

Regolamento del Concorso ADAthon

“Idee innovative per la resilienza in agricoltura”

Bologna, 22-23 giugno 2021

Art.1 Introduzione e tema

“ADAthon – Idee innovative per la resilienza in agricoltura” (in seguito anche l’“Hackathon”) è un hackathon, sotto forma di concorso, di 24 (ventiquattro) ore che si svolgerà da martedì 22 a mercoledì 23 giugno 2021, presso gli spazi di CUBO Condividere Cultura (Piazza Vieira De Mello 3 e 5, Bologna), organizzato da Leithà S.r.l., con sede in Bologna, via Stalingrado 37 (l’“Organizzatore”). L’Hackathon è organizzato nell’ambito del progetto europeo *LIFE ADA – ADaptation in Agriculture*.

L’obiettivo dell’Hackathon è proporre soluzioni innovative e ad alto contenuto tecnologico che si rivolgono a produttori agricoli e allevatori per sostenerli nel percorso di resilienza verso i rischi derivanti da cambiamento climatico-ambientale.

Le soluzioni innovative potranno essere consegnate sotto forma di prototipi, mock-up, wireframe o software.

Art.2 Destinatari e modalità di partecipazione

La partecipazione è libera e gratuita. Possono accedere all’Hackathon le persone fisiche che rientrano nei seguenti profili:

- **UX/UI designer** laureandi o neolaureati.
- **Software developer** con competenze di gestione dati geo-spaziali, mappe e rilevazioni sensoristiche.
- **Esperti di settore** per le filiere: vitivinicola, casearia e ortofrutticola, sia professionisti con solide competenze tecniche e gestionali che neolaureati o laureandi in Agraria o discipline affini con un livello medio-alto di digitalizzazione e acuta sensibilità a prodotti e servizi digitali.

Date le circostanze dovute all’epidemia da COVID-19, per il rispetto delle normative vigenti sul distanziamento sociale, il numero massimo di partecipanti è di 15 (quindici) persone, che saranno selezionate dall’Organizzatore sulla base dei requisiti risultanti dalla documentazione ricevuta.

I partecipanti verranno suddivisi dall’Organizzatore in gruppi di 3 (tre) persone, preferibilmente con competenze miste.

Per partecipare è necessario iscriversi compilando il form online disponibile sul sito <https://www.lifeada.eu>.

Art.3 Dotazione strumentale

Per quanto previsto dall’Hackathon, i partecipanti utilizzeranno le proprie dotazioni hardware/software personali. L’Organizzatore metterà a disposizione connettività, materiale di cancelleria, prolunghe e quanto sia disponibile a supporto del lavoro dei team. L’Organizzatore non è responsabile per eventuali danni arrecati alle attrezzature personali dei partecipanti.

Art.4 Norme di comportamento

La partecipazione implica l'accettazione incondizionata di tutte le norme contenute nel Regolamento e delle decisioni della Giuria.

Ciascun partecipante si impegna per tutta la durata dell'Hackathon a utilizzare i locali in cui si svolgerà la competizione, nonché i materiali e le attrezzature messe a disposizione, con la massima cura e diligenza e a rispondere degli eventuali danni cagionati a persone o cose. Si impegna, inoltre, a:

- rispettare gli altri partecipanti;
- non usare espressioni che incitino alla violenza, discriminazione, oscenità o diffamazione;
- evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari o che violino la privacy;
- evitare contenuti pubblicitari o che abbiano un contenuto politico/ideologico e religioso;
- non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- realizzare progetti originali, e quindi non già in produzione e non elaborati in concorsi o manifestazioni in genere;
- non rendere pubblico il progetto, o parte dello stesso;
- non ostacolare o tentare di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'intero evento.

In caso contrario, l'Organizzatore si riserva il diritto di escludere ed allontanare i partecipanti.

Art.5 Mentoring

Durante l'evento i partecipanti fruiscono gratuitamente di servizi di accompagnamento e mentoring da parte di esperti del settore scelti dall'Organizzatore all'interno delle sue strutture. I servizi di mentoring sono orientati all'analisi dei punti di debolezza e delle aree di miglioramento dei progetti, al fine di perfezionare le idee in vista del pitch finale. I mentor parteciperanno all'Hackathon esclusivamente a scopo di supporto didattico e non saranno considerati parte di alcun team. Non saranno ammesse contestazioni in merito all'operato dei mentor, che ascolteranno e aiuteranno i partecipanti con impegno, serietà e al massimo delle loro capacità.

Art.6 Giuria e votazioni

Nella mattina del 23 giugno 2021 i team di partecipanti presenteranno le proprie idee con un pitch della durata massima di 5 (cinque) minuti.

I pitch presentati saranno valutati da una giuria tecnico-scientifica nominata dall'Organizzatore (di seguito la "Giuria").

Le decisioni della Giuria saranno adottate nell'ambito della propria discrezionalità esercitata entro il limite dei criteri e dei punteggi di seguito indicati. In particolare, nella valutazione dei pitch la Giuria disporrà di 100 (cento) punti, la cui assegnazione sarà effettuata in conformità ai seguenti criteri:

Criteri di valutazione	Punteggio massimo
Originalità e innovazione	40 punti
Sostenibilità tecnologica e fattibilità	20 punti
Potenzialità di mercato	20 punti
Design e User Experience	20 punti
Totale	100 punti

La decisione della Giuria ha carattere vincolante ed insindacabile.

Art.7 Premi

Risulteranno vincitrici le 3 (tre) idee che avranno ricevuto i punteggi più alti secondo i criteri di cui all'Art.6 che precede. Le idee vincitrici saranno premiate come segue:

Posizione	Premio per ogni componente del team
1° Classificato	Buoni Cadhoc del valore di € 300 (trecento euro)
2° Classificato	Buoni Cadhoc del valore di € 200 (duecento euro)
3° Classificato	Buoni Cadhoc del valore di € 100 (cento euro)

L'evento di premiazione si terrà online e verrà annunciato nel giorno di chiusura dell'Hackathon.

Art. 8 Riservatezza

Ciascun Partecipante si impegna a non divulgare a terzi alcuna informazione cui sia venuto a conoscenza durante la partecipazione all'Hackathon.

Al pari, i dati e le informazioni scambiati sono da considerarsi di carattere strettamente confidenziale e riservato e pertanto ciascun partecipante si obbliga affinché non abbia a fare uso improprio, rivelare, comunicare, divulgare e diffondere con qualsiasi mezzo a terzi tali dati e informazioni. Tale impegno viene assunto, ai sensi e per gli effetti dell'art.1381 c.c., da ogni partecipante.

Art.9 Viaggi

È previsto il rimborso per i costi di viaggio per il raggiungimento della sede dell'Hackathon dal luogo di residenza/domicilio del partecipante, purché in Italia, Repubblica di San Marino o Città del Vaticano.

In particolare, sono rimborsabili:

- biglietti del trasporto pubblico locale;
- ricevute di taxi;
- biglietti aerei;
- biglietti ferroviari;
- biglietti di traghetti e navi.

L'importo massimo rimborsabile per ciascun partecipante è di 200 (duecento) euro, previa consegna dei giustificativi di viaggio. Il rimborso avverrà con le modalità di cui al seguente art. 12.

Art.10 Vitto e alloggio

L'Organizzatore garantirà a ciascun partecipante il pernottamento presso la struttura [UNAHOTELS BOLOGNA FIERA](#), il pranzo e la cena per il 22 giugno, nonché i coffee break.

Art.11 Misure per la prevenzione del contagio da COVID-19

I partecipanti lavoreranno in condizioni di sicurezza e nel rispetto delle normative vigenti circa la prevenzione e il contrasto della diffusione del COVID-19 e lavoreranno in ambienti strutturati nel rispetto della legislazione attualmente in vigore.

Ciascun partecipante, prima di accedere ai locali in cui si svolgerà l'Hackathon, ha l'obbligo di esibire un tampone molecolare o antigenico con esito negativo, effettuato nelle 48 (quarantotto) ore precedenti, il cui importo verrà rimborsato dall'Organizzatore con le modalità di cui al seguente art. 12.

Art.12 Rimborsi

Nei casi in cui è previsto dal presente Regolamento, il rimborso delle spese sostenute da ciascun partecipante è subordinato alla presentazione all'Organizzatore della relativa documentazione giustificativa (es. biglietti, ricevute, scontrini fiscali...) in originale. I rimborsi avverranno esclusivamente a mezzo bonifico bancario; in caso di richiesta di rimborso, il partecipante dovrà dunque indicare il codice IBAN, di cui il partecipante dovrà essere intestatario o cointestatario. Il bonifico bancario sarà erogato solo ed esclusivamente su conti correnti italiani o della Repubblica di San Marino o di Città del Vaticano.

Art. 13 Proprietà intellettuale

Per ogni team, ad ogni partecipante è riconosciuta, a parità di titoli e diritti, la paternità della proposta e del progetto presentati.

Con la partecipazione all'Hackathon, i partecipanti accettano integralmente i contenuti del presente Regolamento e dei relativi allegati e al contempo:

- autorizzano espressamente l'Organizzatore a pubblicare i progetti presentati, ivi inclusa la diffusione su siti web e social media;
- assumono ogni responsabilità in merito alla paternità e alla originalità delle idee presentate;
- assumono ogni responsabilità conseguente all'utilizzo, nelle idee presentate, di soluzioni tecniche o di altra natura che violino diritti di brevetto, di autore ed in genere di privativa altrui;
- si obbligano a tenere manlevato e indenne l'Organizzatore da qualsivoglia azione giudiziaria promossa contro di esso da parte di terzi che vantino diritti di autore o altri diritti sull'idea presentata, assumendo a proprio carico tutti gli oneri conseguenti, inclusi i danni verso terzi, gli oneri e le spese giudiziali e legali a carico dello stesso.

Tutti i progetti consegnati, sia vincitori che non vincitori, saranno comunque analizzati in seguito dalle strutture competenti dell'Organizzatore in termini di fattibilità e coerentemente con le strategie dell'Organizzatore stesso. Nel caso in cui l'Organizzatore fosse interessato allo sviluppo di un lavoro presentato durante l'Hackathon potrà contattare il team che l'ha realizzato per approfondimenti, proponendo eventuali formule di ingaggio.

I progetti presentati saranno trattenuti definitivamente dall'Organizzatore, il quale si riserva il diritto, a conclusione dell'Hackathon, di pubblicare gli stessi mediante mostre, convegni, cataloghi o in qualunque forma ritenuta opportuna, senza per questo dover corrispondere ulteriori compensi ai partecipanti. I partecipanti, dopo la designazione dei vincitori, saranno liberi di utilizzare i propri progetti a condizione che non contengano elementi che, direttamente o indirettamente, possano essere riconducibili al nome dell'Organizzatore.

Il diritto d'autore resterà dei singoli partecipanti, eccezion fatta per i progetti selezionati come vincitori dalla Giuria che, in caso di realizzazione, diverranno di proprietà dell'Organizzatore a ogni effetto di legge; pertanto, i membri dei team vincitori cedono all'Organizzatore, a titolo gratuito e senza limitazione di tempo, l'esercizio di tutti i diritti d'autore sui progetti presentati.

Art.14 Legge applicabile e privacy

Il presente Regolamento è soggetto alla legge italiana.

Con la partecipazione all'Hackathon, i partecipanti dichiarano espressamente di aver preso visione del presente Regolamento e di aver preso visione dell'Informativa resa ai sensi dell'art. 13 del Regolamento

(UE) 2016/679 (allegato A) e di aver preso, quindi, piena contezza delle finalità e modalità dell'ambito di comunicazione e diffusione dei dati personali trattati.

Qualsiasi comunicazione all'Organizzatore da parte dei partecipanti, salvo quando diversamente previsto dal presente Regolamento, è da effettuarsi agli indirizzi e-mail indicati sul sito <https://www.lifeada.eu>

Allegati:

- A. Informativa privacy e liberatoria.

Firma per presa visione

Nome e cognome in stampatello
