



Re-think - Circular Economy Forum – Hackathon Taranto, 16-17 ottobre 2023

Regolamento

1. Premessa

Tondo^{LAB} (Novu s.r.l.) con sede legale in Corso Indipendenza, 5 – CAP 20129 Milano, P.IVA 10561680967 intende realizzare un Hackathon (di seguito l’Hackathon”) in parallelo all’evento **Re-think – Circular Economy Forum di Taranto** (di seguito “Re-think”) che si svolgerà il **17-18 ottobre 2023**.

Il presente Regolamento (di seguito il “Regolamento”) disciplina lo svolgimento e le modalità di partecipazione all’Hackathon organizzato da **Tondo^{LAB}**, nonché la proposizione, da parte dei candidati, di idee, concetti, progetti per lo sviluppo dell’Hackathon.

2. Obiettivo

Re-think è un evento con partecipazione internazionale pensato per presentare una visione sui macro-trend collegati ai piani dell’Unione Europea, i possibili percorsi evolutivi e le principali progettualità in Italia e in Europa sull’Economia Circolare. La principale finalità dell’evento è di condurre alla nascita di attività innovative ed imprenditoriali per creare un impatto positivo sul sistema economico locale, nazionale ed internazionale.

In questa occasione, verrà affiancato all’evento principale un **hackathon**, che si svolgerà il **16-17 ottobre 2023**, con l’obiettivo di dare agli studenti universitari, ai dottorandi e ai neolaureati l’opportunità di affrontare alcune sfide che saranno tipiche della transizione circolare in particolare per la Regione Puglia.

Lo scopo dell’Hackathon è quello di far nascere nuovi progetti innovativi, espandere la conoscenza e la cultura dell’economia circolare e connettere l’ecosistema operante su queste tematiche. I partecipanti avranno l’opportunità di mettere in pratica le loro conoscenze e la loro passione per l’economia circolare e di applicarne i principi, lavorando a delle challenge predefinite (di seguito “Challenge”).

L’attenzione si concentrerà su **3 macro-aree tematiche**:



- **Sustainable Mobility Hack con Eni Joule:** la Challenge ha l'obiettivo di sviluppare soluzioni innovative e digitali (come, ad esempio, app o software / soluzioni hardware prototipali), anche valutandone la fattibilità in termini economici, volte a creare un porto sostenibile e digitale (di seguito "Challenge Eni Joule").
- **Progetti di recupero del Mar Piccolo con l'Aeronautica Militare:** la Challenge mira a identificare progettualità per il recupero e la riqualifica dell'area del Parco del Mar Piccolo, attraverso soluzioni circolari e sostenibili.
- **Idrogeno verde con Comes SpA:** l'obiettivo della Challenge è affrontare le sfide poste dall'utilizzo dell'idrogeno verde come forte alternativa di energia, proponendo un sistema di produzione, accumulo e conversione di idrogeno verde.

3. Come partecipare

L'Hackathon è rivolto agli studenti universitari, ai neolaureati (entro 12 mesi dalla laurea), ai dottorandi e post-dottorandi di **tutte le Università italiane** dando priorità ai candidati provenienti dalle **Università pugliesi** (di seguito i "Partecipanti"). Cerchiamo studenti e ricercatori creativi, che lavorino bene in team, che siano appassionati dell'economia circolare e che vogliano mettersi alla prova sviluppando dei progetti innovativi.

La **scadenza** per le presentazioni delle domande è il **9 ottobre 2023**.

Per candidarsi all'Hackathon, i Partecipanti sono pregati di compilare il [presente modulo](#) (di seguito la "Domanda di Partecipazione"). I Partecipanti potranno candidarsi in team composti da un minimo di 2 (due) ad un massimo di 5 (cinque) persone, oppure singolarmente (e in tal caso il team di Tondo^{LAB} li inserirà in un team), senza un'ipotesi di progetto o proponendo già una prima ipotesi di idea progettuale.

Nel compilare la Domanda di Partecipazione si dovrà caricare il proprio CV e, eventualmente, quello degli altri membri del team. Sarà poi il team di Tondo^{LAB} ad esaminare le Domande ricevute cercando di garantire la più ampia partecipazione all'Hackathon. Nel caso in cui si voglia pre-costruire un team, si consiglia di crearne uno che abbia un'eterogeneità di competenze (tecnico-scientifiche, economiche, comunicative), in modo da coprire le diverse parti essenziali per la definizione del progetto.

Per i Partecipanti che hanno già un'idea, sarà possibile inserire una breve descrizione nella Domanda di Partecipazione di cui al precedente paragrafo e/o sottomettere una prima bozza di proposta allegando anche un breve documento esplicativo. Questa opportunità è opzionale, pur costituendo un elemento preferenziale qualora le candidature fossero numerose e fosse, pertanto, necessario effettuare uno screening preliminare dei candidati.



Ogni Partecipante, al momento della candidatura, garantisce che le informazioni personali fornite con la Domanda di Partecipazione di partecipazione sono veritiere. L'invio della domanda non garantisce la partecipazione all'Hackathon, anche se è nostro obiettivo cercare di dare più ampia partecipazione possibile.

4. Svolgimento dell'Hackathon

I Partecipanti riceveranno entro il 13 ottobre la conferma dell'accettazione della loro Domanda di Partecipazione, contenente la Challenge alla quale sono stati assegnati per chi esprimerà più di una preferenza e il team di riferimento per coloro che si sono candidati come singoli. Ai Partecipanti verranno comunicati, nella stessa data, i dettagli della Challenge che dovranno affrontare.

L'Hackathon si svolgerà il **16 e 17 ottobre**, in presenza, nella sede **Jonian Dolphin Conservation**, in Corso Vittorio Emanuele II, 1, Taranto, a partire dalle **9.30**. Gli studenti potranno lavorare al loro progetto per tutta la giornata del 16 ottobre. A partire dalle **11.00 fino alle 13** del 17 ottobre, ogni team presenterà in 5 minuti un pitch deck che descriverà la propria soluzione alla Challenge ad una giuria di esperti. La giuria valuterà il pitch deck e la sua presentazione, e selezionerà un'idea vincente con il punteggio più alto per ciascuna delle sfide nelle **3 macro-aree tematiche**.

Le squadre che risulteranno vincitrici (di seguito le "Squadre Vincitrici") potranno presentare la propria idea durante la seconda giornata dell'evento, il 17 ottobre 2023 a partire dalle **18.15**. Dopo la presentazione, la giuria voterà una seconda volta per eleggere il team vincitore assoluto (di seguito "Vincitore Assoluto") dell'Hackathon.

5. Selezione delle idee vincitrici

Le idee saranno valutate sulla base di una serie di criteri:

- **Circolarità** - quanto è circolare l'idea e quanto contribuisce allo sviluppo a lungo termine di una città circolare?
- **Innovazione** - quanto è innovativa e unica l'idea?
- **Rilevanza** - l'idea è adeguata ad affrontare la sfida?
- **Impatto sociale** - in che modo l'idea sostiene le dimensioni sociali?
- **Sostenibilità economica** - quanto è sostenibile l'idea dal punto di vista finanziario?
- **Team** - quale è il profilo dei membri del team? La squadra ha le competenze necessarie per attuare il progetto?
- **Presentazione del pitch** - quanto è valido il pitch della squadra? Ha soddisfatto i requisiti di tempo?



- **Pitch Deck** - quanto è completo e chiaro il pitch deck della squadra?

Ogni criterio sarà valutato dalla giuria su una scala di 5 punti: 5 = punteggio più alto, 1 = punteggio più basso per un punteggio massimo totale di 40 punti. Le idee con il punteggio più alto saranno selezionate come vincitrici della Challenge.

6. Premi

La premialità per l'iniziativa sarà la seguente:

- **Il team Vincitore Assoluto** dell'Hackathon (che verrà selezionato tra i progetti vincitori delle singole aree tematiche) riceverà un voucher del valore di euro 1.000 (mille).
- **Le Squadre Vincitrici delle altre due challenge** riceveranno un voucher dal valore di euro 500 (cinquecento).
- **Al team vincitore per la Challenge di Eni Joule** (di seguito "Vincitore Eni Joule") verrà riconosciuto come premio un "Experience Trip" di 2 giorni presso l'Headquarter di Joule presso l'area del Gazometro di Roma Ostiense (di seguito "Premio Joule") dedicato alle nuove filiere dell'energia e alcune strutture di Open Innovation di importanti aziende del network di Joule, per ciascuno dei componenti del team vincitore (massimo 5 persone). Eni o le Società del Gruppo organizzeranno i viaggi previsti dal Premio Joule unicamente con partenza e arrivo dall'Italia. Eni o le Società del Gruppo si riservano di decidere tempi e modalità di svolgimento del viaggio e del soggiorno anzidetti.

Ai sensi dell'art. 6 lett. a) del D.P.R. n. 430/2001, l'Hackathon non costituisce un concorso od operazione a premio ed è escluso dall'applicazione della relativa disciplina, in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o studi in ambito tecnologico e industriale con conferimento di premi che rappresentano il riconoscimento del merito personale dei vincitori, nonché un incoraggiamento all'interesse della collettività.

I membri dei team del Vincitore Assoluto, delle Squadre Vincitrici e del Vincitore Eni Joule non potranno contestare il premio assegnato, né richiedere il valore corrispondente in denaro o il cambio/sostituzione per nessun motivo. Null'altro, in aggiunta, è dovuto.

7. Proprietà intellettuale delle idee presentate

La proprietà intellettuale di tutti i progetti presentati rimarrà in capo ai Partecipanti, fatti salvi eventuali accordi da stabilirsi successivamente tra le parti secondo le modalità di seguito previste. I partecipanti manlevano Tondo^{LAB} da qualsiasi responsabilità per



eventuali plagii, contraffazione e da qualsiasi richiesta o pretesa di terzi comunque derivante dai suddetti progetti che possa essere avanzata nei confronti di Tondo^{LAB}. In particolare, i partecipanti dichiarano espressamente sin d'ora e garantiscono che ogni progetto, unitamente alla relativa documentazione è originale, con ciò intendendosi che non comporta la violazione, né in tutto né in parte, di alcun diritto riconosciuto o attribuito dalla vigente normativa in materia di proprietà intellettuale e/o industriale e che non viola diritti provenienti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela o altro elemento di proprietà di terzi; ove esistano diritti di terzi, i Partecipanti dichiarano e garantiscono di poterne liberamente disporre per essersi previamente dotato di tutte le necessarie autorizzazioni e licenze da parte del relativo titolare. Ciascun Partecipante sin d'ora si impegna a manlevare sostanzialmente e processualmente Tondo^{LAB} e a mantenerlo indenni da ogni e qualsivoglia perdita, danno, responsabilità, costo o spesa, ivi incluse le spese legali, derivanti da o in qualsiasi modo collegati a pretese o contestazioni di altri Partecipanti e/o soggetti terzi relative alla titolarità o asserita violazione dei diritti su un progetto e/o sulla relativa documentazione.

Ogni partecipante rimane pertanto pienamente responsabile per la protezione di qualsiasi elemento innovativo e/o originale eventualmente ravvisabile nel proprio progetto e/o nella relativa documentazione attraverso i mezzi a tal fine apprestati dalla legge e dovrà farsi carico del pagamento di ogni eventuale spesa al riguardo.

Tondo^{LAB} avrà il diritto di poter utilizzare ai propri fini di comunicazione esterna e interna ogni progetto presentato, la relativa documentazione, nonché le eventuali immagini e riprese audio / video dei Partecipanti realizzate nell'ambito di Re-think – Circular Economy Forum Taranto, all'interno di tutte le proprie piattaforme: sito Internet, canali social, eventi, atti, documenti o materiali pubblicitari senza che ciò comporti alcun preavviso o riconoscimento di alcun diritto per gli autori, se non la loro citazione come tali.

Salvo i casi di dolo o colpa grave ascrivibili a Tondo^{LAB}, questo non assume alcuna responsabilità in merito all'eventuale uso o abuso del progetto e/o della relativa documentazione, dell'idea o dell'opera del Partecipante ovvero allo sviluppo e/o realizzazione dei medesimi e/o del progetto ad essi relativi da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza. Egualmente, Tondo^{LAB} non assume alcuna responsabilità in merito alle potenziali conseguenze avverse che la pre-divulgazione potrebbe in astratto determinare con riferimento agli aspetti inventivi e/o originali del progetto e della relativa documentazione e/o con riguardo all'eventuale intenzione dei Partecipanti di brevettare, registrare o comunque proteggere la proprietà intellettuale e/o industriale del progetto e/o della relativa documentazione.

I team vincitori riconoscono che la pubblicazione della soluzione progettuale sviluppata dal proprio team durante l'Hackathon ne compromette la riservatezza, con rinuncia alla



stessa da parte dei team vincitori. Gli organizzatori non si assumono alcuna responsabilità in caso di utilizzo e/o sviluppo delle soluzioni progettuali sviluppate e pubblicate da parte di terzi, incluse le società coinvolte nell'Hackathon, rinunciando a qualsiasi richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti degli organizzatori per qualsiasi motivo e/o causa.

I Partecipanti garantiscono che la soluzione progettuale sviluppata è originale e interamente concepita e studiata dal team durante l'Hackathon; non è protetta da diritti di proprietà industriale o copyright di proprietà di terzi; non viola le leggi applicabili e i diritti di terzi (inclusi brevetti, segreti commerciali, diritti derivanti da contratti o licenze), diritti di pubblicità o diritti di privacy, diritti morali o qualsiasi altro diritto meritevole di protezione; non è oggetto di un contratto con terzi; non contiene contenuti diffamatori e non insulta o danneggia gli enti organizzatori o qualsiasi altra persona o società; non contiene minacce o intimidazioni; non molesta o maltratta le persone e non incoraggia l'illegalità.

8. Dati personali, immagine e copyright

I Partecipanti autorizzano Tondo^{LAB} ad acquisire, elaborare e archiviare i dati inviati durante l'evento, comprese le immagini e le registrazioni audiovisive dei Partecipanti e le loro idee presentate, nonché l'uso e la pubblicazione di tali dati per gli scopi di Tondo^{LAB}, compresi i seminari, convegni, usi didattici e commerciali nei canali social e nei siti web di Tondo^{LAB}.

Tondo^{LAB} assicura che tali dati potranno essere utilizzati esclusivamente per finalità divulgative per documentare e riferire quanto emerso durante l'Hackathon e in relazione al progetto attraverso canali social e siti web dedicati all'iniziativa, seminari, convegni e altre iniziative presso istituti di formazione o promossi anche in collaborazione con altri enti per la diffusione dei progetti su siti web dedicati, a stampa e/o su qualsiasi altro mezzo.

L'autorizzazione non consente l'utilizzo dell'immagine del Partecipante in contesti che possano in ogni caso minare la sua dignità personale e il suo decoro per usi e/o scopi diversi da quelli sopra indicati.

Con riferimento al trattamento dei dati personali dei Partecipanti all'Hackathon eseguito dagli organizzatori e dai partner di tale iniziativa, distinti da Tondo^{LAB}, vedasi l'informativa privacy da questi rilasciata in qualità di autonomi titolari del trattamento ai sensi del Regolamento UE 2016/679 ("GDPR").

9. Trattamento dei dati personali



I Partecipanti all'Hackathon autorizzano Tondo^{LAB} a trattare i loro dati personali per poter partecipare a quest'evento. I dati saranno trattati in modo da garantire la sicurezza e la riservatezza.

Le squadre selezionate autorizzano Tondo^{LAB} a:

- Utilizzare il loro nome, la loro immagine ed, eventualmente, il loro marchio sul sito web di Tondo/Re-think e sui canali social riguardanti l'Hackathon;
- Condividere le loro informazioni con i partner di Tondo^{LAB} designati per la valutazione dei progetti;
- Divulgare le informazioni di contatto, fornite dalle squadre vincitrici durante la fase di registrazione del bando, alle aziende coinvolte nell'evento che potrebbero essere interessate ad investire o contribuire in qualche modo all'ulteriore sviluppo delle idee Partecipanti.

Al fine di non danneggiare i Partecipanti che non sono stati selezionati come vincitori, le loro valutazioni non saranno rese pubbliche o comunicate.

Con riferimento al trattamento dei dati personali dei Partecipanti all'Hackathon eseguito dagli organizzatori e dai partner di tale iniziativa, distinti da Tondo^{LAB}, vedasi l'informativa privacy da questi rilasciata in qualità di autonomi titolari del trattamento ai sensi del Regolamento UE 2016/679 ("GDPR").

10. Codice di condotta

Tondo^{LAB} si riserva il diritto di escludere i Partecipanti che non rispettano le disposizioni del presente Regolamento, che interrompono il regolare svolgimento della competizione, che si comportano in modo offensivo, diffamatorio o volgare nei confronti degli organizzatori o di qualsiasi altra persona o società coinvolta nell'Hackathon o qualsiasi altra persona o azienda coinvolta o che non rispetti le disposizioni di cui sopra.

11. Accettazione del Regolamento

Al momento della candidatura e della partecipazione all'Hackathon i Partecipanti dichiarano di accettare i termini del Regolamento in vigore.



Il presente Regolamento è disponibile sul sito dell'Hackathon: <https://re-think.today/taranto-event-2023.php>.

Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento da **Tondo^{LAB}** e di tali eventuali modifiche sarà fornita comunicazione sul sito. In caso di conflitto tra il Regolamento e le sue modifiche, queste ultime prevarranno. Il Regolamento modificato entrerà in vigore una volta che sarà pubblicato sul sito e si riterrà che ciascun candidato abbia accettato le modifiche per il solo fatto della propria partecipazione all'Hackathon.

Per qualsiasi altra informazione non esitate a contattarci all'indirizzo: info@tondo.tech