



Taranto CirTech | Hackathon

Regolamento

Progetto per la realizzazione di programmi di sviluppo volti al sostegno e all'accelerazione di startup e PMI innovative, finanziato nell'ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, M4C2 "Dalla ricerca all'impresa" - Investimento 1.5 Programma di ricerca e innovazione dell'Ecosistema dell'Innovazione "MUSA - Multilayered Urban Sustainability Action" finanziato dall'Unione Europea – NextGenerationEU, nell'ambito dello Spoke 3 "Deep Tech: Entrepreneurship & Technology Transfer" del Politecnico di Milano - POLIMI.

1. Premessa

Tondo APS (di seguito anche "Tondo"), con sede legale in viale Cassala, 1 – CAP 20143 Milano, codice fiscale 97832460154, intende realizzare un **Hackathon** legato al progetto Taranto CirTech, che si terrà i giorni 15 e 16 maggio 2025.

Il presente Regolamento disciplina lo svolgimento e le modalità di partecipazione all'Hackathon organizzato da **Tondo**, nonché la proposizione, da parte dei candidati, di idee, concetti, progetti per lo sviluppo dell'Hackathon.

2. Obiettivo

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.

L'evento vuole condurre alla nascita di attività **innovative ed imprenditoriali** legate all'economia circolare.

3. Come partecipare

L'Hackathon è rivolto a ricercatori, studenti, imprenditori e startupper interessati a prendere parte alla transizione verso un modello di città più sostenibile e circolare. (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 l'11 maggio 2025.

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 ad un massimo di 5 persone, oppure singolarmente (e in tal caso il team di **Tondo** 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** 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, 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.

3. Svolgimento dell'Hackathon

L'hackathon si svolgerà in modalità **ibrida** e avrà fisicamente base a **Taranto**, al **Dipartimento Jonico dell'Università di Bari** nei giorni **15 e 16 maggio**: il **primo giorno** dalle ore **9** alle ore **16**, il **secondo** dalle ore **9** alle ore **15**. I partecipanti potranno candidare i propri progetti in team composti da minimo due e massimo cinque persone. L'hackathon sarà strutturato nelle seguenti sessioni:

- **Welcome session:** all'inizio della giornata di giovedì verrà presentata la challenge e l'organizzazione delle giornate;
- **Work session:** durante le mattinate di giovedì e venerdì, ciascun team potrà lavorare



autonomamente al proprio progetto, con il sostegno del tutor di riferimento;

- **Pitching session:** venerdì intorno alle **ore 11** le lavorazioni dovranno essere terminate, e i team avranno un massimo di 10 minuti a testa per presentare i pitch delle idee progettuali su cui hanno lavorato, rispondendo anche ad eventuali domande rivolte dalla giuria;
- **Premiazione:** le soluzioni proposte riceveranno dei voti della giuria e verrà eletto il team vincitore. Dalle ore 14 alle ore 15 ci sarà la presentazione del team vincitore davanti al pubblico in un momento aperto al pubblico, a seguito del quale verranno presentate le fasi successive del progetto CirTech.

4. Giuria e struttura pitch

La giuria selezionerà l'idea vincente in base a una varietà di criteri, che includono:

1. **Circularità:** quanto è circolare l'idea e quanto bene contribuisce allo sviluppo a lungo termine di una città circolare?
2. **Innovatività:** quanto è nuova e unica l'idea?
3. **Rilevanza:** in che modo l'idea affronta la sfida e il problema?
4. **Impatto sociale:** in che modo l'idea supporta le dimensioni sociali?
5. **Fattibilità economica:** quanto è finanziariamente sostenibile l'idea?
6. **Speech:** quanto era buono il pitch della squadra e soddisfaceva i requisiti di tempo?
7. **Documento finale (Pitch):** quanto era chiaro e completo 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 35 punti. Le prime tre idee con il punteggio più alto saranno selezionate come vincitrici della Challenge.

In base ai criteri evidenziati, una possibile **struttura del pitch** che dovranno sviluppare i diversi team partecipanti ad hackathon può essere quella di seguito:

- Il **progetto** (breve descrizione)
- Il **problema** (partendo dalla challenge)
- La **soluzione** (includendo la circolarità ed evidenziando l'elemento deep tech)
- Il **business model** (anche solo accennato)
- L'**impatto** (economico, ambientale, sociale...)
- Il **livello di innovatività** (rispetto al mercato)
- Gli **utenti** o **clienti** coinvolti (il target di riferimento)
- Il **piano** per l'implementazione (con una timeline)



Quella suggerita è una struttura di massima che può essere adattata in base alla challenge, inserendo ulteriori elementi che potrebbe essere rilevanti o eliminando delle sezioni che possono essere considerate meno importanti.

5. Premi

I primi tre gruppi vincitori dell'hackathon riceveranno un premio del valore di:

- 1° posto: 1.250 euro lordi
- 2° posto: 750 euro lordi
- 3° posto: 500 euro lordi

Inoltre, riceveranno anche la possibilità di assistere ai momenti di formazione comuni pianificati per i partecipanti al progetto CirTech, focalizzati sulla circolarità e sulla gestione d'impresa, con date e modalità di erogazione che verranno comunicate in seguito.

I progetti dei primi tre classificati saranno da considerarsi automaticamente iscritti alla Call4Ideas che verrà aperta entro la fine di maggio: in più, tutti i partecipanti all'hackathon avranno diritto fino a cinque (5) punti aggiuntivi nella valutazione dei progetti al fine dell'inserimento nel percorso di accelerazione.

6. 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** da qualsiasi responsabilità per eventuali plagi, contraffazione e da qualsiasi richiesta o pretesa di terzi comunque derivante dai suddetti progetti che possa essere avanzata nei confronti di **Tondo**. 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** 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 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 dell'hackathon, 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**, 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** 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 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.

7. Dati personali, immagine e copyright

I Partecipanti autorizzano Tondo 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, compresi i seminari, convegni, usi didattici e commerciali nei canali social e nei siti web di Tondo.

Tondo 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, vedasi l'informativa privacy da questi rilasciata in qualità di autonomi titolari del trattamento ai sensi del Regolamento UE 2016/679 ("GDPR").

8. Trattamento dei dati personali

I Partecipanti all'Hackathon autorizzano Tondo 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.

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



9. Codice di condotta

Tondo 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.

10. 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 può essere modificato in qualsiasi momento da **Tondo** 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