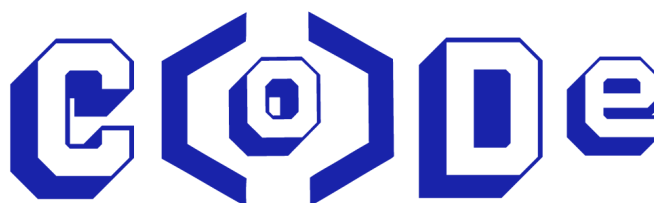




**INTERNET
FESTIVAL** 2024
FORME DI FUTURO



rjc soft[®]



Challenge **O**f **D**evelopers 2024

Digital **G**eneration

REGOLAMENTO

C(o)De - Challenge of Developers 2024

DIGITAL GENERATION

1. LA COMPETIZIONE: C(o)De – Challenge of Developers 2024 DIGITAL GENERATION EDITION	3
2. ORGANIZZAZIONE	3
3. PARTECIPAZIONE	3
3.1. DESTINATARI	3
3.2. SOGGETTI ESCLUSI	4
3.3. LUOGO E PERIODO DI SVOLGIMENTO	4
3.4. CLAUSOLA DI NON ACCETTAZIONE	5
4. MECCANICA E MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE	5
4.1. REGISTRAZIONE	5
4.2. COMPOSIZIONE DEL TEAM	7
4.3. SVOLGIMENTO DEL CONTEST	7
4.4. PUNTEGGIO QUALIFICHE	8
4.5. INDIVIDUAZIONE PARTECIPANTI FINALE	9
4.6. PUNTEGGIO FINALE	10
5. PREMI	11
6. COMUNICAZIONI AL PUBBLICO	12
7. CLAUSOLA GENERALE SUL COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO	12
8. USO DELL'IMMAGINE	13
9. CONSENSO	13
10. INFORMATIVA SULLA PRIVACY	14
11. DISPOSIZIONI FINALI	15

1. LA COMPETIZIONE: C(o)De – Challenge of Developers 2024 DIGITAL GENERATION EDITION

C(o)De – Challenge of Developers 2024 DIGITAL GENERATION 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 studenti delle scuole secondarie di secondo grado ad indirizzo informatico su conoscenze del settore IT.

Il Contest si svolgerà a Pisa (PI) presso la Sede RJC Soft in Via di Gello 17, 56123, Pisa (PI) nelle giornate di 8, 9, 10 e 11 Ottobre 2024 (si noti che le date indicate sono comprensive di fase di qualifica e fase finale).

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 2024, 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

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

3. PARTECIPAZIONE

3.1. DESTINATARI

Il Contest è dedicato agli studenti e alle studentesse del triennio delle scuole secondarie di secondo grado ad indirizzo informatico della Regione Toscana che, al momento della candidatura:

- sono in possesso di un documento di identificazione valido da presentare in fase di iscrizione;

- sono iscritti alle classi terze, quarte o quinte di un Istituto e/o Liceo di scuola secondaria di secondo grado pubblico o parificato ad indirizzo informatico del territorio;
- fanno parte di un Team composto da un minimo di 3 ad un massimo di 4 studenti iscritti nello stesso Istituto e/o Liceo di scuola secondaria di secondo grado;
- si sono iscritti sulla piattaforma di riferimento entro i termini indicati su apposita pagina Eventbrite;
- hanno accettato il regolamento unitamente alle norme di manleva e il trattamento dei dati personali;
- confermano 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).

In caso di minorenni è necessaria l'autorizzazione scritta dei genitori o da chi ne fa le veci.

3.2. SOGGETTI ESCLUSI

Sono esclusi dalla partecipazione al Contest studenti e studentesse 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.

3.3. LUOGO E PERIODO DI SVOLGIMENTO

Il Contest si svolgerà su più giornate, suddivise in due turni di qualifica e la finale secondo. Tutte le giornate avranno tutte luogo nella sede di RJC Soft in via di Gello 17 - 56123 Pisa. Nell'arco della giornata sarà possibile uscire e rientrare dalla sede di RJC Soft allestita per l'occasione.

Le giornate saranno si susseguiranno secondo il seguente calendario.

Giornate di qualifiche:

- il giorno 8 ottobre 2024 dalle ore 15:00 alle ore 20:00 dello stesso giorno
- il giorno 9 ottobre 2024 dalle ore 15:00 alle ore 20:00 dello stesso giorno

Alla fine delle giornate di qualifiche sarà a disposizione un servizio di catering per soddisfare le esigenze di tutti/e i/le partecipanti. Nell'arco della giornata sarà possibile uscire e rientrare dalla sede di RJC Soft allestita per l'occasione.

Le squadre qualificate alla fase finale (secondo le modalità indicate in seguito) prenderanno parte alla finale. Questa inizierà il giorno 11 ottobre 2024 alle ore 09:00 e terminerà alle ore 09:00 del giorno successivo (12 ottobre 2024). Nell'arco della giornata sarà possibile uscire e rientrare nella sede di RJC Soft rispettando le seguenti fasce orarie:

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

Anche durante la fase finale sarà a disposizione un servizio di catering per soddisfare le esigenze di tutti/e i/le partecipanti.

3.4. 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.

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.

4. MECCANICA E MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

4.1. REGISTRAZIONE

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

- Registrazione su apposita pagina Eventbrite, che sarà promossa e pubblicizzata sul sito www.rjcsoft.it e sul sito www.internetfestival.it sotto la dicitura **C(o)De - Challenge of Developers 2024 - Digital Generation Edition**, con iscrizioni aperte dal 9 settembre 2024 (ore 9:00) al 4 ottobre 2024 (ore 9:00).

- Tutti i Team dovranno compilare il form di registrazione all'evento e inserire:
 - Nome e Cognome dei membri del team
 - Data di nascita dei membri del team
 - Email di riferimento
 - Istituto Scolastico (nome, indirizzo, classe, sezione)
 - Nome 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, vedi capitolo "Premi")
 - Taglia t-shirt dei membri del Team
 - Eventuali intolleranze alimentari

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 tra i genitori (o chi ne fa le veci) che hanno firmato le autorizzazioni alla partecipazione. Le funzioni dei suddetti ruoli saranno indicate nel dettaglio al capitolo dedicato ("Premi").

Sarà dirimente ai fini del Contest indicare l'Istituto e/o Liceo di scuola secondaria di secondo grado di appartenenza - congiuntamente alla classe - assicurando che anche gli altri membri del Team provengano dal medesimo Istituto. L'Organizzazione si riserva di procedere con le opportune verifiche ai fini di validazione dell'iscrizione.

Si specifica che saranno accettati Team fino ad esaurimento dei posti disponibili: 16. Tramite apposita pagina Eventbrite, sarà stilata una lista di iscrizioni (di seguito "Lista") secondo data e orario di presentazione della domanda.

La Lista sarà poi riformulata sulla base dei seguenti criteri finalizzati a favorire la partecipazione da tutto il territorio regionale, in ordine di priorità:

1. appartenenza dell'Istituto Scolastico di riferimento del Team a provincia non già presente nella lista di partecipanti
2. appartenenza del Team a Istituto Scolastico non già presente nella lista dei partecipanti

Dai criteri sopra descritti ne consegue che non è fatto divieto al secondo Team del medesimo Istituto Scolastico (o della medesima provincia) di iscriversi al Contest, ma la partecipazione del Team iscritto in un secondo tempo sarà accettata solo ed esclusivamente in caso di residuo di posti disponibili. Esempio:

Lista

Team 1, Istituto "x", Prov: PI, Iscrizione: giorno 1, ore 10:00

Team 2, Istituto "y", Prov: LI, Iscrizione: giorno 1, ore 18:00

Team 3, Istituto "y", Prov: LI, Iscrizione: giorno 2, ore 10:00

Team 4, Istituto "z", Prov: PT, Iscrizione: giorno 2, ore 14:00

...

Il Team 4 sopravanza il Team 3 perché rappresentante di provincia e Istituto Scolastico non già presenti in Lista. In maniera analoga, eventuali iscrizioni di Team provenienti da Istituti Scolastici non già presenti in Lista sopra avvanzeranno il Team 3.

Il Team 3 pertanto riuscirà a partecipare solamente in caso di non scorrimento della lista di iscrizione oltre il numero di posti disponibili (16).

Inoltre, data la natura dell'evento, alla fase finale saranno accettati al massimo due team provenienti dallo stesso istituto. Esempio n° 2:

Lista

Team 1, Istituto "x", Prov: PI, Iscrizione: giorno 1, ore 10:00

Team 2, Istituto "y", Prov: LI, Iscrizione: giorno 1, ore 18:00

Team 3, Istituto "y", Prov: LI, Iscrizione: giorno 2, ore 10:00

Team 4, Istituto "z", Prov: PT, Iscrizione: giorno 2, ore 14:00

Team 5, Istituto "y", Prov: LI, Iscrizione: giorno 5, ore 10:00

...

Il Team 5 è escluso dalla partecipazione perché terzo rappresentante dell'Istituto "y".

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.

4.2. COMPOSIZIONE DEL TEAM

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

4.3. SVOLGIMENTO DEL CONTEST

I Team selezionati che parteciperanno all'evento si dovranno presentare nella sede di RJC Soft in Via di Gello 17, 56123, Pisa (PI).

Per le varie giornate, la convocazione è prevista per:

- le ore 14:30 di martedì 8 ottobre 2024 per la prima giornata di qualifiche
- le ore 14:30 di mercoledì 9 ottobre 2024 per la seconda giornata di qualifiche
- le ore 8:30 di venerdì 11 ottobre 2024 per la finale

Qualsiasi disagio dovuto al ritardo non è imputabile all'Organizzazione.

I Team selezionati saranno smistati tra le due giornate di qualifiche tramite sorteggio.

Dopo l'appello delle squadre partecipanti, verranno descritte le regole e le istruzioni specifiche. 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.

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

Il Contest consisterà nell'affrontare una serie di problemi su tematiche generali di ambito informatico. Ogni Team si potrà collegare ad un portale che fornirà loro tutti i problemi da risolvere.

4.4. PUNTEGGIO QUALIFICHE

La fase di qualifiche prevede una classifica a punteggio.

A tutti i partecipanti saranno sottoposti 8 problemi con differenti gradi di difficoltà. A seconda del grado di difficoltà, il problema potrà valere **5, 8, 12** o **20** punti. I problemi saranno suddivisi nel seguente modo:

- *tre* problemi di difficoltà "facile" - **5 punti** ciascuno
- *due* problemi di difficoltà "media" - **8 punti** ciascuno
- *due* problemi di difficoltà "difficile" - **12 punti** ciascuno
- *un* problema di difficoltà "molto difficile" - **20 punti**

Ogni problema ha una sola possibile soluzione, che dovrà essere indicata sulla piattaforma che ospiterà la competizione. Il problema è considerato risolto (e di conseguenza i punti assegnati) solo quando la soluzione corretta è indicata sulla piattaforma; soluzioni parziali non comporteranno l'assegnazione di alcun punto.

Il punteggio complessivo ottenibile è quindi di:

$(3 \text{ problemi facili} \times 5 \text{ punti}) + (2 \text{ problemi normali} \times 8 \text{ punti}) + (2 \text{ problemi difficili} \times 12 \text{ punti}) + (1 \text{ problema molto difficile} \times 20 \text{ punti}) = 15 + 16 + 24 + 20 = \mathbf{75 \text{ punti}}$.

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 80 punti. Il team A ha raggiunto tale punteggio dopo aver risolto un problema alle ore 18:30, mentre il team B ha raggiunto tale punteggio alle ore 18:00. Il team B si piazza prima del team A, in quanto più veloce.

4.5. INDIVIDUAZIONE PARTECIPANTI FINALE

Alla fase finale parteciperanno i quattro migliori team delle due giornate di qualifiche.

Esempio:

Classifica del primo giorno di qualifiche:

1. Team A
2. Team C
3. Team D
4. Team F
5. Team B
6. Team G
7. Team H
8. Team E

Classifica del secondo giorno di qualifiche:

1. Team X
2. Team Z
3. Team J
4. Team L
5. Team M
6. Team N
7. Team O
8. Team R

Gli otto team partecipanti alla finale sono i seguenti:

- Team A
- Team C
- Team D
- Team F
- Team X
- Team Z
- Team J
- Team L

4.6. PUNTEGGIO FINALE

La finale prevede una classifica a punteggio.

A tutti i partecipanti saranno sottoposti 20 problemi con differenti gradi di difficoltà. A seconda del grado di difficoltà, il problema potrà valere **5, 8, 12, 16** o **30** punti. I problemi saranno suddivisi nel seguente modo:

- *sette* problemi di difficoltà "facile" - **5 punti** ciascuno
- *cinque* problemi di difficoltà "media" - **8 punti** ciascuno
- *quattro* problemi di difficoltà "difficile" - **12 punti** ciascuno
- *tre* problemi di difficoltà "molto difficile" - **18 punti** ciascuno
- *un* problema di difficoltà "estrema" - **40 punti**

Ogni problema ha una sola possibile soluzione, che dovrà essere indicata sulla piattaforma che ospiterà la competizione. Il problema è considerato risolto (e di conseguenza i punti assegnati) solo quando la soluzione corretta è indicata sulla piattaforma; soluzioni parziali non comporteranno l'assegnazione di alcun punto.

Il punteggio complessivo ottenibile è quindi di:

$(7 \text{ problemi facili} \times 5 \text{ punti}) + (5 \text{ problemi normali} \times 8 \text{ punti}) + (4 \text{ problemi difficili} \times 12 \text{ punti}) + (3 \text{ problemi molto difficili} \times 18 \text{ punti}) + (1 \text{ problema estremo} \times 40 \text{ punti})$
 $= 35 + 40 + 48 + 54 + 40 = \mathbf{217 \text{ punti}}$.

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 80 punti. Il team A ha raggiunto tale punteggio dopo aver risolto un problema alle ore 18:30, mentre il team B ha raggiunto tale punteggio alle ore 18:00. Il team B si piazza prima del team A, in quanto più veloce.

5. PREMI

Il Contest prevede una graduatoria finale che assegnerà un premio di vincita per tutti i partecipanti secondo tale suddivisione:

- **primo Team classificato:** premio in denaro dal valore di **1.000€**
- **secondo Team classificato:** premio in denaro dal valore di **600€**
- **terzo Team classificato:** premio in denaro dal valore di **400€**
- **quarto Team classificato:** premio in denaro dal valore di **300€**
- **quinto Team classificato:** premio in denaro dal valore di **250€**
- **sesto Team classificato:** premio in denaro dal valore di **200€**
- **settimo Team classificato:** premio in denaro dal valore di **150€**
- **ottavo Team classificato:** premio in denaro dal valore di **100€**

Oltre ai premi previsti dal montepremi complessivo, per ogni Team partecipante alla fase di qualifiche è previsto il riconoscimento di un gettone di presenza/partecipazione del valore di **100€**.

Per i primi tre Team classificati è inoltre prevista la consegna di una **targa premio** da conferire all'Istituto scolastico di appartenenza.

Il montepremi complessivo, inclusi i premi celebrativi per gli istituti scolastici, è del valore di **5.000€**.

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 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 12 ottobre 2024. 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.

6. COMUNICAZIONI AL PUBBLICO

Il Contest sarà promosso sui siti Internet www.rjcsoft.it/ e 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 a 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 Facebook @internetfestival
- account X (ex Twitter) @Internetfest
- profilo Instagram @internetfest
- newsletter Internet Festival

7. 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.

8. 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.

9. 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.

10. 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

- **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.

11. 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/

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