



REGOLAMENTO GENERALE - Soccer data Challenge

1) Premessa

Internet Festival (di seguito *Società Promotrice*), in collaborazione con il Master in Big Data Analytics e Social Mining (di seguito *Master SoBigData*) dell'Università di Pisa, intende realizzare una *data Challenge* (di seguito *Evento*, o *Data Challenge*) denominato **Soccer Data Challenge**.

2) Obiettivi della Challenge

a) Internet Festival e *Master SoBigData* (di seguito gli *Organizzatori*) uniscono le forze per la realizzazione di una *Data Challenge* il cui obiettivo principale è sperimentare nuovi approcci basati sui dati per analizzare il gioco del calcio.

3) Destinatari

a) La *Data Challenge* è aperta a tutti coloro che sono interessati alla tecnologia e all'innovazione e portano con sé un'idea o una soluzione interessante.

b) I principali destinatari sono stati individuati in: Sviluppatori software, Data scientist, Statistici, Appassionati di calcio e sport.

c) La partecipazione alla *Data Challenge* è completamente gratuita ma sarà necessario pre-registrarsi tramite il sito sobigdata-soccerchallenge.it e compilare il successivo [modulo di iscrizione](#).

d) 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.

4) Svolgimento della Challenge

a) La fase finale della *Data Challenge* avrà inizio alle ore 9:00 di venerdì 12 ottobre e durerà fino alle ore 14:00 di sabato 13 ottobre presso il palazzo della Camera di Commercio di Pisa con sede in Piazza Vittorio Emanuele II, 5, 56125 Pisa PI.

b) Per eventuali esigenze tecniche e logistiche, la Società Promotrice si riserva la facoltà di cambiare giorni, orari e sede dell'Evento. Qualsiasi modifica verrà notificata ai Partecipanti già iscritti via e-mail.

c) Gli *Organizzatori* non saranno ritenuti responsabili, in caso di forza maggiore o per qualsiasi evento indipendente dalla propria volontà, se la *Data Challenge* fosse oggetto di



modifiche rispetto a quanto precedentemente programmato, reso più breve o cancellato.

d) Gli *Organizzatori* si riservano il diritto di estendere la durata dell'Evento e di posticipare qualsiasi data stabilita.

5) Partecipazione alla Challenge

a) Un team verrà formato in anticipo dai Partecipanti. Ogni team sarà identificato con un nome scelto dagli stessi componenti, che non potrà corrispondere o far riferimento a denominazioni sociali e/o marchi registrati e verrà specificato nel modulo di iscrizione. I nomi dei gruppi non potranno, inoltre, contenere o essere associabili ad espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione, pena l'esclusione del gruppo dall'Evento.

b) 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 i costi dell'alloggio e le spese di viaggio) non saranno sostenute e/o rimborsate dagli *Organizzatori*.

6) Obblighi e Responsabilità dei Partecipanti

a) La *Data Challenge* viene intesa come un Evento laddove ciascun Partecipante si obbliga a rispettarne i principi ed espressamente riconosce che ogni azione volta ad impedire lo sviluppo del Progetto di qualsiasi altro team è proibita e punita con l'esclusione. Gli *Organizzatori* a proprio insindacabile giudizio si riservano il diritto di squalificare ed escludere dall'Evento qualsiasi Partecipante e/o team che non rispettino quanto previsto dal presente regolamento e coloro che, con manovre fraudolente o non consentite, ostacolano e/o tentano di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'intero Evento. I Partecipanti, inoltre, si impegnano ad osservare queste semplici regole di comportamento:

- a. rispettare gli altri Partecipanti;
- b. non usare espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- c. evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, che invadono la privacy o sono contrari alla legge vigente e contenuti pubblicitari o che hanno un contenuto politico/ideologico e religioso;
- d. non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- e. rispettare le norme sulla privacy.

b) Ciascun Partecipante è responsabile, in via esclusiva, per l'attrezzatura e gli effetti personali portati all'Evento. Gli *Organizzatori* non possono essere ritenuti responsabili in caso di furto, perdita, danneggiamento dell'attrezzatura e/o degli effetti personali di un Partecipante.



c) Ogni team è responsabile, in via esclusiva, del contenuto del proprio Progetto, pertanto nessuna responsabilità sarà attribuibile, da parte di soggetti terzi, agli *Organizzatori*, con riferimento al contenuto del Progetto. Ciascun Partecipante si obbliga, sin da ora, a manlevare e tenere indenne gli *Organizzatori* da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che potesse venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione al Progetto.

d) Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione, ciascun Partecipante si impegna, con la massima cura e diligenza e per tutta la sua durata, a utilizzare i locali in cui si svolgerà l'Evento, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione da parte degli *Organizzatori*, e si atterrà strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a qualsiasi indicazione fornita dagli *Organizzatori* al fine di garantire la sicurezza e l'incolumità di tutti i Partecipanti.

7) Limitazione di responsabilità

a) Gli *Organizzatori* non saranno ritenuti responsabili per la mancata ricezione o per la ricezione incompleta della registrazione elettronica, per qualsivoglia ragione. Gli *Organizzatori* non sono responsabili se i dati relativi alla registrazione di un Partecipante non è ricevuta. Si ricorda, a tal proposito, ai Partecipanti, che la rete internet può essere soggetta a difficoltà tecniche che possono causare rallentamenti o rendere impossibile qualsiasi connessione. Gli *Organizzatori* non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi problema riscontrato nell'accesso al sito e/o al processo di registrazione online determinato dal venir meno della rete internet, da lavori di manutenzione o dal malfunzionamento dei server della *Data Challenge*. Ciascun Partecipante è responsabile, in via esclusiva, per il proprio accesso ad internet.

b) Ciascun Partecipante si obbliga a partecipare all'Evento 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 contro ogni attacco. Gli *Organizzatori* non saranno ritenuti responsabili a tale proposito, né per l'eventuale contaminazione da parte di qualsiasi virus informatico o per l'intrusione di terzi nella dotazione informatica del Partecipante.

c) Gli *Organizzatori* non saranno ritenuti responsabili per qualsiasi danno causato ai Partecipanti, alla loro dotazione informatica e ai dati registrati nonché per qualsivoglia conseguenza sulla propria attività personale o professionale.

8) Giuria e valutazione

a) I progetti presentati dai team Partecipanti saranno valutati da una giuria (di seguito, la "Giuria"), composta da esperti e professionisti del mondo del calcio e dell'analisi dei dati. La soluzione algoritmica sarà valutata dalla Giuria per verificarne la correttezza, l'eleganza e l'efficienza.



b) Ogni membro della Giuria attribuirà ad ogni Progetto un punteggio da uno a cinque (e.g. dove cinque esprime la valutazione massima). Dopo l'attribuzione del punteggio, la Giuria decreterà la classifica finale dei Progetti in gara.

c) I Partecipanti sono informati ed espressamente approvano il fatto che la Giuria è sovrana e che non motiverà le proprie decisioni. I Partecipanti espressamente acconsentono, sin da ora, a non sollevare obiezioni nei confronti della composizione, del processo decisionale o della decisione assunta dalla Giuria.

9) Premio

a) Al termine dell'Evento saranno annunciati i vincitori. Ai vincitori della *Challenge* sarà assegnato il premio messo in palio che sarà pubblicato, prima dell'Evento, sul sito dello stesso. Gli Organizzatori forniranno tutte le informazioni a riguardo all'inizio dell'Evento. I premi verranno assegnati ai progetti vincitori. La ripartizione del premio tra i componenti di ogni team vincitore sarà definita dal team stesso. A norma dell'art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001 **Soccer Data Challenge** non costituisce un concorso od operazione a premio ed è escluso dall'applicazione della relativa disciplina, in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o studi in ambito di ricerca con conferimento di premi che rappresentano il riconoscimento del merito personale dei vincitori, nonché un incoraggiamento nell'interesse della collettività.

b) Tutti gli eventuali altri premi saranno assegnati ai team vincitori e non ai singoli Partecipanti. La ripartizione di eventuali altri premi tra i componenti di ogni team sarà definita dal team stesso.

10) Diritti di proprietà intellettuale

a) Tutti i nomi, i marchi e gli altri segni distintivi citati o riprodotti sul sito dedicato all'Evento 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 alla *Data Challenge* sono strettamente vietate.

b) Tutti i dati (inclusi le fotografie e i testi) resi disponibili ai Partecipanti dagli *Organizzatori* durante la *Challenge* rimangono nell'esclusiva proprietà di chi li ha forniti. Ciascun Partecipante si obbliga a utilizzare tali dati in modo che essi rimangano distinti e divisibili dal Progetto.

c) L'autorizzazione concessa ai Partecipanti di utilizzare i dati forniti dagli *Organizzatori* è limitata alla durata dell'Evento. Qualsiasi utilizzo dei dati al di fuori della finalità della *Challenge* è soggetta a preventivo, separato accordo, concluso tra i detentori della proprietà intellettuale ed i Partecipanti.

d) Ciascun Partecipante dichiara espressamente che ogni prototipo, idea, progetto o parte



REGOLAMENTO

di esso presentato nell'ambito dell'Evento è originale e non viola in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi: a tal fine ciascun Partecipante si impegna a manlevare sin d'ora gli *Organizzatori* da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo.

e) Gli *Organizzatori* riconoscono ai team e ai singoli Partecipanti i diritti di proprietà intellettuale inerenti ai concetti sviluppati e/o alle proposte da questi presentate; ogni team rimane pienamente responsabile per la protezione di qualsiasi elemento innovativo e/o originale del Progetto da utilizzi inappropriati (domanda di registrazione, presentazione di domanda di brevetto, etc.), attraverso i mezzi a tal fine apprestati dalla legge, incluso il pagamento di ogni commissione o costo sostenuto.

f) I Partecipanti prendono atto che l'eventuale comunicazione, divulgazione e/o pubblicazione dei Progetti presentati nell'ambito dell'Evento e/o tramite mezzi e supporti di comunicazione eventualmente utilizzati per la promozione dell'Evento medesimo (anche dopo il suo svolgimento), comporterà la visibilità a tutti i Partecipanti all'Evento e/o alla *community* destinataria delle azioni di comunicazione. Gli *Organizzatori* non assumono alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea o opera e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del Progetto ad essa relativo da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza, rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti degli *Organizzatori* a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

11) Autorizzazione ed utilizzo dell'immagine

a) Ciascun Partecipante acconsente ed autorizza gli *Organizzatori*, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad utilizzare il proprio nome, cognome e qualsiasi descrizione del proprio Progetto per scopi relativi a campagne promozionali, pubblicizzazione interna ed esterna relativa alla *Challenge* con ogni mezzo, incluso ma non limitato al sito dell'Evento o a qualsivoglia sito internet gli *Organizzatori*, mediante comunicati stampa ed ogni altro mezzo di comunicazione al pubblico, per un numero illimitato di riproduzioni e distribuzione in tutto il mondo.

b) Con la registrazione all'Evento ciascun Partecipante autorizza gli *Organizzatori*, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad acquisire e registrare la propria immagine e/o la propria voce, mediante foto o video, durante la *Challenge* ed a copiare, riprodurre e distribuire la propria immagine in tutti i canali di comunicazione, in qualsiasi modo e con ogni mezzo conosciuto o sconosciuto fino ad oggi, per un numero illimitato di riproduzioni e per la distribuzione in tutto il mondo.

12) Sicurezza Informatica

I partecipanti garantiscono la sicurezza del sistema informatico utilizzato per l'esecuzione di quanto previsto dal presente regolamento e per la partecipazione alla *Challenge*, ivi comprese le relative attività di trasmissione, ricezione conservazione e condivisione telematica di tutta la



REGOLAMENTO

documentazione scambiata in tale occasione o successivamente, ove previsto.

A tal fine i partecipanti si obbligano a rispettare i seguenti controlli essenziali di sicurezza informatica:

1. Nominare un referente che sia responsabile per il coordinamento delle attività di gestione e di protezione delle informazioni e dei sistemi informatici.
2. Identificare e rispettare le leggi nazionali e vigenti e/o i regolamenti con rilevanza in tema di cyber security che risultino applicabili all'attività in questione.
3. Dotare tutti i dispositivi utilizzati ove applicabile di software di protezione (antivirus, antimalware, ecc.) regolarmente aggiornati al momento della *Challenge*.
4. Prevedere nel caso di eventuale necessità che le password siano diverse per ogni account:
 - Le password dovranno avere almeno 8 caratteri e contenere almeno 3 delle seguenti categorie: maiuscole, minuscole, numeri e caratteri speciali.
 - Non condividere utenze personali autorizzate all'accesso, remoto o locale, con altri soggetti
5. Essere consapevoli dei rischi di cyber security
6. La configurazione iniziale di tutti i sistemi e dispositivi sia svolta da personale esperto (di cui si fa riferimento al punto 1), responsabile per la configurazione sicura degli stessi.
7. Utilizzare, in caso di utilizzo di applicazioni web con accesso da rete pubblica, o di gestione remota dei server e dei dispositivi di rete, protocolli di rete cifrati (es. SSH, SSL).
8. Utilizzare, nel caso specifico in cui sia di necessità per la *Challenge*, reti e sistemi protetti da accessi non autorizzati attraverso strumenti specifici (es: Firewall e altri dispositivi/software anti-intrusione).
9. Utilizzare tutti i software in uso (inclusi i firmware) aggiornati all'ultima versione (main release) fornite dal produttore.
10. Segnalare con la massima tempestività di aver subito un eventuale attacco informatico scrivendo all'indirizzo mail info@soccerchallenge.sobigdata.eu

Tutti i documenti, accessi, informazioni sulla rete e/o porzioni di codice sono soggette a proprietà intellettuale degli Organizzatori e non essere divulgate in alcun modo a soggetti terzi. In caso di inadempimento parziale o integrale anche di uno soltanto degli obblighi sopra elencati, gli Organizzatori avranno diritto all'integrale risarcimento dei danni subiti in conseguenza dell'inadempimento.

13) Privacy

a) Ai sensi dell'articolo 13 del D.Lgs. 196/2003 (il "Codice Privacy"), la Società Organizzatrice in qualità di Titolare del Trattamento, informa che i dati personali del Partecipante indicati nella domanda di partecipazione, ivi compreso l'indirizzo di posta elettronica fornito, verranno utilizzati principalmente al fine di consentirne la partecipazione alla *Challenge*, oltre che per l'adempimento di obblighi previsti dalla Legge. I Dati potranno inoltre



essere utilizzati in futuro per informare il Partecipante circa altre iniziative analoghe.

Il trattamento dei dati avverrà mediante strumenti manuali, informatici e telematici. Nell'ambito delle suddette finalità, gli *Organizzatori* potranno comunicare i dati personali in loro possesso a dipendenti, collaboratori e soggetti terzi dei cui servizi si avvale per le finalità su esposte o con i quali collabora per la realizzazione della *Challenge*.

Il Partecipante, inviando richiesta di partecipazione, presta altresì il proprio consenso alla comunicazione da parte degli *Organizzatori* dei dati relativi a ciascun team (nomi e cognomi dei componenti, nome del team, foto/video dei componenti del team nel corso dell'Evento, Progetto presentato e materiali prodotti dal team) sia sul sito web dell'Evento sia agli organi di stampa.

Il consenso al Trattamento come sopra descritto, è implicito nella partecipazione alla *Challenge* e si intende prestato all'atto della presentazione della domanda di partecipazione stessa essendo oggettivamente necessario a consentire la partecipazione all'Evento e la sua realizzazione e promozione. Ai sensi dell'art. 15 del Reg. EU, l'Interessato ha diritto di accesso ai dati oggetto del trattamento, compreso il diritto di riceverne una copia. Tra questi il periodo di conservazione previsto o, se non è possibile, i criteri utilizzati per definire tale periodo, nonché le garanzie applicate in caso di trasferimento dei dati verso Paesi terzi.

Ove applicabili, Lei ha altresì i diritti di cui agli artt. 16-21 del Reg. EU 2016/679 (Diritto di rettifica, diritto all'oblio, diritto di limitazione di trattamento, diritto alla portabilità dei dati, diritto di opposizione), nonché il diritto di reclamo all'Autorità Garante.

b) Il Partecipante si impegna a garantire che le informazioni e i dati di cui verrà in possesso durante la *Challenge* fornite dagli *Organizzatori* saranno tenute strettamente riservate e non dovranno essere, senza il previo consenso scritto degli *Organizzatori*, in alcun modo utilizzate o divulgate per nessun proposito che non sia per quello strettamente connesso all'espletamento dell'attività durante la *Challenge*.

14) Accettazione del Regolamento della *Challenge*

a) La registrazione, l'adesione e la partecipazione alla *Challenge* comportano la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei Partecipanti.

b) Il presente Regolamento è disponibile sul sito dell'Evento.

c) Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento *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'Evento.

d) Il presente Regolamento disciplina il rapporto *gli Organizzatori* e il solo Partecipante e non determina la nascita di alcun diritto in capo a terzi.



15) Validità del Regolamento

a) Se, in qualsiasi momento, qualsiasi previsione del Regolamento dovesse essere o dovesse divenire invalida, illegale o inapplicabile nel rispetto di qualsivoglia legge ma potrebbe essere o divenire valida, legale e applicabile qualora una parte di tale previsione fosse eliminata o modificata, la previsione in questione rimarrà valida con tale eliminazione o modifica in quanto necessario a rendere la previsione valida, legale e applicabile.

16) Legge applicabile e risoluzione delle controversie

a) Il presente Regolamento è regolato dalla legge italiana.

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