

**Play
New**

21.07.2026

SuperAgents Civic Hackathon Regolamento

Play New

Una business unit di Cosmico Srl

Viale Pasubio 5, 20154 Milano

VAT N. IT11186440969

www.playnew.com

01.	L'Hackathon
02.	Partecipare
03.	Svolgimento
04.	Giuria
05.	Premi
06.	Open source
07.	Privacy
08.	Disposizioni finali

L'Hackathon

Art. 1 — Promotore

Il "SuperAgents Civic Hackathon" (di seguito, l'"Hackathon") è promosso e organizzato da **Cosmico Srl**, con sede legale in Viale Pasubio 5, 20154 Milano, P.IVA IT1186440969 (di seguito, il "Promotore"), attraverso il brand Play New e la community SuperAgents. Il presente regolamento (di seguito, il "Regolamento") disciplina le condizioni di partecipazione all'Hackathon e costituisce l'accordo tra il Promotore e ciascun partecipante.

Art. 2 — Oggetto e finalità

L'Hackathon è una competizione di merito dedicata alla produzione di progetti software e soluzioni basate sull'intelligenza artificiale con un impatto sulla vita di persone e comunità. Sono ammessi progetti che rispettino tutti e tre i seguenti requisiti:

- sono **open source**: il codice è pubblicato in un repository pubblico con licenza open source;
- sono **rivolti ai cittadini**: servono le persone e le comunità con un uso diretto e concreto;
- ricadono in **ambito sociale, civico e politico**: amministrazione pubblica, sanità, istruzione, ambiente, energia, società e cultura.

La finalità dell'Hackathon è incoraggiare lo studio e lo sviluppo di soluzioni tecnologiche utili alla collettività e la loro pubblicazione con licenza aperta. L'iniziativa non persegue finalità di promozione commerciale di prodotti o servizi del Promotore; la partecipazione è gratuita e non è subordinata ad alcun acquisto né alla titolarità di alcun abbonamento.

- 01. L'Hackathon
- 02. **Partecipare**
- 03. Svolgimento
- 04. Giuria
- 05. Premi
- 06. Open source
- 07. Privacy
- 08. Disposizioni finali

Partecipare

Art. 3 — Requisiti di partecipazione

La partecipazione è gratuita, **individuale** e aperta alle persone fisiche che abbiano compiuto 18 anni alla data della candidatura. Non è ammessa la partecipazione in team. Sono esclusi dalla partecipazione i dipendenti e i collaboratori del Promotore, i membri della Giuria, nonché i loro parenti e affini.

L'Hackathon si svolge interamente online. Ciascun partecipante utilizza la propria dotazione tecnica (computer, software, connettività) e i propri account per gli strumenti di sviluppo.

Art. 4 — Candidatura e selezione

La candidatura si presenta **entro il 31 luglio 2026** attraverso il form pubblicato su playnew.com/civic-hackathon/, indicando nome e cognome, indirizzo email e una descrizione dell'idea progettuale che si intende realizzare.

Il Promotore seleziona le candidature ammesse sulla base della pertinenza al tema, dell'originalità e della realizzabilità dell'idea proposta. La selezione è rimessa all'insindacabile giudizio del Promotore. I nomi dei selezionati sono comunicati il **3 agosto 2026** all'indirizzo email indicato in candidatura e sui canali della community.

Svolgimento

Art. 5 — Svolgimento e consegna

I partecipanti selezionati sviluppano il proprio progetto individualmente e da remoto. La consegna deve avvenire **entro le ore 23:59 (ora italiana) del 14 agosto 2026** e comprende, a pena di esclusione dalla valutazione:

- la pubblicazione del progetto in un **repository pubblico** recante una licenza open source approvata dalla Open Source Initiative (a titolo esemplificativo: MIT, Apache 2.0, GPLv3), indicata nel repository stesso;
- un **breve video dimostrativo** della soluzione funzionante, della durata massima di 3 minuti, linkato nel repository o caricato secondo le istruzioni operative comunicate ai selezionati.

I progetti consegnati oltre il termine, privi del video dimostrativo o privi dei requisiti di cui all'art. 2 non sono ammessi alla valutazione.

Art. 6 — Obblighi e garanzie dei partecipanti

Ciascun partecipante garantisce che il progetto presentato è frutto del proprio lavoro originale e che ogni componente di terzi eventualmente incorporata (librerie, modelli, dataset, asset) è utilizzata nel rispetto della relativa licenza. Il partecipante garantisce inoltre che il progetto non contiene contenuti illeciti, diffamatori o lesivi di diritti di terzi, né dati personali di terzi trattati senza idonea base giuridica, e manleva il Promotore da ogni pretesa di terzi al riguardo.

Il Promotore può escludere in qualsiasi momento, a proprio insindacabile giudizio, i partecipanti che violino il presente Regolamento o tengano condotte scorrette o lesive dell'iniziativa.

Art. 7 — Limitazione di responsabilità

Ciascun partecipante è responsabile, in via esclusiva, del proprio accesso a internet e della propria dotazione tecnica. Il Promotore non risponde di malfunzionamenti della rete o di piattaforme di terzi che impediscano o rallentino la partecipazione o la consegna. La partecipazione all'Hackathon non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo; le spese di partecipazione non sono rimborsate.

- 01. L'Hackathon
- 02. Partecipare
- 03. Svolgimento
- 04. Giuria**
- 05. Premi
- 06. Open source
- 07. Privacy
- 08. Disposizioni finali

Giuria

Art. 8 — Giuria e criteri di valutazione

I progetti consegnati sono valutati da una Giuria composta da:

- **Sarah Corti** — Chief Design Officer di Play New, former CDO di Sketchin;
- **Rinaldo Festa** — Chief Technology Officer di Cosmico e Play New;
- **Stefano Gatti** — Head of Data & Analytics di Nexi;
- **Stefano Maestri** — Software Development Manager di IBM.

La Giuria valuta i progetti consegnati, sulla base del repository e del video dimostrativo, secondo tre criteri: **idea** (rilevanza e impatto del problema per le persone, originalità della soluzione), **design** (qualità dell'esperienza e chiarezza) ed **execution** (funzionamento e qualità realizzativa). I vincitori sono proclamati **entro il 21 agosto 2026**.

Il giudizio della Giuria è vincolante e insindacabile; la Giuria non è tenuta a motivare le proprie decisioni. In nessun caso la selezione dei vincitori avviene per sorte. Il Promotore si riserva la facoltà di non assegnare in tutto o in parte i premi qualora i progetti non risultino, a insindacabile giudizio della Giuria, all'altezza degli obiettivi e delle finalità dell'Hackathon.

01. L'Hackathon
02. Partecipare
03. Svolgimento
04. Giuria
05. **Premi**
06. Open source
07. Privacy
08. Disposizioni finali

Premi

Art. 9 — Premi

Ai progetti classificati ai primi tre posti sono conferiti i seguenti premi:

- 1° e 2° classificato:** il soggiorno, a carico dell'Organizzatore, alla prima Builder Residency organizzata con Birra&Build, in programma dal 7 settembre 2026, una settimana di lavoro sul proprio prodotto insieme ad altri builder e ospiti presso la sede della residency, e l'iscrizione a vita alla community SuperAgents. Il premio comprende il solo soggiorno: le spese di viaggio e di trasferimento da e per la sede sono a carico del vincitore, che vi si reca autonomamente;
- 3° classificato:** 100 € di credito API Claude e l'iscrizione a vita alla community SuperAgents.

I premi sono personali, non cedibili e non convertibili in denaro, né sostituibili su richiesta del vincitore. Essi sono conferiti quale riconoscimento del merito personale dei vincitori e quale titolo d'incoraggiamento alla prosecuzione dell'attività di studio e sviluppo nell'interesse della collettività, e non costituiscono corrispettivo di prestazione d'opera.

A norma dell'art. 6, comma 1, lettera a), del D.P.R. 26 ottobre 2001, n. 430, l'Hackathon non costituisce un concorso od operazione a premio ed è escluso dall'applicazione della relativa disciplina, in quanto ha ad oggetto la produzione di opere dell'ingegno e la presentazione di progetti e studi in ambito civico, sociale e di innovazione tecnologica, con conferimento di premi che rappresentano il riconoscimento del merito personale dei vincitori nonché un titolo d'incoraggiamento nell'interesse della collettività. La partecipazione è gratuita e non è subordinata ad alcun acquisto.

- 01. L'Hackathon
- 02. Partecipare
- 03. Svolgimento
- 04. Giuria
- 05. Premi
- 06. Open source**
- 07. Privacy
- 08. Disposizioni finali

Open source

Art. 10 — Proprietà intellettuale e open source

Ciascun partecipante conserva la piena titolarità dei diritti di proprietà intellettuale e industriale sul progetto presentato. Costituisce condizione di ammissibilità del progetto la sua pubblicazione, entro il termine di consegna, in un repository pubblico sotto licenza open source approvata OSI, indicata nel repository stesso.

Con la consegna, il partecipante concede al Promotore una licenza gratuita, non esclusiva e senza limiti di tempo e di territorio per comunicare, presentare e documentare il progetto nell'ambito delle attività dell'Hackathon e della community, con citazione dell'autore.

Privacy

Art. 11 — Trattamento dei dati personali

Ai sensi degli artt. 13 e 14 del Regolamento (UE) 2016/679 ("GDPR"), Titolare del trattamento è **Cosmico Srl**, Viale Pasubio 5, 20154 Milano — hey@playnew.com.

- **Dati trattati:** nome e cognome, indirizzo email, contenuto della candidatura e degli elaborati consegnati.
- **Finalità e base giuridica:** gestione della candidatura, della selezione, dello svolgimento dell'Hackathon e delle relative comunicazioni (art. 6, par. 1, lett. b GDPR); adempimento di obblighi di legge (art. 6, par. 1, lett. c GDPR). Eventuali comunicazioni promozionali sono inviate solo con il consenso dell'interessato (art. 6, par. 1, lett. a GDPR).
- **Pubblicazione dei nomi:** i nomi e cognomi dei selezionati e dei vincitori sono pubblicati sui canali dell'iniziativa; la pubblicazione è connaturata alla natura pubblica della manifestazione.
- **Conservazione:** per la durata dell'iniziativa e, successivamente, nei limiti degli obblighi di legge.
- **Diritti:** l'interessato può esercitare i diritti di cui agli artt. 15–22 GDPR scrivendo a hey@playnew.com, e proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali.

L'informativa generale sul trattamento dei dati del sito è disponibile su playnew.com/legal/privacy.html.

- 01. L'Hackathon
- 02. Partecipare
- 03. Svolgimento
- 04. Giuria
- 05. Premi
- 06. Open source
- 07. Privacy
- 08. Disposizioni finali

Disposizioni finali

Art. 12 — Accettazione del Regolamento

La presentazione della candidatura comporta la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento. Il Regolamento disciplina il rapporto tra il Promotore e il singolo partecipante e non determina la nascita di alcun diritto in capo a terzi.

Art. 13 — Pubblicazione e modifiche

Il presente Regolamento è pubblicato alla pagina playnew.com/civic-hackathon/regolamento/. Il Promotore si riserva la facoltà di apportare al Regolamento le modifiche che si rendessero necessarie per esigenze organizzative, senza pregiudizio per i partecipanti, dandone comunicazione sulla medesima pagina e, per i partecipanti selezionati, all'indirizzo email indicato in candidatura.

Art. 14 — Legge applicabile e foro competente

Il presente Regolamento è disciplinato dalla legge italiana. Per ogni controversia relativa all'Hackathon è competente in via esclusiva il Foro di Milano, fatta salva l'applicazione del foro inderogabile del consumatore, ove ricorrente.

Milano, 21 luglio 2026 — **Cosmico Srl**