

REGOLAMENTO DI PARTECIPAZIONE ALL'HACKATHON "CYBERHACK 2023"

1. Introduzione

- 1.1. Il presente regolamento ("**Regolamento**") ha ad oggetto l'Hackathon online, con premiazione *hybrid* (con evento on site e in diretta video), denominato "CyberHack 2023", di cui al presente link www.journal.opendataplayground.com/cyberhack2023 ("**Challenge**").
- 1.2. La Challenge è gestita da Open Search Tech S.r.l., con sede legale in Via G. Nicotera, 7, 00195, Roma, C.F., P.IVA e Registro delle Imprese di Roma n. 15951221009 ("**OST**"), in qualità di titolare della piattaforma online "Open Data Playground" ("**ODP**") e in collaborazione con i partner di cui all'Allegato A ("**Partner**") e i patrocini di cui all'Allegato B ("**Patrocini**")
- 1.3. La Challenge si svolgerà sulla Piattaforma HackTheBox ("**HTB**"), Partner tecnico dell'evento.
- 1.4. La Challenge è organizzata da OST e sponsorizzata da
 - 1.4.1. Servizi Aziendali PricewaterhouseCoopers S.r.l., con sede legale in in Piazza Tre Torri 2, 20145 Milano (MI), C.F., P.IVA e Registro delle Imprese di Milano n. 12449670152,, con il livello di sponsorship Diamond ("**Sponsor**"),
 - 1.4.2. Nexi Payments SpA, con sede legale in Corso Sempione n. 55, 20149 Milano (MI), C.F., P.IVA e Registro delle Imprese di Milano, Monza Brianza, Lodi n. 09489670969, con il livello di sponsorship Diamond ("**Sponsor**"),
 - 1.4.3. Fastweb S.p.A, con sede legale in Piazza Adriano Olivetti 1, 20139 Milano (MI) , C.F., P.IVA e Registro delle Imprese di Milano n. 1591912, con il livello di sponsorship Gold ("**Sponsor**"),
- 1.5. OST e gli Sponsor dell'evento di livello Platinum e Diamond sono co-titolari dell'**Informativa privacy della challenge**
- 1.6. La finalità degli Sponsor - attraverso la Challenge - è di: (i) in primo luogo, individuare "*player*" aventi determinate caratteristiche e competenze, in particolare in ambito Cybersecurity ; e di (ii) sulla base dei risultati delle soluzioni fornite dai Partecipanti ("**Soluzioni**") in risposta ai *test*, "*problemi*" o quesiti oggetto della Challenge ("**Quesiti**"), riconoscere a uno o ad alcuni partecipanti alla Challenge - che gli Sponsor considerano "vincitori" sulla base dei criteri di valutazione di seguito precisati – dei premi di seguito precisati ("**Premi**"); e di (iii) promuovere il proprio brand.
- 1.7. I destinatari, fasi, requisiti di ammissibilità, contenuto dei Quesiti, modalità di partecipazione, criteri di selezione e valutazione delle Soluzioni e – in generale - i termini e condizioni della Challenge sono autonomamente stabiliti da OST e dal Partner tecnico dell'evento, HackTheBox, concordati con gli Sponsor della Challenge, e presenti nel presente Regolamento, accessibile in qualsiasi momento nella sezione della Piattaforma dedicata alla Challenge.
- 1.8. In ragione degli obiettivi e del funzionamento della Challenge, quest'ultima non costituisce una manifestazione a premio ai sensi del D.P.R. n. 430/2001, in quanto rientra espressamente nella fattispecie di esclusione di cui all'art. 6, co. 1, lett. a) della medesima fonte normativa ("*Non si considerano concorsi e operazioni a premio i concorsi indetti per la produzione di opere letterarie, artistiche o scientifiche, nonché 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*").

2. Oggetto della Challenge

- 2.1. La competizione sarà un evento CaptureTheFlag ("**CTF**") avente ad oggetto i seguenti argomenti:
 - 2.1.1. Mobile App
 - 2.1.2. Reti e Infrastrutture
 - 2.1.3. OSINT
- 2.2. La Challenge si terrà in data 11/03/23 dalle ore 09:00.00 CET e terminerà in data 12/03/22 alle ore 08:59.59 CET.

- 2.3. La premiazione si svolgerà il 23 Marzo a Roma presso il Talent Garden in Via Ostiense 92, Roma e verrà trasmessa online su i Canali Youtube di OST.
- 2.4. I Player potranno consultare sulle Piattaforme ODP e HTB, nelle aree dedicate, i documenti caricati dagli Sponsor e inerenti (i) le modalità di svolgimento della Challenge e (ii) le modalità di *uploading* delle Soluzioni (sia intermedie che finali).

3. Destinatari e requisiti per la partecipazione

- 3.1. La Challenge, i cui termini e condizioni sono autonomamente stabiliti da OST e dal Partner tecnico dell'evento (HackTheBox) di concerto con gli Sponsor della Challenge, è un evento pubblico e accessibile a chiunque completi il processo di partecipazione come descritto nel Regolamento.
- 3.2. La partecipazione alla Challenge è rivolta a persone fisiche ("**Player**") che possiedono congiuntamente i seguenti requisiti: (i) abbiano compiuto 18 anni; (ii) siano dotati della capacità di agire; (iii) nazionalità italiana o European VISA valida per opportunità a tempo indeterminato per il mercato italiano; (iv) conoscenza della lingua italiana livello B1 riscontrabile da esame sostenuto; (v) abbiano completato la procedura di registrazione alla Piattaforma e operino all'interno della stessa come "Utenti", utilizzando il proprio profilo personale ("**Profilo**"); (vi) siano studenti universitari, laureandi o laureati con al massimo 1 anno di esperienza lavorativa post laurea; (vii) esperienza in ambito cybersecurity (congiuntamente, "**Requisiti**").
- 3.3. I Player possono partecipare alla Challenge individualmente.
- 3.4. Inoltre, al fine di poter partecipare alla Challenge, i Player devono caricare nell'apposita sezione del loro Profilo/comunicare agli Sponsor, le informazioni e i documenti di volta in volta richiesti dagli Sponsor stessi e, nello specifico: [(i) profilo LinkedIn; (ii) curriculum vitae; (iii) nome e cognome; (iv) email; (v) contatto telefonico] ("**Dati di Partecipazione**").
- 3.5. I profili dei Player che non rispetteranno i Requisiti e che non caricheranno i Dati di Partecipazione richiesti non potranno partecipare alla Challenge e/o accedere ai premi, in denaro e non, offerti dagli Sponsor.
- 3.6. I profili dei Player saranno valutati post challenge dagli Sponsor autonomamente e a propria discrezione.

4. Modalità di registrazione e partecipazione alla Challenge

- 4.1. La partecipazione alla Challenge è gratuita.
- 4.2. Ciascun Player può presentare la propria domanda di partecipazione alla Challenge entro le ore 08:59.00 del 11 Marzo 2023, tramite l'apposita pagina della Piattaforma dedicata alla Challenge.
- 4.3. Ciascun Player può partecipare a tutte le sfide proposte all'interno dell'evento CTF
- 4.4. Per poter trasmettere la propria domanda di partecipazione alla Piattaforma, il Player è tenuto a completare la seguente procedura di registrazione alla Challenge ("**Registrazione**"):
 - 4.5. autenticarsi mediante il proprio Profilo sulla Piattaforma Open Data Playground ("**ODP**");
 - 4.6. ricevere via email un codice per creare un nuovo profilo, o collegarne uno esistente, sulla Piattaforma HackTheBox ("**HTB**")
 - 4.7. utilizzare la stessa email per il profilo creato su ODP e quello su HTB
 - 4.8. inserire nella Piattaforma ODP i Dati di Partecipazione e, in generale, le informazioni richieste dagli Sponsor nei Dati di Partecipazione;
 - 4.9. mediante tecnica del "*point and click*" (i.e. con apposizione di "flag" su caselle non preselezionate o su tasti interattivi – "**Point and Click**"): (i) sottoscrivere per accettazione il presente Regolamento; accettare espressamente i seguenti articoli del Regolamento, ai sensi e per gli effetti degli artt. 1341 e 1342 c.c. o degli artt. 33 e 34 del Codice del Consumo a seconda – rispettivamente – che il Player agisca come "professionista" o come "consumatore" ai sensi dell'art. 3 del D.lgs. n. 206/2005: 5.3 (Rifiuto del Premio), 5.6 (Manleva), 5.7 (Mancata assegnazione del Premio), 6.3 (Limitazione di responsabilità), 7 (Cancellazione, sospensione e manleva), 8.4 (Foro competente); (iii) accettare l'informativa privacy ex artt. 13 e 14 del Regolamento EU 2016/679 ("**GDPR**"), redatta da OST in qualità di cotitolare ex art. 24 del GDPR e avente ad oggetto i dati personali – così come definiti all'art. 4 del GDPR ("**Dati Personali**") - trattati dagli Sponsor ai fini della Challenge ("**Informativa Privacy Challenge**:"

<https://journal.opendataplayground.com/cyberhack-2023-privacy-policy/>"); (iv) prestare facoltativamente il consenso ai trattamenti di dati personali per finalità non necessarie alla partecipazione alla Challenge non previsti nell'Informativa Privacy Challenge.

- 4.10. Le informative di dettaglio su finalità del trattamento, destinatari dei dati e esercizio dei diritti dell'interessato, da parte degli sponsor Diamond e Platinum, che hanno diritto ad accedere ai dati dei giocatori dell'evento, saranno disponibili, oltre che sulla pagina della piattaforma 1 e nel file zip che i giocatori potranno scaricare una volta completata l'iscrizione, anche ai link di cui ai punti successivi
 - 4.10.1. <https://www.pwc.com/it/it/legal-privacy/informative-privacy/marketing/pwc-pbs.html> (PWC)
 - 4.10.2. <https://journal.opendataplayground.com/wp-content/uploads/2023/02/Informativa-privacy-Nexi-CyberHack-2023.pdf>
- 4.11. A seguito del completamento della Registrazione, l'Utente riceve conferma da OST, tramite la Piattaforma, circa l'avvenuta sottoscrizione del Regolamento e l'eventuale ammissione alla Challenge.
- 4.12. Nel momento in cui la Challenge sarà indicata come "live" sulla Piattaforma ODP, i Player potranno accedere alla Piattaforma HTB visualizzare, accedere ed eventualmente scaricare, nella pagina della Piattaforma HTB dedicata alla Challenge, il materiale relativo alla Challenge predisposto.
- 4.13. Per poter partecipare alla Challenge, i Player devono caricare la Soluzione al Quesito sulla Piattaforma HTB entro le ore 08:59.00 del 12 Marzo 2023 ("**Termine Finale**") e, all'esito del caricamento, potranno visualizzare la classifica temporanea in *real time*. I Player prendono atto che fino al Termine Finale, potranno caricare sulla Piattaforma HTB e ODP anche Soluzioni "provvisorie", fermo restando che l'ultima versione caricata sulla Piattaforma prima del Termine Finale costituirà l'unica versione della Soluzione che sarà valutata dagli Sponsor ai fini dell'eventuale riconoscimento del Premio.
- 4.14. La classifica presente su HTB sarà collegata in API con la classifica su ODP

5. **Procedimento di valutazione delle Soluzioni, selezione dei Vincitori e riconoscimento dei Premi**

- 5.1. I Player prendono atto e accettano che – a seguito del Termine Finale – gli Sponsor, autonomamente ed eventualmente con il supporto del Partner Tecnico valuteranno le Soluzioni sottoposte dai Player e – discrezionalmente - individueranno i Player che risulteranno vincitori della Challenge ("**Vincitori**") e ai quali saranno riconosciuti i Premi di cui al successivo articolo 5.2, tenendo conto quali criteri principali (ma non solo):
 - 5.1.1. la maggiore o minore aderenza delle Soluzioni al Quesito;
 - 5.1.2. la completezza e correttezza della documentazione caricata dal Player su entrambe le piattaforme, HTB e ODP, e che costituisce la Soluzione.
 - 5.1.3. Le diverse challenge proposte durante l'evento avranno pesi diversi in base alla difficoltà della prova, i giudizi saranno quindi ponderati in base alla difficoltà delle prove svolte
- 5.2. All'esito di tale valutazione, gli Sponsor pubblicheranno, sulla pagina della Piattaforma ODP dedicata alla Challenge la classifica finale dei Player partecipanti alla Challenge nella quale saranno indicati i Vincitori ("**Classifica**").
- 5.3. OST e B-Cyber, Partner Commerciale, si impegnano a riconoscere ai Vincitori i seguenti Premi:
 - 5.3.1. Primo Classificato : € 4.000
 - 5.3.2. Secondo Classificato € 2.000
 - 5.3.3. Terzo Classificato € 1.000
 - 5.3.4. Quarto Classificato € 750
 - 5.3.5. Quinto Classificato € 250
- 5.4. Per tutti, possibilità di accedere a un processo di recruitment offerto dagli sponsor;
- 5.5. Per tutti, possibilità di accedere a una piattaforma di gift card e sconti dedicata offerta da OST;
- 5.6. Eventuali altri premi non monetari offerti dagli Sponsor saranno annunciati entro l'inizio della Challenge.

- 5.7. OST si impegna altresì a comunicare personalmente ai Vincitori – anche tramite la Piattaforma ODP e la Piattaforma HTB - l'avvenuta aggiudicazione della Challenge, fornendo ai Vincitori maggiori informazioni e/o istruzioni circa le modalità di riscossione del Premio stesso, entro e non oltre 30 giorni dalla pubblicazione della Classifica. In caso di rifiuto del Premio espresso in forma scritta dal Vincitore, mediante comunicazione a OST a mezzo e-mail, il Premio sarà assegnato, in ordine di estrazione, al Player classificato subito dopo il Vincitore.
- 5.8. I Vincitori prendono atto che, per l'erogazione dei Premi, OST potrà discrezionalmente avvalersi dei Partner, ed eventualmente accettano pertanto di poter fruire dei Premi soltanto ed esclusivamente nei confronti dei Partner stessi. Nessuno Sponsor sarà responsabile per l'erogazione dei Premi o per l'elargizione di altri oneri di natura economica verso i medesimi vincitori o partecipanti/player. A tal proposito OST si impegna a manlevare e tenere indenne gli Sponsor in relazione ad ogni controversia e/o responsabilità e/o richiesta economica che dovesse insorgere con il proprio personale dipendente e/o consulente o di qualunque terzo di cui OST si sia avvalso nell'esecuzione delle sessioni di Challenge nonché in relazione ad ogni controversia e/o responsabilità e/o richiesta economica che dovesse insorgere con un Player.
- 5.9. Il Premio è da considerarsi inscindibile, pertanto, nel caso in cui il Vincitore sia un Team, i singoli Player del Team non potranno avanzare pretese individuali in relazione al Premio.
- 5.10. Resta inteso che, qualora il Premio sia costituito da somme in denaro corrisposte da OST al Vincitore, resteranno a carico del Vincitore tutti gli adempimenti tributari e fiscali eventualmente correlati alla percezione di tale reddito quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo, il pagamento di tasse e/o imposte e/o tributi. Il Player, con l'accettazione del presente Regolamento, si impegna a manlevare e a tenere indenne gli Sponsor, OST e i Partner per ogni eventuale danno o conseguenza pregiudizievole in cui dovesse incorrere in conseguenza dell'adempimento degli obblighi tributari connessi al Premio.
- 5.11. Il Player riconosce e accetta che gli Sponsor, in qualsiasi momento e a propria discrezione, potranno: (i) non autorizzare OST a procedere all'assegnazione del Premio nel caso in cui ritenesse che nessuna Soluzione sia idonea o appropriata rispetto ai criteri di valutazione e (ii) non autorizzare OST a procedere all'assegnazione del Premio, in presenza di un solo Player e una sola Soluzione proposta. In tali ipotesi, il Player con l'accettazione del presente Regolamento rinuncia espressamente – ora per allora - a sollevare ogni contestazione e/o rivendicazione nei confronti degli Sponsor, di OST e/o dei Partner.

6. Regole di comportamento dei Player

- 6.1. La Challenge persegue le finalità e gli obiettivi descritti nei precedenti articoli 1.1 e 2.2, ciascun Player è quindi tenuto a rispettare la *mission* della Challenge evitando comportamenti scorretti e/o volti ad ostacolare ogni altro Player e/o Team o impedire il regolare svolgimento della Challenge ed ostacolare il buon esito della stessa.
- 6.2. I Player, con l'accettazione del presente Regolamento, anche eventualmente per conto degli altri membri del Team ai sensi dell'art. 1381 c.c., si impegnano in particolare a:
- 6.3. agire nel rispetto del presente Regolamento;
- 6.4. inserire Dati di Partecipazione corretti, completi e veritieri;
- 6.5. non usare espressioni sconvenienti, discriminatorie e/o diffamatorie nei confronti degli altri Player e/o Team;
- 6.6. non pubblicare contenuti offensivi, violenti, diffamatori o in qualunque modo illeciti, o che abbiano contenuto pubblicitario/politico/ideologico o religioso;
- 6.7. non caricare Soluzioni contrarie o non inerenti agli obiettivi e all'oggetto della Challenge;
- 6.8. in ogni caso, a non porre in essere alcun comportamento che, anche soltanto potenzialmente, possa: (i) pregiudicare il buon esito della Challenge e/o il funzionamento della Piattaforma; (ii) violare la normativa vigente, i diritti di terzi (tra cui, ma non solo, eventuali diritti di proprietà intellettuale o industriale) e/o la reputazione commerciale degli Sponsor, di OST e dei Partner
- 6.9. In ogni caso, ogni Player e/o Team sarà responsabile in via esclusiva del contenuto della Soluzione caricata sulla Piattaforma, è pertanto esclusa ogni responsabilità di OST quale titolare della Piattaforma per eventuali richieste di risarcimento danni e/o di indennizzo avanzate da terzi in

relazione ai comportamenti tenuti dai Player e ai contenuti pubblicati da questi ultimi all'interno della Piattaforma.

- 6.10. Tutti i dati (inclusi le fotografie e i testi) resi disponibili ai Partecipanti durante CyberHack rimangono nell'esclusiva proprietà degli Organizzatori dell'evento e delle Società Sponsor. Ciascun Partecipante si obbliga a utilizzare tali dati in modo tale che essi rimangano distinti e divisibili dai progetti sviluppati.
- 6.11. Tutti i nomi, i marchi e gli altri segni distintivi citati o riprodotti sui siti dedicati a CyberHack rimangono nella sola ed esclusiva proprietà dei loro autori e titolari dei diritti. La riproduzione e/o la rappresentazione di tutti o di parte degli elementi relativi a CyberHack è strettamente vietata.
- 6.12. Lei con la sottoscrizione del presente contratto si obbliga:
 - 6.12.1. a non divulgare a terzi e/o copiare e/o riprodurre in alcun modo, in tutto o in parte, le informazioni afferenti alle challenge, durante e dopo lo svolgimento dell'evento;
 - 6.12.2. a eliminare tutte le Informazioni Riservate in suo possesso o sotto il suo controllo.

7. Cancellazione, sospensione e manleva

- 7.1. OST e gli Sponsor si riservano il diritto di cancellare, modificare o sospendere - in tutto o in parte ed in qualsiasi momento - la Challenge, a loro esclusiva discrezione, previa comunicazione delle modifiche sulla Piattaforma.
- 7.2. OST e gli Sponsor si riservano altresì il diritto, a loro esclusiva discrezione e in qualsiasi momento, di non ammettere alla partecipazione, ovvero in seguito squalificare ed estromettere un Player, in caso di effettivo o sospetto: (a) mancato possesso dei Requisiti; e/o (b) inadempimento agli impegni di cui al precedente articolo 6.2.
- 7.3. Impregiudicato ogni ulteriore rimedio, il Player si impegna a manlevare e a tenere indenne gli Sponsor, OST e i Partner da qualsiasi danno, pregiudizio, perdita, costo, spesa (anche legale), sanzione nel quale gli stessi dovessero incorrere per effetto della domanda o dell'azione di un terzo basata sulla violazione da parte del Player di una qualsiasi delle condizioni del presente Regolamento per sua condotta negligente o dolosa.

8. Miscellanea

- 8.1. (*Modifiche*) Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento da OST e dagli Sponsor e di tale modifica sarà data comunicazione pubblicamente sulla Piattaforma. In caso di conflitto tra una versione precedente del Regolamento e le successive modifiche, queste ultime si riterranno prevalenti.
- 8.2. (*Sopravvivenza*) Se una o più disposizioni, o porzione delle stesse, del Regolamento sono per legge applicabile o per provvedimento giudiziale dichiarate invalide, illegali o altrimenti inapplicabili, in tutto o in parte, le rimanenti disposizioni, o porzioni delle stesse, rimangono, comunque, vincolanti e applicabili.
- 8.3. (*Tolleranza*) L'eventuale tolleranza di comportamenti posti in essere in violazione delle disposizioni contenute nel Regolamento non costituisce rinuncia ai diritti derivanti dalle disposizioni violate, né al diritto di esigere l'esatto adempimento di tutti i termini e condizioni qui previsti.
- 8.4. (*Legge applicabile e Foro competente*) Il presente Regolamento è disciplinato esclusivamente dalla legge italiana. Per qualsiasi controversia concernente il presente Regolamento, ivi comprese la sua esecuzione, interpretazione e/o cessazione a qualsiasi titolo sarà competente in via esclusiva l'autorità giudiziaria del foro di Milano, ogni altro foro eventualmente competente escluso.

9. Articolo 13 – Elenco allegati

- 9.1. Partner (Allegato 1);
- 9.2. Patrocini (Allegato 2);
- 9.3. Sponsor (Allegato 3)

Allegato 1 – Partner

Partner	Role	Website
HackTheBox	Partner Tecnico	www.hackthebox.com
BCyber	Partner Commerciale	https://www.bcyber.ch
WeSol	Partner Tecnico - Soluzione Welfare	www.wesol.it
Talent Garden	Partner Tecnico	https://talentgarden.org/en/

Allegato 2 – Patrocini

Patrocinio	Role	Website

Allegato 3 – Sponsor

Sponsor	Sponsor Level	Website
PWC	Diamond	https://www.pwc.com/it/it/
Nexi Payments	Diamond	https://www.nexi.it/it https://www.nexigroup.com
Fastweb Digital Academy	Gold	https://www.fastwebdigital.academy/