

**Regolamento**  
**Primo Hackathon del Calcio Italiano**

L'Hackathon viene inteso come **evento etico** e questo Regolamento vuole descrivere le regole del gioco, basate sul *fair play*, sulla creatività intellettuale e sullo spirito di squadra. Ci appelliamo ai partecipanti del "Primo Hackathon del Calcio Italiano – Maratona di Innovazione della FIGC" a far tesoro di questa lezione del calcio e di questa esperienza a forte vocazione europea ed internazionale, li richiamiamo al buon senso e ricordiamo soprattutto la necessità di "**fare squadra**" per capirsi e creare un bel gioco.

L'Hackathon viene inteso come **opportunità** per tutti i partecipanti, per la FIGC e per tutti i partner associati. Siamo tutti innovatori, creatori e rivoluzionari nel pensare e nel credere che si possa disegnare un futuro migliore cavalcando l'onda dell'innovazione e delle nuove tecnologie, forti della nostra tradizione e nel rispetto degli altri. Nel vero spirito olimpico e nella vera tradizione sportiva, vale il giuramento olimpico: "*A nome di tutti i concorrenti, prometto che prenderò parte a questi giochi [olimpici], rispettando e osservando le regole che li governano, impegnandoci nel vero spirito della sportività per uno sport senza doping e senza droghe, per la gloria dello sport e l'onore della mia squadra*" – che originariamente recitava con la promessa: "*Noi giuriamo che prenderemo parte ai Giochi [Olimpici] in uno spirito di cavalleria, per l'onore del nostro paese e la gloria dello sport*".

L'Hackathon viene inteso come una **sfida aperta sul futuro** dello sport che ci sta a cuore e soprattutto del calcio. Guardiamo con attenzione tutti al mondo dell'innovazione e vogliamo unire il mondo dell'innovazione con il mondo del calcio.

L'Hackathon ha ricevuto il **Patrocinio della Commissione Europea** (Tibor Navracsics, Commissario Europeo per Educazione, Cultura, Gioventù e Sport), del **Parlamento Europeo** (Presidente Antonio Tajani) della **Presidenza del Consiglio/Ufficio Sport** (Ministro per lo Sport Luca Lotti) e del **CONI** (Presidente Giovanni Malagó).

In una lettera ufficiale, che gli organizzatori dell'Hackathon hanno ricevuto, il **Presidente del Parlamento Europeo, Antonio Tajani**, lancia un forte ed importante messaggio, nello spirito europeo che caratterizza l'iniziativa. La risorsa dell'estratto qui sotto è una lettera del Presidente del Parlamento Europeo che dona l'Alto Patronato al nostro evento. Il Presidente Tajani dichiara:

*"L'obiettivo della Vostra iniziativa, unire giovani innovatori, ricercatori, imprenditori ed esperti dell'ICT, che condividono la passione per il calcio, i computer ed i numeri e dare loro l'opportunità di dimostrare la loro conoscenza e lo spirito di innovazione risolvendo le sfide in una maratona di 24 ore al computer, è molto apprezzato. Lavorando su questi obiettivi relativi ad uno degli sport più popolari in Europa, contribuendo allo sforzo dei Team di elaborare le migliori soluzioni, i vostri partecipanti non solo impareranno, cresceranno, creeranno e collaboreranno, ma disegneranno soluzioni pratiche per applicazioni all'interno del loro campo di interesse, il calcio. L'innovazione è al cuore di molte politiche dell'Unione Europea, come quelle per il lavoro, la competitività, l'ambiente, l'industria e l'energia. La sua importanza è ampiamente riconosciuta, come questa sta avendo un ruolo crescente nelle economie europee, nella creazione di posti di lavoro e nel rafforzare la competitività generale delle imprese. Il Parlamento Europeo ha per questo riconosciuto l'enorme importanza di attrarre più persone nelle scienze, ed ha riconosciuto la relazione tra scienza, ricerca, innovazione, industria, sviluppo sostenibile e società, perché tutte queste sono strettamente interconnesse. Inoltre la nostra istituzione sostiene una robusta e avanzata politica ICT, capisce che l'ICT è una tecnologia trasformativa essenziale per tutti i settori economici (si veda la Risoluzione del Parlamento Europeo del 12 Settembre 2013 su 'Digital Agenda for Growth, Mobility and Employment: time to move up a gear') e sottolinea, quindi, che gli e-skills e l'educazione digitale possono essere eccezionalmente importanti nell'affrontare la crescente disoccupazione, soprattutto tra le giovani generazioni".*

Questo vuole essere lo spirito di apertura, scoperta e innovazione del nostro Hackathon con visione europea.

## **1. Premessa**

La Federazione Italiana Giuoco Calcio con sede legale in Roma, Via Gregorio Allegri 14 00198, Codice Fiscale 05114040586 e Partita Iva 01357871001 (di seguito: "FIGC") intende realizzare, in collaborazione con Università di Trento, Provincia Autonoma di Trento e Trentino Sviluppo un c.d. hackathon (di seguito: "l'Evento" o "Hackathon") denominato "Primo Hackathon del Calcio Italiano – Maratona di Innovazione della FIGC".

## **2. Durata e luogo**

L'Evento si terrà dalle ore 10:15 del giorno 14 ottobre 2017 alle 14:00 del giorno 15 ottobre 2017 (di seguito: "la Durata dell'Evento") presso le seguenti location:

- a) Sede del Dipartimento di Lettere e Filosofia dell'Università degli Studi di Trento, Via Tommaso Gar 14, 38122 Trento

- b) Povo 2 – Polo Tecnologico “Fabio Ferrari”, Università degli Studi di Trento, Via Sommarive 9, 38123 Povo (Trento)

### 3. Obiettivi del Primo Hackathon del Calcio Italiano

FIGC, in collaborazione con Università di Trento, Provincia Autonoma di Trento e Trentino Sviluppo (anche comunemente definiti “gli Organizzatori”) organizza il primo contest per innovare e sperimentare nuove tecnologie e nuovi modelli di business applicati al calcio.

L’obiettivo principale è sviluppare nuove idee legate a due dimensioni del mondo del calcio (di seguito: le “Sfide”):

- a) La Match Analysis (come analizzare i *big data* nel mondo del calcio);
- b) La Comunità dei tesserati FIGC (come valorizzare il rapporto tra FIGC e i tesserati).

### 4. Destinatari

L’Hackathon è aperto a qualsiasi persona, appassionata di numeri e/o computer e/o calcio, che abbia effettuato la registrazione sul portale [www.hackathon-figc.unitn.it](http://www.hackathon-figc.unitn.it) e che sia stata selezionata per partecipare all’Evento secondo le modalità di cui all’articolo 5 che segue.

I principali destinatari sono stati individuati in: programmatori, analisti, ricercatori, psicologi, allenatori, calciatori, arbitri, e tesserati FIGC.

I dipendenti FIGC non possono prendere parte all’Hackathon.

### 5. Processo di selezione

La partecipazione all’Hackathon è completamente gratuita ed è riservata alle persone fisiche di età uguale o superiore a 18 anni al momento dell’iscrizione. L’iscrizione di minorenni è possibile solo se corredata dalla firma del genitore.

Per presentare la propria candidatura all’Evento ed essere ammessi al processo di selezione è necessario compilare l’apposito modulo *online* di registrazione disponibile sul sito qui indicato, ove viene richiesto ai candidati di fornire i propri dati personali, e descrivere le proprie capacità, abilità e motivazioni:

<http://www.hackathon-figc.unitn.it/it/>

Il processo di selezione verrà condotto da un Comitato (di seguito il “Comitato di Selezione”), composto da rappresentanti delle Società organizzatrici. Le candidature verranno valutate in base ai seguenti criteri:

- a) Aderenza del profilo del candidato alle competenze richieste ed espresse al punto 4 del presente documento;
- b) Capacità;
- c) Motivazione;
- d) Approccio alla candidatura.

L’ammissione dei candidati all’Evento avverrà secondo l’insindacabile giudizio del Comitato di Selezione. La conferma dell’esito del processo di selezione e la conseguente conferma di partecipazione per i candidati selezionati saranno comunicate via e-mail all’indirizzo fornito nel modulo di registrazione *online* il 2 ottobre 2017.

La partecipazione all’Evento implica, da parte di ciascun partecipante, l’accettazione integrale e incondizionata di questo regolamento e il rilascio del consenso per il trattamento dei dati personali e per l’utilizzo delle immagini.

### 6. Partecipazione all’Hackathon

Coloro che hanno superato la fase di selezione dovranno formare dei team (di seguito i “Team”) composti da un massimo di 5 partecipanti, che resteranno tali per tutta la durata dell’Evento. Idealmente un Team è composto da 4-5 partecipanti con competenze inter-disciplinari e complementari. Ogni partecipante può aderire ad un solo Team ed ogni Team può partecipare ad una sola Sfida.

Un Team può essere costituito sia in anticipo dai partecipanti, sia essere costituito dal Comitato di Selezione sulla base del profilo e della esperienza, idee e abilità dei partecipanti, sia essere formato spontaneamente all’inizio dell’Hackathon. Ogni Team sarà identificato con un nome scelto dagli stessi componenti, che non potrà corrispondere,

contenere o far riferimento a denominazioni sociali e/o a marchi registrati e/o segni distintivi di terzi. I nomi dei gruppi non potranno, inoltre, contenere o essere direttamente o indirettamente associabili ad espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione, pena l'esclusione del gruppo dall'Evento.

I partecipanti sono informati che la partecipazione all'Evento non determina, di per sé, alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e che le spese ad essa relative (come gli eventuali costi dell'alloggio e le spese di viaggio) non saranno rimborsate.

## **7. Obblighi e responsabilità dei partecipanti**

L'Hackathon viene inteso come evento etico e la partecipazione allo stesso deve essere ispirata a principi di *fair play*. Ciascun partecipante si obbliga a rispettare questi principi ed espressamente riconosce che ogni azione malevolmente volta ad impedire lo sviluppo del Progetto di qualsiasi altro Team è proibita e punita con l'esclusione.

I partecipanti, inoltre, si impegnano ad osservare le seguenti regole di comportamento:

- a) Rispettare gli altri partecipanti;
- b) Non usare espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- c) Evitare di sviluppare progetti con contenuto chiaramente fuori tema;
- d) Non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- e) Rispettare le norme privacy.

Ciascun partecipante è responsabile, in via esclusiva, per l'attrezzatura informatica e gli effetti personali portati all'Hackathon. gli Organizzatori non possono essere ritenuti responsabili in caso di furto, perdita, danneggiamento all'attrezzatura e/o, comunque a qualsiasi effetto personale del partecipante.

Con l'accettazione del presente regolamento e la partecipazione all'Hackathon, ciascun partecipante si impegna, con la massima cura e diligenza e per tutta la durata dell'Evento, a utilizzare i locali in cui si svolgerà l'Evento, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione, e si atterrà strettamente alle regole del Piano Sicurezza, allegato a questo Regolamento, al fine di garantire la sicurezza e l'incolumità propria e di tutti i partecipanti.

Il progetto potrà essere esposto in formato demo (applicazione, applicativo web), testo, linguaggio informatico, o quale presentazione in formato PowerPoint o PDF. Sarà possibile inoltre allegare materiali integrativi quali contributi grafici, video, accesso a una versione prototipo del prodotto.

Tutti i Team, al fine di rispondere a esigenze di certezza temporale, dovranno inviare una copia del proprio progetto, contenente codici sorgente, ed ogni ulteriore eventuale informazione utile alla piena rappresentazione dell'idea all'indirizzo email [hack.figc@unitn.it](mailto:hack.figc@unitn.it) entro la tempistica tassativa comunicata ai partecipanti all'inizio dell'Hackathon ed inoltre dovranno munirsi di una USB da consegnare alla Giuria Tecnica ed alla Giuria Finale, contenente una copia del proprio progetto al fine permetterne la valutazione.

## **8. Limitazione di responsabilità**

Gli Organizzatori non saranno ritenuti responsabili per la mancata ricezione o per la ricezione incompleta della registrazione elettronica, per qualsivoglia ragione.

Ciascun Partecipante si obbliga a partecipare all'Hackathon, a suo proprio rischio. Durante l'Evento, ciascun partecipante è tenuto ad adottare tutte le misure appropriate per salvaguardare i propri dati e/o software conservati nella propria dotazione informatica.

Gli Organizzatori non saranno ritenuti responsabili per qualsiasi danno causato ai partecipanti, alla loro dotazione informatica e ai dati registrati.

## **9. Selezione dei progetti vincitori**

La selezione dei progetti avverrà a cura dei seguenti organi giudicanti:

- Una Giuria Tecnica: si occuperà di valutare l'aspetto di sviluppo, l'aderenza tra filosofia FIGC e progetti proposti e la fattibilità dei progetti stessi. La Giuria Tecnica decreterà i 10 progetti finalisti

(5 per ogni Sfida). Attraverso queste semi-finali si accederà alla fase finale di presentazione dei progetti.

- Una Giuria Finale: si occuperà di valutare gli aspetti di *concept* e di valutare i 10 progetti finalisti (5 per ogni Sfida) selezionati dalla Giuria Tecnica.

I partecipanti sono informati ed espressamente approvano il fatto che la Giuria Tecnica e la Giuria Finale sono sovrane, che non motiveranno le proprie decisioni e che tali decisioni sono insindacabili. I partecipanti acconsentono a non sollevare obiezioni nei confronti della composizione, del processo decisionale o della decisione assunta dalla Giuria Tecnica e/o Giuria Finale.

## 10. Premi

La premiazione prevede l'assegnazione al Team vincitore del "Progetto Match Analysis" un riconoscimento pari ad una somma di €5.000 (cinquemila) lordi. I soggetti membri del team vincitore, a tal fine, si impegnano a comunicare agli Organizzatori gli estremi del conto corrente sul quale effettuare l'accredito, entro 7 giorni dall'aggiudicazione, nonché, entro lo stesso termine, le generalità ed il codice fiscale delle persone fisiche delegate ad operare sullo stesso.

La premiazione prevede l'assegnazione al Team vincitore del "Progetto Comunità Tesserati FIGC" un riconoscimento pari ad una somma di €5.000 (cinquemila) lordi. I soggetti membri del team vincitore, a tal fine, si impegnano a comunicare agli Organizzatori gli estremi del conto corrente sul quale effettuare l'accredito, entro 7 giorni dall'aggiudicazione, nonché, entro lo stesso termine, le generalità ed il codice fiscale delle persone fisiche delegate ad operare sullo stesso.

Altri premi, di diversa natura e provenienti dagli Sponsor dell'Hackathon, potranno essere previsti ed attribuiti in virtù di sfide determinate ad hoc.

## 11. Diritti di Proprietà Intellettuale e Obbligo di Riservatezza

Ogni Team è responsabile del contenuto del proprio progetto e garantisce di esserne proprietario e di vantare a titolo originario tutti i diritti di utilizzazione, ivi inclusi gli eventuali diritti di proprietà intellettuale preesistenti. Pertanto nessuna responsabilità sarà attribuibile a FIGC o agli Organizzatori, da parte di soggetti terzi, con riferimento al contenuto del progetto. Ciascun partecipante si obbliga, sin da ora, a manlevare e tenere indenne FIGC e gli Organizzatori da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che sia avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione al progetto.

L'Hackathon è concepito come una fonte di opportunità e ciò sia per i partecipanti (opportunità di mettersi alla prova e applicare nuove tecnologie empiricamente al calcio), sia per FIGC (opportunità di innovare in via teorica e pratica il sistema calcio).

La paternità del progetto rimane in ogni caso in capo al Team che potrebbe avere la possibilità di implementare il progetto in collaborazione con FIGC.

FIGC riconosce ai Team e ai singoli partecipanti il diritto di sfruttamento dei diritti di proprietà intellettuale inerenti ai progetti sviluppati, ogni Team rimane quindi pienamente responsabile per gli eventuali diritti di rivendita a Terzi e per i diritti di sfruttamento economico del proprio progetto, fatto sempre salvo l'esercizio da parte di FIGC del diritto di prelazione.

Fermo restando quanto sopra, FIGC potrà utilizzare gratuitamente ed illimitatamente i risultati di tutto quanto realizzato dai partecipanti nell'ambito dell'Hackathon, prima e successivamente all'eventuale periodo di incubazione e allo sviluppo dell'idea progettuale.

E' inoltre fatta salva per la FIGC la possibilità di modificare, integrare, in definitiva di fare il più ampio uso, di eventuali codici sorgente di software e/o applicativi di qualsiasi natura. È fatta sempre salva la possibilità per FIGC di sviluppare indipendentemente, modificare o acquisire prodotti equivalenti e/o in concorrenza con i progetti sviluppati nell'Hackathon.

In sostanza i partecipanti e gli Organizzatori concordano che, in deroga a qualsivoglia disposizione normativa di cui al codice civile e/o al Codice della Proprietà Industriale d.lgs. n.30/2005 sulla comunione dei diritti di Proprietà Industriale, sia la FIGC sia i Team hanno ogni e più ampia facoltà di sfruttamento economico dei risultati di quanto realizzato dai partecipanti all'Hackaton.

In caso di utilizzo da parte di FIGC di un progetto sviluppato nell'Hackathon, FIGC darà debito credito, tramite comunicazione ufficiale, ai soggetti aventi la paternità dello stesso.

I progetti ritenuti interessanti, vincitori o meno, avranno inoltre la possibilità di essere incubati all'interno dei processi di accelerazione di Trentino Sviluppo (per la Sfida "Comunità dei Tesserati" valore € 30.000 in servizi) e di WyLab (per la Sfida "Match Analysis" valore € 25.000 in servizi).

Le realtà progettuali potranno, inoltre, essere indirizzate ad applicare ai bandi, ai programmi ed agli strumenti a supporto di nuovi progetti imprenditoriali gestiti da TrentinoSviluppo (<http://seedmoney.info/>).

I partecipanti escludono esplicitamente che con la partecipazione all'Hackathon venga instaurato qualsiasi rapporto di società, associazione, cointeressanza, corresponsabilità tra FIGC e i Team e/o i singoli partecipanti.

Gli obblighi di riservatezza relativi all'Evento e ai progetti sono specificati nel separato Accordo di Riservatezza che ciascun partecipante sottoscrive insieme al presente regolamento e di cui costituisce parte integrante.

## **12. Autorizzazione all'utilizzo di dati e immagini**

Ciascun partecipante acconsente e autorizza gli Organizzatori, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad utilizzare il proprio nome, cognome, indirizzo di abitazione e qualsiasi descrizione del proprio progetto per scopi relativi a campagne promozionali, pubblicizzazione interna ed esterna relativa all'Hackathon con ogni mezzo, per un numero illimitato di riproduzioni e distribuzione in tutto il mondo, per 5 (cinque) anni dalla data di partecipazione dell'Hackathon.

A ciascun partecipante verrà richiesto, tramite sottoscrizione di specifica liberatoria, di autorizzare FIGC e/o Gli Organizzatori o eventuali soggetti terzi da questi designati, ad acquisire e registrare durante l'Evento la propria immagine e/o la propria voce, mediante foto o video, ed a riprodurre e distribuire la propria immagine con ogni mezzo di comunicazione, per un numero illimitato di riproduzioni e per la distribuzione in tutto il mondo, per 5 (cinque) anni dalla data della partecipazione all'Evento.

## **13. Accettazione del Regolamento dell'Hackathon**

La registrazione, l'adesione e la partecipazione all'Hackathon comporta la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei partecipanti.

Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento da FIGC e/o dagli Organizzatori e di tali eventuali modifiche sarà fornita comunicazione sul sito. In caso di conflitto tra il regolamento e le sue modifiche, queste ultime prevarranno. Il regolamento modificato entrerà in vigore una volta che sarà pubblicato sul sito e si riterrà che ciascun partecipante abbia accettato le modifiche per il solo fatto della propria partecipazione all'Hackathon.

Il presente Regolamento disciplina il rapporto tra la FIGC e il singolo partecipante e non determina la nascita di alcun diritto in capo a terzi.

## **14. Varie**

I partecipanti prendono atto che ai fini della partecipazione all'Evento saranno forniti loro strumenti ed attrezzature, alcune sotto forma di prototipo. L'utilizzo di questi strumenti e piattaforme tecnologiche (SAP per "Match Analysis" e Accenture per "Comunità Tesserati") è opzionale ma consigliabile per ottimizzare le idee condivise con FIGC ed indirizzate allo svolgimento dell'Hackathon. I partecipanti si impegnano ad utilizzare questi strumenti secondo le indicazioni ricevute dagli Organizzatori e sollevano gli stessi da qualsiasi responsabilità per danni di qualunque tipo di prodotti e/o derivanti dall'utilizzo dei medesimi.

L'Evento, le sue modalità di svolgimento, le comunicazioni ufficiali, il presente regolamento e le informazioni relative al trattamento dei dati personali saranno resi noti tramite pubblicazione sul sito internet [www.hackathon-figc.unitn.it](http://www.hackathon-figc.unitn.it) e sui canali social ufficiali della FIGC e/o dell'Università di Trento e/o della Provincia Autonoma di Trento e/o Trentino Sviluppo.

**15. Legge Applicabile**

Il presente Regolamento è regolato dalla legge italiana.

Tutte le controversie che dovessero insorgere in relazione al presente regolamento, comprese quelle inerenti alla sua validità, efficacia, interpretazione, esecuzione e risoluzione, saranno di competenza esclusiva del Foro di Roma.

Firma \_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_

# **LIBERATORIA IMMAGINI HACKATHON**

Si informano tutti gli interessati che, in occasione del Primo Hackathon del Calcio Italiano, e per tutta la durata dell'evento, potranno essere svolte riprese audiovisive e fotografiche, che potrebbero anche ritrarre in maniera riconoscibile i partecipanti, e che i video e le immagini così realizzati potranno poi essere utilizzati a fini informativi e pubblicitari.

Partecipando all'evento e firmando il presente modulo, l'interessato riconosce di essere stato debitamente informato delle riprese, anche ai fini del d.lgs. 196/2003, ed espressamente autorizza la FIGC o suoi aventi causa all'utilizzo della propria immagine ai fini di cui sopra.

Il/La sottoscritto/a: \_\_\_\_\_

nato/a a: \_\_\_\_\_ il: \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/

con la presente:

**AUTORIZZA ALL'UTILIZZO COME SOPRA DESCRITTO**

**delle proprie immagini**

riprese il 14 e 15 ottobre 2017 in occasione del Primo Hackathon del Calcio Italiano.

(Firma) \_\_\_\_\_

## ACCORDO DI RISERVATEZZA

Io sottoscritto \_\_\_\_\_, partecipante al “Primo Hackathon del Calcio Italiano – Maratona di Innovazione della FIGC” riconosco che durante l’Evento e ed esclusivamente ai fini i cui al Regolamento da me sottoscritto, mi verranno fornite informazioni di natura confidenziale (di seguito le “Informazioni”):

I termini del presente accordo si applicano a tutte le Informazioni trasmesse da **FIGC** ai partecipanti in qualsiasi forma, siano esse espressamente indicate come confidenziali o meno durante l’Evento. Inoltre, dal momento che i progetti sviluppati dai partecipanti durante l’Evento (i “**Progetti**”) saranno basati sulle Informazioni, come sopra definite, dovranno anch’essi ritenersi considerati confidenziali e coperti dal presente accordo. In base al presente accordo, riconosco il carattere confidenziale delle Informazioni e dei Progetti e la funzione dell’accordo stesso di proteggere gli interessi commerciali di **FIGC** e dei Team.

Acconsento dunque ai seguenti termini:

1. Tutte le Informazioni appartengono a **FIGC** e i Progetti al momento della loro elaborazione, salvo i casi ulteriormente specificati nel Regolamento, sono di proprietà di chi li ha elaborati. Nessun diritto relativo alle Informazioni viene ceduto, né le Informazioni possono essere utilizzate, dai partecipanti o per conto di terzi, per altro fine se non per il Progetto da presentare durante l’Evento, o eventuali fasi di successivo sviluppo dello stesso, se così sarà richiesto da **FIGC** ai sensi del Regolamento.
2. Le Informazioni trasmesse da **FIGC** sono da considerarsi confidenziali, e non trasmissibili a terze parti né in alcun modo passibili di comunicazione, anche sui *social media*. Se dipendenti, agenti o sub-appaltatori dovessero venire a conoscenza delle Informazioni per lo sviluppo del progetto da presentare durante l’Evento, dovranno rispettare i termini del presente accordo. In qualsiasi circostanza dovranno essere adottate misure sufficienti e necessarie per preservare la riservatezza e confidenzialità delle Informazioni trasmesse. I Progetti dovranno essere trattati in maniera analoga alle Informazioni e pertanto ritenersi coperti dal presente accordo di riservatezza.
3. In nessun caso deve essere trasmessa o resa nota a terzi l’esistenza del presente accordo o di qualsiasi tipo di discussione o negoziazione che possa verificarsi circa il progetto sviluppato durante l’Evento, salvo diverso preventivo accordo scritto.
4. Non è in nessun caso ammessa la riproduzione in nessuna forma delle Informazioni o dei Progetti, salvo preventivo accordo scritto da parte di **FIGC**. Tutti i documenti trasmessi o consegnati ai partecipanti o a loro dipendenti e agenti per lo sviluppo dei Progetti rimangono di proprietà dell’Azienda e devono essere restituiti o distrutti su richiesta della stessa.
5. Le restrizioni dei paragrafi 2, 3 e 4 del presente accordo non si estendono alle Informazioni che possono essere richieste per legge o che siano divenute di dominio pubblico senza intervento dei partecipanti, o che si possa dimostrare essere state conosciute prima della loro trasmissione da parte dell’Azienda.
6. Gli obblighi di riservatezza contenuti nel presente accordo, così come definiti nei precedenti termini, rimarranno in vigore per 5 (cinque) anni dalla sottoscrizione del presente accordo, relativamente a tutte le Informazioni trasmesse durante l’Evento. I Progetti dovranno rimanere confidenziali per un periodo di 1 (un) anno dalla sottoscrizione del presente accordo.
7. In nessun caso dovrà esser riconosciuto un compenso da parte dell’Azienda quale corrispettivo per gli obblighi di cui al presente accordo o per la partecipazione all’Evento.
8. Il presente accordo costituisce parte integrante del Regolamento dell’Evento. I termini del presente accordo sono regolati dalla legge italiana e saranno interpretati in conformità con la stessa. Qualsivoglia controversia inerente l’interpretazione, l’esecuzione, la risoluzione o l’invalidità del presente Accordo sarà di competenza esclusiva della Giurisdizione Italiana.
9. Nessuna terza parte può beneficiare o rivendicare diritti derivanti dai termini del presente accordo.

Letto approvato e sottoscritto

Firma \_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_



## PROCEDURE DI EMERGENZA IN ORARIO DIURNO

Le procedure per gli utenti in orario diurno nei giorni feriali sono le seguenti:

<b>INDIVIDUAZIONE DELL'EMERGENZA</b>	
<u>Persona che rileva l'emergenza</u>	<u>Rilevazione automatica</u>
<p>Chiunque rilevi un'emergenza o segni di possibili anomalie (fumo, odore di gas, ecc.):</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- deve avvisare immediatamente la portineria e un qualunque dipendente dell'Università (personale amministrativo, docente, ricercatore);</li><li>- se questo risultasse impossibile, deve attivare uno degli allarmi manuali presenti nei corridoi e avvisare il 112; successivamente riprovare a contattare la portineria o un dipendente dell'Università;</li><li>- deve avvisare ed allontanare le persone presenti in locali e aree limitrofe;</li><li>- non deve usare estintori o idranti se non ha ricevuto apposito addestramento;</li><li>- non deve prendere altre iniziative autonome.</li></ul> <p>Per le comunicazioni di emergenza è utilizzato lo schema "Chiamata di emergenza" sotto riportato.</p>	<p>I sensori distribuiti negli edifici segnalano le anomalie in Portineria. Il personale della Portineria verifica se eventuali segnali siano originati da falsi allarmi.</p>
<b>COMPORAMENTO DEI DIPENDENTI DELL'UNIVERSITA'</b>	
<p><u>Se la persona che rileva l'emergenza avverte direttamente un dipendente dell'Università</u>, è compito del dipendente stesso allertare la Portineria. Per emergenze di limitata estensione può avvisare a voce o telefonicamente l'addetto antincendio più vicino al luogo, successivamente contatta la Portineria.</p>	

## **CHIAMATA DI EMERGENZA**

### **AVVISO AI SOCCORSI ESTERNI:**

1. "Sono (**nome e cognome**), telefono dal Polo Scientifico di Povo, in Via Sommarive 5."
2. "Il mio numero di telefono è \_\_\_\_\_, il mio numero di cellulare è \_\_\_\_\_."
3. "Nell'edificio si è verificato \_\_\_\_\_: (tipologia dell'emergenza, locale e piano, eventuali persone ferite o bloccate e loro numero, possibili evoluzioni dell'emergenza)."
4. Non interrompere la comunicazione finché non viene detto dall'interlocutore dei Soccorsi Esterni.

**NUMERO TELEFONICO DI EMERGENZA: 112**

## **EVACUAZIONE DELL'EDIFICIO**

L'eventuale attivazione di un allarme sonoro non comporta direttamente l'ordine di evacuazione, in quanto questo viene comunicato dalla portineria tramite altoparlanti. Se si sente il messaggio che ordina di abbandonare l'edificio, dirigersi verso le uscite più vicine, indicate dall'apposita cartellonistica verde, seguendo eventualmente le indicazioni degli addetti antincendio.

## **PROCEDURE DI EMERGENZA IN ORARIO NOTTURNO**

In orario notturno l'accesso all'edificio è riservato alle persone autorizzate in forma scritta ed esclusivamente nelle zone specificate dall'autorizzazione: è vietato recarsi in qualsiasi altra zona della struttura.

Prima di accedere nell'edificio è obbligatorio dirigersi nella portineria di Povo2, dove è presente personale 24 ore su 24, e firmare l'apposito registro.

In orario notturno all'interno dell'edificio non sono presenti altri addetti antincendio, se non il personale della portineria e gli addetti appositamente attivati per lo specifico evento.

L'eventuale attivazione di un allarme sonoro non comporta direttamente l'ordine di evacuazione, in quanto questo viene comunicato dalla portineria tramite altoparlanti. Tuttavia se dopo 3 minuti la portineria non dovesse tacitare l'allarme, partirà un messaggio automatico preregistrato che ordinerà di abbandonare l'edificio.

Se si sente il messaggio che ordina l'evacuazione, dirigersi verso le uscite più vicine, indicate dall'apposita cartellonistica verde, seguendo eventualmente le indicazioni degli addetti antincendio.

In caso di emergenza nella zona interessata dall'evento, abbandonare immediatamente il locale e fare riferimento agli addetti antincendio. Non usare estintori o idranti se non si ha ricevuto apposito addestramento né prendere altre iniziative autonome.

Letto approvato e sottoscritto

Firma \_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_