



**Re-think - Circular Economy Forum - Hackathon
Taranto, 3-4 ottobre 2022
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** in parallelo all'evento **Re-think - Circular Economy Forum di Taranto** che si svolgerà il **3-4-5 ottobre 2022**.

Il presente 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 - Circular Economy Forum 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.

L'evento Re-think di Taranto sarà organizzato presso il **Dipartimento Jonico dell'Università degli Studi di Bari Aldo Moro il 3-4-5 ottobre 2022**.

In questa occasione, verrà affiancato all'evento principale un hackathon, che si svolgerà il **3-4 ottobre 2022**, 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 sviluppato in collaborazione con **Eni Joule** 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 applicare i principi di questa, lavorando a delle challenge predefinite.



L'attenzione si concentrerà su 4 macro-aree tematiche:

- **Vitivinicoltura rigenerativa e circolare con Cantine San Marzano:** Per continuare a produrre a ritmi elevati secondo un modello intensivo di agricoltura, non si può non considerare le ingenti quantità di scarti, dalle vinacce ai raspi, che la filiera vitivinicola espelle mentre percorre la strada dal vigneto al consumatore e il considerevole consumo d'acqua richiesto dalle coltivazioni. Tuttavia, la filiera vitivinicola offre numerosi spunti per chiudere i cicli e realizzare una autentica economia circolare, attraverso il recupero di sostanze utili in altre filiere produttive, o all'interno del ciclo di produzione del vino e attraverso una gestione del suolo che ne sostenga la fertilità. Di rilievo sono anche gli aspetti energetici, sia per il risparmio di energia, sia per la produzione di energia da scarti produttivi. Obiettivo della challenge è sviluppare soluzioni di economia circolare implementabili per valorizzare i sottoprodotti della filiera, preservare lo stato di salute del suolo e creare prodotti ad alto valore aggiunto realizzando pratiche di upcycling.
- **Porti smart e digitali con Eni Joule:** L'innovazione dei porti riguarda i processi di digitalizzazione ed automazione, processi che comprendono al loro interno i temi della sostenibilità, della decarbonizzazione e dell'uso di nuove fonti di energia. Il porto del futuro passa dall'individuazione delle opzioni tecnologiche di cui è possibile avvalersi, dalla scelta dei metodi di collaborazione tra Autorità, operatori economici di settore e startup innovative. Obiettivo della challenge, dal titolo "Smart Harbour hack", è quello 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. Le soluzioni digitali rappresentano un acceleratore chiave per i processi di decarbonizzazione, in particolare all'interno di un ecosistema complesso ed eterogeneo come un porto.
- **Blue economy e porti sostenibili con Autorità di Sistema Portuale del Mar Ionio:** Le aree portuali presentano delle caratteristiche che possono rendere particolarmente efficace l'applicazione dell'economia circolare. I porti sono, infatti, sviluppati in un'area geografica specifica e sono caratterizzati da un'elevata vitalità in termini di realtà produttive che coesistono nel contesto dell'area portuale secondo un sistema ordinato e strutturato. È quindi essenziale che al processo di sviluppo logistico ed economico, e al continuo e sempre crescente utilizzo del mare per comunicare e trasportare, si affianchino sia politiche di tutela dell'ambiente delle zone portuali che la minimizzazione dell'impatto ambientale che le infrastrutture portuali hanno sull'ecosistema terrestre e marino. Considerando il vento di cambiamento e transizione che sta investendo tutti i tipi di settori, l'obiettivo della challenge è di ripensare il porto in un'ottica sostenibile e circolare tenendo conto delle tre dimensioni: Environmental, Social e Governance.



- **Protezione degli ecosistemi marini con Renexia:** I parchi eolici marini offrono l'opportunità di generare un fermo pesca continuativo nei siti di intervento: la challenge consiste nell'ideare un progetto utile a favorire la rigenerazione degli ecosistemi marini nelle aree destinate ai parchi eolici off shore. La challenge dovrà ispirarsi in particolare a Beleolico, il primo parco marino del Mediterraneo, in funzione a Taranto. Si tratta di un'occasione unica per unire la produzione di energia da fonti rinnovabili ad un'azione concreta di rigenerazione degli ambienti marini.

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. 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 **25 settembre 2022**.

Per candidarsi all'Hackathon, i Partecipanti sono pregati di compilare il [presente modulo](#). I Partecipanti potranno candidarsi in team composti da un minimo di 2 (due) ad un massimo di 5 (cinque) persone, oppure singolarmente, senza un'ipotesi di progetto o proponendo già una prima ipotesi di idea progettuale.

Nel compilare la domanda si dovrà caricare il proprio CV ed, 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 nel modulo 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 candidato, al momento della candidatura, garantisce che le informazioni personali fornite con la domanda 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.

Ciascun candidato dovrà compilare i documenti inserendo tutti i dati richiesti e accettando: il presente Regolamento; il rilascio del consenso al trattamento dei dati

Tondo lab (Novu s.r.l.)

Corso Indipendenza, 5 - 20129 - Milano

Partita IVA: 10561680967

www.tondolab.tech



personali e all'utilizzo delle immagini e dei video che saranno realizzati nel corso dell'iniziativa da parte degli organizzatori

4. Svolgimento dell'Hackathon

I Partecipanti riceveranno entro il 30 settembre 2022 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 3 ottobre in modalità mista (sarà possibile partecipare sia in presenza che online) a partire dalle 9.30. Gli studenti potranno lavorare al loro progetto per tutta la giornata del 3 ottobre. A partire dalle 11.00 del 4 ottobre, ogni squadra presenterà in 5 minuti un pitch deck che descriverà in dettaglio la propria soluzione alla challenge ad una giuria di esperti composta dai rappresentanti delle aziende promotrici delle challenge e da rappresentanti di Tondo lab. 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 potranno presentare la propria idea durante la seconda giornata dell'evento, il 4 ottobre 2022 a partire dalle 17.15. Dopo la presentazione, la giuria voterà una seconda volta per eleggere il team vincitore assoluto dell'Hackathon che avrà accesso al premio offerto da Tondo lab.

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?

Tondo lab (Novu s.r.l.)

Corso Indipendenza, 5 - 20129 - Milano

Partita IVA: 10561680967

www.tondolab.tech



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. Ogni challenge avrà un team vincitore.

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 2.500 (duemilacinquecento).

Inoltre, le aziende promotrici delle challenge potranno erogare premialità ai team vincitori delle specifiche challenge.

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 vincitore 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,

Tondo lab (Novu s.r.l.)

Corso Indipendenza, 5 - 20129 - Milano

Partita IVA: 10561680967

www.tondolab.tech



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 il rilascio della soluzione progettuale sviluppata dal proprio team durante l'Hackathon comporta la possibilità di modificare il progetto originale e che gli organizzatori non si assumono alcuna responsabilità in caso di utilizzo e/o sviluppo da parte delle 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 gli organizzatori 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 dei partner organizzatori, compresi i seminari, convegni, usi didattici e commerciali nei canali social e nei siti web degli organizzatori e degli enti partner.

Gli organizzatori assicurano 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.

9. Trattamento dei dati personali

I Partecipanti e i partner dell'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 sociali riguardanti l'Hackathon;
- Condividere le loro informazioni con i partner di Tondo 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 e i team che non sono stati selezionati come vincitori o Partecipanti, le loro valutazioni non saranno rese pubbliche o comunicate.



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-2022.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