



This is me Hackathon_21

REGOLAMENTO GENERALE

“This is me HACKATHON_21” è un evento dedicato a sviluppatori, innovatori, organizzazioni ed esperti legali con l’obiettivo di individuare idee originali e realizzare soluzioni innovative sul tema dell’identità digitale decentralizzata (*Self Sovereign Identity*). Con tale evento, [DizmeID Foundation](#) vuole promuovere lo sviluppo di un nuovo modello di identità che consenta di ottenere un reale controllo dei propri dati e proteggere la propria privacy.

Il presente Regolamento costituisce l’insieme delle regole che disciplinano la partecipazione e lo svolgimento della *digital Challenge* “This is me HACKATHON_21”, di seguito anche “Evento”, e di tutte le attività, incluse quelle promozionali, ad esso correlate.

Con la propria iscrizione, ogni partecipante dichiara di aver preso visione ed aver accettato il presente Regolamento in tutti i suoi termini.

Articolo 1. Organizzatore

L’Evento è ideato ed organizzato da DizmeID Foundation (di seguito anche “Organizzatore”) e realizzato in collaborazione con Cariplo Factory e con diversi Partner

istituzionali, tecnologici, compliance e del settore comunicazione.

L'Evento è, altresì, supportato da alcuni Sostenitori selezionati operanti in diversi settori di competenza e interessati a conoscere le potenzialità di nuovi modelli di business abilitati dall'identità decentralizzata per valutarne l'applicazione nel proprio contesto di riferimento.

Ciascun Sostenitore sarà parte della giuria tramite un suo rappresentante e sarà abbinato, in funzione del proprio ambito di interesse, ad una specifica *challenge*, come oltre precisato, con facoltà di proporre un proprio caso d'uso come tema preferenziale.

Articolo 2. Obiettivi e *challenge* proposte

L'Evento ha lo scopo principale di promuovere la ricerca e lo sviluppo di idee e soluzioni innovative sul tema dell'identità digitale decentralizzata coinvolgendo sviluppatori, organizzazioni ed esperti legali.

L'Hackathon si articolerà in 5 *challenge*, ciascuna in funzione dell'identità e dei ruoli che ogni persona fisica può assumere relazionandosi con gli attori di uno specifico contesto digitale (*citizen, consumer, learner/worker, asset owner, legal identity owner*):

- 1) **Challenge B2G | Business to Citizen**: casi d'uso nei quali il cittadino si relaziona con il settore pubblico, dalla cittadinanza attiva alla condivisione dei dati sanitari in interazioni sia nel mondo fisico che digitale;
- 2) **Challenge B2C | Business to Consumer**: casi d'uso nei quali il consumatore accede a servizi retail, finanziari, assicurativi, utility, telco; le interazioni possono riguardare -a titolo di esempio- i processi di *onboarding*, le modalità di pagamento, la gestione dei consensi e della privacy, i programmi di loyalty
- 3) **Challenge B2E | Business to Employee**: casi d'uso nei quali un

dipendente/lavoratore interagisce con l'ecosistema aziendale sia accedendo a risorse interne -single sign-on, multi factor authentication- che interagendo con sistemi/partner esterni; sono incluse nella Challenge B2E anche i casi d'uso nei quali lo studente/discente si relaziona con enti di istruzione/formazione partecipando a programmi di studio, sviluppando skill e ottenendo certificazioni;

- 4) **Challenge B2B | Business to Business:** casi d'uso nei quali una persona fisica agisce in veste di legale rappresentante di una persona giuridica; i servizi integrabili sono simili a quelli della Challenge B2C con una maggiore focalizzazione sui processi di certificazione e contrattualizzazione.
- 5) **Challenge B2T | Business to Things:** casi d'uso nei quali una persona fisica o giuridica controlla asset e device digitali dimostrandone la proprietà o l'autorizzazione all'utilizzo; le interazioni possono riguardare le fasi di produzione, di distribuzione e di inizializzazione/configurazione dell'oggetto connesso.

Per ciascuna *challenge*, saranno delineati una serie di casi d'uso rappresentativi delle priorità espresse dalle aziende dell'ecosistema Dizme interessate a sperimentare nuovi modelli di business incentrati sulla visione di identità decentralizzata. L'elenco dei casi d'uso, suscettibile di modifiche ed integrazioni sino al momento dell'apertura dell'Evento, è disponibile al seguente [indirizzo](#) .

Per lo sviluppo dei propri lavori, i partecipanti potranno far riferimento ed utilizzare le componenti dell'ecosistema Dizme rese disponibili nell'ambiente collaborativo dell'Hackathon.

Articolo 3. Destinatari

La partecipazione all'Evento, gratuita e aperta a soggetti di età uguale o maggiore di 18

anni, è rivolta a 3 diverse categorie in base alla seguente classificazione ed articolazione dei contest di riferimento:

- 1) “TALENTI” contest rivolto a *software developer* ed innovatori, sia singolarmente che in team, per l'individuazione di una soluzione originale in risposta ad uno dei casi d'uso proposti nelle varie *challenge*;
- 2) “ORGANIZZAZIONI” competizione rivolta alle aziende che vogliano proporre, in riferimento ad uno dei casi d'uso proposti delle singole *challenge*, una soluzione che estenda la funzionalità di un Prodotto/Servizio già esistente oppure una soluzione innovativa;
- 3) “LEGALTECH” contest rivolto a studi legali e singoli professionisti esperti di *digital compliance* per lo sviluppo di uno studio di fattibilità relativo al *framework* normativo di riferimento del caso d'uso scelto tra quelli proposti.

Al momento dell'iscrizione, i partecipanti dovranno indicare la categoria alla quale appartengono e, nel caso di partecipazione in team, il nome dello stesso o la disponibilità di abbinamento ad altri partecipanti.

Articolo 4. Progetti e presentazione

- Per le categorie “TALENTI” e “ORGANIZZAZIONI” la soluzione dovrà consistere nella progettazione di un Proof of Concept (cd. PoC) del servizio, da sottoporre alla Giuria nella forma di presentazione comprensiva di illustrazione del contesto, dell'architettura tecnologica di quanto realizzato (source code condiviso su Github), dell'eventuale business model e rappresentazione della customer journey nonché demo live. In alternativa alla demo live, Video demo (di durata massima 5') che esemplifichi il customer journey della soluzione e presentazione dell'architettura tecnologica che dovrà

essere realizzata.

- Per la categoria “LEGALTECH” il lavoro dovrà essere sottoposto come elaborato scritto, nella forma di white paper (per un numero massimo di 10 pagine), e presentato con illustrazione del contesto, dell’eventuale business model e rappresentazione del customer journey.

Ogni progetto sarà presentato dal partecipante, in caso di partecipazione come singolo, o dal soggetto delegato per tale funzione dai membri del team e verrà valutato da una Giuria di esperti.

Articolo 5. Ammissione e partecipazione all’evento

L’iscrizione all’Evento è completamente gratuita e potrà essere effettuata attraverso la compilazione degli appositi moduli disponibili sulla landing page dell’Evento indicando la *challenge* alla quale si intende partecipare, con facoltà di modificare - previa autorizzazione dell’Organizzatore - tale scelta nel corso dell’Evento.

L’Organizzatore si riserva la facoltà, ove lo ritenesse opportuno, di modificare le modalità di presentazione delle candidature e di prorogare uno o più termini di consegna e presentazione delle domande, dandone in tal caso idonea comunicazione sul sito internet di Cariplo Factory (<https://www.cariplofactory.it/>).

Per partecipare all’Iniziativa è necessario accettare il presente Regolamento e rilasciare il consenso per il trattamento dei dati personali e la liberatoria per le immagini.

L’ammissione dei partecipanti avverrà secondo l’ordine temporale di completamento della procedura di iscrizione.

Le richieste di iscrizione saranno valutate a insindacabile giudizio dell’Organizzatore e

previa valutazione della conformità del profilo e della professione alle finalità dell'Hackathon.

I partecipanti riceveranno conferma dell'iscrizione all'evento tramite messaggio di posta elettronica che sarà inviata all'indirizzo indicato nel form di iscrizione. Verrà, altresì, richiesto ai partecipanti di completare durante il contest una scheda relativa alla descrizione del progetto che si intende sviluppare.

Nel caso l'indirizzo si rivelasse errato o comunque non fosse possibile consegnare l'e-mail, il partecipante sarà considerato escluso.

Ogni partecipante garantisce che le informazioni personali fornite all'atto della registrazione siano veritiere e corrette, in caso contrario, sarà facoltà dell'Organizzatore escludere il partecipante dall'Evento.

Al momento dell'iscrizione è possibile iscriversi come singolo, indicando la disponibilità a partecipare in team, o come componente di un team già costituito. In tale ultimo caso, sarà necessario indicare la denominazione del team e gli altri membri che lo compongono.

I componenti di ciascun team sceglieranno un nome per identificarsi che non potrà corrispondere o far riferimento a denominazioni sociali e/o a marchi registrati che violino diritti di terzi. I nomi dei gruppi non potranno, inoltre, contenere o essere associabili ad espressioni che incitano alla violenza, discriminazione (in particolare di razza, religione, genere.), oscenità e/o diffamazione, pena l'esclusione del gruppo e dei singoli partecipanti dall'Evento.

L'Organizzatore si riserva ogni facoltà in merito all'ammissione dei team e all'eventuale modifica dei nomi scelti dagli stessi, in caso di violazione del presente Regolamento.

[Articolo 6. Data e durata dell'evento](#)

L'Evento si svolgerà secondo il seguente programma:

- 15 Marzo 2021: Apertura hackathon e presentazione dell'Evento;
- 16 Marzo – 13 Aprile 2021: Sviluppo dei progetti con supporto online da parte di mentor individuati dall'Organizzatore per ciascuna challenge;
- 14 – 21 Aprile 2021: Presentazione dei progetti alla Giuria e valutazione secondo l'ordine che verrà indicato e comunicato dall'Organizzatore;
- 22 Aprile 2021: Evento di chiusura con premiazione dei vincitori e presentazione dei relativi progetti in diretta streaming.

Per eventuali esigenze tecniche e/o organizzative, l'Organizzatore si riserva la facoltà di variare giorni, orari e piattaforma software di meeting dell'hackathon, nonché di cancellarlo. Qualsiasi cambiamento o variazione sarà pubblicata sulla pagina web dedicata e verrà altresì comunicata ai partecipanti già iscritti tramite l'invio di e-mail all'indirizzo indicato nel form di iscrizione all'Evento.

Articolo 7. Svolgimento

Durante la fase di definizione e sviluppo dei progetti, i partecipanti potranno richiedere il supporto di uno o più mentor specificamente individuati ed assegnati dall'Organizzatore in riferimento a ciascuna challenge.

Nello sviluppo dei progetti, sarà possibile avvalersi delle componenti dell'ecosistema Dizme reperibili tramite i canali di distribuzione dell'Evento.

I progetti dovranno essere inviati all'Organizzatore tramite i canali dedicati entro il giorno 13 Aprile 2021.

Al termine della fase di lavoro, secondo l'ordine di convocazione e con le modalità che l'Organizzatore comunicherà, i partecipanti dovranno esporre il proprio progetto di fronte al panel di esperti che compongono la Giuria.

All'esito di tutte le presentazioni e dopo aver valutato i progetti, la Giuria si riunirà per decretare i vincitori delle categorie partecipanti.

Articolo 8. La Giuria e i criteri di valutazione

I progetti saranno valutati da una Giuria qualificata, composta da esperti in ambito tecnologico, business e compliance e da rappresentanti di organizzazioni di medie e grandi dimensioni interessate a sperimentare nuovi modelli di business incentrati sulla visione di identità decentralizzata e valutarne l'applicabilità nel proprio contesto operativo. La Giuria valuterà i progetti, a proprio esclusivo ed insindacabile giudizio, sulla base di criteri diversificati a seconda della categoria dei partecipanti:

Criterio	Talenti	Organizzazioni	LegalTech
Innovatività della soluzione	*****	****	***** relativamente all'ambito compliance
Completezza del prototipo, interfaccia grafica ed usabilità	***	*****	NA
Legal design	NA	NA	****
Scalabilità/replicabilità della soluzione	***	*****	NA
Complessità tecnologica	***	*****	NA
Compliance con la normativa	***	***	*****
Piano Go-To-Market e sostenibilità	**	*****	NA

Qualità, competenze e, se applicabile, eterogeneità del team/organizzazione	*****	***	****
Design dell'analisi di compliance con la normativa	NA	NA	****
Qualità del whitepaper	NA	NA	****

Al termine della valutazione la giuria stabilirà i vincitori.

I vincitori riceveranno un riconoscimento come descritto nel successivo articolo 9 del presente Regolamento.

Articolo 9. I premi

All'esito delle classifiche verranno assegnati i seguenti premi:

- **Dizme Boost:** l'Organizzazione vincitrice assoluta
 - ✓ Pitch e presentazione della Soluzione in sessione 1-to-1 con un Board Member di B Holding Boost Heroes www.boostheroes.com .
 - ✓ Menzione dell'Organizzazione e della Soluzione nella Press Release di chiusura dell'Hackathon e nella home page dell'evento e nel piano di comunicazione social, nonché sulla sezione dedicata della testata online ArenaDigitale.it .
 - ✓ Possibilità di suggerire evoluzioni innovative del Dizme Framemork partecipando ad una sessione del Technical Working Group e di contribuirne allo sviluppo.
- **Dizme Champions:** una Organizzazione vincitrice per ogni Challenge:
 - ✓ Pitch e presentazione della Soluzione in sessione 1-to-1 con l'azienda dell'esperto della giuria per la Challenge.
 - ✓ Menzione dell'Organizzazione e della Soluzione nella Press Release di chiusura

dell'Hackathon e nella home page dell'evento e nel piano di comunicazione social, nonché sulla sezione dedicata della testata online ArenaDigitale.it .

- ✓ Possibilità di suggerire evoluzioni innovative del Dizme Framemork partecipando ad una sessione del Technical Working Group e di contribuirne allo sviluppo.
- **LegalTech Champion:** un team legaltech vincitore per ogni Challenge:
 - ✓ Menzione dell'Organizzazione e dello studio presentato nella Press Release di chiusura dell'Hackathon e nella home page dell'evento e nel piano di comunicazione social, nonché sulla sezione dedicata della testata online ArenaDigitale.it .
 - ✓ Pubblicazione del deliverable completo sulla testata online ArenaDigitale.it e piano di comunicazione dedicato .
 - ✓ Partecipazione ad una sessione del Legal&Compliance Circle di Dizme Foundation, per contribuire alla evoluzione dell'ecosistema SSI.
 - ✓ Possibilità di partecipare al workshop 1-to-1 con l'Organizzazione e l'azienda dell'esperto della giuria.
- **Dizme Guru:** I primi tre Talenti classificati, indipendentemente dalla Challenge di partecipazione
 - ✓ Premio offerto da Dizme Foundation: € 3.000 al primo, €1.500 al secondo, € 500 al terzo classificato
- **Blockchain Guru:** premio speciale per le prime tre soluzioni, sviluppate dai Talenti, che abbiano sfruttato al meglio le potenzialità della visione SSI realizzando una Soluzione completamente decentralizzata basata su tecnologia Algorand.
 - ✓ Premio offerto da Algorand in Algos.

I partecipanti non potranno contestare il premio assegnato. Null'altro, in aggiunta, è

dovuto. La ripartizione del premio tra i componenti del team sarà definita dal team stesso.

A norma dell'art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001 l'Evento 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 innovativo con conferimento di premi che rappresentano il riconoscimento del merito personale e dell'impegno dei vincitori, nonché un incoraggiamento nell'interesse della collettività.

Articolo 10. Obblighi e responsabilità dei partecipanti

Ciascun Partecipante garantisce che il progetto sviluppato:

- è creato durante l'Evento ed è un'opera originale;
- non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto dal diritto di proprietà industriale o diritto d'autore di proprietà di terzi o che, ove esistano diritti di terzi, il partecipante si sia previamente dotato di tutte le necessarie autorizzazioni e licenze da parte del relativo titolare;
- non viola altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i segreti industriali, diritti provenienti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, i diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela;
- non costituisce l'oggetto di contratto con terzi;
- non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione del soggetto Organizzatore del presente Evento o di qualunque altra persona o società;
- non contiene alcun contenuto di carattere pornografico o sessuale, o contenuto di

carattere discriminatorio in qualsivoglia modo (incluse specificamente la discriminazione basata sulla razza, sul sesso, orientamento sessuale, sulla religione e/o credo politico di individui o gruppi), né contenuti che promuovano violenza o lesioni nei confronti di qualsiasi essere vivente o qualunque altro contenuto offensivo, osceno o inappropriato;

- non contiene alcuna minaccia o alcun contenuto volto ad intimorire, molestare, o maltrattare la vita privata di una persona;
- non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.

I partecipanti dichiarano espressamente per sé e per i propri aventi causa di manlevare integralmente l'Organizzatore, i Partner e/o eventuali loro incaricati da qualsivoglia rivendicazione eventualmente proveniente da soggetti terzi in relazione ai propri elaborati o elementi progettuali.

La violazione di una qualsiasi delle previsioni di cui al presente articolo comporta l'immediata ed irrevocabile esclusione dall'Evento.

[Articolo 11. Proprietà intellettuale](#)

I partecipanti dichiarano espressamente di detenere ogni diritto di proprietà intellettuale relativo ai progetti dagli stessi presentati e di non violare, in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi. A tal fine, si obbligano a manlevare l'Organizzatore da ogni e qualsivoglia responsabilità, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo della soluzione presentata.

I partecipanti rimangono pienamente responsabile per la protezione di qualsiasi elemento innovativo e/o originale del progetto da utilizzi inappropriati.

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 gli altri partecipanti e/o alla community destinataria delle azioni di comunicazione. L'Organizzatore non si assume 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, ciascun partecipante, ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti dell'Organizzatore a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa. All'uopo, ciascun partecipante dichiara e accetta di rilasciare all'Organizzazione in licenza Creative Commons Attribuzione non commerciale 4.0 (CC BY-NC 4.0) sulla soluzione o deliverable presentato, ad esclusione del software.

[Articolo 12. Tutela della privacy e confidenzialità](#)

Ai sensi dell'art. 13 del Regolamento generale sulla protezione dei dati (Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016), si informano gli interessati che il trattamento dei dati personali da essi forniti nell'ambito della presente iniziativa o comunque acquisiti a tal fine dal Titolare è finalizzato unicamente all'espletamento delle attività previste dalla presente Iniziativa e avverrà a cura delle persone preposte al relativo procedimento di valutazione, con l'utilizzo di procedure anche informatizzate, nei modi e nei limiti necessari per perseguire le predette finalità, anche in caso di eventuale comunicazione a terzi.

Titolare del trattamento dei dati è InfoCert S.p.A con sede in Piazza Sallustio, 9 00187

Roma e Responsabile del trattamento dei dati è Cariplo Factory S.r.l. Società Benefit, con sede legale in Via Daniele Manin 23, 20121 Milano.

Il conferimento di tali dati è necessario per verificare i requisiti di partecipazione e la loro mancata indicazione può precludere tale verifica. Agli interessati sono riconosciuti i diritti di cui agli artt. 15 e ss. del citato Regolamento 2016/679, in particolare, il diritto di accedere ai propri dati personali, di chiederne la rettifica, la cancellazione, la limitazione del trattamento, nonché di opporsi al loro trattamento, rivolgendo le richieste ai titolari del trattamento sopra individuati.

Prendendo parte all'Evento, tutti i partecipanti autorizzano l'Organizzatore e/o soggetti terzi dallo stesso incaricati di riprodurre e utilizzare, a titolo gratuito, le informazioni personali e sul progetto per scopi di comunicazione e in qualsiasi attività che sia in relazione con la competizione e si impegnano ad accettare la relativa liberatoria per la realizzazione e diffusione delle immagini e dei video.

I partecipanti autorizzano espressamente l'Organizzazione a pubblicare il proprio nome e cognome sul sito o su documenti propri della competizione.

L'Organizzatore pubblicherà tutte le notizie, informazioni, video ed immagini sullo svolgimento dell'hackathon e sul risultato finale sulla pagina web dedicata all'Iniziativa.

[Articolo 13. Limitazione di responsabilità](#)

L'Organizzatore non si assume alcuna responsabilità per disfunzioni tecniche, di hardware o software, interruzioni delle connessioni di rete, registrazioni di utenti fallite, non corrette, non accurate, incomplete, illeggibili, danneggiate, perse, ritardate, non correttamente

indirizzate o intercettate, o per registrazioni di partecipanti che, per qualsiasi motivo, non siano state ricevute, comunicazioni elettroniche, o di altro tipo, che siano state ritardate, o per altri problemi tecnici connessi alla registrazione e all'upload dei contenuti nell'ambito della presente Iniziativa. L'Organizzatore esclude pertanto qualsiasi forma di rimborso e di risarcimento, anche a titolo parziale, relativi ad eventuali danni a cose e/o persone provocati dai partecipanti, o da terzi, nel corso dello svolgimento delle diverse fasi dell'Iniziativa.

Articolo 14. Riserva dei diritti

L'Organizzatore si riserva il diritto, a propria esclusiva discrezione, di annullare, sospendere e/o modificare l'Evento, o parte di esso, in caso di guasto tecnico, frode, o qualsiasi altro fattore o evento che non era prevedibile o sotto il proprio controllo.

L'Organizzatore si riserva il diritto, a sua esclusiva discrezione, di squalificare qualsiasi partecipante che:

- a) tenti di manomettere il processo di iscrizione o il funzionamento dell'Evento;
- b) agisca in violazione del presente Regolamento;
- c) si comporti in modo inappropriato, antisportivo e contrario all'interesse di un sereno e corretto svolgimento dell'Evento.

Articolo 15. Pubblicazione e validità del Regolamento

Il presente Regolamento è valido ed efficace dalla data di pubblicazione.

L'Organizzatore si riserva il diritto di apportare modifiche, in qualsiasi momento antecedente alla fase di valutazione dei progetti, anche senza preavviso. In questo caso,

ogni partecipante verrà informato attraverso una comunicazione inviata all'indirizzo mail fornito in sede di registrazione.

Qualora il singolo partecipante o il team, non dovessero concordare con le modifiche apportate al Regolamento, potranno procedere a ritirare la propria partecipazione all'Evento, fino all'inizio della fase di valutazione dei progetti, inviando una mail all'Organizzatore.

In tale ipotesi, nessuna responsabilità potrà essere addebitata all'Organizzatore a seguito del ritiro dei partecipanti o del team.

