialmente ed in qualunque momento, le modalità di partecipazione al presente Contest a premio, dandone adeguata comunicazione, non introducendo modifiche peggiorative e salvaguardando i diritti già acquisiti dai partecipanti.

Per qualsiasi informazione sul presente Contest a premi e per il regolamento il Destinatario potrà collegarsi al sito [www.rjcsoft.it/](http://www.rjcsoft.it/)

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