

ENERGIADI 2025/2026

Regolamento

1. SOGGETTO PROMOTORE

Associazione di Promozione Sociale SOCIAL ICE - S.l. Via Mahon 19, 20155, Milano
- C.F 97559880154

2. OBIETTIVI DELL'INIZIATIVA

2.1 Le Energiadi sono la prima gara al mondo che premia la produzione di corrente elettrica pulita attraverso i Bike Energy System.

Le Energiadi sono un'iniziativa di social networking e partecipazione civica che stimola l'energia sociale di un territorio.

Le Energiadi sono una sfida a mettere in gioco la propria energia per raggiungere un duplice obiettivo:

- sensibilizzare i ragazzi della scuola del 1° ciclo e, più in generale, i cittadini sulle tematiche ambientali, diffondendo una nuova cultura dell'energia, fondata sui principi dello sviluppo sostenibile: rinnovabilità, riduzione dei consumi superflui ed efficienza.

- favorire le sinergie scuola-territorio, fornendo uno strumento utile alla creazione di relazioni che consolidino il ruolo della scuola nella crescita di una comunità.

2.2 La corrente elettrica prodotta dalle scuole, qualora non venga utilizzata direttamente durante la maratona, verrà utilizzata dall'Associazione Social Ice per iniziative ed eventi di comunicazione sociale o di promozione del territorio.

3. DESTINATARI

L'iniziativa è rivolta alle scuole primarie e scuole secondarie di primo grado.

4. AMBITO TERRITORIALE

Territorio Nazionale

5. DURATA

Le Energiadi si svolgono durante l'a.s. 2025/2026. Ogni scuola realizza la fase 1 e la fase 2 che si conclude con la Maratona del venerdì e del sabato.

6. MODALITA' DI ISCRIZIONE

La pre-adesione avviene compilando l'apposito modulo scaricabile dal sito www.energiadi.it. In seguito viene formalizzata la partecipazione attraverso il modulo di adesione e la contestuale firma del regolamento per accettazione.

7. SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITA'

Le Energiadi si svolgono in due fasi distinte. Sulla base dell'ordine di iscrizione e di eventuali esigenze specifiche delle scuole, l'associazione Social Ice programmerà il calendario delle attività e comunicherà alle singole scuole la settimana in cui saranno coinvolte con la fase 2 della Maratona.

7.1 FASE 1 - cercatori di wattORO, divisa in 3 parti

Parte 1 - Obbligatoria (almeno 4 classi, ma benvenute tutte le classi che possono) - disponibile in formato digitale per tutte le classi che vogliano aderire, dalla terza elementare alla terza media, ha il fine di stimolare un cambiamento comportamentale nel quotidiano.

Ogni classe che conclude questa parte (compreso il monitoraggio di 8 settimane) riceve 100 wattORO di bonus ai fini della gara, fino ad un massimo di 1000wattORO.

Materiali previsti:

1) [linee guida](#) introduttive per l'insegnante con esempi sui 4 mondi del consumo elettrico quotidiano.

Impegno: l'introduzione può essere più o meno approfondita a seconda degli obiettivi della singola classe, si consiglia un minimo di 2 ore introduttive.

2) questionario di indagine per la [scuola](#)

Impegno: 45 minuti ora per l'indagine, 45 ora per individuare le azioni da presentare al DS/DSGA (a seguire circolare a tutta la scuola/istituto)

3) questionario di indagine per [casa](#)

Impegno: da svolgere a casa con la collaborazione dei genitori.

4) diario di bordo digitale

Impegno: 30 minuti per la compilazione iniziale con nomi e azioni scelte. Con cadenza settimanale per 8 settimane si segnano i feedback (15 minuti).

Parte 2 - Facoltativa e disponibile per tutte le classi in formato digitale.

Questa parte può essere condotta in parallelo alla parte 1 e ha il fine di aumentare le conoscenze sulla produzione di corrente elettrica, sottolineando il mix energetico a disposizione.

Materiali previsti:

1) Infografica sulla produzione in EU di corrente elettrica ([link](#))

2) schede centrali elettriche, divise per fonte ([link](#) al formato digitale) In allegato esempio (i file stampa sono disponibili su richiesta, perchè molto pesanti)

3) cartamodelli centrali elettriche, divise per fonte (ideali per le primarie). In allegato esempio, al [link](#) istruzioni e [qui](#) i cartamodelli in formato stampa (formato A3 da stampare su cartoncino 200gr).

Pur essendo più tecnica, la parte 2 è pensata per coinvolgere anche le primarie (terze,quarte e quinte): in particolare i cartamodelli sono molto semplificati ed adatti ai più piccoli, mentre i contenuti delle schede sulle centrali potranno essere selezionati sulla base delle competenze della classe (eventualmente riducendo alla semplice distinzione rinnovabile/non rinnovabile)

Parte 3) Obbligatoria

15gg prima della Maratona la scuola riceve il materiale stampato per realizzare l'esposizione infografica da usare durante la Maratona. Il kit prevede il materiale della part 2 + 10 display dove inserire i cartamodelli (in allegato e al [link](#) esempio espositivo).

Impegno: 90 minuti. Il materiale inviato stampato è idoneo al lavoro di una classe.

La mancata esposizione comporta una penalità di 500wattORO

7.2 FASE 2 - La gara e la Energy Marathon

In occasione della gara ogni scuola riceverà due kit per facilitare la partecipazione della comunità scolastica e territoriale.

Kit centrale d'energia sociale:

5 SpinBike Energy System (generatori montati su spin bike ideali per la prestazione sportiva)

2 SmartBike energy system (postazioni con postura agevolata ideale per giovanissimi, anziani e diversamente abili)

2 HandBike Energy System (postazione inclusiva azionabile a mano adatta anche a utenti in carrozzina)

1 energy box che trasforma la corrente elettrica generata immettendola in rete

1 controllo logico che conteggia e visualizza i risultati in tempo reale tramite il software di proprietà "we are energy".

Kit di comunicazione:

Tutti gli Istituti avranno il kit di comunicazione almeno 2 settimane prima della settimana di gara. Il Kit comunicazione in formato cartaceo e digitale composto da: **n. 1 striscioni da appendere in esterno; n. 10 poster da affiggere presso i diversi plessi dell'IC o in altri luoghi; n.25 locandine A3 da distribuire sul**

territorio presso biblioteca, altre scuole, sedi associative (sportive, ricreative, culturali etc), locali pubblici e attività private (cartolerie, panetterie etc)

Personale di supporto:

1 coach seguirà l'attività della scuola, rendendosi disponibile telefonicamente da martedì a giovedì (orari 9-18) e a scuola nei giorni di venerdì e sabato, durante la Energy Marathon, con orario previsto per 8.30-17 il venerdì (su accordo preventivo con l'Istituto può essere modificato l'orario di inizio secondo la disponibilità dei trasporti per raggiungere l'Istituto) e 10 -18 il sabato. Assistenza in remoto dello staff Energiadi

7.3 Si richiede all'Istituto:

1 insegnante o persona di riferimento che sarà il "capitano" della scuola e alla quale saranno fornite le indicazioni per vivere al meglio le Energiadi.

Con la persona di riferimento saranno inoltre definiti il giorno di montaggio e smontaggio e la location.

L'allestimento per motivi logistici connessi alla competizione potrebbe avvenire in un giorno tra mercoledì e giovedì preventivamente concordato. A seconda della facilità di accesso per il carico/scarico l'installazione richiederà al massimo 8 ore. Una volta installata la multipostazione non sarà più possibile spostarla in altra sede fino alla fine della competizione.

L'allestimento può essere realizzato in corridoio, aule, palestra o atrio, ma necessariamente al coperto e con accesso ad una presa di corrente elettrica funzionante non troppo distante.

L'allestimento è modulare, solitamente posizionato creando una L il cui lato lungo misura circa 6mt e quello corto circa 3mt.

Nel caso si preferisca un'installazione differente è da concordarsi con lo staff Energiadi previa comunicazione.

7.4 Per garantire la piena parità all'interno della competizione ogni scuola avrà a disposizione le postazioni Bike Energy System per lo stesso arco temporale di 34 ore, durante le quali si svolgerà la maratona a pedali, alla quale potranno partecipare tutti coloro che vorranno secondo le seguenti modalità:

- orario a partire dalle 8 (o 8:30) del venerdì fino alle 18 (o 18:30) del sabato,
- le attività in orario scolastico fino alle 14 del venerdì sono riservate agli studenti ed insegnanti della scuola.
- le attività in orario extra-scolastico sono aperte alla cittadinanza

8. MODALITA' DI PARTECIPAZIONE ALLA MARATONA

Ai fini della competizione verrà conteggiata tutta la corrente elettrica prodotta dalla scuola durante la maratona.

8.1 Durante l'orario scolastico (dalle 8 alle 14 di venerdì) le postazioni Bike Energy System possono essere utilizzate solo dalla scuola: studenti (per le scuole primarie dalla terza elementare in su), insegnanti e collaboratori. Il loro utilizzo può essere integrato alle normali attività didattiche/sportive della scuola o può diventare occasione di specifici approfondimenti sui temi legati all'energia grazie anche all'utilizzo del kit didattico fornito dall'Associazione Social Ice.

La scuola si impegna a vigilare affinché le postazioni siano utilizzate esclusivamente da studenti/utenti in condizioni psico-fisiche compatibili con le attività oggetto delle ENERGIADI- maratona a pedali e che tale utilizzo avvenga in modo consono ed appropriato alle stesse, sollevando gli organizzatori da ogni responsabilità.

8.2 Durante l'orario extra-scolastico (dalle 14 di venerdì pomeriggio alle 18.30 del sabato) la scuola si apre al territorio coinvolgendo ad esempio:

- Altre scuole
- Famiglie
- Associazioni sportive, ricreative, culturali, etc. del territorio
- Istituzioni
- Vigili del fuoco, vigili urbani, etc.
- Altri attori del territorio che desiderano dare il loro contributo alla competizione.

8.3 Fatte salve le indicazioni fin qui date, è assolutamente vietato, pena l'esclusione dalla gara:

- manomettere o danneggiare le postazioni Energy System
- spostare le postazioni Energy System al di fuori della struttura scolastica e in ogni caso senza aver avvisato lo staff dell'Associazione
- impedire l'utilizzo delle postazioni Energy System a un particolare soggetto o realtà del territorio

9. PUNTEGGIO ENERGETICO

Ad aggiudicarsi la vittoria sarà la scuola che avrà ottenuto il punteggio energetico maggiore.

Il punteggio energetico è espresso in wattORO e può essere incrementato attraverso diverse attività.

1) **ENERGIA DELLO SPORT:** fai sentire tutta l'energia della tua comunità scolastica e territoriale, diffondi collaborazione e spirito di squadra. Con la Energy Marathon trasformi la passione in corrente elettrica, usata per i consumi della scuola durante l'evento.

Valore in wattORO: 1 wattORO per ogni wattora generato

Verifica: attraverso il software ufficiale

2) **ENERGIA DELLA COLLABORAZIONE:** Per vincere le scuole hanno bisogno dell'aiuto del territorio e della partecipazione delle diverse realtà che lo animano, per questo sarà un titolo di merito coinvolgere Associazioni e Enti del quartiere per pedalare e animare le ore della maratona, facilitando il processo di sensibilizzazione. L'associazione o ente può contribuire in due modi:

- creando delle pedalate a tema: in sella ai nostri bike energy system il gruppo pedala riconoscibile attraverso elementi distintivi (dai vestiti agli accessori).
- animando le 34 ore della maratona a pedali presentando progetti, servizi ed idee attraverso spettacoli teatrali, letture, proiezioni di cartoni e filmati, concerti e dj set, servizi culturali, tesseramenti e campagne non profit, aperitivi e merende (leggi i programmi di alcune scuole dell'edizione Milano).

Valore in wattORO:

- 50 wattORO per ogni Associazione coinvolta, per un massimo di 30 Associazioni
- 50 wattORO per ogni laboratorio attivato

Verifica: è necessario dare prova dell'effettiva partecipazione per cui la scuola dovrà documentare attraverso materiale fotografico il contributo dell'associazione o ente ed inviarlo all'indirizzo info@socialice.it

Quando attivare il bonus: durante la maratona a pedali

3) **ENERGIA DELLA CONDIVISIONE:** Dal lunedì alla domenica della settimana di gara tutti coloro che vogliono aiutare la propria scuola di riferimento, diffondendo la campagna di sensibilizzazione del progetto, possono scrivere sulle pagine Facebook e Instagram. Ai fini della gara verranno conteggiati esclusivamente i messaggi che contengono la frase indicata alla scuola e le storie contenenti il fumetto dell'edizione corrente e solo se lasciati durante la settimana di gara della specifica scuola. Ogni persona interessata potrà postare sia su Facebook che su Instagram, ma solo una volta per ogni Social network.

Valore in wattORO:

- 5 wattORO per ogni commento* sotto il post "be the change" dedicato alla propria scuola sui nostri account social
- 10 wattORO per ogni condivisione del post "be the change" sul proprio profilo

social

- 20 wattORO per ogni storia realizzata durante la Maratona condivisa sul profilo Instagram
- 50 wattORO per ogni foto di persona o gruppo durante la Maratona con il fumetto “be the change” e pubblicata nelle storie Instagram (con tag @energiadi.official)

Verifica: a carico dell'Associazione attraverso evidenza sui Social

Quando attivare il bonus: da lunedì alle 00:00 a domenica alle 24:00 della settimana che si conclude con la maratona a pedali.

4) ENERGIA DELLA CONOSCENZA: per ogni progetto di classe che indaga il tema energia (dall'alimentazione alla tecnologia) esposto durante la Maratona vengono assegnati preziosi wattORO. Sono ammessi tutti gli strumenti creativi: arti figurative, letteratura, musica, video etc.

Valore in wattORO: 100 wattORO per progetto

Quando attivare il bonus: durante la Maratona

Verifica: foto realizzate durante la Maratona da nostro coach e/o attraverso file multimediali (canzoni o altro) forniti dalla scuola.

5) ENERGIA DEGLI EVENTI SOSTENIBILI: punteggio assegnato sulla base delle buone pratiche adottate durante lo svolgimento della Maratona (riciclo, riuso, mobilità)

Valore in wattORO:

- 100 wattORO per ogni azione adottata coerente (ad es uso borracce, no-monouso, mercatino usato etc)
- 100 wattORO per ogni isola ecologica realizzata (plastica, lattine, carta).
Max 1 per ogni ambiente.
- 50 wattORO per ogni materiale raccolto in più in ogni isola (vetro, umido etc)
- 20 wattORO per ogni questionario sulla mobilità compilato durante la Maratona (max 1 per persona)

Quando attivare il bonus: durante la Maratona.

Verifica: foto testimonianze realizzate durante la Maratona da nostro coach. Verrà assegnata una penalizzazione di 100 wattORO/isola se la raccolta differenziata non sarà fatta accuratamente.

6) ENERGIA DELLA SPINTA GENTILE: per cambiare ci vuole energia!

Si conteggiano nel bonus la realizzazione della part. 1 e 2 del percorso “cercatori di wattORO”, assegnando preziosi wattORO ad ogni classe che avrà partecipato e concluso il diario di bordo.

Valore in wattORO

- 100 wattORO per ogni classe che finisce il percorso, fino ad un massimo di 1000 wattORO
- 150 wattORO per invio della Circolare all'Istituto
- 500 wattORO esposizione kit cartamodelli e schede centrali durante la Maratona (allestimento kit fornito dall'Associazione)

Quando attivare il bonus: entro la fine di maggio.

Verifica:

- diari di bordo completati su Canva o inviati a info@socialice.it
- questionari di indagine realizzati
- circolare protocollata e inviata alla scuola e all'Associazione (info@socialice.it)
- foto esposizione kit scattata dal nostro coach

10. PREMIAZIONE

Ad aggiudicarsi la vittoria sarà la scuola che avrà il miglior punteggio energetico in wattora, ottenuto grazie ad un efficace coinvolgimento del territorio e partecipazione della comunità. La data della fine della gara ed il montepremi verranno comunicati e pubblicati sul sito www.energiadi.it

11. LIBERATORIA IMMAGINI/VIDEO Ogni Istituto si prende carico di autorizzare l'utilizzo da parte di Social Ice delle foto/riprese che verranno fatte durante il Venerdì e il Sabato non in orario scolastico (salvo eventuali liberatorie concesse in orario scolastico). Sarà cura dell'Associazione pubblicare immagini che non ledano in alcun modo la dignità della persona e secondo le norme del Regolamento UE n.2016/679 ("GDPR").

12. TEAM SPONSOR

Le Energiadi sono un'iniziativa Non Profit realizzata grazie ai contributi di Fondazioni, Istituzioni, aziende. Si richiede dunque agli Istituti disponibilità nel concordare eventuali richieste da parte degli enti sostenitori.

13. CONTROVERSIE

Ogni controversia che dovesse coinvolgere – singolarmente o congiuntamente – i promotori dell'iniziativa e/o i partecipanti alla manifestazione e che abbia ad oggetto quanto previsto dal presente regolamento sarà sottoposta al giudizio di un arbitro unico, nominato di comune accordo dai soggetti promotori ovvero – in difetto – dal Presidente della Camera di Commercio di Milano su ricorso della parte più diligente. L'arbitro così nominato giudicherà secondo equità, omessa ogni formalità procedurale non essenziale e fermo restando il principio del contraddittorio. L'arbitro dovrà rendere il lodo nel termine di giorni trenta dalla sua accettazione. La decisione dell'arbitro non potrà

formare oggetto di impugnativa.

14. RINUNCIA ALLA RIVALSA

L'ente promotore dichiara di rinunciare alla facoltà di rivalsa della ritenuta alla fonte ex art 30 D.P.R. 600 del 29/9/73 a favore dei vincitori.

15. NORMA FINALE

Per tutto quanto non previsto in questa sede si applicano le norme del codice civile e le altre regolanti la materia

Per accettazione, la/il DS (nome, cognome, Istituto, timbro)

.....

VIIC82800V - A8D131C - REGISTRO PROTOCOLLO - 0011740 - 16/12/2025 - IV.5 - E