



# CODING CHALLENGE PER GIOVANI PROGRAMMATORI E PROGRAMMATRICI

## REGOLAMENTO

### CONCORSO A PREMI GIGATHON: CODING CHALLENGE PER GIOVANI PROGRAMMATORI E PROGRAMMATRICI

#### ***SOGGETTO PROMOTORE***

L'organizzatore del Contest è **CODING GIANTS S.r.l. (P.IVA 13769420962)**, corrente in Via Del Lauro n.9 – Milano, in persona del legale rappresentante *pro tempore* signora Patrycja Wardal

#### ***DENOMINAZIONE DELLA MANIFESTAZIONE***

Il concorso a premi è denominato **GIGATHON: CODING CHALLENGE PER GIOVANI PROGRAMMATORI E PROGRAMMATRICI**

#### ***TERRITORIO***

Il concorso a premi si svolge su territorio nazionale.

#### ***DURATA***

Il concorso si svolgerà dal 05 maggio 2025 al 10 luglio 2025.

#### ***OBIETTIVI DEL CONCORSO***

Gli obiettivi del Concorso sono:

- Offrire ai partecipanti l'opportunità di mettere alla prova le proprie capacità di programmazione in aree specificate dall'Organizzatore;
- Sviluppare capacità di programmazione e competenze individuali interdisciplinari;



## CODING CHALLENGE PER GIOVANI PROGRAMMATORI E PROGRAMMATRICI

- Divulgare la programmazione, le tecnologie moderne, la sicurezza informatica nel mondo dei giochi, l'intelligenza artificiale e il cyberspazio;
- Mostrare il potenziale delle tecnologie moderne nel mondo odierno.

### ***PARTECIPANTI***

Il Concorso è aperto a tutte le persone fisiche che abbiano un'età compresa tra 7 e 18 anni e hanno residenza permanente in Italia (di seguito denominati "Partecipante").

La partecipazione al Concorso è gratuita e volontaria.

Un requisito per la partecipazione al Concorso è il corretto completamento del processo di registrazione tramite il modulo di registrazione disponibile sul Sito Web dell'organizzatore: <https://gigathon.it/>

Le azioni di cui sopra (registrazione) possono essere intraprese solo da una persona autorizzata a rilasciare dichiarazioni di intenti o conoscenze per conto di un potenziale Partecipante (di seguito denominato "Tutore").

L'Organizzatore si riserva il diritto di escludere un Partecipante dal Concorso se verifica che non soddisfa i requisiti di partecipazione, non rispetta le disposizioni di questo Regolamento o viola le leggi applicabili.

Accettando le Regole, il Tutore dichiara che sia lui che il Partecipante:

- a) hanno letto e compreso il contenuto di questo Regolamento e il Partecipante aderisce volontariamente al Concorso;
- b) accettano i termini del regolamento, comprese le disposizioni relative alla procedura per la richiesta dei premi, le riconoscono e le accettano pienamente;
- c) si impegnano a rispettare le disposizioni di questo Regolamento.



## CODING CHALLENGE PER GIOVANI PROGRAMMATORI E PROGRAMMATRICI

### ***MODALITÀ DI ACCESSO***

I partecipanti possono registrarsi in maniera del tutto gratuita al Concorso tramite il modulo disponibile sul sito Web <https://gigathon.it/> e <https://codinggiants.it/>.

Dopo la registrazione il Partecipante riceverà un'e-mail e un SMS ai recapiti forniti nel modulo di registrazione, contenenti le credenziali di accesso (nome utente e password) per il Pannello dei Partecipanti.

Il Pannello dei Partecipanti è una piattaforma di concorso dedicata in cui vengono archiviati i materiali relativi al Concorso, inclusi i contenuti delle attività del concorso e altre importanti informazioni organizzative.

Al primo accesso al Pannello, verrà richiesto al Partecipante di risolvere un quiz.

Il Pannello dei Partecipanti, al quale il Partecipante accede con credenziali proprie, costituisce l'unico canale utile per caricare i progetti oggetto del concorso.

L'Organizzatore non è responsabile dell'impossibilità del Partecipante ad accedere al Pannello del Partecipante per motivi attribuibili al Partecipante, inclusi l'invio errato dei dettagli di contatto, la perdita delle credenziali di accesso o a problemi tecnici al di fuori del controllo dell'Organizzatore.

In caso di problemi tecnici relativi all'accesso al Pannello del Partecipante, il Partecipante è tenuto a contattare tempestivamente l'Organizzatore all'indirizzo mail [info@codinggiants.it](mailto:info@codinggiants.it) e segnalare il problema. L'Organizzatore farà ogni sforzo per risolvere il problema; tuttavia, non garantisce l'accesso ininterrotto al Pannello del Partecipante in caso di guasti al di fuori del suo controllo.

### ***MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CONCORSO***

Dal 5 maggio 2025 al 30 giugno 2025, i Partecipanti possono registrarsi al Concorso tramite il modulo disponibile sul Sito Web.

Il Concorso si compone di **DUE** fasi:

a) Prima fase: completamento del quiz nelle date individuate tra 05 maggio 2025 e il 23 giugno 2025.

Il quiz è composto da 20 domande a risposta multipla.



## CODING CHALLENGE PER GIOVANI PROGRAMMATORI E PROGRAMMATRICI

Vengono presi in considerazione il numero di risposte corrette e il tempo impiegato per il completamento.

Per qualificarsi alla seconda fase, un Partecipante deve raggiungere almeno il 50% del punteggio massimo possibile.

Ogni domanda viene valutata su una scala da 0 a 1 punto.

Il criterio di valutazione principale è il numero di risposte corrette. In caso di parità, il tempo di completamento del quiz sarà il fattore determinante.

Dopo aver determinato i risultati del quiz, i Partecipanti selezionati si qualificano alla seconda fase e avranno accesso alle attività basate sul progetto di questa fase.

b) La seconda fase richiede ai Partecipanti di inviare un'attività basata sul progetto completata entro i tempi specificati nel programma del Concorso nelle date individuate tra 05 maggio 2025 e il 30 giugno 2025.

La descrizione dell'attività verrà fornita nel Pannello dell'Organizzatore a ciascun Partecipante che si è qualificato per la seconda fase.

Per Progetto si intende, a mero titolo esemplificativo e non esaustivo, la programmazione del tema assegnato

Il Concorso valuterà le conoscenze nelle seguenti categorie e materie:

- a) Età 7-9: Minecraft e programmazione in Minecraft Education.
- b) Età 10-12: Programmazione in Scratch.
- c) Età 13-15: Programmazione in Python/C#.
- d) Età 16-18: Programmazione in Python/C#.

Saranno presi in considerazione solo i progetti completati individualmente inviati dai Partecipanti registrati al Concorso in conformità con il presente Regolamento. È vietato l'utilizzo di ChatGPT o di qualsiasi altro strumento di intelligenza artificiale per la realizzazione del progetto.



## CODING CHALLENGE PER GIOVANI PROGRAMMATORI E PROGRAMMATRICI

### **COMPOSIZIONE DELLA GIURIA E VALUTAZIONE**

Per determinare i risultati della seconda fase del Concorso, l'Organizzatore nominerà un comitato di gara composto da quattro membri, esperti in programmazione e tecnologie moderne (di seguito denominato "Giuria").

Le candidature dei progetti saranno valutate dalla Giuria in base ai seguenti criteri:

- a) Criterio primario: il numero di risposte corrette ottenute nella prima fase del Concorso.
- b) Tiebreaker: in caso di punteggi identici, il tempo di completamento del test della prima fase sarà utilizzato come fattore decisivo.

La Giuria valuterà i progetti completati dai Partecipanti nella seconda fase sulla base dei criteri come di seguito specificati.

Le soluzioni progettuali saranno valutate su una scala di punti (0-100), considerando i seguenti aspetti:

- Aderenza ai requisiti del progetto (nessun errore nella funzionalità del progetto/gioco) – 0-30 punti.
- Architettura della soluzione (organizzazione dei file, script, modularità, convenzioni di denominazione delle variabili) – 0-30 punti.
- Livello tecnico del progetto (complessità delle tecnologie/caratteristiche utilizzate) – 0-20 punti.
- Innovatività – 0-15 punti.
- Inclusione di una guida di lancio o documentazione del progetto – 0-5 punti.

L'Organizzatore si riserva il diritto di escludere le proposte di progetto dalla valutazione se i Partecipanti non hanno raggiunto il numero minimo richiesto di risposte corrette nella prima fase.

Ciò si applica se il numero di Partecipanti qualificati supera la capacità organizzativa.

La decisione dell'Organizzatore in merito è definitiva.

L'Organizzatore dichiara la conformità del software utilizzato per l'intera iniziativa e che il server è stabilito in Italia.



## CODING CHALLENGE PER GIOVANI PROGRAMMATORI E PROGRAMMATRICI

Durante la fase finale del Concorso, l'Organizzatore fornirà supporto di tutoraggio ai Partecipanti.

Il ruolo dei tutor sarà quello di assistere i Partecipanti su richiesta. Ogni tutor fornisce supporto come ritiene opportuno e giustificato, assicurando che la propria guida non influenzi i risultati finali del Concorso.

### ***PREMI***

I premi principali del concorso, per ciascuna categoria di età, sono:

- 1° posto: Play Station 5, borsa di studio per un anno di programmazione e gadgets;
- 2° posto: Nintendo Switch, borsa di studio per sei mesi di programmazione e gadgets;
- 3° posto: Nintendo Switch Lite, borsa di studio per tre mesi di programmazione e gadgets.

Il valore dei premi, complessivamente, è pari ad € 4142,48 (quattromila-cento-quaranta-due-eruo/quarantotto-centesimi) al netto dell'IVA.

L'Organizzatore si riserva il diritto di concedere ulteriori riconoscimenti e premi di consolazione a sua discrezione di modico valore.

Nel caso in cui un premio specifico non sia disponibile nel modello indicato, l'Organizzatore si riserva il diritto di sostituirlo con un modello simile di valore di mercato comparabile.

### ***ASSEGNAZIONE DEI PREMI***

Tutti i premi del concorso saranno consegnati ai vincitori durante un evento finale che sarà organizzato online il 10 luglio 2025 e saranno consegnati tramite corriere agli indirizzi forniti dal Partecipante se impossibilitati a partecipare e previa loro espressa richiesta.

Dell'individuazione dei vincitori e dell'assegnazione dei premi sarà redatto apposito verbale a mezzo Notaio.

La consegna dei premi dovrà avvenire entro e non oltre il 30 agosto 2025 dalla chiusura del concorso.



## CODING CHALLENGE PER GIOVANI PROGRAMMATORI E PROGRAMMATRICI

### ***ONLUS***

Se per qualsiasi motivo i premi non dovessero essere assegnati, gli stessi saranno devoluti in favore

**A.G.O.P. Onlus** Via Manzoni 29, 01100 – Viterbo, C.F. 07273560586.

Anche di questa attività sarà redatto apposito verbale dal notaio.

### ***TRATTAMENTO DEI DATI***

I dati dei partecipanti saranno raccolti in un database per l'elaborazione e la selezione dei vincitori, nel pieno rispetto del D.Lgs. 30 giugno 2003, n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali".

I dati personali dei Partecipanti (nome, cognome, età, indirizzo e-mail, indirizzo di consegna) e dei Tutori (nome, cognome, indirizzo e-mail, numero di telefono, codice postale) saranno trattati per la durata e l'estensione (finalità) necessarie per condurre il Concorso, selezionare i vincitori, notificare il premio e gestire eventuali reclami, sulla base del legittimo interesse dell'amministratore relativo alla corretta esecuzione dell'espletamento del concorso e nella misura in cui il trattamento dei dati personali dei vincitori è necessario per adempiere agli obblighi dell'Organizzatore derivanti dalla normativa fiscale.

La partecipazione al concorso implica l'accettazione al trattamento dei propri dati personali ai soli fini del presente concorso.

### ***PUBBLICITÀ DEL REGOLAMENTO***

Il regolamento sarà pubblicato sulle seguenti piattaforme social IG, Facebook, Youtube, LinkedIn e sarà consultabile sul sito <https://gigathon.it/>.

Data 17.04.25

Timbro e Firma del legale rappresentante della Società promotrice del concorso a premi

---