

# Regolamento “Sorrenthon”

## ORGANIZZAZIONE

L'evento Hackathon “Sorrenthon - Design Local Tourism” (da qui in poi, “evento”) è un evento organizzato dallo Sportello Europa con la segreteria organizzativa di Incubatore SEI S.r.l. e il patrocinio del Comune di Sorrento.

## DURATA E LUOGO

L'evento si terrà dalle ore 9.00 alle ore 19.00 del 31 Maggio presso la Sala Consiliare del Comune di Sorrento.

## PARTECIPAZIONE E REGISTRAZIONE

L'iniziativa si rivolge a persone di età maggiore ai 18 anni.

È auspicabile la composizione di team che contengano competenze ed expertise diversificate e complementari.

Il numero massimo di partecipanti è di 40 persone, l'iscrizione all'evento è gratuita.

Per partecipare è necessario effettuare la registrazione compilando e inoltrando il modulo disponibile nella sezione avvisi del sito del Comune di Sorrento entro e non oltre il 26 Maggio 2025.

Con la registrazione si accettano anche tutti i punti del presente regolamento e concede la liberatoria per la pubblicazione delle idee presentate a organi di stampa e sui canali web dell'Organizzazione.

## MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE E SVOLGIMENTO

Tutti i partecipanti regolarmente iscritti secondo le modalità indicate potranno partecipare all'evento, implementando una soluzione innovativa nell'ambito delle sfide proposte.

I partecipanti avranno l'opportunità di presentare una propria idea agli altri partecipanti nel tempo di un minuto senza supporti multimediali. Gli ideatori spiegano in modo conciso il concetto alla base del loro progetto. Dopo le presentazioni, tutti i partecipanti votano per le idee che trovano più interessanti e promettenti. Le idee che ricevono il maggior numero di voti vengono selezionate per essere sviluppate durante l'hackathon. Una volta selezionate le migliori idee, i

partecipanti si uniscono ai team dei progetti che preferiscono, in base alle proprie competenze e interessi. È comune che ogni team abbia una varietà di competenze, tra cui sviluppatori, designer, esperti di marketing. Ciascun partecipante farà parte di un solo team. Il team deve essere composto da un minimo di 3 ad un massimo di 6 persone.

I team iniziano a lavorare sullo sviluppo delle loro idee. I team avranno sempre a disposizione i mentor per essere supportati nello sviluppo della propria idea. In un hackathon, il mentor svolge un ruolo chiave fornendo supporto tecnico, feedback sul progetto, orientamento strategico, validazione delle idee, risorse aggiuntive, motivazione e incoraggiamento, oltre ad aiutare i team a preparare presentazioni e pitch convincenti. L'obiettivo principale dei mentor è quello di aiutare i partecipanti a massimizzare il loro potenziale e a raggiungere il successo durante l'evento.

Alla fine dell'hackathon, i team presentano i loro progetti alla platea e alla giuria, attraverso un pitch della durata massima di 3 minuti. Durante le presentazioni, spiegano il concetto alla base del loro progetto e illustrano il processo di sviluppo e le sfide affrontate lungo il percorso.

Dopo le presentazioni, la giuria valuta i progetti in base a criteri prestabiliti. Alla fine, vengono annunciati i vincitori e assegnati i premi alle squadre migliori.

## SELEZIONE DEL PROGETTO VINCITORE

I progetti saranno giudicati dalla Giuria, esclusivamente in base a quanto prodotto nel corso dell'evento.

La Giuria consegnerà insindacabilmente ai team vincitori in assoluto dell'evento. Il team primo classificato vincerà un percorso di mentorship offerto da Incubatore SEI oltre ad un rimborso spese di 500€. Il percorso di mentorship consiste in un programma di sviluppo e validazione dell'idea proposta della durata di tre mesi. Il percorso di mentorship ha un valore commerciale di 5000€. Potranno essere presenti, inoltre, dei premi speciali assegnati ad insindacabile giudizio dai partner dell'evento.

## PERCORSO DI MENTORSHIP

Il team che si è classificato al primo posto in assoluto dell'hackathon avrà diritto a seguire un percorso di mentorship. Il percorso avrà inizio la settimana successiva alla vittoria dell'hackathon. Eventuali deroghe saranno concordate tra i partecipanti del team e i formatori dell'Incubatore.

Il periodo di conclusione è di 3 mesi. Durante questo periodo saranno svolte delle sessioni di formazione e sessioni di revisione del lavoro. Gli incontri possono essere

anche a distanza con l'uso di adeguate piattaforme di video conferenza. Il programma del percorso di formazione è inserito nelle seguenti macro-attività:

- definizione e validazione del problema;
- definizione e validazione della soluzione;
- definizione del modello di business del progetto;
- tecniche e strumenti per la validazione del modello di business del progetto.

## DIRITTI DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE

Le soluzioni proposte da ciascun team devono essere il risultato di un lavoro originale e innovativo.

I partecipanti autorizzano gli organizzatori dell'evento a utilizzare, rappresentare e diffondere, in qualsiasi ambito e in qualsiasi forma, senza scopo di lucro, a titolo gratuito e a tempo indeterminato le soluzioni sviluppate durante l'evento, con espressa indicazione del nome del team e/o partecipanti all'evento.

Ogni partecipante all'iniziativa dichiara e garantisce, sotto la propria responsabilità, la proprietà intellettuale del contenuto del proprio progetto, nonché di vantare tutti i diritti legati ad esso, garantendo che il suddetto contenuto non è – e non può essere in alcun modo – offensivo, falso, diffamatorio, oppure ingannevole.

Gli enti coinvolti nell'organizzazione dell'evento non saranno a nessun titolo responsabili nei confronti di soggetti terzi in merito alla violazione di ogni diritto e/o violazione della proprietà intellettuale del progetto presentato.

## RESPONSABILITÀ E MANLEVA

Ciascun partecipante o gruppo di partecipanti utilizzerà i locali in cui si svolgerà l'evento, nonché i materiali e le attrezzature messi a disposizione da parte degli organizzatori, con la massima cura e diligenza, e si atterrà strettamente a qualsiasi indicazione fornita dagli organizzatori, al fine di assicurare la sicurezza e l'incolumità di tutti i partecipanti.

Ogni partecipante è personalmente responsabile della sua condotta e manleva gli organizzatori dell'evento da ogni e qualsivoglia responsabilità per qualsiasi danno arrecato a persone e/o cose, causato a terzi e/o a se stessi.

I partecipanti devono accettare di seguire le seguenti semplici regole di condotta:

- evitare contenuti offensivi o che incitano alla violenza, alla discriminazione, all'oscenità e/o alla diffamazione;
- evitare di divulgare dati e informazioni sensibili di altri partecipanti.

Gli organizzatori dell'evento si riservano il diritto di squalificare ed escludere dall'evento qualsiasi partecipante e/o Team che non rispetti quanto previsto dal presente regolamento e coloro che, con atti fraudolenti o inaccettabili, tentino di ostacolare e/o alterare il corretto funzionamento del meccanismo dei premi e, in vari modi, minano il successo dell'intero evento.

## VARIE

Il presente Evento non costituisce una manifestazione a premio ai sensi della disposizione del D.P.R. 430/2001, in quanto costituisce una manifestazione rientrante nel caso di esclusione di cui all'art. 6 comma 1 lettera a), cioè indetta "per la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale, nei quali 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".

La partecipazione all'evento implica, da parte di ogni partecipante, l'accettazione integrale e incondizionata del presente regolamento. Qualora gli organizzatori riscontrino una violazione delle norme di cui al presente regolamento da parte dei partecipanti o dalle proposte da essi presentate, avranno la facoltà di decretare l'esclusione degli stessi senza che per tale motivo si possa concretizzare una qualsiasi responsabilità, per qualsiasi natura e/o ragione, in capo agli organizzatori.

Nel caso in cui si verifichi un evento imprevisto o un evento che non può essere ragionevolmente anticipato o controllato (eventi di forza maggiore) e che pregiudichi l'equità/integrità dell'evento, gli Organizzatori dell'evento si riservano il diritto di annullare, modificare o sospendere l'evento, comunicando tempestivamente a tutti i partecipanti la sua cancellazione, modifica o sospensione tramite e-mail inviata all'indirizzo di posta elettronica indicato in fase di registrazione.