Projektbeskrivelse

Street Hubs

GAME udbyder i samarbejde med Faaborg-Midtfyn Kommune en arkitektkonkurrence om 1) design af et nyt facilitetskoncept, som skal fungere som gadeidræts- og kulturfacilitet for lokale børn og unge samt gadeidrættens erfarne udøvere, 2) en forudgående brugerinddragende designproces. 'Street Hubs' er arbejdstitlen på konceptet, der indgår i et større projekt kaldet MEREGADE, som over tid skal udvikles i seks (6) andre byer.

Op til fem (5) rådgivere bliver inviteret til at deltage i konkurrencen gennem en prækvalifikation. Formålet med konkurrencen er at finde to (2) rådgivere, der bliver tilknyttet MEREGADE projektet. De to vindere får mulighed for at designe op til syv (7) Street Hubs i perioden 2023-2027 på baggrund af samarbejdskommuners valg af rådgiver. De første to Street Hubs fungerer som pilotprojekter, hvor det første skal placeres i Faaborg-Midtfyn Kommune og det andet i Københavns Kommune.

Beskrivelse af projektet

Visionen
Visionen for MEREGADE er at udbrede gadeidrætten og udvikle fremtidens lokale gadeidrætsmødesteder, der aktiverer og inkluderer flere børn og unge i positive, sociale fællesskaber og bliver knudepunkt for lokal udvikling og sammenhold. Med projektet skal flere byrum i danske provinsbyer udnyttes på en måde, der skaber levende og trygge mødesteder for fysisk aktivitet. Det skal opnås ved, at de både opfordrer til og understøtter aktive og mangfoldige idrætsfællesskaber.

De fysisk aktiverende byrum skal samskabes med de børn og unge, som skal bruge dem, samt vækstlaget af urbane idrætsaktører, for hvem byrummene er en særlig arena for bevægelse og fællesskab. Vi ønsker med MEREGADE at skabe rum og rammer hvor tværgående, spontane og uformelle, samt mere organiserede idrætsaktiviteter frit kan udfoldes. Både for den erfarne idrætsudøver, hende der lige er kommet op på de små hjul og alle dem, der på den ene eller anden måde er med rundt omkring aktiviteterne og søger at være en del af et lokalt fællesskab.

Street Hubs
For at realisere visionen skal MEREGADE projektet etablere syv (7) Street Hubs i Danmark. Konceptet skal udgøre et lokalt samlingspunkt i provinsbyer og oplandsbyer fordelt rundt i Danmark, hvor aktivering af byrum er en kendt udfordring.

GAME's erfaring fra Streetmekka konceptet er, at multifunktionalitet, sociale zoner, tilgængelighed, fleksibilitet, og facilitering af aktiviteter, samt en høj grad af brugerinddragelse i udtænkning og etablering af faciliteten, er virksomme metoder til at nå en mangfoldig gruppe af børn og unge. GAME ved også, at man med lokale indsatser, som tager udgangspunkt i det nære miljø, kan noget særligt ift. at sænke barriererne for idrætsdeltagelse for de børn og unge, som sjældent finder vej til de almene idrætsforeninger.

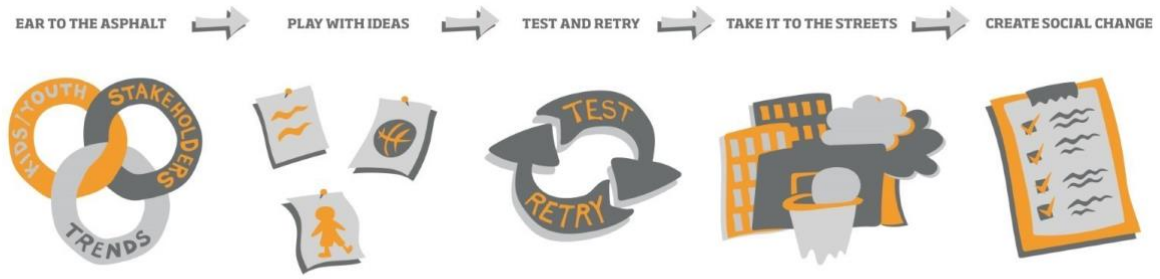
'Street Hubs' skal bygge på de samme kvaliteter som Streetmekka konceptet, men i en mindre skala, som lettere kan skaleres til flere byer i Danmark, særligt uden for de største byer. Størrelsen på de enkelte faciliteter kendes endnu ikke, men forventes at være mellem 500-1.500 m2.

De syv centrale principper for Street Hub konceptet er:

- Tilgængelig for alle uden krav om medlemskab
- Multifunktionel med synergi mellem idrætsfaciliteter og sociale zoner
- Balance mellem unik æstetik og robust funktionalitet
- Tager højde for vind og vejr fx med overdækkede/afskærmende elementer
- Lokalt organiseret omkring ugentlig aktivering og facilitering af aktiviteter
- Bæredygtigt med ejerskab fra lokale børn/unge, kommuner, foreninger og aktører/initiativer
- Fokus på gadekultur gennem musik og street-art

Det første Street Hub skal udvikles og etableres i Ringe i et samarbejde mellem GAME og Faaborg-Midtfyn Kommune på et nuværende græsareal beliggende nær Idrætscenter Midtfyn. Det andet Street Hub skal etableres i København i et samarbejde mellem GAME og Københavns Kommune på et endnu ukendt område. De to første Street Hubs vil fungere som pilotprojekter, der giver læring og vigtige erfaringer, som kan inddrages i etableringen af de resterende fem (5) Street Hubs, som endnu ikke vides hvor skal placeres.

Designproces
De syv (7) Street Hubs skal udvikles gennem en designproces, som er bygget op omkring GAME's design principper. Hertil ønskes rådgivning til konkrete metoder og praksiseksempler på inddragelse og samskabelse.



De lokale børn og unges behov, drømme, ideer og skaberkraft er afsættet for hele processen, som både berører placering, design og etablering af Street Hubs. Der er et stærkt fokus på at involvere målgrupper, som i dag står udenfor de konventionelle idrætsfællesskaber og sikre mangfoldighed i bredest mulig forstand. Processen skal sikre, at faciliteten møder børn og unges behov og ønsker, og at der skabes lokalt ejerskab og diversitet omkring faciliteten. GAME arbejder på nuværende tidspunkt i de to første faser i Ringe; Ear To The Asphalt og Play With Ideas og indsigter herfra vil blive overleveret til de vindende kandidater.

Det forventes, at rådgiverne spiller en stor rolle i særligt Play with Ideas og Test and Retry. Det er de faser, hvor børn og unge, samt udøvere med ekspertise indenfor netop deres gadeidræt, skal være med til at ideudvikle på den kommende facilitets design, indhold og kultur, samt teste prototyper, som kan blive yderligere kvalificeret. Derudover er DIY-kulturen et bærende element i hele projektet og er med på et tidligt tidspunkt i Test and Retry fasen for at opbygge medejerskab til den fremtidige facilitet. Dette bliver gjort gennem design -og byggeworkshops med børn og unge. Her vil man teste

ideer og sammen bygge elementer til området i form af blandt andet møbler, ramper osv. Hensigten er både at styrke ejerskabet, men også at afprøve nogle ideer med de lokale. I konkurrenceforslaget ønskes der forslag til, hvordan disse typer af inddragelsesprocesser kan designes.

Brugerne
Street Hubs skal tiltrække en mangfoldig gruppe af børn og unge. Udøverne kan deles op i tre grupper (som i praksis selvfølgelig vil overlappe). Den første gruppe består af ***gadeidrætsudøvere.*** Det er en gruppe, hvor graden af kreativitet, innovation og DIY er høj. Det er børn og unge samt ældre rollemodeller indenfor gadeidræt, som selv vil have ejerskab, bygge, opfinde og udvikle deres idræt. Skate- og parkourmiljøet er to klassiske eksempler. For mange af disse børn og unge og ældre rollemodeller er gadeidrætten en daglig aktivitet, hvor løbehjulet bliver brugt på vej til skole, i frikvarteret og efter skole på det lokale skateareal.

Den anden gruppe er ***børn og unge i en udsat position*****.** Det er en gruppe, som ofte – men langt fra altid - kommer fra udsatte boligområder og oplever kulturel, økonomisk eller social ulighed. En del af disse børn og unge finder ikke vej til idrætsforeningerne, da barriererne for deltagelse er for høje. For denne gruppe er særligt den økonomiske og geografiske tilgængelighed afgørende.
Den tredje gruppe er ***en bred gruppe af børn og unge, der har nået et punkt i deres liv, hvor de efterspørger og har behov for en større diversitet og fleksibilitet i deres idrætstilbud.*** Denne gruppe er primært unge fra de tidlige teenageår og op, som finder det svært at jonglere skole, faste træninger og weekendkampe. Med alderen stilles stigende krav i forhold til skole og uddannelse, samtidig med at venner og sociale arrangementer kræver mere og mere tid i hverdagen. Denne gruppe kan fastholdes i idrætten via fleksible idrætstilbud, som ikke kræver foreningsmedlemsskab eller faste trænings- og haltider.

Projektet har et særligt fokus på **kønsdiversitet** og inklusion af kvinder og kønsminoriteter **i** bl.a. udvikling og aktivering af Street Hubs. Der arbejdes med en mere rummelige kønsforståelse i idrætten såvel som i det urbane design, hvilket vi oplever at gadeidrættens kultur i vid udstrækning har potentialet til at være eksponent for.

Bæredygtighed
De klimaudfordringer vi står over for som samfund, er en vigtig sag for GAME og Faaborg-Midtfyn Kommune, og her spiller etablering af gadeidrætsfaciliteter en særlig rolle. GAME har medtænkt et bæredygtighedsaspekt i de faciliteter som organisationen har etableret gennem de sidste mange år. I 2014 blev indsatsen anerkendt med CSR-Prisen via GAME's partnerskab med DS Elcobyg og brugen af overskudsbeton. Med Street Hub konceptet ønsker vi at tage bæredygtigheden til et nyt niveau. Der skal derfor tænkes i det lavest mulige Co2 aftryk og samlet ressourceforbrug: materialevalg, transport af materiale i byggeprocessen, driften af faciliteten i hverdagen. Der kan også være tale om genbrug i byggeriet.

Der skal udarbejdes en bæredygtighedsplan med en uddybende beskrivelse af, hvordan der arbejdes med bæredygtighed samt konkrete miljøorienterede målsætninger for områderne. Bæredygtighedsplanen afgrænses til at omhandle miljømæssig bæredygtighed.

Udover at tænke i materialer når vi bygger faciliteter, er vi også optaget af den sociale bæredygtighed og hvordan vi skaber en inkluderende facilitet, der er attraktiv for en mangfoldig gruppe af børn og unge. I den forbindelse er det essentielt, at vi har fokus på brugen og tilgængeligheden af faciliteten ud fra et ligestillingsperspektiv - ikke kun med fokus på køn, men på alle de forskellige grupper af børn og unge, der kan få glæde af faciliteten.

Prisramme
For pilotprojektet i Ringe er Faaborg-Midtfyn Kommune bygherre og ejer af arealerne. I København er Københavns Kommune bygherre og ejer af arealerne. Prisrammen for et Street Hub er som minimum 3,4 mio. kr., men kan øges ved evt. ekstra medfinansiering fra kommune eller andre fonde. Det forventes derfor, at de forslag der udarbejdes i udbudsprocessen er realistiske ud fra denne prisramme og som minimum kan udarbejdes for 3,4 mio. kr. ekskl. moms. I prisrammen forventes påregnet rådgiveromkostninger, de samlede entrepriseudgifter, samt uforudsete udgifter.

Tidsramme for MEREGADE
I MEREGADE skal der etableres syv (7) Street Hubs i løbet af en 5-årig projektperiode, som løber fra medio 2022 – medio 2027. Det forventes, at processen omkring etablering af et (1) Street Hub tager 1,5-2 år. Det indebærer brugerinddragende designprocesser, udbud og kontrakter, design og anlægning af facilitet, byggeworkshops med børn og unge samt kick-off event.

Pilotprojektet i Ringe er allerede startet op og fortsætter ind i 2024. Det forventes, at pilotprojektet i København igangsættes i løbet af 2023. Læring og erfaringer fra de to pilotprojekter bruges i skaleringsfasen, hvor de resterende fem (5) Street Hubs skal etableres.

Tidsrammen er estimeret efter nedenstående oversigt. På baggrund af, at inddragelsesprocessen i Ringe allerede er påbegyndt, forventes det at projektet i København forskydes med ca. et kvartal fra start af designudarbejdelse.

Primo januar:
Prækvalifikation gennem udbud.

Primo februar:
Maksimalt fem (5) rådgivere inviteres til at deltage i konkurrencen.

Primo april:
De udvalgte rådgivere sender deres konkurrenceforslag til bedømmelseskomiteen d. 14/4/2023 og laver en uddybende præsentation d. 27/4/2023. De to vindere offentliggøres herefter.

Faaborg-Midtfyn Kommune og København udarbejder kontrakt med den rådgiver, der skal designe det specifikke Street Hub i Ringe.

Maj – september:
Design af Street Hub inklusiv brugerinddragelse (forskudt et kvartal i København)

September – december:
Evt. politisk godkendelse at projekt, myndighedsgodkendelse, udbudsproces og kontrakt med entreprenør (forskudt et kvartal i København)

December – marts
Anlægsfase (forskudt et kvartal i København)

Ydelsen

Gennem en prækvalifikation udvælges op til fem (5) rådgivere, som skal udarbejde et konkurrenceforslag. Da projektet har et særligt fokus på inddragelse og samskabelse, ønskes der ikke et bud på et færdigt fysisk design, fordi dette skal laves i samarbejde med lokale børn, unge og

gadeidrætsinteresserede. Konkurrenceforslaget skal derfor præsentere 1) design af en brugerinddragelsesproces, hvor der beskrives, hvordan man i praksis vil inddrage lokale borgere og 2) et skitseforslag som indebærer overordnede designgreb og overvejelser om æstetisk udtryk og praktisk funktionalitet. Begge punkter skal udarbejdes med henblik på Street Hub som overordnet koncept og skal kunne benyttes i forbindelse med alle syv (7) projekter over den 5-årige periode.

Forslaget må maksimalt være **20 sider (inkl. Illustrationer)** og forventes at være ligeligt fordelt mellem de to fokusområder.

1. **Brugerinddragelse**

Brugerne er eksperter, der ligger inde med viden, som er afgørende at have for øje, når design/byggeprogrammet udformes. Samtidig er brugerinddragelse væsentligt for at få brugerne til at føle et ejerskab, når faciliteten står færdig. Hvert projekt og hver brugergruppe er sin egen, og derfor er der ikke en fast drejebog for den gode brugerproces. Bedømmelseskomitéen ønsker, at det fremgår tydeligt af forslaget, hvordan rådgiverne arbejder med brugerinddragelse. Med afsæt i de tidsmæssige og økonomiske rammer skal der skitseres en brugerinddragende proces, der strækker sig over de fem (5) måneder, der er afsat til at designe Street Hub i Ringe og som sikrer, at der indsamles viden om de fremtidige brugeres behov, ideer og ønsker. Vær gerne så konkret som mulig ift. brug af metoder.

2. **Skitseforslag**

Bedømmelseskomitéen forventer ikke et færdigt design, men ønsker gennem skitseforslag at forstå:

- De designgreb som rådgiverne finder interessante at arbejde med både ift. den overordnede vision og projektbeskrivelsen
- Den æstetiske profil, formsprog og udtryk som rådgiverne ønsker at arbejde med
- De foreløbige tanker om materialevalg, der tager højde for den økonomiske ramme, de opstillede principper for et Street Hub og projektets mål om bæredygtighed

Designgreb, æstetiske profil og materialevalg skal være tydeligt formidlede og velunderbyggede.

Formalia

Idekonkurrencen er udskrevet af GAME og Faaborg-Midtfyn Kommune. Indledningsvist gennemføres en prækvalifikation og derefter udvælges op til fem rådgivere, som får mulighed for at byde på opgaven og udarbejde et konkurrenceforslag.

Prækvalifikation

I forbindelse med prækvalifikationen indsendes et samlet dokument med eksempler på erfaringer fra og referencer til tidligere gennemførte, relevante projekter. Derudover ønskes også henvisninger til og CV'er på nøglepersoner, der forventes at arbejde med projektet, for at for indblik i deres kompetencer og erfaringer fra tidligere projekter (se totalrådgiveraftale, side 8). Der udvælges op til fem kandidater.

Rådgiverne bedømmes ud fra følgende kriterier i prækvalifikationen:

- Har erfaring med lignende opgaver og inddragelse af lokalmiljøer og børn og unge
- Det er en fordel, men ikke et krav, at det er en ung virksomhed (10 år eller mindre)
- Har en bæredygtigheds profil, som eksemplificeres gennem tidligere, udarbejdede projekter

Bedømmelseskomite (prækvalifikation)

- Faaborg-Midtfyn Kommune
- Københavns Kommune
- GAME

Ansøgning til prækvalifikation sendes via dette link

Konkurrenceforslag

De udvalgte rådgivere skal efter prækvalifikationen levere et konkurrenceforslag med efterfølgende præsentation, der holdes for bedømmelseskomiteen. Præsentationen må max vare 15 minutter, hvorefter der er 30 minutter til spørgsmål fra bedømmelseskomiteen. Præsentationen skal give et tydeligt billede af opgavens løsning, inklusiv proces for brugerinddragelse, skitseforslag og overordnet økonomisk kalkulation. Dertil kan vedlægges materiale, der inkluderer:

- Konkurrenceforslag (brugerinddragelse og skitseforslag)
- CV'er på nøglepersoner (se totalrådgiveraftale, side 8).

Vedlagte tegninger og andet relevant fysisk materiale medbringes til bedømmelseskomiteen.

Udbuddet er et omvendt udbud idet forslagene skal laves inden for den økonomiske ramme på samlet 3.4 mio. kr. ekskl. moms – dog med mulighed for yderligere finansiering.

Bedømmelse af konkurrenceforslag

Bedømmelse af konkurrenceforslagene tager udgangspunkt i følgende kriterier og deres vægtning:

- Konkurrenceforslagets tilgang til design og processer, der arbejder med mangfoldighed, ligeværd, inklusion og ungeinddragelse (40%)
- Konkurrenceforslagets styrke og originalitet samt balance mellem designudtrykkets æstetik, funktionalitet og skalerbarhed (35%). Skalerbarhed skal forstås som konceptets evne til at blive skaleret til andre kommuner end Faaborg-Midtfyn og Københavns kommune.
- Konkurrenceforslagets miljømæssige bæredygtighed (25%)

Bedømmelseskomite (konkurrenceforslag)

Bedømmelseskomitéen består af i alt otte (8) repræsentanter, der repræsenterer:

- Faaborg-Midtfyn Kommune
- Københavns Kommune
- GAME
- Fagdommer
- Ung fra Ringe (evt. del af ungeråd)
- Ung fra København (evt. del af ungeråd)

Komiteen er udvalgt med udgangspunkt i projektets mål samt fokus på unge og diversitet i udvalget.

Bedømmelse:

- Faaborg-Midtfyn Kommune, Københavns Kommune og GAME har hver én stemme og bedømmelsen foregår demokratisk.
- Fagdommer og ungerepræsentanter er rådgivende organer i udvalget. De er ikke rådgivende i prækvalificering.

Præmie og vederlag
I prækvalifikationen udvælges op til fem (5) kandidater, hvoraf to (2) af disse vælges som vindere efter præsentation for bedømmelseskomiteen. Herefter er det muligt for de vindende rådgivere at blive udvalgt til at skulle udarbejde op til syv (7) Street Hubs. Det er op til de enkelte kommuner at vælge, hvilken rådgiver de synes passer bedst til opgaven. Vederlaget hos de enkelte Street Hubs forventes at ligge på minimum 10% af anlægsbeløbet.

Tidsplan for udbudsproces

1. Udbuddet er udskrevet den 20/1/2023. Deadline for ansøgning om prækvalifikation er 12/2/2023. Indtil d. 29/1/2023 kan der stilles spørgsmål via udbud.dk til bygherre og projektejer. Spørgsmål besvares indtil 5 dage før deadline, d. 6/2/2023. Spørgsmål og svar bliver lagt op anonymt og offentligt via dokumentet 'Spørgsmål og svar (løbende opdateret - XXXX)', som ligeledes kan tilgås på udbud.dk. I tilfælde af spørgsmål, vil disse blive besvaret ugentligt, ved at dokumentet bliver opdateret med ny dato tilskrevet.
2. De rådgivere, der inviteres til at deltage i konkurrencen, offentliggøres den 24/2/2023. De udvalgte modtager 50.000 kr. for udarbejdelse af konkurrenceforslag.
3. De udvalgte rådgivere sender deres konkurrenceforslag via dette link d. 14/4/2023 og forbereder herefter uddybende præsentation, som præsenteres d. 27/4/2023. Der er mulighed for at stille spørgsmål til konkurrenceforslag senest d. 27/3/2023. De vil blive besvaret fem arbejdsdage før deadline, senest d. 20/4/2023. Spørgsmålene stilles over mail til Oliver Pedersen på op@game.ngo og herefter bliver spørgsmål og svar sendt ud til alle rådgivere
4. De to vindende rådgivere, der tilknyttes MEREGADE projektet, bliver offentliggjort når kontrakter er underskrevet.

Udbudsprocessen
Måned 1: Udbud offentliggøres, prækvalifikation og udvælgelse af op til fem (5) rådgivere
Måned 2-4: Udvalgte rådgivere udarbejder konkurrenceforslag og præsentation til bedømmelseskomite
Måned 4: Udvælgelse og konkrakt med to (2) rådgivere
Måned 5-9: Rådgiver(e) udvikler Street Hub i Ringe og København m. inddragelse af lokale aktører.
Måned 9: Godkendelse af projektforslag inkl. politisk godkendelse (København forskydes et kvartal frem)
Måned 9-12: Anlægsudbud, myndighedsgodkendelse, kontrakt til entreprenør og projektering, som de vindende kandidater skal lede, med en forventning om også at inddrage gadeidrætseksperter (ift. specifikke materialer, størrelser etc.) (København forskydes et kvartal frem)
12-15-: Anlægsfase i Ringe (København forskydes et kvartal frem)

Link til spørgsmål vedrørende udbuddet (prækvalifikation)