



## Concept

L'economia circolare è un approccio che mira a ridurre gli sprechi e valorizzare le risorse esistenti. In un'economia circolare, i prodotti e i materiali vengono riutilizzati, riparati e riciclati, invece di essere smaltiti. Questo approccio può contribuire a ridurre l'impatto ambientale dei nostri consumi, a creare nuove opportunità di lavoro e benessere sociale.

Per promuovere l'economia circolare in maniera innovativa e sviluppare nuove idee e soluzioni, vogliamo organizzare un Hackathon a tema. In questo evento studenti universitari e giovani si uniranno in squadre per ricercare novità circolari e sostenibili.

L'Eco-Hackathon proporrà tre sfide che consistono nello sviluppare soluzioni innovative nel solco concettuale tracciato dalle principali 3R dell'economia circolare: Riduzione, Riutilizzo, Riciclo.

## Partecipazione all'Eco-Hackathon

L'Hackathon si svolgerà a Milano presso lo spazio denominato "Social Innovation Academy" sito in MIND - Milano Innovation District nelle giornate del **17-18 aprile 2024**.

La partecipazione all'Hackathon è riservata a giovani tra i 18 e i 35 anni: studenti delle scuole superiori, dell'Università, lavoratori e startupper (startup costituite da meno di due anni).

L'iscrizione avverrà tramite un form disponibile alla seguente pagina:

<https://www.legambientelombardia.it/eco-hackathon/>

La iscrizione può avvenire come team precostituito composto da un minimo di 3 a un massimo di 5 persone (saranno ammessi solo gruppi informali) oppure in forma individuale. In caso di partecipazione in forma individuale, si verrà abbinati ad altri partecipanti per formare dei team che saranno messi in contatto tre settimane prima dell'Hackathon. I team saranno costituiti tenendo conto anche della formazione indicata nel form, con l'obiettivo di creare team eterogenei.

Al momento dell'iscrizione, sarà richiesto di esprimere una preferenza rispetto alla challenge a cui si vorrebbe partecipare: tuttavia, non garantiamo la partecipazione alla challenge per la quale si è espressa la preferenza (con il criterio di garantire una partecipazione equilibrata alle challenge proposte).

Ogni persona iscritta garantisce la veridicità delle informazioni fornite. L'ente promotore si riserva il diritto di richiedere qualsiasi documento aggiuntivo a riprova delle dichiarazioni dei partecipanti. L'ente promotore a sua insindacabile discrezione può declinare la registrazione per qualsivoglia ragione, ivi inclusa l'eventuale

dichiarazione, da parte del partecipante, di informazioni incomplete e/o inesatte o il mancato possesso dei requisiti per prendere parte alla competizione.

La partecipazione all'evento implica, da parte di ciascun partecipante, l'accettazione integrale e incondizionata di questo regolamento e il rilascio del consenso per il trattamento dei dati personali.

**La partecipazione all'Eco-Hackathon è totalmente gratuita.**

Il termine ultimo per iscriversi è il 18/03/2024

Entro il 29/03/2024 sarà comunicata la composizione dei team formati dalle persone iscritte in forma individuale e saranno comunicate le challenge assegnate.

## Supporto Fornito

Durante lo svolgimento dell'evento saranno presenti dei Mentori che seguiranno i ragazzi nell'approfondimento delle tematiche della challenge scelta.

Saranno inoltre presenti dei Tutor di Legambiente Lombardia e Fondazione Triulza per fornire supporto sulla parte tecnologica, logistica, organizzativa e per gestire i flussi di persone.

Tra il 2 e il 12 aprile si svolgeranno gli appuntamenti di approfondimento online, le cui date saranno comunicate una volta chiusa la fase di iscrizione. La partecipazione di almeno una rappresentanza del team al webinar relativo alla propria challenge è da considerarsi obbligatoria. Sarà possibile inoltre partecipare anche agli altri webinar di approfondimento.

## Materiale Richiesto

Ogni team/individuo dovrà presentarsi fornito di almeno un PC e/o altri strumenti (tablet, smartphone ecc.) ritenuti utili e sui quali saranno presenti le applicazioni ed i software che il gruppo ritiene più opportuni per lo sviluppo del progetto. È comunque consigliato un numero di strumenti e supporti informatici adeguato al numero degli studenti. Ogni team avrà a disposizione una postazione dedicata dove i ragazzi potranno lavorare. Inoltre, sarà adibita un'area relax per la notte. Sarà garantita la connessione wi-fi.

Ogni persona dovrà portare un sacco a pelo, un materassino e l'occorrente per passare la notte.

I ragazzi dovranno portare il pranzo al sacco per la giornata del 17 aprile. La cena del 17 aprile e la colazione e il pranzo del 18 aprile saranno invece forniti dall'organizzazione promotrice. Durante la notte del 17 aprile saranno forniti anche tè e caffè. In loco sarà inoltre presente un punto bar in cui sarà possibile acquistare snack e bevande extra. Si suggerisce a studenti e accompagnatori di arrivare muniti di una borraccia. Sarà inviata una scheda dedicata per raccogliere indicazioni rispetto ad eventuali esigenze alimentari particolari degli studenti (allergie, intolleranze, ecc.).

## Come arrivare alla Social Innovation Academy (MIND)

### MEZZI PUBBLICI

Stazione Rho Fiera Milano – Metropolitana linea 1 (rossa) – M1 e Ferrovie / Passante Ferroviario

- Metropolitana: M1 RHO FIERA: dopo i tornelli della metropolitana svoltare a destra in direzione Stazione Ferroviaria Rho Fiera.

- Treno: Passante S5 per Varese/S6 per Novara fermata Rho Fiera/altri treni regionali con fermata "Rho-Fiera"

Superare il binario 6 e svoltare a DESTRA, verso la Piazza inclinata che porta al percorso che conduce alla Social Innovation Academy. L'ingresso è libero senza nessun controllo.

#### IN AUTO

- Uno dei parcheggi più vicini è quello della Stazione FS Rho Fiera (Via Risorgimento, 88, 20017 Rho). [Google Maps a questo link.](#)
- In alternativa: parcheggi a pagamento dell'Ospedale Galeazzi - Sant'Ambrogio e ingresso pedonale in Via Cristina Belgioioso, 171 Milano (aperto da lunedì al venerdì ore 06:45 – 21:45)

## Timing evento

L'evento si svolgerà dalle 9.00 di mercoledì 17 aprile alle 17:00 di giovedì 18 aprile (indicativamente).



#### Mercoledì 17 aprile

9.00	Ingresso e registrazione dei team
9.30	Convegno di apertura
10.45	Inizio dei lavori
13.30	Pranzo al sacco
15.00	Incontri di approfondimento con esperti e mentor
20.00	Cena offerta dall'organizzazione promotrice

#### Giovedì 18 aprile

7.00	Colazione offerta dall'organizzazione promotrice
10.45	Consegna dei progetti alla Giuria
11.00	Presentazione al pubblico dei progetti
13.30	Pranzo offerta dall'organizzazione promotrice
15.00	Convegno di chiusura ed interviste ai team
16.00	Premiazione

A proprio insindacabile giudizio, la Società Promotrice si riserva la facoltà di cambiare giorni, orari, durata e sede dell'evento nonché di cancellarlo - se le circostanze lo richiedono, a fronte di esigenze tecniche e organizzative - senza che ciò generi alcuna responsabilità in capo alla stessa. Qualsiasi modifica verrà notificata via e-mail ai partecipanti già iscritti.

## **Obblighi e responsabilità dei partecipanti**

L'Hackathon viene inteso come un evento di cui ciascun partecipante si obbliga a rispettare i principi ed espressamente riconosce che ogni azione volta ad impedire lo sviluppo del progetto di qualsiasi altro team è proibita e punita con l'esclusione. L'ente promotore a proprio insindacabile giudizio si riserva il diritto di squalificare ed escludere dall'Hackathon qualsiasi team che non rispetti quanto previsto dal presente regolamento e coloro che, con manovre fraudolente o non consentite, ostacolano e/o tentano di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'intero evento.

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

- Rispettare gli altri partecipanti;
- Non usare espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
- 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;
- Evitare di sviluppare applicazioni con contenuto chiaramente fuori tema;
- Non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- Rispettare le norme di privacy.

Ciascun partecipante è responsabile, in via esclusiva, per l'attrezzatura e gli effetti personali portati all'Hackathon. La Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice non possono essere ritenute responsabili in caso di furto, perdita, danneggiamento all'attrezzatura e/o agli effetti personali di un Partecipante.

Ogni team è responsabile, in via esclusiva, del contenuto del proprio progetto, pertanto nessuna responsabilità sarà attribuibile, da parte di soggetti terzi, alla Società Promotrice e/o alla Società Organizzatrice, con riferimento al contenuto del progetto. Ciascun partecipante si obbliga, sin da ora, a manlevare e tenere indenne la Società Promotrice e/o la Società Organizzatrice 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'Hackathon ciascun partecipante si impegna, con la massima cura e diligenza e per tutta la sua durata, a utilizzare i locali in cui si svolgerà l'evento, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione da parte della Società Promotrice e/o della Società Organizzatrice, 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.

## **Limitazione di Responsabilità**

La Società Promotrice fornisce ai partecipanti una rete wi-fi per ricerche e approfondimenti necessari allo sviluppo del proprio progetto. Ciascun partecipante è responsabile, in via esclusiva, per il proprio accesso ad internet.

Ciascun partecipante si obbliga a partecipare all'Hackathon a suo proprio rischio. Durante l'Hackathon, 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. La Società Promotrice 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.

La Società Promotrice non sarà ritenuta responsabile per qualsiasi danno causato ai partecipanti, alla loro dotazione informatica e ai dati registrati nonché per qualsivoglia conseguenza sulla propria attività personale o professionale.

## Giuria e Valutazione

I progetti presentati dai team partecipanti saranno valutati da una giuria (di seguito, la "Giuria"), composta da rappresentanti della Società Promotrice e dei suoi partner, sulla base, in via meramente esemplificativa e non esaustiva, dei seguenti criteri di valutazione:

- Coerenza e impatto (25)
- Creatività e innovatività (25)
- Fattibilità (15)
- Slides (5)
- Speech (20)
- Output facoltativo (10)

Gli output da produrre durante l'Hackathon saranno i seguenti:

- Titolo e logo del progetto
- Slides di presentazione (massimo 10)
- Speech di presentazione
- SWOT analysis
- Piano di comunicazione
- Un output facoltativo che sarà rivelato solo in loco

Dopo l'attribuzione del punteggio, la Giuria decreterà la classifica finale dei progetti in gara.

I partecipanti sono informati ed espressamente approvano il fatto che la Giuria è sovrana e che non motiverà le proprie decisioni. I partecipanti espressamente acconsentono, sin da ora, a non sollevare obiezioni nei confronti della composizione, del processo decisionale o della decisione assunta dalla Giuria.

## Benefit per i partecipanti e Premi

Il team che otterrà il punteggio più alto per ognuna delle tre challenge sarà decretato vincitore. **Ai tre team vincitori saranno assegnati premi dal valore complessivo di 1000€** in voucher o gift card (a titolo esemplificativo e non esaustivo: beni alimentari, libri, abbonamenti)

A norma dell'art. 6 lettera a) del D.P.R. n. 430/2001 l'evento non costituisce un concorso od operazione a premi ed è escluso dall'applicazione della relativa disciplina, in quanto ha ad oggetto la presentazione di progetti o studi in ambito di innovazione sociale con conferimento di premi che rappresentano il riconoscimento del merito personale dei vincitori, nonché un incoraggiamento nell'interesse della collettività.

## **Diritti di proprietà intellettuale**

Tutti i nomi, i marchi e gli altri segni distintivi citati o riprodotti sul sito dedicato all'evento rimangono nella sola ed esclusiva proprietà dei loro autori e titolari dei diritti. La riproduzione e/o la rappresentazione di tutti o di parte degli elementi relativi all'Hackathon sono strettamente vietate.

L'autorizzazione concessa ai Partecipanti di utilizzare i dati forniti dalla Società Promotrice è limitata alla durata dell'Hackathon. Qualsiasi utilizzo dei dati al di fuori della finalità dell'Hackathon è soggetto a preventivo, separato accordo, concluso tra la Società Promotrice ed i partecipanti.

Ciascun partecipante dichiara espressamente che ogni prototipo, idea, progetto o parte di esso presentato nell'ambito dell'Evento è originale e non viola in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi: a tal fine ciascun partecipante si impegna a manlevare sin d'ora la Società Promotrice da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo.

Legambiente Lombardia riconosce ai team e ai singoli partecipanti i diritti di proprietà intellettuale inerenti ai concetti sviluppati e/o alle proposte da questi presentate; ogni team rimane pienamente responsabile per la protezione di qualsiasi elemento innovativo e/o originale del progetto da utilizzi inappropriati (domanda di registrazione, presentazione di domanda di brevetto, etc.), attraverso i mezzi a tal fine apprestati dalla legge, incluso il pagamento di ogni commissione o costo sostenuto.

I partecipanti prendono atto che l'eventuale comunicazione, divulgazione e/o pubblicazione dei progetti presentati nell'ambito dell'evento e/o tramite mezzi e supporti di comunicazione eventualmente utilizzati per la promozione dell'evento medesimo (anche dopo il suo svolgimento), comporterà la visibilità a tutti i partecipanti all'evento e/o alla community destinataria delle azioni di comunicazione. Legambiente Lombardia non assume alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea o opera e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del progetto ad essa relativo da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza, rinunciando per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti di Legambiente Lombardia, a qualsivoglia titolo, ragione e/o causa.

## **Autorizzazione ed utilizzo dell'immagine**

Ciascun partecipante acconsente ed autorizza Legambiente Lombardia e i partner dell'iniziativa, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad utilizzare il proprio nome, cognome e qualsiasi descrizione del proprio progetto per scopi relativi a campagne promozionali, pubblicizzazione interna ed esterna relativa all'Hackathon con ogni mezzo, incluso ma non limitato al sito dell'evento o a qualsivoglia sito internet di Legambiente Lombardia e i partner dell'iniziativa, mediante comunicati stampa ed ogni altro mezzo di comunicazione al pubblico, per un numero illimitato di riproduzioni e distribuzione in tutto il mondo, entro il limite massimo di 5 anni dalla data di chiusura dell'Hackathon.

## **Privacy**

I dati condivisi dai partecipanti per iscriversi all'evento e confermare la propria partecipazione sono gestiti e trattati dalla società organizzatrice e dai suoi partner in conformità a quanto previsto dal Regolamento Europeo UE 2016/679 e sono soggetti a consenso esplicito, secondo le seguenti modalità espresse nella [Privacy Policy](#).

L'accettazione del presente regolamento comporta l'accettazione del trattamento dei dati finalizzati alla partecipazione all'evento e a tutte le attività ad esso connesse. Il consenso ad uno o più diversi altri specifici trattamenti che esulano dalla gestione dell'evento non pregiudica la partecipazione allo stesso.

## **Accettazione del regolamento dell'Hackathon**

La registrazione, l'adesione e la partecipazione all'Hackathon comportano la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei partecipanti.

Il presente Regolamento è disponibile sul sito dell'evento.

Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento dalla Società Promotrice congiuntamente alla Società Organizzatrice 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 partecipante abbia accettato le modifiche per il solo fatto della propria partecipazione all'Hackathon.

Il presente Regolamento disciplina il rapporto tra la Società Promotrice e il solo partecipante e non determina la nascita di alcun diritto in capo a terzi.

## **Legge applicabile e risoluzione delle Controversie**

Il presente Regolamento è regolato dalla legge italiana.

Tutte le controversie che dovessero insorgere in relazione al presente Contratto, comprese quelle inerenti alla sua validità, efficacia, interpretazione, esecuzione e risoluzione, saranno di competenza esclusiva del Foro di Milano.