

REGOLAMENTO HACKATHON

Hackathon CIIRCLE - Innovazione circolare e digitale per la Blue Economy

Promosso dalla Camera di Commercio di Genova, con la collaborazione di Regione Liguria, FILSE e Camera di Commercio Riviera di Liguria, nell'ambito del Progetto Strategico "CIIRCLE - Competitività e Innovazione Inter-Regionali: un CLuster di Eccellenza" finanziato dal Programma Interreg Italia-Francia Marittimo 2021-2027.

Art. 1 - Finalità dell'iniziativa

L'**Hackathon CIIRCLE – Innovazione circolare e digitale per la Blue Economy** è una competizione collaborativa finalizzata a promuovere lo sviluppo di soluzioni innovative a supporto della transizione digitale e circolare della Blue Economy.

L'iniziativa intende favorire l'incontro tra competenze multidisciplinari, stimolare la nascita di idee imprenditoriali e accelerare l'adozione di tecnologie innovative nei settori marittimi e costieri attraverso metodologie di co-design, problem solving e open innovation.

Art. 2 - Soggetto organizzatore

L'Hackathon è organizzato dalla **Camera di Commercio di Genova** (d'ora in avanti l'Organizzazione), nell'ambito delle attività previste dal Progetto **CIIRCLE-Competitività e Innovazione Inter-Regionali: un CLuster di Eccellenza**, in collaborazione con partner liguri del Progetto: **Regione Liguria** (capofila), **FILSE** e **Camera di Commercio Riviera di Liguria**.

Art. 3 - Destinatari

Possono presentare domanda di partecipazione **persone fisiche maggiorenni**. In fase di candidatura, ciascun candidato fornirà le informazioni di cui ai punti successivi, utili alla composizione equilibrata e multidisciplinare dei team:

a) Profilo di provenienza (una sola scelta), che descrive il contesto da cui proviene il candidato:

- Studente/studentessa (università o altri percorsi formativi)
- Dottorando/a o ricercatore/ricercatrice
- Startupper o imprenditore/imprenditrice
- Libero/a professionista
- Consulente o dipendente aziendale
- Membro di associazione o ente del terzo settore
- Cittadino/a interessato/a alle tematiche della Blue Economy

b) Ambito di competenza (fino a due scelte), che descrive il contributo che il candidato può apportare al team:

- **Tecnologia e sviluppo** | sviluppo software, informatica, ingegneria, intelligenza artificiale, dati, prototipazione tecnica
- **Ricerca e conoscenza di dominio** | competenze scientifiche e tecniche sui temi del mare, dell'ambiente, dell'energia, dei porti e delle filiere marittime
- **Business e impresa** | modelli di business, sviluppo commerciale, sostenibilità economica, gestione d'impresa
- **Design e creatività** | design di prodotto/servizio, user experience, progettazione creativa, ideazione
- **Comunicazione e impatto** | comunicazione, storytelling, marketing, divulgazione, valutazione dell'impatto ambientale e sociale

La partecipazione è gratuita. È obbligatoria la partecipazione in presenza per l'intera durata dell'Hackathon.

Art. 4 - Sfide dell'Hackathon

L'Hackathon potrà svilupparsi attorno alle seguenti sfide tematiche:

- **Maritime AI**
Applicazione dell'intelligenza artificiale ai processi marittimi, portuali e logistici (per navigazione intelligente, manutenzione predittiva, monitoraggio ambientale, sicurezza marittima, porti smart, ottimizzazione delle attività portuali e supporto alle decisioni).
- **Robotica sottomarina e tecnologie subacquee**
Soluzioni innovative per monitoraggio, manutenzione, raccolta dati e tutela dell'ambiente marino e delle infrastrutture marine.

- **Refit navale e fine vita delle imbarcazioni**

Soluzioni e modelli innovativi per il recupero, riuso, riciclo e valorizzazione di materiali e componenti del settore nautico.

- **Carburanti green e decarbonizzazione**

Tecnologie e modelli per la riduzione delle emissioni e la transizione energetica del comparto marittimo.

L'Organizzazione si riserva la facoltà di modificare, integrare o aggregare le sfide proposte.

Art. 5 - Modalità di candidatura

La partecipazione all'Hackathon è subordinata alla compilazione e all'invio dell'apposita **domanda di candidatura**.

La domanda di candidatura debitamente compilata **dovrà essere presentata via mail** all'indirizzo hackathoncircle@ge.camcom.it entro il 25/09/2026 alle ore 17:00.

Non saranno accettate candidature trasmesse con modalità differenti.

Le candidature incomplete o pervenute oltre il termine stabilito potranno essere escluse.

Art. 6 - Formazione dei team

I partecipanti potranno:

- candidarsi individualmente;
- candidarsi come team già formato, composto da un minimo di 3 e un massimo di 5 persone.

L'Organizzazione compone e verifica i team incrociando i due assi previsti dall'Art. 3 - il **profilo di provenienza**, per garantire l'eterogeneità dei contesti rappresentati, e l'**ambito di competenza**, per assicurare competenze diverse e complementari - nel rispetto dei criteri di interdisciplinarietà, complementarità delle competenze, equilibrio tra profili ed equilibrio di genere.

I **candidati individuali** saranno inseriti dall'Organizzazione in un team; ogni candidato individuale accetta l'assegnazione al team individuato dall'Organizzazione.

I **team già formati** sono valutati dall'Organizzazione secondo i medesimi criteri. Qualora un team non li soddisfi, l'Organizzazione può proporre integrazioni funzionali a garantirne l'equilibrio e l'idoneità alla selezione finale; tali integrazioni sono concordate con il team.

Art. 7 - Selezione dei partecipanti

Le candidature saranno valutate da una Commissione nominata dall'Organizzazione.

La selezione terrà conto, a titolo esemplificativo, dei seguenti elementi:

- coerenza del profilo con gli obiettivi dell'iniziativa;
- competenze tecniche e trasversali;
- motivazione espressa;
- multidisciplinarietà dei partecipanti;
- equilibrio complessivo dei profili di provenienza e degli ambiti di competenza.

Le decisioni della Commissione sono insindacabili.

Art. 8 - Svolgimento dell'Hackathon

L'Hackathon si svolgerà in presenza il **3 e 4 ottobre 2026** presso il **Salone Nautico Internazionale di Genova**, secondo il seguente calendario:

- sabato 3/10/2026: dalle ore 13.00 alle ore 20.00;
- domenica 4/10/2026: dalle ore 08.30 alle ore 13.30.

Dettagli logistici saranno forniti dall'Organizzazione a ridosso della data di convocazione dell'Hackathon.

Durante l'evento i team lavoreranno allo sviluppo di un progetto, di un prototipo, di una soluzione digitale, di un modello di business o di un concept innovativo riferito a una delle sfide proposte.

L'Organizzazione metterà a disposizione:

- mentor;

- esperti di settore;
- materiali informativi;
- spazi e dotazioni tecniche.

Art. 9 - Presentazione dei progetti

Al termine dell'Hackathon ciascun team presenterà il proprio progetto alla Commissione attraverso un **pitch**, secondo un formato uniforme per tutti i team.

Il pitch avrà una durata massima di **5 minuti**, eventualmente seguiti da un breve spazio di domande da parte della Commissione, e sarà accompagnato da una presentazione a supporto (slide).

I team potranno inoltre presentare, ove disponibili, materiali facoltativi a corredo del pitch - quali mockup, prototipi o demo - senza che la loro presenza o assenza costituisca requisito di partecipazione o elemento di disparità nella valutazione.

Le modalità specifiche e gli strumenti per la presentazione saranno comunicati dall'Organizzazione prima dell'avvio dell'Hackathon.

Art. 10 - Criteri di valutazione dei progetti

La Commissione valuterà i progetti sulla base dei seguenti criteri:

Innovatività

Originalità dell'idea e grado di innovazione.

Impatto

Benefici economici, ambientali e sociali generati dalla soluzione proposta.

Fattibilità

Sostenibilità tecnica, organizzativa ed economica.

Coerenza con la sfida

Rispondenza alle esigenze e agli obiettivi della sfida.

Qualità della presentazione

Chiarezza espositiva e capacità di valorizzare il progetto.

Caratterizzazione/applicabilità al territorio ligure

Capacità di applicazione della proposta al territorio/economia liguri

La Commissione potrà attribuire punteggi e menzioni speciali.

Art. 11 - Riconoscimenti

Sarà individuato un team vincitore per ciascuna delle categorie tematiche previste.

La natura del riconoscimento sarà resa nota prima dell'avvio dell'evento.

Potranno inoltre essere assegnate menzioni speciali e ulteriori riconoscimenti da parte dei partner dell'iniziativa.

Inoltre, le proposte elaborate dai team vincitori potranno costituire una base di riferimento per l'individuazione degli ambiti di applicazione della successiva iniziativa di cui al Progetto "CIIRCLE", denominata "Call for solution - fase 1", mirata a selezionare progetti innovativi nell'area di cooperazione nelle value chains territoriali individuate.

Art. 12 - Proprietà intellettuale

La proprietà intellettuale delle idee e dei progetti elaborati durante l'Hackathon resta in capo ai rispettivi partecipanti e/o team che li hanno sviluppati.

I partecipanti concedono tuttavia all'Organizzazione il diritto non esclusivo e gratuito di utilizzare, descrivere e diffondere, per le finalità del Progetto CIIRCLE, per finalità istituzionali e promozionali, informazioni, immagini e materiali relativi ai progetti presentati, citandone gli autori.

Eventuali sviluppi successivi dei progetti rimarranno di esclusiva titolarità dei proponenti.

Art. 13 - Comportamento dei partecipanti

I partecipanti si impegnano a:

- mantenere comportamenti corretti e rispettosi;
- favorire la collaborazione all'interno dei team;
- non assumere condotte discriminatorie, offensive o lesive della dignità altrui;
- rispettare le indicazioni organizzative e di sicurezza.

L'Organizzazione potrà escludere partecipanti che adottino comportamenti incompatibili con le finalità dell'iniziativa.

Art. 14 - Trattamento dei dati personali

Tutti i dati forniti nell'ambito del Progetto CIIRCLE sono soggetti alla normativa in materia di protezione dei dati Regolamento UE 679/2016 e Dlgs 196/2003 così come modificato dal Dlgs 101/2018. I partner del progetto agiscono come co-titolari ai sensi dell'art. 26 del Regolamento 679/2016 e a tal fine si impegnano garantire agli interessati l'esercizio dei propri diritti per i dati da loro trattati. Gli interessati possono presentare richiesta ai partner per l'esercizio dei propri diritti. In base alle disposizioni del Dlgs 196/2003 e del Regolamento UE 679/2016, tutti i dati personali comunicati nell'ambito del Progetto CIIRCLE sono utilizzati solo per le finalità indicate nell'Avviso per la partecipazione all'Hackathon CIIRCLE. Il conferimento dei dati è obbligatorio al fine di permettere di adempiere alle indagini preliminari per l'ammissione alla partecipazione e successivamente per la completa gestione e realizzazione dell'attività prevista dall'Avviso. Il mancato conferimento dei dati comporta la decadenza del diritto al beneficio. I dati sono trattati in maniera informatica e potranno essere raccolti in forma cartacea. I dati potranno essere comunicati, sotto la responsabilità di ciascun partner del progetto, alle autorità pubbliche nazionali e comunitarie, ai soggetti ed agli enti che vi collaborano, in conformità alla normativa vigente. Non è previsto inoltre il trasferimento dei dati personali fuori dall'Unione europea.

Art. 15 - Accettazione del regolamento

La partecipazione all'Hackathon comporta la piena accettazione del presente Regolamento e di tutte le disposizioni contenute nell'Avviso pubblico.

Art. 16 - Disposizioni finali

L'Organizzazione si riserva la facoltà di modificare, integrare o aggiornare il presente Regolamento per esigenze organizzative o per cause di forza maggiore, dandone adeguata comunicazione ai partecipanti.

Per quanto non espressamente previsto dal presente Regolamento, valgono le disposizioni contenute nell'Avviso pubblico e nelle eventuali comunicazioni ufficiali dell'Organizzazione.