

# "CodeKombat"

## Sviluppo tra le nuvole

### 1. PROMOTORE

Promotrice dell'iniziativa è Plan Soft s.r.l., con sede legale a Firenze, Via Ippolito Rosellini, n°25, codice fiscale e partita IVA 02246970483 (il "Promotore").

### 2. TIPO DI INIZIATIVA E OBIETTIVI

"CodeKombat" è una competizione volta a premiare le abilità ed il merito delle migliori menti operanti, sia a livello professionale sia a livello amatoriale, nell'ambito della programmazione informatica (la "Competizione"), e consiste in un test da effettuare online.

### 3. DESTINATARI E REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione alla Competizione è gratuita ed è rivolta a tutte le persone che, alla data di registrazione, abbiano almeno 18 (diciotto) anni (di seguito i "**Partecipanti**" o individualmente il "**Partecipante**").

Nella versione "Student" la Competizione è destinata esclusivamente a studenti iscritti in qualsiasi grado o che abbiano finito da non più di un anno il corso di Laurea. La versione "Professional" è invece aperta a ogni candidato.

Il numero minimo di partecipanti iscritti per confermare l'attivazione della Competizione è di 10 persone, sia per la versione Student che per quella Professional: non appena si iscrive il decimo partecipante è automaticamente confermata la realizzazione della Competizione.

Il numero massimo di partecipanti è di 50 persone, sia per la versione Student che per quella Professional. Al raggiungimento del numero massimo di partecipanti non saranno più accettate ulteriori iscrizioni.

La possibilità di programmare codici a livello professionale o amatoriale è necessaria per partecipare alla Competizione.

## **4. ISCRIZIONE ALLA COMPETIZIONE**

I Partecipanti dovranno iscriversi alla Competizione entro e non oltre il 10 settembre 2021, accedendo alla pagina internet dedicata alla Competizione (<https://www.eventbrite.it/o/plansoft-17369653377>) e procedendo alla registrazione della propria candidatura scegliendo tra la versione Student e quello Professional.

La Competizione si terrà il 15 settembre 2021, secondo le indicazioni che saranno fornite il giorno precedente in una specifica videoconferenza introduttiva alla competizione.

Per eventuali ulteriori requisiti tecnici, Plansoft si riserva il diritto di modificare le date della Competizione, nonché di annullarla, notificando ai Partecipanti.

La partecipazione alla Competizione è individuale, gratuita e richiede la registrazione.

Ogni Partecipante garantisce che i dati personali forniti al momento della registrazione sono veri e corretti.

Il Promotore si riserva il diritto di escludere dalla Competizione, in qualsiasi fase, tutti i soggetti che sono entrati durante la fase di registrazione o successivamente hanno comunicato informazioni personali non vere.

Sono previste due distinte Competizioni e relative classifiche: "Student" e "Professional".

## **5. SVOLGIMENTO DEL CONCORSO**

Ogni Partecipante avrà un giorno di tempo (la giornata prevista per la competizione) per risolvere il problema richiesto.

Il plagio è del tutto vietato.

Il giorno precedente quello previsto per la competizione i Partecipanti saranno invitati ad una videoconferenza nella quale si spiegheranno i termini della competizione e si riassumeranno le regole principali e i premi in palio.

## **6. VALUTAZIONE**

Il lavoro dei Partecipanti verrà valutato in base alla velocità di consegna della soluzione corretta. I partecipanti saranno classificati in base all'ordine di arrivo delle soluzioni, che dovranno essere corrette nella loro implementazione.

## **7. PREMI IN PALIO**

I premi previsti da CodeKombat saranno i seguenti, sia per la versione "Student" che per quella "Professional":

- Primo classificato: Tablet SAMSUNG Galaxy Tab S6 Lite.
- Secondo classificato: Zaino Tucano Plansoft.
- Terzo classificato: Maglietta Plansoft.

I vincitori saranno annunciati con successiva sessione di videoconferenza di premiazione.

## **8. LAVORO SCIENTIFICO PRODOTTO (CODICI IT)**

Ogni Partecipante dichiara espressamente che ogni stringa di codice scritta come parte della Competizione è originale e non viola in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi: a tal fine, ogni Partecipante si impegna a ritenere il Soggetto Promotore innocuo da qualsiasi responsabilità, perdita, richiesta di risarcimento danni e /o risarcimento che possa essere portato da terzi in tal senso.

Ogni Partecipante mantiene il diritto alla paternità del lavoro di proprietà intellettuale riguardante i codici IT sviluppati nell'ambito della Competizione. È inteso che il diritto di sfruttamento e utilizzo, per qualsiasi scopo, dei codici IT sviluppati sarà trasferito al Soggetto Promotore, a fronte del premio da questi ultimi versato ai Partecipanti a remunerazione del loro lavoro.

Il Soggetto Promotore non si assume alcuna responsabilità in caso di utilizzo e/o abuso dei codici IT prodotti dai Partecipanti o di qualsiasi sfruttamento dello stesso da parte di chiunque possa essere venuto a conoscenza di tali codici.

Pertanto, i Partecipanti rinunciano a qualsiasi richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti del Soggetto Promotore in qualsiasi veste, per qualsiasi motivo e/o causa.

## **9. REQUISITI, GARANZIE E PASSIVITÀ**

L'iscrizione e la partecipazione alla Competizione implica l'adesione dei Partecipanti e la completa accettazione del presente Regolamento senza riserve.

Eventuali Partecipanti che, secondo l'indiscutibile giudizio del Soggetto Promotore, abbiano partecipato in violazione delle disposizioni del presente Regolamento o possano essere diventati vincitori mediante mezzi e strumenti in grado di eludere le procedure di partecipazione e di svolgimento dell'iniziativa, saranno esclusi dalla Competizione e l'eventuale premio non sarà assegnato.

Ogni Partecipante sarà l'unico responsabile della propria attività di programmazione. Pertanto, nessuna passività sarà imputabile, da parte di terzi, al Soggetto Promotore in relazione a tale attività. Il Partecipante si impegna a mantenere il Soggetto Promotore illeso da eventuali lesioni, pregiudizi, perdite, costi, spese (spese legali), sanzioni in cui sarebbe incorso a causa della richiesta o dell'azione di terze parti a seguito di violazione del presente Regolamento o a causa del suo comportamento negligente e fatto deliberatamente.

Prima di assegnare il premio, il Promotore si riserva il diritto di effettuare tutti i controlli necessari per accertare l'adeguato andamento del concorso, compresa la verifica dei Partecipanti di età superiore ai 18 (diciotto) anni.

Il Promotore non si assumerà alcuna responsabilità per problemi di accesso, impedimenti, malfunzionamenti o difficoltà riguardanti strumenti tecnici, linea telefonica, cavi, elettronica, software e hardware, trasmissione e connessione, una connessione Internet che possa impedire a un Partecipante di accedere al sito e quindi partecipare.

Il Promotore non sarà ritenuto responsabile per la mancata ricezione o la ricezione incompleta della registrazione, per qualsiasi motivo.

Il Promotore non si assumerà alcuna responsabilità per i casi di mancata consegna di e-mail non riconducibili agli stessi, inclusi, a titolo omonimo, i casi in cui l'indirizzo indicato durante la registrazione non fosse corretto, o fosse incompleto o non funzionante.

## **10. PRIVACY**

Il trattamento dei dati personali di ciascun concorrente sarà svolto in piena conformità alla normativa italiana in materia di privacy (e in linea con il Regolamento UE 2016/679) ed in ottemperanza alla relativa informativa rilasciata al Partecipante.

## **11. VALIDITÀ DEL REGOLAMENTO**

Il presente Regolamento è valido con effetto immediato e tutte le indicazioni contenute in esso, ad eccezione delle clausole con efficacia retroattiva, saranno considerate efficaci per l'intera durata prevista nel presente documento e per ogni fase della Competizione.

Il presente Regolamento è disponibile sul sito del Soggetto Promotore e può essere modificato dal Soggetto Promotore in qualsiasi momento. In caso di conflitto tra il Regolamento e le eventuali successive modifiche, queste ultime prevarranno. Il Regolamento modificato entrerà in vigore una volta pubblicato sul sito del Soggetto Promotore. Si riterrà che ogni Partecipante abbia accettato le modifiche per il solo fatto della propria partecipazione alla Competizione.

## **12. ESCLUSIONE DALL'AMBITO DI APPLICAZIONE DEGLI EVENTI A PREMI**

CodeKombat è una competizione esclusa dall'ambito applicativo della disciplina in tema di manifestazioni a premio, ai sensi e per gli effetti dell'articolo 6, comma 1, lettera a), del D.P.R. n. 430/2001, dovendosi considerare iniziativa che non richiede alcun preventivo acquisto o pagamento da parte del Partecipante ed essendo rivolta a premiare, a titolo di corrispettivo di prestazione d'opera e/o riconoscimento del merito personale, le abilità e le capacità dei Partecipanti nella programmazione di codici informatici (da intendersi come opere di natura scientifica), dei quali il Soggetto Promotore si riserva l'utilizzo esclusivo.

## **13. COMPETENZA E RISOLUZIONE DELLE CONTROVERSIE**

Il presente Regolamento e l'intera Competizione sono soggetti alla legge italiana.

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

## **14. COMUNICAZIONI**

Eventuali reclami, comunicazioni o richieste di informazioni devono essere inviate tramite e-mail al seguente indirizzo: [eventi@plansoft.it](mailto:eventi@plansoft.it)