

Regolamento di Partecipazione alla Challenge “ITADATAhack 2024”

1. Introduzione

- 1.1. Il presente regolamento (“**Regolamento**”) ha ad oggetto i termini e le condizioni utili per poter prendere parte all’evento di un Hackathon online, con premiazione hybrid (con evento on site e in diretta video), denominato “ITADATAhack 2024”, di cui al presente link <https://buytickets.at/opendataplayground/1196718> (“Challenge”).
- 1.2. La Challenge è organizzata e gestita da **Open Search Tech S.r.l.**, con sede legale in Via G. Nicotera, 7, 00195, Roma, C.F., P.IVA e Registro delle Imprese di Roma n. 15951221009 (“**OST**”), in qualità di titolare della piattaforma online “**Open Data Playground**” (“**ODP**”) e in collaborazione con i partner di cui all’Allegato A (“**Partner**”) e i patrocini di cui all’Allegato B (“**Patrocini**”).
- 1.3. *La Challenge è stata sviluppata con il supporto tecnico specialistico dell’Università degli Studi di Bari “Aldo Moro”* [<https://www.uniba.it/it>], dell’Università degli Studi di Napoli Parthenope [<https://www.uniparthenope.it/Portale-Ateneo>], dell’Università degli Studi di Perugia [<https://www.unipg.it/>], dell’Università degli Studi di Milano [<http://www.unimi.it/it>] e il Patrocinio del Laboratorio Data Science del CINI [<https://www.consorzio-cini.it/index.php/it/lab-big-data>] e del Laboratorio open-access “High-Performance Computing for Artificial Intelligence” [<https://hpc4ai.unito.it/>] dell’Università degli Studi di Torino.
- 1.4. La Challenge è organizzata da OST e sponsorizzata da:
 - 1.4.1. Open Search Network Ltd, con sede legale in 32 Kilmaine Road, SW67JX, London (GB), P.IVA GB163631516, e con il livello di sponsorship Titanium (“Sponsor”),
 - 1.4.2. ION Trading Srl, con sede legale in Via San Martino 52, 56125 Pisa, Italy, C.F., P.IVA 01520420504, con il livello di sponsorship Titanium (“Sponsor”),
 - 1.4.3. Retex Spa. con sede legale in via Gaetano De Castillia, n. 23, Milano, Italia C.F. 06054450017, P. IVA IT 06054450017, con il livello di sponsorship Titanium (“Sponsor”),
 - 1.4.4. Palantir Italia Spa, con sede legale in Largo Angelo Fochetti 29, 00154, Roma, Italia C.F. 11971091001, P.IVA IT 11971091001, con il livello di sponsorship Tech (“Sponsor”)
 - 1.4.5. Fourth Age LLC, PO Box 31596, Philadelphia, PA 19147, USA, Company Number 3066824, con il livello di sponsorship Tech (“Sponsor”)
- 1.5. La finalità dello Sponsor e dei Partner - attraverso la Challenge - è di:
 - 1.5.1. in primo luogo, individuare “*player*” aventi determinate caratteristiche e competenze, in particolare in ambito Data Science, interessati a partecipare alla Challenge
 - 1.5.2. sulla base dei risultati delle soluzioni fornite dai Partecipanti (“**Soluzioni**”) in risposta ai *test*, “*problemi*” o quesiti oggetto della Challenge (“**Quesiti**”), riconoscere a uno o ad alcuni partecipanti alla Challenge - che lo Sponsor considera “vincitori” sulla base dei criteri di valutazione di seguito precisati – dei premi di seguito precisati (“**Premi**”).
- 1.6. I destinatari, le fasi, i requisiti di ammissibilità, contenuto dei Quesiti, modalità di partecipazione, criteri di selezione e valutazione delle Soluzioni e – in generale - i termini e condizioni della Challenge sono:
 - 1.6.1. autonomamente stabiliti da OST e dal Laboratorio Data Science del CINI
 - 1.6.2. presenti nel seguente Regolamento, accessibile in qualsiasi momento nella sezione della Piattaforma dedicata alla Challenge.
- 1.7. La Challenge si svolgerà nell’ambiente HPC messo a disposizione da High-Performance Computing for Artificial Intelligence” [<https://hpc4ai.unito.it/>] dell’Università degli Studi di Torino, dove i giocatori troveranno i dataset e le informazioni per svolgere la competizione
- 1.8. I team avranno a disposizione una cartella privata nell’ambiente Foundry di ODP, dove potranno caricare le soluzioni intermedie e finali per verificare la loro posizione in classifica.

- 1.9. In ragione degli obiettivi e del funzionamento della Challenge, quest'ultima non costituisce una manifestazione a premio ai sensi del D.P.R. n. 430/2001, in quanto rientra espressamente nella fattispecie di esclusione di cui all'art. 6, co. 1, lett. a) della medesima fonte normativa (*"Non si considerano concorsi e operazioni a premio i concorsi indetti per la produzione di opere letterarie, artistiche o scientifiche, nonché per la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale, nei quali il conferimento del premio all'autore dell'opera prescelta ha carattere di corrispettivo di prestazione d'opera o rappresenta il riconoscimento del merito personale o un titolo d'incoraggiamento nell'interesse della collettività"*).

2. Oggetto della Challenge

- 2.1. L'obiettivo dello Sponsor, tramite la Challenge, composta da 2 task, è di: analizzare un problema di Data Science basato su un dataset privato messo a disposizione da ION Group
- 2.2. La Challenge si terrà dalle 00.00.00 AM (CET) del 30/08/24 alle 23.59.59 AM (CET) del 01/09/24 (72h)
- 2.2.1. Alle ore 00.00.00 AM (CET) del 30/08/24 verrà rilasciata la Task 01
- 2.2.2. Alle ore 00.00.00 AM (CET) del 01/09/24 verrà rilasciata la Task 02
- 2.3. La Challenge è una competizione di tipo analitico. La Soluzione proposta dal Team verrà messa a confronto con la soluzione prevista dallo Sponsor e le sue performance verranno misurate sulla ground truth per creare una classifica in real time accessibile dal Team che servirà come preselezione per la valutazione analitica dei primi 10 classificati.
- 2.4. La premiazione si svolgerà il 17 Settembre 2024 a Pisa, durante l'evento ITADATA 2024, la conferenza italiana annuale su Big Data e Data Science [www.itadata.it], e verrà trasmessa online sul Canale LinkedIn di OST tramite una diretta video su Zoom.
- 2.5. I Team avranno a disposizione una cartella privata nell'ambiente Foundry di ODP dove potranno caricare
- 2.5.1. i documenti richiesti dagli sponsor (CV e informazioni personali) che sono vincolanti per essere ammessi in classifica finale ed essere valutati per l'assegnazione dei premi
- 2.5.2. i documenti relativi alla gara, ovvero Regolamento e Privacy Policy degli Sponsor e Partner che avranno accesso ai CV dei partecipanti per obiettivi di recruitment
- 2.6. Le informazioni sullo svolgimento della Challenge e le modalità di *uploading* delle Soluzioni (sia intermedie che finali) saranno presenti nell'ambiente HPC insieme al dataset.

3. Destinatari e requisiti per la partecipazione

- 3.1. La Challenge organizzata dallo Sponsor è pubblicamente accessibile da chiunque.
- 3.2. La partecipazione alla Challenge è rivolta a persone fisiche ("**Player**") che possiedono congiuntamente i seguenti requisiti
- 3.2.1. abbiano compiuto 18 anni
- 3.2.2. siano dotati della capacità di agire
- 3.2.3. abbiano completato la procedura di registrazione alla Piattaforma e operino all'interno della stessa come "Utenti", utilizzando il proprio profilo personale ("**Profilo**")
- 3.2.4. siano Studenti di Università Italiane (congiuntamente, "**Requisiti**") di un corso triennale o di specialistica, studenti italiani iscritti ad Università estere, studenti che abbiano conseguito la laurea successivamente al 31/07/2023
- 3.2.5. I Players possono partecipare alla Challenge attraverso team che devono essere composti da 3 Players ("**Team**").
- 3.3. Al fine di poter partecipare alla Challenge, i Team devono caricare nella loro cartella privata del loro Profilo, le informazioni e i documenti di volta in volta richiesti dallo Sponsor stesso, se non già inseriti in fase di registrazione, e, nello specifico
- 3.3.1. profilo LinkedIn
- 3.3.2. *curriculum vitae*

- 3.3.3. nome e cognome
- 3.3.4. cellulare (“**Dati di Partecipazione**”).
- 3.4. I profili dei Player candidati a partecipare alla Challenge saranno valutati dallo Sponsor autonomamente e a propria discrezione, e lo Sponsor si riserverà pertanto il diritto di assegnare i premi finali ai Team a propria discrezione.
- 3.5. I profili dei Player verranno condivisi con gli sponsor per finalità di recruitment

4. Modalità di registrazione e partecipazione alla Challenge

- 4.1. La partecipazione alla Challenge è gratuita.
- 4.2. Ciascun Team può presentare la propria domanda di partecipazione alla Challenge entro le ore 23:59 del 29/08/23, tramite l'apposita pagina su TicketTailor dedicata alla Challenge <https://www.tickettailor.com/events/opendataplayground/1196718>.
- 4.3. Per poter trasmettere la propria domanda di partecipazione alla Challenge, ciascun Player del Team è tenuto a completare la seguente procedura di registrazione (“**Registrazione**”):
 - 4.3.1. autenticarsi mediante la sottoscrizione di un biglietto sulla piattaforma TicketTailor al seguente link <https://www.tickettailor.com/events/opendataplayground/1196718>
 - 4.3.2. inserire nel form di Iscrizione i Dati di Partecipazione e, in generale, le informazioni richieste dallo Sponsor, e nello specifico
 - 4.3.2.1. Nome
 - 4.3.2.2. Cognome
 - 4.3.2.3. Email
 - 4.3.2.4. LinkedIn Profile
 - 4.3.2.5. Università di appartenenza
 - 4.3.2.6. Tipologia di corso di laurea (BSc o MSc)
 - 4.3.2.7. Nome del proprio team
 - 4.3.2.8. Indicare se si è il team leader
 - 4.3.3. mediante tecnica del “*point and click*” (i.e. con apposizione di “flag” su caselle non preselezionate o su tasti interattivi – “**Point and Click**”)
 - 4.3.3.1. (i) sottoscrivere per accettazione il presente Regolamento; accettare espressamente i seguenti articoli del Regolamento, ai sensi e per gli effetti degli artt. 1341 e 1342 c.c. o degli artt. 33 e 34 del Codice del Consumo a seconda – rispettivamente – che il Player agisca come “professionista” o come “consumatore” ai sensi dell’art. 3 del D.lgs. n. 206/2005: 5.3 (Rifiuto del Premio), 5.6 (Manleva), 5.7 (Mancata assegnazione del Premio), 6.3 (Limitazione di responsabilità), 7 (Cancellazione, sospensione e manleva), 8.4 (Foro competente)
 - 4.3.3.2. accettare l’informativa privacy ex artt. 13 e 14 del Regolamento EU 2016/679 (“**GDPR**”), redatta dallo Sponsor in qualità di titolare autonomo ex art. 24 del GDPR e avente ad oggetto i dati personali – così come definiti all’art. 4 del GDPR (“**Dati Personali**”) - trattati dallo Sponsor ai fini della Challenge (“[Informativa Privacy Challenge](#)”)
 - 4.3.3.3. prestare facoltativamente il consenso ai trattamenti di dati personali per finalità non necessarie alla partecipazione alla Challenge non previsti nell’Informativa Privacy Challenge.
- 4.4. A seguito del completamento della Registrazione, l’Utente riceve conferma dallo Sponsor, tramite la Piattaforma, circa l’avvenuta sottoscrizione del Regolamento e l’eventuale ammissione alla Challenge.
- 4.5. Nel momento in cui la Challenge sarà “*live*”, i Team potranno accedere al proprio ambiente HPC e Foundry, scaricare il materiale relativo alla Challenge predisposto dallo Sponsor stesso tra cui, *inter alia*:
 - 4.5.1. il Quesito;
 - 4.5.2. il *data test* su cui effettuare le analisi e i test;
 - 4.5.3. testo descrittivo delle regole di valutazione delle Soluzioni;

- 4.5.4. Regolamento e Privacy Policy dei Partner che hanno accesso ai dati dei partecipanti come indicato nell'Allegato A.
- 4.6. I Team avranno a disposizione un'applicazione in Foundry per il calcolo della classifica automatica della gara. L'applicazione sarà resa disponibile e utilizzabile il 30/08/2024 alle h 12.00 e potrà essere usata fino alle 23.59.59 del 01/09/2024.
- 4.7. Per poter partecipare alla Challenge, i Team devono caricare la Soluzione ai Quesiti nell'ambiente Foundry di ODP entro le ore 23.59.59 del 01/09/24 ("**Termine Finale**") e, all'esito del caricamento, potranno visualizzare la classifica temporanea in *real time*. I Team prendono atto che fino al Termine Finale, potranno caricare anche Soluzioni "provvisorie", fermo restando che la soluzione con il migliore risultato in classifica generale costituirà l'unica versione della Soluzione che sarà valutata dallo Sponsor ai fini dell'eventuale riconoscimento del Premio.

5. Modalità di consegna delle soluzioni e svolgimento della Challenge

- 5.1. I Team prendono atto e accettano le seguenti regole per lo svolgimento dell'hackathon:
 - 5.1.1. Il linguaggio di programmazione da utilizzare è Python
 - 5.1.2. L'ambiente HPC messo a disposizione è così configurato:
 - 5.1.2.1. Ogni ambiente include 6 core, 32 GB di RAM e 50 GB di storage.
 - 5.1.2.2. Python, PySpark, PyTorch e TensorFlow sono preinstallati, con le loro immagini ufficiali disponibili su quay.io/jupyter.
 - 5.1.3. il codice, adeguatamente commentato, dovrà essere riproducibile nel dimensionamento computazionale messo a disposizione dagli organizzatori.
 - 5.1.4. il file di output, consegnato in formato .zip sulla Foundry di ODP, dovrà contenere file .csv di predizione e il jupyter notebook commentato per verificare la riproducibilità del codice.
 - 5.1.5. Il file zip dovrà contenere il nome del team e non possono essere usati caratteri speciali e punteggiatura [i.e. `nometeam.zip`]
 - 5.1.6. I team che saranno invitati a presentare le loro soluzioni presso **ITADATA 2024** dovranno consegnare una presentazione in formato .pdf seguendo il template che verrà messo a disposizione dagli organizzatori

6. Procedimento di valutazione delle Soluzioni, selezione dei Vincitori e riconoscimento dei Premi

- 6.1. I Team prendono atto e accettano che – a seguito del Termine Finale – lo Sponsor, autonomamente ed eventualmente con il supporto dei Partner valuterà le Soluzioni sottoposte dai Team e – discrezionalmente - individuerà i Team che risultano vincitori della Challenge ("**Vincitori**") e ai quali saranno riconosciuti i Premi di cui al successivo articolo 5.2, tenendo conto quali criteri principali (ma non solo):
 - 6.1.1. la maggiore o minore aderenza delle Soluzioni al Quesito;
 - 6.1.2. la completezza e correttezza della documentazione caricata dal Team sulla Piattaforma e che costituisce la Soluzione.
 - 6.1.3. la riproducibilità della soluzione sulla macchina virtuale messa a disposizione dei team da "High-Performance Computing for Artificial Intelligence" (<https://hpc4ai.unito.it/>) dell'Università degli Studi di Torino.
- 6.2. All'esito di tale valutazione, lo Sponsor pubblicherà la classifica finale dei Team partecipanti alla Challenge nella quale saranno indicati i Vincitori ("**Classifica**").
- 6.3. Lo Sponsor si impegna a riconoscere ai Vincitori i seguenti Premi:
 - 6.3.1. Primo Classificato
 - 6.3.1.1. 6 certificazioni Palantir (dal valore singolo di €1.000)
 - 6.3.1.2. Premio in denaro pari a €600

- 6.3.2. Secondo Classificato
 - 6.3.2.1. 3 certificazioni Palantir (dal valore singolo di €1.000)
 - 6.3.2.2. Premio in denaro pari a €300
- 6.3.3. Terzo Classificato
 - 6.3.3.1. 3 Certificazioni Palantir (dal valore singolo di €1000)
 - 6.3.3.2. Premio in denaro pari a €120
- 6.4. Lista Perks
 - 6.4.1. Possibilità di accedere a un processo di *recruitment dedicato* organizzato dagli Sponsor Titanium per tutti i partecipanti
 - 6.4.2. Per i primi 3 team, 3 alberi [zeroCO2](#) per ogni team
 - 6.4.3. Per tutti, [Fastweb Digital Academy](#), corsia preferenziale per iscrizione ai corsi
 - 6.4.4. Per tutti, Servizio di CV Review offerto da Open Search Network
- 6.5. Lo Sponsor si impegna altresì a comunicare personalmente ai Vincitori l'avvenuta aggiudicazione della Challenge, fornendo ai Vincitori maggiori informazioni e/o istruzioni circa le modalità di riscossione del Premio stesso, entro e non oltre 60 giorni dalla pubblicazione della Classifica. In caso di rifiuto del Premio espresso in forma scritta dal Vincitore, mediante comunicazione allo Sponsor a mezzo e-mail, il Premio sarà assegnato, in ordine di estrazione, al Team classificato subito dopo il Vincitore.
- 6.6. I Vincitori prendono atto che, per l'erogazione dei Premi, lo Sponsor potrà discrezionalmente avvalersi dei Partner, ed eventualmente accettano pertanto di poter fruire dei Premi soltanto nei confronti dei Partner stessi.
- 6.7. Il Premio è da considerarsi inscindibile, pertanto, nel caso in cui il Vincitore sia un Team, i singoli Player del Team non potranno avanzare pretese o pagamenti individuali in relazione al Premio.
- 6.8. I pagamenti in denaro verranno effettuati nei confronti del Team Leader che dovrà autonomamente suddividere il premio con gli altri membri del team
- 6.9. Resta inteso che, qualora il Premio sia costituito da somme in denaro corrisposte dallo Sponsor al Vincitore, resteranno a carico del Vincitore tutti gli adempimenti tributari e fiscali eventualmente correlati alla percezione di tale reddito quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo, il pagamento di tasse e/o imposte e/o tributi. Il Team, con l'accettazione del presente Regolamento, si impegna a manlevare e a tenere indenne lo Sponsor, OST e i Partner per ogni eventuale danno o conseguenza pregiudizievole in cui dovesse incorrere in conseguenza dell'adempimento degli obblighi tributari connessi al Premio.
- 6.10. Il Team riconosce e accetta che lo Sponsor, in qualsiasi momento e a propria discrezione, potrà:
 - 6.10.1. non procedere all'assegnazione del Premio nel caso in cui ritenesse che nessuna Soluzione sia idonea o appropriata rispetto ai criteri di valutazione
 - 6.10.2. non procedere all'assegnazione del Premio in presenza di un solo Team e una sola Soluzione proposta. In tali ipotesi, il Team con l'accettazione del presente Regolamento rinuncia espressamente – ora per allora - a sollevare ogni contestazione e/o rivendicazione nei confronti dello Sponsor, di OST e/o dei Partner.

7. Regole di comportamento dei Team

- 7.1. La Challenge persegue le finalità e gli obiettivi descritti nei precedenti articoli 1.1 e 2.2, ciascun Player è quindi tenuto a rispettare la *mission* della Challenge evitando comportamenti scorretti e/o volti ad ostacolare ogni altro Player e/o Team o impedire il regolare svolgimento della Challenge ed ostacolare il buon esito della stessa.
- 7.2. I Team, con l'accettazione del presente Regolamento, anche eventualmente per conto degli altri membri del Team ai sensi dell'art. 1381 c.c., si impegnano in particolare a:
 - 7.2.1. agire nel rispetto del presente Regolamento;
 - 7.2.2. inserire Dati di Partecipazione corretti, completi e veritieri;
 - 7.2.3. non usare espressioni sconvenienti, discriminatorie e/o diffamatorie nei confronti degli altri Player e/o Team;

- 7.2.4. non pubblicare contenuti offensivi, violenti, diffamatori o in qualunque modo illeciti, o che abbiano contenuto pubblicitario/politico/ideologico o religioso;
 - 7.2.5. non caricare Soluzioni contrarie o non inerenti agli obiettivi e all'oggetto della Challenge;
 - 7.2.6. in ogni caso, a non porre in essere alcun comportamento che, anche soltanto potenzialmente, possa: (i) pregiudicare il buon esito della Challenge e/o il funzionamento della Piattaforma; (ii) violare la normativa vigente, i diritti di terzi (tra cui, ma non solo, eventuali diritti di proprietà intellettuale o industriale) e/o la reputazione commerciale dello Sponsor, di OST e dei Partner
- 7.3. In ogni caso, ogni Team sarà responsabile in via esclusiva del contenuto della Soluzione caricata sulla Piattaforma, è pertanto esclusa ogni responsabilità di OST quale titolare della Piattaforma per eventuali richieste di risarcimento danni e/o di indennizzo avanzate da terzi in relazione ai comportamenti tenuti dai Player e ai contenuti pubblicati da questi ultimi all'interno della Piattaforma.

8. Cancellazione, sospensione e manleva

- 8.1. Lo Sponsor si riserva il diritto di cancellare, modificare o sospendere - in tutto o in parte ed in qualsiasi momento - la Challenge, a sua esclusiva discrezione, previa comunicazione delle modifiche sulla Piattaforma.
- 8.2. Lo Sponsor si riserva altresì il diritto, a sua esclusiva discrezione e in qualsiasi momento, di non ammettere alla partecipazione, ovvero in seguito squalificare ed estromettere un Team, in caso di effettivo o sospetto:
 - 8.2.1. mancato possesso dei Requisiti
 - 8.2.2. inadempimento agli impegni di cui al precedente articolo 6.2.
- 8.3. Impregiudicato ogni ulteriore rimedio, il Team si impegna a manlevare e a tenere indenne lo Sponsor, OST e i Partner da qualsiasi danno, pregiudizio, perdita, costo, spesa (anche legale), sanzione nel quale gli stessi dovessero incorrere per effetto della domanda o dell'azione di un terzo basata sulla violazione da parte del Team di una qualsiasi delle condizioni del presente Regolamento per sua condotta negligente o dolosa.

9. Miscellanea

- 9.1. *(Modifiche)* Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento dallo Sponsor, prima dell'inizio della competizione (ore 00.00.00 del 30/08/24) e di tale modifica sarà data comunicazione pubblicamente. In caso di conflitto tra una versione precedente del Regolamento e le successive modifiche, queste ultime si riterranno prevalenti.
- 9.2. *(Sopravvivenza)* Se una o più disposizioni, o porzione delle stesse, del Regolamento sono per legge applicabile o per provvedimento giudiziale dichiarate invalide, illegali o altrimenti inapplicabili, in tutto o in parte, le rimanenti disposizioni, o porzioni delle stesse, rimangono, comunque, vincolanti e applicabili.
- 9.3. *(Tolleranza)* L'eventuale tolleranza di comportamenti posti in essere in violazione delle disposizioni contenute nel Regolamento non costituisce rinuncia ai diritti derivanti dalle disposizioni violate, né al diritto di esigere l'esatto adempimento di tutti i termini e condizioni qui previsti.
- 9.4. *(Legge applicabile e Foro competente)* Il presente Regolamento è disciplinato esclusivamente dalla legge italiana. Per qualsiasi controversia concernente le presenti Condizioni Generali, ivi comprese la sua esecuzione, interpretazione e/o cessazione a qualsiasi titolo sarà competente in via esclusiva l'autorità giudiziaria del foro di Milano, ogni altro foro eventualmente competente escluso.

10. Allegati

- 10.1.* **Allegato 1: Lista Partner evento**
- 10.2.* **Allegato 2: Lista Patrocini**
- 10.3.* **Allegato 3: Lista Sponsor**
- 10.4.* **Allegato 4: Lista Privacy Policy Sponsor Titanium**

11. **Allegato 1 – Partner**

| Partner | Ruolo | Website |
|---|-------------------------------|---|
| Università degli Studi di Bari “Aldo Moro” | Partner tecnico specialistico | https://www.uniba.it/it |
| Università degli Studi di Napoli Parthenope | Partner tecnico specialistico | https://www.uniparthenope.it/ |
| Università degli Studi di Milano | Partner tecnico specialistico | http://www.unimi.it/it |
| Università degli Studi di Perugia | Partner tecnico specialistico | https://www.unipg.it/ |
| HPC4AI - Università degli Studi di Torino | Partner tecnico specialistico | https://hpc4ai.unito.it/ |
| Palantir | Partner tecnico specialistico | https://www.palantir.com/ |
| Fourth Age | Partner tecnico specialistico | https://www.fourthage.com/ |
| ZeroCO2 | Partner tecnico specialistico | https://zeroco2.eco/en/ |
| Fastweb Digital Academy | Partner tecnico specialistico | https://www.fastwebdigital.academy/ |
| Open Search Network | Partner tecnico specialistico | https://www.opensearchnetwork.com/ |

12. **Allegato 2 – Patrocini**

| Patrocinio | Website |
|--|---|
| Laboratorio CINI “Data Science” | https://www.consortio-cini.it/index.php/it/lab-big-data |
| High-Performance Computing for Artificial Intelligence | https://hpc4ai.unito.it/ |
| AGID | https://www.agid.gov.it/en |
| Regione Toscana | https://www.regione.toscana.it/ |

13. **Allegato 3 – Sponsor**

| Sponsor | Sponsor Level | Website |
|----------------|----------------------|---|
| ION Group | Titanium | https://iongroup.com/ |
| Retex | Titanium | https://www.reply.com/data-reply/it/ |

14. **Allegato 4 – Privacy policy sponsor**

| Sponsor | Privacy Policy |
|----------------------|---|
| ION Group | https://iongroup.com/privacy-policy/ |
| Retex Spa | https://www.retex.com/privacy |
| Palantir | https://www.palantir.com/privacy-and-security/ |
| Fourth Age | https://www.fourthage.com/privacy-policy |
| Open Search Net | https://opensearchnetwork.com/privacy-policy/ |
| Open Data Playground | https://opendataplayground.com/privacy-policy |