

Contest “STEAM in Minecraft”
Premio dedicato alle scuole primarie e secondarie nell’ambito di
“Maker Faire Rome – The European Edition 2024”

REGOLAMENTO

ART. 1 | Premessa

1.1 Il presente Regolamento disciplina il Contest dal titolo “STEAM in Minecraft” (di seguito, anche il “**Contest**”) promosso da Innova Camera – Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma (di seguito, anche il “**Promotore**”), nell’ambito delle iniziative della manifestazione “Maker Faire Rome 2024”, in presenza e in digitale sul sito web dedicato (di seguito, anche la “**Manifestazione**”), con l’obiettivo di valorizzare le discipline STEAM nelle scuole italiane, attraverso l’assegnazione di un premio (di seguito, anche “**Premio/i**”), così come descritto all’art. 5.

ART. 2 | Indizione del Contest e finalità

2.1 Il Contest nasce dalla volontà del Promotore di incoraggiare nelle scuole una riflessione sulla transizione ecologica, approfondendo temi come l'energia sostenibile, l'economia circolare, la gestione delle risorse naturali e il riciclo innovativo. L’iniziativa mira a stimolare nei giovani una maggiore attenzione per la transizione ecologica, la consapevolezza ambientale e la cittadinanza attiva, invitandoli a immaginare soluzioni sostenibili per le loro comunità.

Gli studenti saranno invitati a esplorare idee che contribuiscano al miglioramento dell'ambiente e alla gestione sostenibile delle risorse a livello locale, usando Minecraft come strumento per visualizzare e progettare queste idee. In particolare, sarà enfatizzata l'importanza delle discipline STEAM, come il coding, integrato in “Minecraft Education Edition”, per sviluppare progetti che non solo mostrino l'applicazione pratica della scienza e della tecnologia, ma promuovano anche un approccio olistico alla sostenibilità.

Attraverso la creazione di scenari in Minecraft, gli studenti potranno affrontare sfide specifiche del loro territorio con la generazione di energia pulita in aree urbane, la gestione sostenibile dei letti dei fiumi in zone a rischio alluvioni, passando per strategie di conservazione dell'acqua in regioni aride e soluzioni per preservare le montagne innevate influenzate dai cambiamenti climatici, fino alla valorizzazione delle risorse marine in città costiere. In questo modo il Contest non valorizzerà solo concetti scientifici e tecnologici, ma incoraggerà i giovani a diventare agenti attivi del cambiamento nella loro comunità, promuovendo un senso di responsabilità e partecipazione civica nell'era della transizione ecologica.

2.2 Le finalità del Contest e possibili ambiti sono quindi:

- innovazione e competenze future: stimolare idee innovative per lo sviluppo di competenze legate

alla sostenibilità e alle tecnologie verdi;

- metodologie didattiche creative: promuovere l'uso di strumenti digitali innovativi per la condivisione e l'apprendimento sulle tematiche ambientali;
- storytelling e cittadinanza digitale: incoraggiare la creazione di narrazioni su innovazione tecnologica, sostenibilità e cittadinanza attiva;
- benessere digitale e ambientale: educare le nuove generazioni al benessere digitale integrato con la consapevolezza ambientale;
- valorizzazione del patrimonio digitale: rafforzare il rispetto e l'apprezzamento per le risorse digitali,
- in particolare, nel contesto ecologico;
- videogiochi come strumento didattico: utilizzare il gaming come mezzo per un apprendimento creativo e interattivo sulle questioni di sostenibilità;
- risorse naturali e gestione del territorio: esplorare attraverso il gioco la gestione sostenibile delle risorse naturali e la pianificazione territoriale;
- economia circolare e energie rinnovabili: stimolare progetti che riflettano l'uso di energie rinnovabili e principi di economia circolare.

2.3 Il Premio sarà assegnato a insindacabile giudizio del Comitato di Valutazione appositamente costituito dal Promotore e meglio descritto al successivo art. 4 (di seguito, il “**Comitato di Valutazione**”).

2.4 Al fine di promuovere i risultati del Contest e di valorizzare le proposte progettuali ricevute, i Promotori potranno realizzare accordi di collaborazione con ulteriori Partner tecnici interessati al Contest (di seguito, anche i “**Partner**”) che possano offrire servizi di supporto alle proposte progettuali ricevute.

ART. 3 | Partecipazione al Contest e aggiudicazione

3.1 La partecipazione al Contest è gratuita ed è rivolta alle classi delle scuole primarie (limitatamente alle classi quarte e quinte) e secondarie di primo e secondo grado, degli istituti pubblici e paritari italiani (di seguito anche “**Partecipanti**”). Sono ammesse più classi partecipanti in rappresentanza della singola scuola; la domanda di iscrizione dovrà essere presentata da ciascuna classe partecipante. Le classi dovranno individuare un insegnante in rappresentanza di ciascuna classe partecipante.

3.2 I Partecipanti saranno invitati a realizzare progetti digitali (di seguito anche “**Elaborati/o**”) in “Minecraft Education Edition” che riflettano l'importanza delle innovazioni nel campo delle energie rinnovabili, dell'economia circolare e della gestione sostenibile delle risorse.

Gli Elaborati dovranno presentare narrazioni - originali, basate su scenari reali o immaginari - che esplorino come la tecnologia, la scienza, l'ingegneria, l'arte e la matematica possano essere utilizzate per promuovere un benessere sostenibile e un futuro ecosostenibile. I progetti dovranno mostrare come le

soluzioni STEAM possano avere un impatto positivo sul nostro ambiente e sulla società, incoraggiando i giovani a pensare a contribuire attivamente alla salvaguardia e al miglioramento del nostro mondo.

3.3 Per partecipare al Contest i Partecipanti dovranno sottoporre la propria domanda di partecipazione, entro e non oltre il **28 febbraio 2024**, (ore 12.00) attraverso l'apposito link disponibile sul sito di <https://makerfairerome.eu/it/steam-in-minecraft/>. Dopo aver sottoposto la domanda di partecipazione i Partecipanti riceveranno - all'indirizzo e-mail comunicato all'atto dell'iscrizione – una e-mail nella quale saranno indicate le istruzioni per la presentazione degli Elaborati, il supporto e il software necessario per la partecipazione al Premio.

3.4 Gli Elaborati richiesti con l'iscrizione al Contest dovranno contenere il mondo Minecraft personalizzato, una relazione descrittiva e, eventualmente, potranno essere integrati da immagini e/o da video tratti dall'utilizzo del videogioco Minecraft e dalle ambientazioni e opere ivi realizzate. I formati ammessi per gli Elaborati saranno:

- Il mondo Minecraft di partenza opportunamente modificato in base alla propria narrazione (dimensione massima 100MB);
- Video ripresi dall'interno dell'ambiente Minecraft tramite screen recording effettuati da tool esterni (dimensione massima del file: 500MB);
- Raccolte di immagini sotto forma di presentazioni o storyboard. Le immagini possono essere realizzate dall'interno dell'ambiente Minecraft tramite entità "fotocamera" oppure tramite screenshot effettuati da tool esterni (dimensione massima del file 100MB).

I Partecipanti dovranno allegare all'Elaborato una relazione che illustri e descriva il percorso seguito, il messaggio che s'intende trasmettere nonché ogni altro elemento che si ritenga necessario all'illustrazione e alla valorizzazione del lavoro svolto. A titolo di esempio potrà essere utilizzato, per la propria relazione, il modello reso disponibile al seguente link: <https://bit.ly/modello-steam>

3.5 È ammessa la consegna di un singolo Elaborato per classe. Nel caso in cui una classe ne presentasse più di uno, sarà valutato esclusivamente quello inviato per ultimo in ordine di arrivo cronologico.

3.6 L'Organizzatore, attraverso il Partner tecnico dell'iniziativa, fornirà le licenze Minecraft alle classi che ne faranno esplicita richiesta in fase di iscrizione. Gli Istituti Scolastici già in possesso di proprie licenze Minecraft potranno utilizzarle per partecipare al Premio.

3.7 A partire dal **6 maggio 2024** l'Elaborato potrà essere caricato sull'apposita piattaforma internet il cui indirizzo sarà comunicato via e-mail a tutte le classi partecipanti in tempo utile. Tutti gli Elaborati, con le relative relazioni ed eventuali materiali aggiuntivi, dovranno essere consegnati, entro e non oltre il **23 maggio 2024** ("data di consegna"), tramite upload dei file sull'apposita piattaforma internet. Non saranno accettati Elaborati consegnati oltre il suindicato termine e con modalità di invio differenti.

3.8 Il Partner tecnico della manifestazione fornirà un supporto ai Partecipanti attraverso:

- Video tutorial a supporto delle classi dove verrà spiegato come installare il software Minecraft, come avviare il mondo di partenza e come inserire i personaggi non giocatori, etc.
- Un webinar per supportare le classi nell'avvio del proprio progetto che prevederà anche una sessione finale di domande e risposte. Il link del webinar verrà comunicato via e-mail ai soli Partecipanti.

Per altre informazioni e chiarimenti, durante l'intero periodo di svolgimento del Contest, sarà possibile contattare l'help desk messo a disposizione dal partner tecnico (tramite e-mail supporto_mfr@makercamp.it, dalle ore 14.00 alle ore 18.00 dal lunedì al venerdì). Tutte le comunicazioni degli organizzatori avverranno via e-mail. Verrà messo a disposizione anche un canale Telegram per ricevere le stesse comunicazioni direttamente sullo smartphone.

3.9 Successivamente alla data di consegna del Contest il Partner tecnico effettuerà una prima preselezione fino ad un massimo di 25 (venticinque) progetti finalisti da sottoporre al Comitato di Valutazione.

3.10 Il Comitato di Valutazione, dopo aver preso visione di ciascun progetto finalista, procederà alle operazioni di voto e, all'esito della votazione, decreterà i progetti vincitori di cui all'articolo 5. Ogni dettaglio sulle modalità della proclamazione dei vincitori, data e ora della stessa, (ivi inclusa la possibilità di realizzare un evento di premiazione dedicato in presenza fisica oppure on-line) sarà comunicato direttamente ai Partecipanti.

ART. 4 | Comitato di Valutazione, criteri di valutazione

4.1 Il Comitato di Valutazione sarà composto da un numero di almeno 3 membri individuati dal Promotore, di concerto con il partner tecnico. Tra questi, verrà indicato colui che svolgerà le funzioni di Presidente.

4.2 Entro il giorno **7 giugno 2024** il Comitato di Valutazione si riunirà e decreterà il nome del Partecipanti aggiudicatari del premio.

4.3 Il Comitato di Valutazione, valuterà ogni Elaborato ed esprimerà il proprio insindacabile giudizio sulla base dei seguenti criteri (ciascuno valutabile con un punteggio da un minimo di 1 ad un massimo di 10):

- a) grado di originalità ed innovazione dell'Elaborato presentato;
- b) attinenza dell'Elaborato con le finalità e i temi del Contest;
- c) livello qualitativo complessivo dell'Elaborato presentato.

4.4 In caso di parità tra più proposte progettuali, prevarrà il voto del Presidente.

4.5 Non è previsto alcun compenso per i membri del Comitato di Valutazione, incluso il Presidente.

ART. 5 | Premio e modalità di erogazione.

5.1 Il Comitato di Valutazione selezionerà nr. 5 (cinque) classi vincitrici per ciascun ordine e grado di istruzione (categorie), per un totale di nr. 15 (quindici) classi vincitrici, secondo la seguente tabella:

- nr. 5 premi per la scuola primaria (limitatamente alle quarte e quinte classi);
- nr. 5 premi per la scuola secondaria di primo grado;
- nr. 5 premi per la scuola secondaria di secondo grado.

In aggiunta alle classi vincitrici la giuria potrà anche selezionare e premiare elaborati particolarmente meritevoli assegnando delle menzioni speciali. Entro il **26 giugno 2024** ai vincitori verrà comunicato, tramite e-mail, l'esito del Premio e le modalità con cui intervenire alla cerimonia di premiazione. Ai partecipanti al Premio risultati non vincitori verrà inviata un'opportuna comunicazione da parte degli organizzatori.

5.2 Ai vincitori sarà assegnato un Premio pari a:

- un controvalore di Euro 500,00 (cinquecento/00), oltre oneri di legge se dovuti, per l'acquisto di beni e servizi, secondo le indicazioni fornite dall'Organizzatore, alla classe prima classificata;
- un controvalore di Euro 400,00 (quattrocento/00), oltre oneri di legge se dovuti, per l'acquisto di beni e servizi, secondo le indicazioni fornite dall'Organizzatore, alla classe seconda classificata;
- un controvalore di Euro 300,00 (trecento/00), oltre oneri di legge se dovuti, per l'acquisto di beni e servizi, secondo le indicazioni fornite dall'Organizzatore, alla classe terza classificata;
- un controvalore di Euro 200,00 (duecento/00), oltre oneri di legge se dovuti, per l'acquisto di beni e servizi, secondo le indicazioni fornite dall'Organizzatore, alla classe quarta classificata;
- un controvalore di Euro 100,00 (cento/00), oltre oneri di legge se dovuti, per l'acquisto di beni e servizi, secondo le indicazioni fornite dall'Organizzatore, alla classe quinta classificata.

Per un totale complessivo di euro 4.500,00 (quattromilacinquecento/00), oltre oneri di legge se dovuti, per tutte le categorie; il premio verrà assegnato direttamente alla scuola di cui la classe è risultata vincitrice.

Durante la cerimonia di premiazione saranno proiettati gli Elaborati dei partecipanti. All'insegnante della classe vincitrice, che prenderà parte alla cerimonia di premiazione, verrà inoltrata una liberatoria che dovrà essere restituita agli organizzatori, a pena di esclusione, con la quale ciascuno studente, insegnante e/o dirigente scolastico partecipante autorizza gli organizzatori e/o le società incaricate da questi ultimi, a:

- effettuare fotografie e riprese audio-video contenenti la propria immagine e la propria voce durante la manifestazione (congiuntamente, i "**Materiali**");
- utilizzare i materiali, anche singolarmente, sia in Italia che all'estero, per scopi promo pubblicitari degli organizzatori e delle attività da questi svolte.

5.3 I Promotori si riservano il diritto di non assegnare i Premi nel caso in cui le Candidature pervenute non

siano, ad insindacabile giudizio del Comitato di Valutazione, all'altezza degli obiettivi e delle finalità del Contest. Inoltre, l'assegnazione del Premio e la sua erogazione sono subordinati alla positiva produzione da parte della scuola, di cui è parte la classe vincitrice, dei dati identificativi nei tempi indicati dal Promotore.

5.4 I conferimenti dei premi agli autori delle opere prescelte hanno valore di mero riconoscimento del merito personale.

ART. 6 | Proprietà intellettuale

6.1 I Promotori riconoscono e garantiscono che le conoscenze e il know-how per l'ideazione e progettazione dei lavori sono di esclusiva proprietà degli ideatori degli elaborati, i quali restano titolari dei diritti d'autore. I Partecipanti, infatti, sono e rimarranno titolari di ogni diritto di proprietà intellettuale, di proprietà e/o di immagine sulle proprie opere.

6.2 In particolare, con la partecipazione al Contest, ciascun Partecipante dichiara espressamente:

- il proprio Elaborato è originale e non viola in alcun modo, né in tutto né in parte, i diritti di proprietà, intellettuale o industriale, di terzi, manlevando sin d'ora i Promotori da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da qualsivoglia terzo al riguardo;
- il proprio Elaborato non viola altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i segreti industriali, diritti provenienti da contratti e licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela.
- L'Elaborato non contiene immagini, opere, materiali e/o elementi di qualsiasi genere di titolarità di soggetti terzi e che niente di quanto in esso contenuto ha carattere osceno, violento, diffamatorio, blasfemo, o idoneo a turbare i minori o viola i diritti, patrimoniali o personali, di terzi ovvero disposizioni di legge;
- di aver acquisito ampio consenso da parte dei soggetti ritratti nell'Elaborato al fine di realizzare e pubblicare/diffondere quest'ultimo;
- di aver acquisito ampio consenso da parte dei soggetti che hanno prestato la propria voce nell'Elaborato al fine di realizzare e pubblicare/diffondere quest'ultimo;
- di aver ottenuto da parte dei genitori degli studenti minorenni tutte le autorizzazioni necessarie per la partecipazione al Premio;
- l'utilizzo e la diffusione, con qualsiasi mezzo e in qualsiasi modo, dell'Elaborato non violano diritti di terzi.

ART. 7 | Varie

7.1 Il presente Regolamento è predisposto in lingua italiana e inglese. In caso di discrepanza tra le due

versioni preverrà quella italiana.

7.2 Il Contest in oggetto non è soggetto alla disciplina del DPR 430/2001 relativo alla disciplina per i concorsi e le operazioni a premi ai sensi di quanto disposto dall'art. 6 dello stesso.

7.3 Non ricorrono i presupposti giuridici per applicare la normativa di un'asta ad evidenza pubblica. Tutto ciò che concerne l'organizzazione della Manifestazione, la selezione dei Partecipanti, l'attribuzione dei premi e, in generale, l'andamento del Contest, è da intendersi quale informazione riservata di esclusiva titolarità del Promotore e dei Partner tecnici. Pertanto, non saranno fornite, né potranno essere divulgate senza previa autorizzazione del Promotore, ulteriori informazioni oltre a quelle pubblicizzate durante la Manifestazione, né è consentita l'esibizione di atti che restano ad ogni effetto interni (dunque, a mero titolo esemplificativo, i membri del Comitato e/o il Promotore non sarà tenuto a comunicare ad alcuno i punteggi ottenuti dai Partecipanti in sede di votazione, né il posizionamento in classifica dei Partecipanti non vincitori).

7.4 Il Promotore si riserva il diritto di cancellare, modificare o sospendere, in tutto o in parte ed in qualsiasi momento, il Contest, così come ogni suo contenuto. In caso di cancellazione del Contest per qualsiasi motivo, il Promotore ne darà tempestiva comunicazione tramite il sito di "Maker Faire Rome". Ogni Partecipante rinuncia sin da ora a far valere qualsiasi diritto al risarcimento dei danni – compresi costi vivi sopportati per l'attività svolta nella predisposizione della Proposta Progettuale ed eventuali spese di viaggio ed alloggio etc. – connessi con la cancellazione del Contest, a prescindere dalle cause o dai motivi che l'avranno determinata.

7.5 Il Promotore e il Partner tecnico non potranno in nessun caso essere ritenuti responsabili da parte dei Partecipanti della mancata ricezione e presa visione, da parte di questi ultimi, delle comunicazioni inviate, in qualsiasi modalità le stesse siano inviate (e-mail, canale Telegram, etc.), a prescindere dalle cause o dai motivi determinanti.

7.6 I Promotori si riservano il diritto, a propria esclusiva ed insindacabile discrezione, di escludere dal Contest qualsiasi Partecipante che:

- agisca in violazione del presente Regolamento;
- si comporti in modo inappropriato e/o contrario all'interesse di un sereno e corretto svolgimento del Contest.

7.7 Ciascun Partecipante manleverà e terrà indenne i Promotori da qualsiasi danno, pregiudizio, perdita, costo, spesa (anche legale), sanzione nel quale lo stesso dovesse incorrere per effetto della partecipazione stessa.

7.8 Resta inteso che il Partecipante, partecipando al Contest, accetta integralmente il contenuto del presente Regolamento.

7.9 Con l'invio degli elaborati, nei termini e nei modi di cui al presente regolamento, i Partecipanti:

- concedono a ciascun Organizzatore, in perpetuo, il diritto di utilizzare (anche economicamente), anche in contemporanea, gli elaborati, sia in Italia che all'estero (di seguito anche "**Diritto**"). Il diritto comprende tra l'altro, anche la facoltà di:
 - riprodurre e/o trasferire su altri formati gli elaborati e/o effettuarne la duplicazione in copie, in tutto o in parte, in qualunque modo e/o forma, con qualsiasi procedimento di riproduzione;
 - elaborare o editare, in tutto o in parte, gli elaborati con ogni mezzo e su qualsiasi supporto;
 - comunicare, trasmettere e/o diffondere al pubblico, in tutto o in parte, gli elaborati con qualsiasi mezzo, ivi comprese le piattaforme digitali e i social network;
- accettano che la cessione del Diritto è a titolo gratuito e dichiarano di non avere a pretendere alcun compenso dagli organizzatori e/o da terzi a fronte della cessione del Diritto e prendono atto e accettano che l'effettivo sfruttamento e l'utilizzazione degli elaborati da parte degli organizzatori potrà avvenire anche singolarmente e/o attraverso terzi.

ART 8 | Requisiti tecnici

8.1 I requisiti tecnici minimi necessari all'installazione del software di Minecraft sono i seguenti:

<i>Sistema operativo</i>	<i>Requisiti software</i>	<i>Requisiti hardware</i>
Windows	Windows 10 Windows 8 Windows 7	- CPU: Intel Core i3-3210 3.2 GHz / AMD A8-7600 APU 3.1 GHz o equivalente
Mac	macOS High Sierra 10.13 e superiori	- RAM: 2GB
Chromebook	Chrome OS 83 e superiori	- GPU (Integrated) Intel HD Graphics 4000 (Ivy Bridge) o AMD Radeon R5 series (Kaveri line) con OpenGL 4.4 - GPU (Discrete): Nvidia GeForce 400 Series o AMD Radeon HD 7000 series con OpenGL 4.4 - HDD: Almeno 1GB per il gioco, le mappe e altri file
iPhone / iPad	iOS 11 / iPadOS 11	

Android Phone / Tablet	Android 8.0	- 1GB di memoria (raccomandato)
------------------------	-------------	---------------------------------

Ulteriore guida sui requisiti tecnici è disponibile alle pagine:

- <https://educommunity.minecraft.net/hc/en-us/articles/360047556591-Supported-platforms-for-Minecraft-Education-Edition>
- <https://youtu.be/EIXkHI4OnIY?t=125>
- <https://youtu.be/3Pf6bhQ7uZQ?t=97>

Un qualunque mondo Minecraft generato casualmente oppure piatto può essere usato come mondo di partenza.

ART. 9 | Trattamento dei dati personali

9.1 I dati dei Partecipanti al Contest e alle attività correlate (ad es. comunicazione ai vincitori, attribuzione e consegna dei premi, ecc.) saranno trattati dal Promotore in qualità di titolare del trattamento in conformità con la normativa vigente.

La presente informativa sul trattamento dei dati personali ai sensi dell'art. 13 del Reg. UE 2016/679 (Regolamento generale sulla protezione dei dati personali, di seguito anche "GDPR"), è resa da Innova Camera, in qualità di titolare del trattamento. Innova Camera ha nominato un Responsabile della protezione dei dati che può essere contattato all'indirizzo rpd@innovacamera.it.

9.2 Innova Camera tratterà i dati che i Partecipanti hanno conferito e li comunicherà ai Partner nominati Responsabili del trattamento per le attività strettamente connesse allo svolgimento del Contest (ad es. erogazione del premio; ricezione di comunicazioni relative all'organizzazione e alla partecipazione al Contest). Il trattamento dei dati dei Partecipanti è necessario ai fini della partecipazione degli stessi al contest e dunque si basa sull'esecuzione del contratto secondo quanto previsto dall'art. 6, par. 1, lett. b) del GDPR.

I dati personali raccolti (i "Dati") consisteranno in particolare:

- nei dati anagrafici, identificativi e di contatto (es. nome, cognome, e-mail, numero di telefono, immagine);
- altri dati inseriti nel form di presentazione della candidatura.

Gli indirizzi e-mail raccolti potranno altresì essere utilizzati in futuro dal Titolare per informare gli interessati circa altre analoghe iniziative sempre rientranti nell'ambito delle finalità istituzionali di Innova Camera.

9.3 I dati personali raccolti, saranno trattati per il tempo strettamente necessario al perseguimento delle finalità descritte e in conformità agli obblighi di legge, (partecipazione al Premio, realizzazione del progetto vincitore ed erogazione del Premio). I dati saranno cancellati dopo cinque anni dalla proclamazione del vincitore del Premio, fatti salvi eventuali obblighi di legge che impongono una conservazione ulteriore. Il nome, il cognome e l'indirizzo di posta elettronica inseriti nel modulo di partecipazione verranno conservati

ed utilizzati ai soli fini dell'invio di comunicazioni istituzionali da parte di Innova Camera, fino a richiesta di cancellazione degli interessati.

9.4 I dati raccolti potranno essere trattati direttamente dal Titolare o da fornitori e Partner nominati Responsabili del trattamento e potranno essere conservati in archivi informatici o avvalendosi di piattaforme cloud aventi server collocati nello spazio europeo.

9.5 I dati relativi alle proposte presentate dai Partecipanti (nome del partecipante, descrizione e contenuto della proposta progettuale, ecc.) potranno essere oggetto di divulgazione e di diffusione sul sito web della Manifestazione e/o comunicazioni alla stampa. In questo caso verranno conservati per finalità informative fino a richiesta di cancellazione degli interessati.

9.6 In qualità di Interessato, al ricorrere delle condizioni, il Partecipante al contest potrà esercitare in ogni momento i diritti di cui agli artt. 15 ss del GDPR tra i quali rientrano il diritto di accesso, di rettifica, di cancellazione, di limitazione del trattamento, di opposizione, di portabilità.

I predetti diritti potranno essere esercitati inviando una mail a privacy@innovacamera.it.

Gli interessati, ricorrendone i presupposti, hanno, altresì, il diritto di proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali quale autorità di controllo secondo le procedure previste.

9.7 Il conferimento dei Dati per il perseguimento delle finalità declinate nella presente informativa è facoltativo: non esiste, cioè, alcun obbligo legale di conferimento dei dati; tuttavia, poiché il loro trattamento è necessario per consentire la partecipazione al Contest, la mancata comunicazione dei dati comporterà l'impossibilità per l'interessato di parteciparvi.

ART. 10 | Legge applicabile e foro competente

10.1 Il presente Regolamento è soggetto alla legge italiana.

10.2 Per ogni e qualsiasi controversia concernente l'interpretazione o validità o esecuzione del medesimo sarà competente in via esclusiva il Foro di Roma.

Roma, 12 febbraio 2024