

REGOLAMENTO “THE BLUE WAY HACKATHON 2024”

1. INTRODUZIONE

The Blue Way Hackathon 2024, organizzato dal Polo Tecnologico Alto Adriatico Andrea Galvani SCPA e cofinanziato dal progetto Reginna 4.0, in collaborazione con l'Università Politecnica delle Marche, l'IRBIM CNR, l'OGS- Istituto Nazionale di Oceanografia e di Geofisica Sperimentale, l'Università degli Studi di Trieste, il Comune di Ancona e Tipicità in blu, si pone l'obiettivo di favorire la creazione di soluzioni innovative a problematiche legate al mondo della blue economy, grazie ad un evento caratterizzato dalla condivisione interdisciplinare. In particolare, The Blue Way Hackathon 2024 vuole promuovere nuovi percorsi e progettualità suscettibili di godere di vita autonoma sul mercato, affrontando le sfide lanciate dalla transizione digitale ed ecologica.

In questo contesto, Polo Tecnologico Alto Adriatico Andrea Galvani SCPA, in collaborazione con l'Università Politecnica delle Marche, l'IRBIM CNR, l'OGS- Istituto Nazionale di Oceanografia e di Geofisica Sperimentale, l'Università degli Studi di Trieste, il Comune di Ancona e Tipicità in blu organizzano The Blue Way Hackathon (23-24 maggio 2024, Ancona).

I primi 3 gruppi classificati riceveranno premi sotto forma di buoni acquisto di prodotti tecnologici.

The Blue Way Hackathon si svolgerà in lingua italiana e sarà gratuito, per un minimo di 30 partecipanti e un massimo di 50.

Il completamento dell'hackathon consentirà:

- agli studenti universitari di ricevere un certificato dell'EIT (European Institute of Technology) nell'ambito de progetto Reginna 4.0, finanziato dall'Unione Europea, che potrà essere utilizzato per chiedere il riconoscimento di crediti presso la propria Università.
- agli studenti della scuola secondaria di secondo grado di ottenere crediti PCTO

2. DESTINATARI

The Blue Way Hackathon 2024 si rivolge a: studenti maggiorenni iscritti alla scuola secondaria di secondo grado, studenti delle Università (sia laurea triennale che magistrale), dottorandi di ricerca, studenti di scuole professionali post-diploma (come gli ITS), neolaureati.

Durante l'hackathon ogni partecipante sarà assegnato ad un team, che sarà costituito il primo giorno dell'evento e sarà chiamato a raccogliere la sfida presentata sul sito <http://www.theblueway.it/hackathon24> con altre informazioni e indicazioni relative alle modalità di partecipazione. Nel corso dell'evento saranno fornite ai partecipanti ulteriori specifiche.

3. FASI

L'evento si articolerà attraverso 3 fasi successive:

Fase 1. Apertura delle iscrizioni all'Hackathon e selezione dei partecipanti.

L'iscrizione all'hackathon viene formalizzata compilando il modulo pubblicato sul sito

<http://www.theblueway.it/hackathon24>.

Le iscrizioni si chiuderanno il 20/05/24.

L'hackathon prevede un minimo di 30 partecipanti, selezionati in base all'ordine temporale di iscrizione. Il numero massimo di partecipanti ammessi sarà 50. L'organizzazione si riserva la facoltà di ammettere eventuali partecipanti in soprannumero in base a eventuali sopravvenute disponibilità logistiche. L'organizzazione si riserva il diritto di annullare l'evento per circostanze impreviste.

Fasi 2 e 3. Evento e premiazione

Si svolgeranno secondo i dettagli dell'evento riportati nell'agenda completa disponibile sul sito web dell'hackathon.

4. TERMINI E CONDIZIONI

L'iscrizione implica, per ogni partecipante, la conoscenza e l'accettazione esplicita e completa de:

- il presente regolamento e i suoi articoli;
- il programma dell'hackathon e i criteri di iscrizione;
- il codice di condotta;
- l'Informativa sulla privacy;
- la liberatoria per l'utilizzo delle riprese audio/video e fotografiche effettuate durante l'hackathon.

Per esigenze tecniche e/o logistiche o per altre circostanze impreviste, l'organizzazione si riserva il diritto di modificare unilateralmente il regolamento, il calendario, la durata dell'hackathon o di cancellare l'evento.

5. REGISTRAZIONE E DATI PERSONALI

La partecipazione all'hackathon è riservata ai maggiori di 18 anni.

The Blue Way Hackathon 2024 è rivolto a studenti della scuola secondaria di secondo grado, studenti universitari (sia laurea triennale che magistrale), dottorandi di ricerca, studenti di scuole professionali post-diploma (come gli ITS). Per partecipare all'hackathon, il partecipante deve registrarsi online seguendo le istruzioni fornite sul sito <http://www.theblueway.it/hackathon24>.

L'organizzazione si riserva il diritto di verificare l'identità dei partecipanti e l'autenticità e l'accuratezza dei dati forniti al momento della registrazione; la mancata presentazione dei documenti richiesti dall'organizzazione, l'incongruenza delle informazioni fornite o il ragionevole sospetto che tali informazioni siano false, inaccurate, non aggiornate o incomplete comporteranno l'esclusione del partecipante dall'hackathon, oltre a qualsiasi azione legale che l'organizzazione potrà decidere di intraprendere.

Il Polo Tecnologico Alto Adriatico tratterà i dati personali dei partecipanti esclusivamente al fine di gestire l'hackathon nel rispetto del Regolamento (UE) 2016/679 concernente la tutela delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali e la libera circolazione di tali dati e dalla disciplina in materia del Garante per la protezione dei dati personali. Il trattamento dei dati personali, compresa l'archiviazione degli atti, è effettuato su supporto cartaceo o con l'ausilio di strumenti informatici. Le informazioni sono comunicate, messe a disposizione o condivise ai sensi di Legge con le Amministrazioni Pubbliche competenti in relazione alla posizione giuridico-economica dell'interessato. Il Polo Tecnologico Alto Adriatico rende disponibile l'informativa per tale categoria di interessati, unitamente ai suoi eventuali aggiornamenti, nella sezione "privacy" del sito web <https://www.polotecnologicoaltoadriatico.it/>

6. REGOLE DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione all'hackathon è aperta ai destinatari di cui all'art. 2, che dovranno registrarsi singolarmente; come tali potranno creare un proprio team durante la competizione oppure inserirsi in un team già creato da altri o dall'organizzatore, secondo le modalità e i tempi stabiliti. I team saranno composti da un minimo di 3 ad un massimo di 7 studenti ciascuno. Ogni partecipante potrà far parte di un solo team.

Ciascun team dovrà identificarsi con un nome (il "Nome del team").

I partecipanti dovranno essere dotati di attrezzatura informatica propria.

In seguito all'iscrizione, tutti riceveranno via email il Blue Way Hackathon Starter Kit, una raccolta di documenti e suggestioni che daranno modo ai partecipanti di approfondire alcune tematiche della sfida che sarà lanciata durante l'hackathon e li aiuteranno ad arrivare più preparati all'evento.

7. TEAM E ORGANIZZAZIONE

L'organizzazione interna del team, la distribuzione di ruoli, compiti, responsabilità nonché l'attribuzione e/o il riconoscimento della titolarità di eventuali diritti di proprietà intellettuale e/o industriale sull'opera e/o sulla documentazione tra i componenti saranno di esclusiva competenza della squadra stessa e/o, in base alla decisione presa al riguardo, dalla squadra e/o del suo team leader.

Nessuna responsabilità al riguardo potrà essere imputata all'organizzazione.

8. RESPONSABILITA'

Ciascun partecipante all'hackathon è responsabile della propria documentazione, attrezzatura informatica o di altro tipo ed effetti personali; pertanto, ciascun partecipante si impegna a sollevare l'organizzazione da ogni pretesa, anche risarcitoria, che dovesse essere avanzata, a qualsiasi titolo, in relazione alla partecipazione all'evento. L'organizzazione non potrà essere ritenuta responsabile in caso di furto, smarrimento, danneggiamento dell'attrezzatura e/o degli effetti personali. Per tutta la durata dell'hackathon ciascun partecipante è tenuto ad adottare tutte le misure opportune per proteggere i propri dati e/o software archiviati nelle proprie apparecchiature informatiche.

9. OBBLIGHI

L'iscrizione all'hackathon implica l'accettazione integrale ed incondizionata da parte del partecipante dei termini e delle condizioni previste dagli articoli del presente regolamento.

Con l'iscrizione ciascun partecipante:

- garantisce che l'idea progettuale proposta è originale e non viola in alcun modo diritti di proprietà intellettuale o industriale di terzi, sollevando gli organizzatori da qualsiasi responsabilità, richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo che dovesse avanzare da parte di terzi;
- solleva gli organizzatori da ogni responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea e/o di qualsiasi sviluppo della stessa da parte di chiunque ne sia venuto a conoscenza, rinunciando a qualsiasi richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti degli organizzatori, per qualsiasi motivo e/o causa.
- singolarmente o in team è responsabile del contenuto del proprio progetto e garantisce di esserne il proprietario e di possedere tutti i diritti originali di utilizzo. Gli organizzatori non saranno responsabili nei confronti di terzi per il contenuto dei progetti. Il team/singolo partecipante si impegna sin d'ora a sollevare gli organizzatori rispetto ad ogni responsabilità, anche risarcitoria, o pretesa che dovessero avanzare terzi a qualsiasi titolo in relazione al progetto.

10. CODICE DI CONDOTTA

Gli organizzatori chiedono ai partecipanti di rispettare il seguente codice di condotta in ogni fase dell'hackathon. In particolare, si richiede di:

- rispettare il Regolamento, il calendario, le modalità di svolgimento ed accettare le decisioni prese dall'organizzazione e/o dalla giuria.
- rispettare gli altri partecipanti, il personale e gli altri componenti e/o delegati dell'organizzazione e/o della struttura ospitante.

Qualsiasi violazione del Regolamento e/o del codice di condotta o qualsiasi comportamento da cui possa essere inferito o presunto un comportamento illecito, anche occulto, e/o che costituisca una violazione del presente Regolamento, nonché qualsiasi irregolarità commessa prima o durante l'evento, comporterà, a seconda dei casi e ad insindacabile giudizio dell'organizzazione, la mancata partecipazione, l'espulsione o la squalifica del partecipante e/o il ritiro dell'eventuale premio già assegnato e la rimozione di qualsiasi materiale e/o contenuti già inviati o pubblicati.

11. LIBERATORIA PER L'UTILIZZO DELLE REGISTRAZIONI AUDIO/VIDEO E FOTOGRAFICHE

I partecipanti sono consapevoli che l'organizzazione e/o i suoi partner effettueranno registrazioni audio/video durante l'evento e che tali registrazioni potranno coinvolgere i partecipanti stessi. Con la registrazione all'evento, i partecipanti autorizzano l'organizzazione ed i suoi partner ad utilizzare, a titolo gratuito, anche in modo parziale e/o in forma modificata o adattata, i propri dati, nonché le riprese e registrazioni audio/video della propria persona e degli ambienti, oggetti e documenti fotografati e/o filmati durante l'evento. È in ogni caso escluso qualsiasi utilizzo che possa ledere l'onore, la reputazione o il decoro della persona o delle persone ritratte, riprese o registrate.

12. GIURIA E VALUTAZIONE

I progetti presentati dai team al termine dell'hackathon verranno valutati da una giuria nominata dagli organizzatori. La giuria avrà il compito di selezionare i team vincitori.

La giuria valuterà i risultati secondo i seguenti criteri, assegnando complessivamente un massimo di 100 punti:

Presentazione del prodotto o servizio: max 40 punti

- Qualità del pitch (max 20 punti)
- Q&A: risposte chiare ed esaustive (max 20 punti)

Contenuto del prodotto o servizio: max 60 punti

- Coerenza con la sfida (max 20 punti)
- Livello di innovazione (max 20 punti)
- Business model: fattibilità tecnica e sostenibilità economica (max 20 punti)

Al termine della valutazione verrà stilata una graduatoria in base alle valutazioni ottenute. Il giudizio della giuria è insindacabile e la stessa non è tenuta a motivare le proprie decisioni; i partecipanti si impegnano a non contestare la composizione o le decisioni della giuria. In caso di parità, la scelta verrà effettuata ad insindacabile giudizio del presidente della giuria.

13. PREMI

Nel corso della cerimonia di premiazione la giuria assegnerà i seguenti premi sotto forma di voucher per l'acquisto di prodotti tecnologici presso un rivenditore autorizzato:

- Team vincitore: 1.500,00 euro (millecinquecento/00 euro);
- Team 2° classificato: 1.000,00 euro (mille/00 euro);

- Team 3° classificato: 500,00 euro (cinquecento/00 euro).

Ai partecipanti non sarà riconosciuto alcun altro compenso o diritto economico diverso dal premio previsto dal concorso. Il suddetto premio verrà assegnato al team vincitore secondo un criterio di ripartizione basato sul numero dei componenti del team. L'organizzazione non è responsabile dell'uso che i vincitori faranno dei premi assegnati.

Inoltre, a tutti i partecipanti sarà data la possibilità di proseguire il loro percorso di innovazione, partecipando alle selezioni per percorsi di accompagnamento e accelerazione, a seconda delle possibilità attive sui diversi territori di provenienza (ad es. [Cross Cutting activity n.1 del progetto INEST](#))

14. PROPRIETA' INTELLETTUALE

Ai partecipanti sono riconosciuti, sulla base della vigente normativa, la proprietà e la piena disponibilità dei progetti e della documentazione ad essi relativa, inclusa la titolarità di ogni diritto di proprietà intellettuale e/o industriale su qualsiasi elemento di cui sono composti e/o che contribuiscono a formare, a titolo esemplificativo ma non esaustivo l'idea, il modello di business, il format, i concept sviluppati, le proposte e soluzioni presentate e/o il risultato ottenuto, prodotti dai team durante l'hackathon. Ciascun partecipante, pertanto, resta pienamente responsabile della tutela di ogni elemento innovativo e/o originale che dovesse essere riscontrabile nei propri progetti.

15. CONTATTO EMAIL

Ulteriori informazioni potranno essere chieste al seguente indirizzo email: info@tipicitainblu.it

