COMUNE DI GENOVA

JOB Centre

GENOVA BLUE DISTRICT open innovation city

con il sostegno di Fondazione Compagnia di San Paolo

GENOVA CLIMATE CHALLENGE

Hackathon sul cambiamento climatico

REGOLAMENTO

Glossario

Academy: *È il percorso di approfondimento organizzato in presenza presso il Genova Blue District, in cui esperti di settore forniranno approfondimenti sulle diverse tematiche e strumenti utili per lo sviluppo di progetti/proposte durante l'Hackathon*

Hackaton*: due giornate in presenza presso il Genova Blue District in via del Molo 65- Genova, in cui i team elaborano le proposte/progetti per rispondere alle sfide.*

Partecipante/i: *un partecipante è il singolo individuo che decide di prendere parte all'iniziativa descritta nell'avviso, accettando il presente regolamento e che si è iscritto compilando il form di partecipazione*

Team*: i partecipanti saranno aggregati in team di circa 5 componenti, ovvero gruppi di lavoro costruiti in considerazione dei diversi profili dichiarati dai partecipanti con l'obiettivo di creare un mix di conoscenze/competenze per affrontare la sfida.*

Repository*: area in cui sarà possibile consultare/scaricare, materiali di approfondimento, e visionare le registrazioni dell'Academy. Sarà creata sul sito nella pagina dedicata all'hackathon*

Sfide*: rappresentano gli ambiti relativi ai temi individuati, rispetto ai quali i team dovranno elaborare proposte/ soluzioni/ idee innovative e sostenibili.*

Soluzioni: *idee, progetti e proposte che rappresentano una modalità innovativa, sostenibile e praticabile per affrontare le sfide proposte*

Mentor e tutor*: esperti a disposizione dei team durante le due giornate di Hackathon*

Pitch session*: momento finale dell'Hackathon per la presentazione delle soluzioni elaborate dai team alla Giuria e al pubblico*

Abstract: *breve descrizione della proposta seguendo uno schema predefinito da abbinare al pitch*

Giuria: *gruppo di esperti con il ruolo di valutare le proposte e decretare i vincitori*

Premi: *riconoscimenti in denaro ai vincitori e altre formule individuate dai partner, che verranno rese note in itinere*

1. Premessa

L' *Hackathon sul cambiamento climatico* è una iniziativa realizzata nell'ambito del progetto "Genova dal Blue District alla Casa delle Tecnologie Emergenti: La Linea Blu" del Comune di Genova, gestito da Job Centre Srl e realizzato con il Sostegno di Fondazione Compagnia di San Paolo.
Job Centre è l'ente organizzatore del contest ideato con il coinvolgimento del partenariato istituzionale del Genova Blue District e la Community estesa del Blue Circle.
Il Genova Blue District, con sede in Via del Molo 65 R, è il luogo in cui si svolgeranno tutte le attività.
L'Avviso *Genova Climate Challenge è premessa e* parte integrante del presente Regolamento.

2. Descrizione dell'iniziativa

Il Genova Climate Challenge si concretizza in un percorso che si articola in due momenti principali:

- **ACADEMY:** con il coinvolgimento di esperti, attraverso una serie di incontri tematici, si forniscono ai partecipanti informazioni, spunti, approfondimenti e materiali che possono essere di supporto durante lo svolgimento dell'Hackathon vero e proprio. Gli incontri di approfondimento verranno effettuati in lingua italiana. I materiali che verranno messi a disposizione potranno essere in lingua italiana o inglese.
- **HACKATHON**: due giornate in presenza presso gli spazi del Genova Blue District, in cui i partecipanti, organizzati in team, elaboreranno i loro progetti/proposte in risposta alle sfide lanciate. Al termine delle due giornate verranno decretati i vincitori. La lingua utilizzata per l'evento è l'Italiano.

Per supportare l'intero processo è attiva una pagina operativa sul sito del Genova Blue District.

3. I Temi e le sfide

Il tema del cambiamento climatico e del suo impatto sulle città e sulle comunità, è un argomento centrale nelle attività del Genova Blue District che sono finalizzate a sostenere processi divulgativi, innovativi e di confronto su tutti gli aspetti connessi a questa centrale sfida del nostro tempo, con l'obiettivo di favorire la conoscenza e la consapevolezza nonché l'individuazione e promozione di soluzioni capaci di favorire azioni di mitigazione ed adattamento al cambiamento climatico.

Per la definizione dell'Hackathon è stato realizzato un percorso di messa a fuoco partecipato a cui i partner del GBD e la Community del Blue Circle hanno dato il proprio contributo, giungendo alle definizioni di temi e sfide.

I **temi emersi sono:** ***aumento delle temperature e ondate di calore; dissesto idrogeologico e alluvioni; innalzamento del livello del mare; perdita biodiversità; neutralità climatica nei consumi e nella produzione di energia; salute e alimentazione.***

Le sfide sulla base delle quali i team verranno coinvolti per elaborare le loro proposte sono:

- **Modalità innovative di comunicazione del cambiamento climatico**
- **Soluzioni innovative, praticabili e tecnologiche**
- **Proposte innovative e realizzabili a portata dei cittadini e delle comunità territoriali**

4.I partecipanti

I candidati possono effettuare richiesta in quanto singoli individui e non sono possibili iscrizioni di gruppo o iscrizioni di soggetti giuridici (imprese, associazioni, enti, etc.). vedi art 4 e 5 dell'avviso.

La partecipazione all'evento è gratuita ed **aperta a persone** maggiorenni con diversi profili: Studenti universitari o di altri percorsi formativi; Specialisti del clima; Startupper e imprenditori; Ricercatori; Comunicatori; Informatici; Attivisti/membri di associazioni; Creativi; Cittadini. Il profilo di appartenenza viene specificato in fase di candidatura.

Non è richiesta la residenza nel Comune di Genova.

La partecipazione richiede una **domanda di iscrizione** da effettuare attraverso il form attivo al seguente link **https://www.genovabluedistrict.com/hackathon/**. Si richiede particolare attenzione nella scelta del profilo da inserire in quanto sarà elemento principale nella creazione successiva dei team dell'Hackathon.

I partecipanti con l'iscrizione si impegnano anche a conformarsi alle condizioni descritte nel presente regolamento.

Con la compilazione del form di iscrizione, la presa visione e accettazione dell'Informativa sulla privacy e del presente Regolamento, viene formalizzata l'iscrizione.

In fase di partecipazione in presenza all'Hackathon i partecipanti si impegnano:

- alla sottoscrizione dell'informativa privacy che avranno già visionato in fase di richiesta di adesione
- a rispondere ad eventuali richieste di informazioni dell'organizzazione funzionali al corretto svolgimento dell'evento.
- ad esprimere il loro assenso o dissenso nell'essere ripresi/fotografati durante l'evento.

Il candidato alla partecipazione acquisisce lo status di partecipante esclusivamente dopo la conferma esplicita da parte dell'organizzatore della sua inclusione all'interno dell'iniziativa che avverrà con risposta automatica via mail.

I partecipanti verranno aggregati in team.

5. L'Academy

Al fine di consentire agli interessati all'evento di approfondire le proprie conoscenze sui temi oggetti della sfida, verrà organizzata un'ACADEMY come specificato nell'avviso all'art 6.

Il **calendario** delle date e degli orari, degli argomenti e degli esperti che li tratteranno, verrà comunicato successivamente alla scadenza dell'avviso e almeno 10 gg prima dell'avvio dell'Academy.

Il periodo previsto per l'Academy è **Febbraio 2026.**

Gli argomenti che verranno trattati sono riconducibili ai seguenti macrotemi:

- CLIMA ED EVOLUZIONE NELLA STORIA
- L'ACCELERAZIONE DEL CAMBIAMENTO CLIMATICO
- IMPATTI (BIODIVERSITA', ABITABILITA', ECONOMIA, MIGRAZIONI)
- INNOVAZIONE E TECNOLOGIE PER L'ATTENUAZIONE
- MISURE DI ADATTAMENTO
- SCENARI FUTURI POSSIBILI
- STRUMENTI E BANCHE DATI PER APPROFONDIRE LA CONOSCENZA DEI FENOMENI E DELLE SOLUZIONI

L'Academy si terrà in presenza presso il Genova Blue District in via del Molo 65 Ar e principalmente in orari pomeridiani.

La FREQUENZA È CONSIGLIATA ma non obbligatoria.

Partecipare ai workshop programmati, consentirà di ricevere informazioni e strumenti utili per la fase di Hackathon, sciogliere dubbi e interagire con esperti in grado di soddisfare richieste di approfondimenti.

Le modalità adottate durante l'Academy saranno diversificate e prevedono l'utilizzo delle tecnologie già a disposizione del Genova Blue District e di strumentazioni messe a disposizione dai partner. Si visioneranno video, svilupperanno esercitazioni, esploreranno piattaforme e banche dati con preparazione al loro utilizzo.

Su richiesta potrà essere rilasciato attestato di frequenza dell'Academy con riferimento ai soli moduli in presenza.

5.1 Approfondimenti e materiali: IL REPOSITORY

All'interno del sito del Genova Blue District, nella pagina dedicata all'Hackathon, una specifica area verrà dedicata all'Academy dove sarà attivo un Repository di materiali di vario genere sui temi collegati alla sfida. Nello specifico sarà possibile:

- Vedere le registrazioni degli incontri dell'Academy
- Consultare/scaricare tutti i materiali utilizzati durante l'Academy
- Consultare tutti i materiali messi a disposizione dai partner dell'evento: video, atti di convegno, ricerche, link a banche dati, webinar ecc.

Il repository sarà organizzato tematicamente e **sarà di libero accesso**. Il link verrà comunicato contestualmente all'avvio delle attività dell'Academy.

6. Hackathon: modalità di svolgimento

L'Hackathon si svolgerà in complessive n.2 giornate il **21 e 22 marzo 2026 esclusivamente in presenza e presso gli spazi dedicati del Genova Blue District in via del Molo 65, Genova**.
I lavori avranno inizio sabato 21 marzo alle ore 9.00 e sarà possibile rimanere in struttura fino alle ore 23.00 della stessa giornata. Domenica 22 marzo si inizierà alle ore 9,30 e si concluderanno i lavori alle 17.00 al fine di procedere con la pitch session e successive valutazioni della giuria. Alle 19.00 circa avverrà la premiazione.

Nelle due giornate di Hackathon sarà attiva una coffee station, verranno organizzati light lunch e l'ultimo giorno si chiuderanno i lavori con un aperitivo.

6.1 Composizione dei team

Nella fase di avvio dell'Hackathon verranno comunicati i TEAM. I partecipanti regolarmente iscritti saranno organizzati, **di norma, in gruppi di 5 persone**, sulla base del profilo specificato in fase di candidatura e con l'obiettivo di ottenere la maggior equità nella composizione dei diversi team in termini di multidisciplinarietà presenti.
I team saranno formati dall'organizzazione in modalità del tutto casuale e tenendo conto solo dei profili specificati in fase di iscrizione e di un equilibrio di genere.
Eventuali aggiustamenti potranno essere effettuati in fase di avvio Hackathon qualora non si presentino dei partecipanti.
Ogni team nominerà un referente per le interazioni principali.

6.2 Animazione e assistenza: tutor e mentor

In apertura dell'Hackathon gli organizzatori del contest presenteranno:

- il dettaglio dello svolgimento delle due giornate
- i tutor e gli esperti che saranno presenti
- le Sfide oggetto dell'Hackathon fornendo chiavi di interpretazione e lettura della stessa anche con il supporto degli esperti che saranno presenti per tutto lo svolgimento dell'Hackathon

Verrà infine data comunicazione della composizione della giuria e dei team.

Durante i lavori oltre che dei mentor esperti di settore, i team potranno avvalersi anche di tutor per un'assistenza tecnica nella predisposizione della proposta/progetto e nella redazione del Pitch di presentazione e dell'abstract.
Gli esperti/mentor, potranno essere consultati durante i lavori per informazioni e verifiche specialistiche inerenti ai temi della sfida e la consultazione e utilizzo di specifiche banche dati.
Gli uni e gli altri saranno facilmente identificabili.

Ciascun team avrà uno spazio riservato all'interno della pagina dedicata all'Hackathon all'interno del sito www.genovabluedistrict.com a cui potrà accedere con un codice riservato che verrà fornito.

In tale area saranno scaricabili i format per lo sviluppo del pitch di progetto e dell'abstract, e potranno essere caricati materiali utilizzabili durante i lavori. **Sarà anche presente un'area per la consegna degli elaborati finali nei tempi che verranno comunicati**.

Sarà sempre accessibile il Repository per la consultazione di materiali specifici oltre che l'accesso ad Internet per l'individuazione di altre informazioni necessarie.

6.3 Dotazioni tecniche

Per l'Hackathon verranno messe a disposizione una o più sale attrezzate in base alla numerosità dei team come indicato nell'art. 8 dell'avviso. Ogni team avrà a disposizione un tavolo da lavoro con sedie e adeguato materiale di cancelleria.
Sarà assicurata una connessione Internet (wi-fi) per tutta la durata dell'evento e verranno messi a disposizione tablet, prolunghe, prese, e programmi informatici che garantiranno la possibilità ai team di creare gli elaborati da presentare alla giuria di esperti. Verrà garantita l'assistenza tecnica per utilizzo e accesso alla strumentazione fornita.

Per una maggiore flessibilità operativa si invitano i partecipanti ad utilizzare anche dispositivi informatici personali (pc, caricatori e accessori indispensabili)

È consentito portare dispositivi elettronici o componenti hardware utili allo sviluppo di prototipi purché di uso personale, precedentemente comunicati e validati dall'organizzazione.

In caso di furto di oggetti dei singoli partecipanti o di loro perdita o danneggiamento dovuto a caso fortuito, l'organizzazione declina ogni responsabilità.

Non è previsto un laboratorio maker con attrezzature professionali; eventuali strumenti specialistici messi a disposizione dai partner verranno comunicati.

Durante i lavori i team potranno avvalersi dell'area loro dedicata che verrà attivata nella pagina del sito riservata all'Hackathon.
Ogni team riceverà un accesso ad un proprio spazio in cui potrà caricare i materiali di lavoro utili, bozze di proposta da sottoporre all'attenzione degli esperti e dei tutor durante i lavori. Nella medesima area sarà presente uno spazio in cui caricare gli elaborati finali.

In apposita sala dotata di cabina di regia, proiettore, monitor, microfoni ed altre attrezzature adatte per conferenze, verrà organizzata la presentazione finale alla giuria, delle proposte/progetti rappresentati in pitch.

Una specifica sala sarà destinata a light lunch e aperitivo finale mentre le coffee station verranno, se possibile, allestite nelle sale di lavoro.

6.4 Proposta finale e pitch session

Le squadre dei partecipanti presenteranno la loro proposta/progetto al termine della seconda giornata di lavoro. A tal fine elaboreranno un pitch ed un abstract avendo a riferimento l'indice che verrà messo a disposizione. Una giuria di esperti individuerà il team vincitore secondo quanto specificato nell'avviso all'art 9.

I partecipanti utilizzeranno software, siti e applicativi a loro scelta, per produrre l'output richiesto (es. Canva, PowerPoint, Google Presentazioni, ecc).

La presentazione verterà esclusivamente sull'esposizione di quanto sviluppato dal team durante le due giornate di Hackathon.

Le squadre dovranno caricare nel sito, nella sezione a loro dedicata ed entro il termine comunicato in fase di avvio lavori, il pitch e l'abstract elaborato avendo a riferimento l'indice fornito.

Le presentazioni avranno inizio presumibilmente alle ore 16.00 della seconda giornata dell'hackathon in presenza di giuria e pubblico.

Ogni squadra individuerà il rappresentante del team per la presentazione della proposta.

Il tempo a disposizione per ciascun team non potrà essere superiore ai 5 minuti e verrà comunicato durante lo svolgimento dei lavori.

Al termine di ogni esposizione la giuria potrà fare un massimo di due domande ad ogni team nei 3 minuti successivi.

7. La Giuria: composizione e modalità di valutazione

7.1 composizione giuria

La giuria sarà composta da un gruppo di esperti, in grado di valutare le proposte finali esposte in tutti i loro aspetti.

La composizione della giuria sarà resa pubblica all'avvio dell'Hackathon ma potrà essere modificata, per indisponibilità di uno o più membri in ogni momento e ad insindacabile giudizio dell'Organizzazione.

7.2 modalità di valutazione e individuazione vincitori

La giuria si riunirà in separate sede al termine della presentazione dei pitch.

La giuria nominerà i tre team vincitori in base a criteri oggettivi di valutazione specificati nell'avviso al punto 9, ed attraverso un sistema a punti.

I progetti saranno valutati dalla giuria sulla base della proposta finale consegnata dai team nonché sulla base dell'esposizione dello stesso, seguendo questi criteri principali:

1. **innovatività e originalità della proposta/progetto max 20 punti**
2. **coerenza con le sfide proposte max 20 punti**
3. **fattibilità tecnica o comunicativa max 15 punti**

4. **impatti potenziali su comunità, città o imprese max 20 punti**

5. **qualità della presentazione max 15 punti**

6. **lavoro di squadra e approccio interdisciplinare max 10 punti**

Ad ogni proposta potrà essere assegnato un massimo di 100 punti .

Per ciascuna delle tre sfide, il team con il punteggio maggiore risulterà vincitore.

La giuria è sovrana ed il suo giudizio insindacabile. Ne consegue che nessun reclamo potrà essere accolto a seguito della designazione dei vincitori.

8. I premi

I premi assegnati in denaro, come specificato all'art. 10 dell'avviso e con riferimento alle tre sfide, sono i seguenti:

1. Modalità innovative di comunicazione del cambiamento climatico
   Team primo classificato: € 5.000,00

2. Soluzioni innovative praticabili e tecnologiche
   Team primo classificato: € 5.000,00

3. Proposte innovative e realizzabili a portata dei cittadini e delle comunità territoriali
   Team primo classificato: € 5.000,00

Ulteriori premi o menzioni proposte dal partenariato del Gbd o dai membri del Blue Circle, se presenti, verranno comunicati in fase di premiazione finale.

8.1. Erogazione

Con riferimento ai premi in denaro assegnati da Job Centre:

Il premio verrà erogato a livello individuale ai singoli componenti del team vincitore ed in quota parte. I vincitori riceveranno comunicazione scritta della modalità di erogazione del premio, con la specifica della documentazione da produrre ai fini della liquidazione.

I premi verranno erogati, secondo le normative vigenti e applicabili alle diverse tipologie di soggetti. Qualora previste verranno applicate le ritenute di legge.

La liquidazione del premio verrà effettuata tramite versamento sul conto corrente bancario indicato dai singoli componenti del team vincitore nei tempi specificati nella comunicazione di cui sopra.

L'erogazione del premio sarà subordinata alle verifiche di legge.

Il vincitore non potrà cedere il premio.

9. Proprietà intellettuale

La proprietà dei progetti rimane ai team, ma Job Centre ed i partner dell'Hackathon, potranno utilizzare gli output prodotti a fini non commerciali e per le sole finalità divulgative, istituzionali e educative.

Il partecipante si impegna:

- a rispettare tutte le licenze dei software e banche dati messi a sua disposizione;
- a rispettare tutti i diritti di proprietà intellettuale di creazioni di terzi utilizzate;
- a tenere indenne l'organizzazione in caso di controversie, anche giudiziarie, con terzi o con partner;
- a utilizzare i software forniti da parte dell'organizzatore ai soli fini delle attività previste dal contest e secondo le rispettive licenze concesse;
- a garantire che la proposta finale del team sia originale e che non sia stato oggetto, in qualsiasi forma, di cessione a terzi, diffusione o pubblicazione precedente e che non sia stato editato o venduto.

10. Dati personali e diritto d'immagine

Durante l'evento potranno essere effettuati foto e video a fini documentativi e divulgativi

Durante l'evento e anche successivamente, le immagini potranno essere veicolate sui social dell'ente organizzatore e dei suoi partner con il solo intento di dare visibilità all'iniziativa e ai suoi output

L'organizzazione o suoi partner sono autorizzati a diffondere i nomi dei progetti, le loro finalità e i descrittivi, assieme a degli estratti o immagini. Potranno essere indicati anche i nomi dei partecipanti e utilizzate foto dei team scattate durante l'evento in considerazione degli assensi forniti.

11. Squalifica e di esclusione

Le cause di esclusione sono specificate all'art 13 dell'avviso e puntualizzate ulteriormente nel codice di condotta integrato nel presente regolamento.

12. Annullamento e cambio date

In caso di eventi straordinari o altre circostanze che lo rendano necessario, l'organizzazione potrà annullare l'evento o spostarlo in altra data con preavviso.

13. Codice Di Condotta

Durante l'Hackathon i partecipanti si impegnano a:

Inclusione e rispetto reciproco

- mantenere un comportamento rispettoso e professionale nei confronti degli altri;
- favorire un clima collaborativo e inclusivo, evitando discriminazioni di qualsiasi tipo;
- rispettare gli spazi, le attrezzature e le indicazioni dello staff;
- contribuire al corretto svolgimento delle attività nel rispetto dei tempi e delle modalità previste.

Non sono tollerati comportamenti offensivi, discriminatori o molesti sulla base di:

- età, genere, identità di genere o orientamento sessuale;
- origine etnica, cultura, religione o convinzioni personali;
- disabilità, condizioni personali o professionali;
- opinioni espresse nell'ambito del dibattito o del confronto progettuale.

Ogni partecipante deve garantire un dialogo aperto e civile.

Sicurezza e tutela degli spazi

- attenersi alle indicazioni dello staff relative alla sicurezza degli ambienti;
- utilizzare correttamente dotazioni, attrezzature e materiali forniti;
- mantenere ordine e pulizia nelle aree di lavoro;
- segnalare immediatamente allo staff situazioni potenzialmente pericolose.
- non introdurre sostanze alcoliche, droghe o materiali pericolosi
- non utilizzare bottiglie in plastica essendo il Genova Blue District plastic free
- Avere attenzione e cura dei propri oggetti personali di cui si resta unici responsabili

Proprietà intellettuale e correttezza progettuale

- dichiarare eventuali materiali non originali utilizzati nei progetti;
- rispettare copyright, licenze e proprietà intellettuali altrui;
- contribuire in modo equo e trasparente al lavoro del gruppo;
- non sottrarre o utilizzare impropriamente idee o materiali di altri team

Comportamenti non ammessi

Costituiscono violazione del Codice di condotta, a titolo esemplificativo e non esaustivo:

- linguaggio offensivo, aggressivo o intimidatorio;
- interruzioni volontarie delle attività altrui;
- manipolazione o danneggiamento di attrezzature;
- comportamenti che ostacolano lo svolgimento dell'evento;
- appropriazione indebita di materiali o dati;
- accesso non autorizzato a sistemi digitali o dati sensibili.

Conseguenze delle violazioni

La violazione del presente Codice potrà comportare a seconda dei casi:

- richiamo verbale da parte dello staff;
- segnalazione formale;
- allontanamento immediato dall'evento;
- **esclusione** ai sensi dell'Art. 13 dell'avviso;
- segnalazione alle autorità competenti nei casi più gravi
- avvio di contenzioso

La decisione finale è a discrezione dell'organizzazione, senza obbligo di indennizzo.

14. Privacy

I dati personali saranno trattati in conformità alla normativa europea art 13 reg.UE 2016/679 come da informativa privacy comunicata in fase di iscrizione.

15. Validità del presente regolamento

Il presente regolamento è valido ed efficace per tutta la durata del contest e fino a chiusura delle attività connesse.

16. Legge applicabile e forum competente

Il diritto applicabile è quello italiano, in caso di contestazioni sull'interpretazione o l'esecuzione del regolamento, la causa sarà portata presso il competente tribunale di Genova.