

Interreg



Cofinanziato
dall'Unione europea
Cofinancé par
l'Union européenne



Marittimo-IT FR-Maritime

REGOLAMENTO

Hackathon Toscana Cybersecurity e Sovranità digitale



INDICE

1. Finalità	3
2. Destinatari	3
3. Modalità di candidatura e selezione dei partecipanti	4
4. Modalità di partecipazione	4
5. Svolgimento dell'Hackathon	6
6. Giuria e Valutazione	6
6.1. Criteri indicativi di valutazione	6
7. Esito dell'Hackathon	7
8. Proprietà intellettuale	7
8.1. Dati e strumenti messi a disposizione	7
8.2. Risultati	8
8.3. Originalità ed esclusività	8
9. Responsabilità	8
10. Trattamento dei dati personali	10
10.1. Titolare del trattamento e Responsabile della Protezione dei dati (DPO)	10
10.2. Tipologia di dati trattati e finalità del trattamento	10
10.3. Base giuridica e tempi di conservazione	10
10.4. Destinatari dei dati personali	11
10.5. I Suoi diritti	11
11. Altre disposizioni	11
12. Legge Applicabile/Giurisdizione	11

1. Finalità

L'Hackathon Toscana Cybersecurity e Sovranità Digitale (di seguito "Hackathon" o "Evento") è un evento collaborativo che si sviluppa nell'arco di due giorni, durante i quali i partecipanti, riuniti in team, sono chiamati a sviluppare delle proposte, per rispondere alle sfide lanciate dai Promotori.

Le sfide sono pubblicate al link <https://polotecnologico.it/hackathon-toscana-2026-le-sfide>

L'iniziativa intende favorire l'incontro tra competenze multidisciplinari, stimolare la nascita di idee imprenditoriali e accelerare l'adozione di tecnologie ICT Cybersecurity, attraverso metodologie di co-design, problem solving e open innovation.

Cittadini, studenti, ricercatori, esperti (startupper, professionisti, imprenditori, etc) lavoreranno in team multidisciplinari per riflettere e proporre soluzioni innovative su questioni di interesse di aziende e pubbliche amministrazioni, in tema di sicurezza informatica, sovranità dei dati, interoperabilità delle applicazioni software.

Questo evento si iscrive nell'ambito del **progetto CIIRCLE** (<https://interreg-marittimo.eu/web/ciircle>), cofinanziato dal Programma INTERREG Italia-Francia Marittimo 2021-2027 – Cooperazione Territoriale Europea.

L'Hackathon è **organizzato da Polo Navacchio SpA e Camera di Commercio della Maremma e del Tirreno**, di seguito denominati "Organizzatore" O "Organizzazioni".

L'Evento si terrà da **giovedì 29 a venerdì 30 ottobre 2026**, presso il Polo Tecnologico di Navacchio, via Gramsci 9, Navacchio di Cascina (PI).

2. Destinatari

La partecipazione all'Hackathon è a titolo personale ed è aperta a tutti gli Innovatori di ogni età (purché maggiorenni), sesso, titolo di studio, stato occupazionale, e residenti/domiciliati nei territori delle province di Pisa, Lucca, Livorno, Massa Carrara e Grosseto, aventi competenze in una o più delle seguenti discipline:

sviluppo software (applicazioni web e architetture, automazione ed protocolli OT, Python, analisi e manipolazione SW, interoperabilità); gestione repository; cybersecurity; NLP e classificazione documentale; automazione industriale; reti IT/OT; data science/analyst; DevSec specialist; procedure di acquisto della pubblica amministrazione, normativa privacy-trasparenza e AI.

La partecipazione all'Evento è completamente gratuita ed è riservata a persone fisiche - sia in forma individuale che in Team costituiti¹ – precedentemente iscritti e che rispettano i requisiti sopra evidenziati.

¹ Il Team di appartenenza potrà essere indicato in fase di iscrizione

Saranno ammessi all'Evento un massimo di **30 Partecipanti**, oltre ai Proponenti le sfide. La partecipazione in presenza è obbligatoria per l'intera durata dell'Hackathon.

Una squadra è composta dal Promotore della sfida (precedentemente individuato attraverso la call for challenges) e dai suoi componenti, tutti qualificati come Partecipanti idonei. A ogni sfida corrisponderà una sola squadra, che sarà composta da un **minimo di 2 a un massimo di 5 partecipanti**, oltre al Proponente.

3. Modalità di candidatura e selezione dei partecipanti

La partecipazione all'Hackathon avviene previa iscrizione, entro il **22 ottobre 2026 ore 24:00**, tramite modulo di registrazione, debitamente compilato, disponibile a [questo link](#) (accessibile anche mediante QR code pubblicato sui materiali dell'evento).

L'Organizzazione si riserva la facoltà di richiedere integrazioni alla documentazione ricevuta.

Le iscrizioni pervenute saranno valutate dall'Organizzazione in base alla rispondenza ai requisiti e competenze richieste e alla cronologia della candidatura. Sarà inoltre valutata la multidisciplinarietà dei partecipanti.

Le decisioni dell'Organizzazione sono insindacabili.

I candidati selezionati riceveranno una email di conferma, con indicazioni relative agli aspetti logistici ed organizzativi.

L'Organizzatore si riserva altresì il diritto di rifiutare qualsiasi domanda d'iscrizione incompleta o non conforme ai requisiti richiesti. L'Organizzatore si riserva inoltre il diritto di rifiutare la partecipazione di qualsiasi persona per ragioni di sicurezza o di rispetto del presente regolamento.

L'iscrizione comporta in modo irrevocabile l'accettazione del presente Regolamento.

L'iscrizione all'Hackathon è gratuita ed include la colazione e il lunch per i partecipanti alle due giornate di lavoro.

Al fine di evitare disguidi nell'organizzazione dell'evento, il Partecipante che abbia ricevuto conferma dell'iscrizione e desideri ritirarsi dall'Hackathon dovrà informare l'Organizzatore, entro lunedì 26 ottobre 2026, inviando una email a innovation@polotecnologico.it

4. Modalità di partecipazione

Ogni Partecipante dovrà presentarsi con un laptop e/o altri device (tablet, ecc.) ritenuti utili e provvisti dei software/app necessari. È consigliato dotarsi di caricabatterie e adattatori in autonomia.

Gli spazi fisici di lavoro sono dotati di rete wi-fi e saranno assegnati dall'Organizzazione, che provvederà a mettere a disposizione anche eventuali materiali di supporto (cancelleria, lavagna a fogli mobili, ecc.). Sarà inoltre attivato uno spazio drive per ciascun Team, in cui poter lavorare e consegnare il progetto sviluppato.

L'Organizzazione non può essere ritenuta responsabile in caso di:

- furto, perdita, danneggiamento arrecato all'attrezzatura e/o agli effetti personali dei Partecipanti.
- malfunzionamenti tecnici non direttamente imputabili alla stessa, né per perdita di dati, virus, intrusioni o danni ai dispositivi dei Partecipanti.

L'Hackathon è un evento collaborativo. Qualsiasi azione volta a ostacolare il lavoro di altri Team o a compromettere il regolare svolgimento dell'evento è vietata e può comportare l'esclusione.

I software utilizzati dovranno, per quanto possibile, essere open source e, idealmente, distribuiti sotto licenza libera (GNU GPL, Creative Commons, ecc.). Il partecipante potrà utilizzare un software proprietario, fornendo dichiarazione in forma scritta del fatto che detiene tutte le garanzie di libero sfruttamento dei risultati sotto il profilo della proprietà intellettuale.

Durante lo svolgimento dell'Evento, l'Organizzazione metterà a disposizione mentor per supportare i Team nell'analisi del problema, nella definizione della soluzione, della value proposition e nella preparazione della presentazione finale.

Sono inoltre proposti momenti di orientamento (es. modelli di business, pitch, comunicazione) e percorsi fisici ed esperienziali sulla leadership e creatività nei team.

L'Organizzazione non fornirà ulteriori prestazioni diverse da quelle precedentemente descritte. Pertanto, restano a carico esclusivo dei Partecipanti le spese di trasporto ed alloggio.

Il Promotore della sfida sarà presente dalla presentazione della propria sfida fino alla restituzione dei progetti e sarà responsabile del coordinamento e dell'organizzazione delle attività del Team (obiettivi, assegnazione task, timing, deliverable).

I progetti sviluppati potranno essere presentati alla Giuria attraverso un **pitch** (secondo un formato uniforme per tutti i team) corredato, eventualmente, da ulteriori modalità di presentazione ritenute utili allo scopo (presentazione, poster, mockup, demo, model canvas, o altro elaborato idoneo alla presentazione finale).

Il pitch avrà una durata massima di 5 minuti, eventualmente seguiti da un breve spazio di domande da parte della Giuria.

Ciascun Team dovrà provvedere a fare l'upload, nello spazio drive assegnato ed entro il termine indicato dall'Organizzazione, dell'elaborato/i di progetto, unitamente ad un abstract descrittivo.

La presentazione finale avverrà secondo modalità e tempi comunicati al momento dall'Organizzazione. I Team si impegnano a rispettare la durata del pitch e le indicazioni operative (formato file, modalità di invio, ecc.).

5. Svolgimento dell'Hackathon

Sede: Polo Tecnologico di Navacchio, via Gramsci 9, Navacchio di Cascina (PI),
Giorni e orari: giovedì 29 ottobre 2026 - ore 09:00 - 20:00; venerdì 30 ottobre 2026 - ore 9:00 - 19:30

L'evento sarà preceduto da un **Workshop on line**, riservato ai Partecipanti selezionati, in cui saranno presentate le sfide e forniti tutti gli elementi propedeutici all'avvio dei lavori. La data del Workshop sarà comunicata a seguito della conclusione della procedura di selezione delle candidature.

Per eventuali esigenze tecniche e logistiche, l'Organizzazione si riserva la facoltà di modificare giorni, orari, sede e programma dell'evento. Qualsiasi modifica verrà notificata ai Partecipanti tramite comunicazione e-mail.

L'Organizzazione non sarà ritenuta responsabile, in caso di forza maggiore o per qualsiasi evento indipendente dalla propria volontà, se l'Evento fosse oggetto di modifiche (data, durata, programma, annullamento), rispetto a quanto precedentemente programmato.

Il giorno prestabilito per lo svolgimento dell'Hackathon, i Partecipanti entreranno a far parte dei team composti da **2 - 5 componenti**, che resteranno tali per tutta la durata dell'Evento. Ogni Partecipante potrà far parte di un solo Team.

Un Team può essere formato sia in anticipo dai Partecipanti, sia essere costituito dall'Organizzazione sulla base del profilo, dell'esperienza e delle competenze dei singoli.

I Partecipanti sono informati che la partecipazione all'Evento non determina, di per sé, alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e che le spese ad essa relative (come le spese di viaggio ed altri costi sostenuti al di fuori dell'evento) non saranno sostenute e/o rimborsate dall'Organizzazione.

6. Giuria e Valutazione

I progetti saranno valutati da una Giuria di esperti nominata dall'Organizzazione. Il giudizio della Giuria è insindacabile.

La valutazione si baserà su una presentazione chiara (possibilmente avvalorata da un dimostratore), sulla rappresentazione di dati digitali, sull'elaborazione di una riflessione attorno all'uso della soluzione proposta in termini di fattibilità e sostenibilità economico-finanziaria (prospetto di Business Model) e sul carattere innovativo del progetto.

6.1. Criteri indicativi di valutazione

- Coerenza con le esigenze e gli obiettivi della sfida;
- Originalità e grado di innovazione;
- Impatto potenziale, in termini di benefici economici, ambientali e sociali generati dalla soluzione proposta;

- Fattibilità e sostenibilità tecnica, organizzativa ed economica della proposta;
- Chiarezza e qualità della presentazione (pitch e/o demo).

7. Esito dell'Hackathon

La Giuria assegnerà a ciascun progetto presentato un punteggio espresso in centesimi. Al termine delle valutazioni, verrà redatta una graduatoria di merito basata sulla somma dei punteggi ottenuti per ciascuno dei criteri di valutazione di cui al punto precedente.

I progetti che avranno conseguito una valutazione superiore a 60/100 potranno andare a costituire la base di riferimento per il successivo lancio di una "Call for Solution", sempre nell'ambito del Progetto "CIIRCLE", al fine di sviluppare soluzioni innovative nelle value chains territoriali individuate all'interno dell'area di cooperazione transfrontaliera IT-FR.

8. Proprietà intellettuale

Con «Diritti di proprietà intellettuale» si intende qualsiasi invenzione, qualsiasi diritto d'autore e diritto relativo a un marchio, a un modello, e più in generale qualsiasi elemento suscettibile di essere tutelato dalle leggi o dalle convenzioni internazionali in materia di proprietà intellettuale.

8.1. Dati e strumenti messi a disposizione

Ogni Team potrà avere a disposizione un set di risorse (dati, piattaforme, repository, conoscenze di contesto, ecc) apportati dai Promotori delle sfide (se ritenuti di utilità dagli stessi), fermo restando il rispetto di ogni eventuale diritto di proprietà intellettuale applicabile.

L'autorizzazione concessa al Partecipante ad utilizzare i dati e gli strumenti, così come messi a disposizione, è limitata alla durata dell'Hackathon, con esclusione di qualsiasi sfruttamento commerciale, conformemente alle condizioni di licenza dei dati o degli strumenti.

Per qualsiasi utilizzo dei dati al di fuori dell'ambito dell'Hackathon, dovrà necessariamente essere stipulato un accordo scritto preventivo tra il Partecipante e il Promotore.

Tutti gli elementi di terzi, inclusi software liberi, runtime, programmi, algoritmi, elementi che assicurano l'interoperabilità all'interno dei dispositivi, dovranno essere chiaramente identificati con la rispettiva versione, i termini di licenza applicabili e ogni altro dettaglio relativo al loro utilizzo.

8.2. Risultati

Tutti i diritti di proprietà intellettuale, industriale e d'autore (inclusi, a titolo esemplificativo, codice sorgente, algoritmi, design della UI/UX, modelli di business, grafiche e testi) relativi ai progetti, prototipi e materiali realizzati durante l'Hackathon (di seguito, complessivamente, i "Progetti") restano nella titolarità esclusiva dei componenti il Team che li ha sviluppati (di seguito, i

"Partecipanti"). I Partecipanti si presumono co-titolari del rispettivo Progetto in parti uguali, salvo diverso accordo scritto tra loro.

I Partecipanti concedono al Promotore una licenza d'uso gratuita, non esclusiva, perpetua, irrevocabile e valida in tutto il mondo sul Progetto, limitatamente ad attività di comunicazione, promozione, rassegna stampa, pubblicazione sui canali web/social e presentazioni aziendali interne. Tale licenza non include il diritto di sfruttamento commerciale del Progetto.

In particolare, il Proponente può utilizzare le idee e i prototipi emersi per le proprie attività interne o per orientare lo sviluppo di progetti futuri, ma senza alcuna esclusiva di mercato, salvo diversi e successivi accordi scritti.

L'Organizzazione (insieme ai partner di progetto CIIRCLE e all'Autorità di Gestione del Programma Interreg Italia-Francia Marittimo) potrà utilizzare titolo, abstract e materiali descrittivi dei progetti (incluse immagini e riprese video dell'evento) per finalità di documentazione e comunicazione istituzionale e/o richieste dallo specifico programma di finanziamento, nel rispetto della normativa privacy.

8.3. Originalità ed esclusività

Il Team dichiara di disporre dell'intera titolarità dei diritti di proprietà intellettuale sul risultato che avrà sviluppato durante l'Hackathon e che sarà presentato alla giuria.

In particolare, il Team si impegna a produrre, durante l'Hackathon, creazioni originali e personali che non siano state oggetto di alcuna cessione a terzi, diffusione o pubblicazione, in qualsiasi forma, condizione e supporto.

Il Team garantisce che il risultato non sia stato altrimenti premiato o venduto e che si tratti di un'opera originale, di cui è autore, che non viola i diritti di proprietà intellettuale né alcun altro diritto. Egli dichiara e garantisce di essere titolare di tutti i diritti necessari per conformarsi al Regolamento. Qualsiasi violazione della presente garanzia da parte di un partecipante comporterà la squalifica d'ufficio.

Il Team si impegna a manlevare e tenere indenni l'Organizzatore e i suoi partner da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo in caso di azioni stragiudiziali o giudiziarie da parte di terzi.

9. Responsabilità

Spetta a ciascun partecipante adottare tutte le misure appropriate per proteggere i propri dati e/o software memorizzati sulla propria attrezzatura informatica da qualsiasi compromissione. La partecipazione all'Hackathon avviene sotto la sua piena responsabilità.

Ciascun Partecipante si obbliga a partecipare all'Evento con la propria attrezzatura e dotazione informatica ed è responsabile in via esclusiva del proprio elaborato, della propria documentazione, della propria attrezzatura e dotazione informatica e dei propri effetti personali; pertanto, ciascun Partecipante si obbliga, sin d'ora, a manlevare e tenere indenne l'Organizzazione da qualsiasi

richiesta, anche di risarcimento danni, che potesse venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione all'elaborato, alla documentazione o comunque determinata dalla partecipazione all'evento da parte di un determinato Partecipante.

L'Organizzazione non potrà essere ritenuta responsabile in caso di furto, perdita, danneggiamento all'attrezzatura, ai dati registrati e/o agli effetti personali. Durante l'Evento, ciascun Partecipante è tenuto ad adottare tutte le misure appropriate per salvaguardare i propri dati e/o software conservati nella propria dotazione informatica contro ogni attacco. L'Organizzazione non sarà ritenuta responsabile a tale proposito, né per l'eventuale contaminazione da parte di qualsiasi virus informatico o per l'intrusione di terzi nella dotazione informatica del Partecipante.

I Partecipanti, inoltre, si impegnano ad osservare queste semplici regole di comportamento:

- (a) rispettare gli altri Partecipanti, lo staff e gli spazi ospitanti;
- (b) non usare espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- (c) evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, che invadono la privacy o sono contrari alla legge vigente e contenuti pubblicitari o che hanno un contenuto politico/ideologico e religioso;
- (d) evitare di sviluppare applicazioni con contenuto chiaramente fuori tema;
- (e) non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- (f) rispettare le norme privacy.
- (g) attenersi alle regole di sicurezza e alle indicazioni dell'Organizzazione

L'Organizzatore si riserva il diritto di escludere dalla partecipazione all'Hackathon qualsiasi persona che turbi lo svolgimento dell'evento, arrechi danno alle attrezzature messe a sua disposizione e ai locali in cui avviene lo svolgimento dell'Hackathon. Qualsiasi partecipante all'Evento che sia considerato dall'Organizzazione come autore di turbative, secondo una qualsiasi delle modalità sopra indicate, sarà richiamato e, sarà richiamato ufficialmente e, in caso di perdurare della turbativa, espulso dall'Hackathon e decaduto da ogni riconoscimento per l'attività fino a quel momento svolta nell'ambito dell'evento.

Ogni team è responsabile, in via esclusiva, del contenuto del proprio Progetto, pertanto nessuna responsabilità sarà attribuibile, da parte di soggetti terzi, al Promotore, con riferimento al contenuto del Progetto. Ciascun Partecipante si obbliga, sin da ora, a manlevare e tenere indenne il Promotore da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che potesse venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione al progetto.

Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione all'Evento, ciascun Partecipante si impegna, con la massima cura e diligenza e per tutta la sua durata, a utilizzare in modo appropriato i locali in cui si svolgerà l'evento, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione dal Promotore, e si atterrà strettamente alle regole di sicurezza e di condotta

previste e a qualsiasi indicazione fornita al fine di garantire la sicurezza e l'incolumità di tutti i Partecipanti.

In caso di smarrimento o furto di oggetti, l'Organizzazione declina ogni responsabilità.

10. Trattamento dei dati personali

Polo Navacchio S.p.A., in qualità di Titolare del trattamento, ai sensi dell'articolo 13 del Regolamento UE 2016/679 in materia di protezione dei dati personali (di seguito "Regolamento"), La informa di come i suoi dati personali verranno trattati per la partecipazione all'evento Hackathon Cybersecurity e Sovranità Digitale, organizzato nell'ambito del progetto CIIRCLE.

10.1. Titolare del trattamento e Responsabile della Protezione dei dati (DPO)

Il Titolare del trattamento è Polo Navacchio S.p.A. (in seguito "Polo Navacchio"), che potrà contattare per qualsiasi informazione o richiesta ai seguenti recapiti:

Sede legale: Via Gramsci 9 - 56023 Navacchio - Cascina (PI)

Telefono: 050 754 120, E-mail: privacy@polotecnologico.it

Il Responsabile della Protezione dei dati è contattabile all'indirizzo mail: dpo@polotecnologico.it

10.2. Tipologia di dati trattati e finalità del trattamento

Saranno oggetto di trattamento dati anagrafici e dati di contatto, necessari per gestire la sua iscrizione all'evento.

Per partecipare all'evento saranno oggetto di trattamento anche dati relativi al Suo titolo di studio, al Suo stato occupazionale, alle competenze nelle discipline indicati nel regolamento dell'evento, alle modalità di partecipazione (singolo, in team, profilo con il quale partecipa all'evento) e all'indicazione delle sfide a cui intende partecipare. Questi dati sono necessari per gestire l'organizzazione dell'evento e in particolare per creare i team di lavoro, come specificato del regolamento dell'evento.

10.3. Base giuridica e tempi di conservazione

La base giuridica dei trattamenti dei dati personali per le finalità di cui sopra è l'esecuzione di un contratto di cui l'interessato è parte o l'esecuzione di misure precontrattuali adottate su richiesta dello stesso.

Il conferimento delle informazioni richieste è obbligatorio per adempiere agli obblighi contrattuali, pertanto, l'eventuale rifiuto a fornirli determinerà l'impossibilità di partecipare all'evento.

I dati saranno conservati per tutta la durata del progetto CIIRCLE nell'ambito del quale l'evento è organizzato e comunque fino a 5 anni successivi al 31 dicembre dell'anno dell'ultimo versamento del Programma al progetto, come previsto dai Regolamenti e atti che regolano l'iniziativa.

10.4. Destinatari dei dati personali

I dati personali da Lei forniti saranno trattati da personale incaricato, opportunamente istruito e operante sotto l'autorità e la responsabilità del Titolare del trattamento. I dati personali potranno essere trattati, inoltre, da soggetti terzi che forniscono servizi strumentali, tra cui servizi di comunicazione, posta elettronica, recapito della corrispondenza e altri fornitori di servizi inerenti alle finalità sopracitate. Ai soggetti sopra indicati saranno comunicati solo i dati strettamente necessari per l'espletamento delle relative funzioni.

I suoi dati, inoltre, saranno condivisi con i partner nell'ambito del progetto CIIRCLE per finalità di rendicontazione dell'evento.

L'elenco aggiornato di tutti i destinatari è disponibile presso la sede del Titolare del trattamento e verrà fornito a richiesta dell'interessato scrivendo ai recapiti sopra indicati.

10.5. I Suoi diritti

La informiamo inoltre che, relativamente ai dati medesimi, può esercitare in qualsiasi momento i diritti previsti dal CAPO III del Regolamento. In particolare, ha diritto di chiedere al Titolare del trattamento l'accesso ai dati che la riguardano, la loro rettifica o la cancellazione, l'integrazione dei dati incompleti, la limitazione del trattamento; di ricevere i dati in un formato strutturato, di uso comune e leggibile da dispositivo automatico; di opporsi in tutto o in parte all'utilizzo dei dati, nonché di esercitare gli altri diritti a Lei riconosciuti dalla disciplina applicabile. L'esercizio dei suoi diritti potrà avvenire scrivendo ai recapiti sopra indicati. Ai sensi dell'art. 77 del Regolamento, inoltre, ha diritto di proporre reclamo all'Autorità Garante per la Protezione dei Dati nel caso in cui ritenga che il trattamento violi il citato Regolamento.

11. Altre disposizioni

Il Partecipante riconosce di essere informato del fatto che sarà ritenuto unico responsabile in caso di inesattezza delle informazioni che inserirà nel modulo d'iscrizione o di mancato rispetto degli obblighi previsti dal presente regolamento.

12. Legge Applicabile/Giurisdizione

La legge applicabile all'Hackathon è la legge italiana.

In caso di controversia, riguardante in particolare l'interpretazione e l'esecuzione del Regolamento, la controversia sarà sottoposta al Tribunale di Pisa.