



The Future of Football is here

REGOLAMENTO

SFS EXTRA TIME 2024



19-20 Novembre 2024

Stadio Olimpico, Roma

info@socialfootballsummit.com

www.socialfootballsummit.com



TABLE OF CONTENTS

Art. 1 - Struttura challenge	2
Art. 2 – Requisiti richiesti	2
Art. 3 – Criteri di esclusione	2
Art. 4 – Ambiti di intervento della call	3
Art. 5 – Focus trasversali e criteri di premialità	4
Art. 6 - Modalità di presentazione delle candidature	4
Art. 7 - Modalità di selezione e valutazione.....	4
7.1 Criteri di selezione per accesso alla fase finale (DEMO DAY).....	5
7.2 Attività previste per i selezionati	6
Art. 8- Struttura e regole della pitch sessione	6
8.1 Organizzazione della pitch competition: le sessioni	6
8.2 Criteri di valutazione e votazione.....	7
8.3 Fase finale	7
8.4 Giuria.....	8
Art. 9 - Impegno dei partecipanti.....	8
Art. 10 - Premi.....	8
Art. 11 - Garanzia e manleva.....	9
Art. 12 - Diritti di proprietà intellettuale e liberatoria	9
Art. 13 – Date e scadenze	10
Art. 14 – Informazioni e contatti.....	10



SFS EXTRA TIME 2024

La challenge dell'innovazione dell'industria del calcio

Art. 1 - Struttura challenge

La challenge si struttura come segue:

- 1) Lancio della call
- 2) Raccolta delle candidature online
- 3) Selezione di 8 progetti ammessi alla fase finale.
- 4) Demo Day: evento di presentazione durante la 7° edizione di SFS che si svolgerà a Roma, Stadio Olimpico, il 19 e 20 novembre 2024.

Art. 2 – Requisiti richiesti

Possono presentare proposte di soluzioni innovative coerenti con le finalità della Call, team e imprese costituite o da costituire, residenti in Italia e all'estero.

Nello specifico possono candidarsi:

1. Startup
2. PMI innovative
3. PMI costituite dal 1 gennaio 2019
4. Team informali composti da almeno tre persone fisiche, maggiorenni, in possesso almeno di un diploma di maturità e/o titolo equipollente
5. Spin-off di dipartimenti e Istituti di Università e Centri di Ricerca

Art. 3 – Criteri di esclusione

Non saranno ammesse le domande di candidatura di soggetti che:

- non siano in possesso dei requisiti richiesti di cui all' art.2
- siano pervenute oltre la data di scadenza prevista nell'avviso

Art. 4 – Ambiti di intervento della call

La call è rivolta a proposte innovative da applicare all'industria del calcio e dello sport, nei seguenti ambiti di intervento.

1. INTELLIGENZA ARTIFICIALE E BIG DATA

Soluzioni di intelligenza artificiale (IA) e/o adozione dei big data per la realizzazione di soluzioni di: analisi delle prestazioni dei giocatori; scouting e trasferimenti; prevenzione degli infortuni; gestione delle partite e delle attività di un club; sicurezza e gestione degli eventi; empowerment del club; altre soluzioni innovative basate su IA e/o big data; altre proposte innovative da applicare alla Football Industry con focus su intelligenza artificiale e big data;

2. SMART STADIUM E FAN ENGAGEMENT

Utilizzo di tecnologie per la realizzazione di soluzioni smart; progetti per migliorare la connettività e l'esperienza degli spettatori all'interno dello stadio.; utilizzo di tecnologie green e sostenibili; soluzioni per migliorare l'esperienza dei tifosi, come ad esempio la personalizzazione di contenuti, la gestione ottimizzata delle vendite di biglietti, merchandising, interazioni personalizzate tramite app e piattaforme social;

3. WEB3 E TECNOLOGIE IMMERSIVE

Soluzioni WEB3 e applicazione di tecnologie immersive nella Football Industry come, ad esempio: soluzioni streaming innovative; metaverso e interazione sociale; simulazioni e allenamenti immersivi; virtual merchandising; stadi virtuali e sponsorizzazioni; NFT e "memorabilia" digitali; fan tokens; esperienze di tifo immersive; gamification;

4. WEARABLE, DISPOSITIVI E HARDWARE

Dispositivi per ottimizzare le prestazioni degli atleti; applicazioni per prevenire gli infortuni ed altre soluzioni "hardware".

I candidati, durante la fase di presentazione della domanda, devono indicare l'ambito di intervento prioritario e opzionalmente quello secondario.

Art. 5 – Focus trasversali e criteri di premialità

I c.d. “focus trasversali” rappresentano una contestualizzazione della proposta in funzione di aspetti che consentono di connotare l’iniziativa in funzione di una specifica direttrice di intervento e riguardano: sostenibilità ambientale e sociale; parità di genere e pari opportunità; diversità e inclusione; sviluppo e valorizzazione del territorio; politiche giovanili.

Art. 6 - Modalità di presentazione delle candidature

I soggetti interessati possono presentare la propria candidatura online

Il form è disponibile sul sito web www.socialfootballsummit.com

1. I termini per la presentazione delle proposte sono aperti **dalle ore 16:00 dal 16 settembre 2024 alle ore 18:00 del 31 ottobre 2024**
2. La candidatura è valida solo con la compilazione di tutti i campi obbligatori.
3. Le candidature possono essere presentate in italiano o in inglese.
4. E’ opzionale la presentazione di un pitch per illustrare l’idea progettuale e di un video di presentazione. Il pitch può essere redatto in italiano o in inglese. Il video può essere presentato in italiano o in inglese oppure in altra lingua solo se con i sottotitoli in italiano o inglese.
5. I progetti saranno valutati secondo i criteri indicati all’articolo 7, da una giuria nominata da Social Media Soccer e dai suoi partner.
6. Saranno selezionati fino a un massimo di 8 progetti.
7. Social Media Soccer si riserva la facoltà di incrementare il numero di progetti ammessi con motivazioni che saranno verbalizzate in fase di valutazione e selezione.

4

Art. 7 - Modalità di selezione e valutazione

I progetti pervenuti, saranno valutati a insindacabile giudizio da Social Media Soccer e i suoi partner tecnici.

Il prerequisito per accedere alla fase di valutazione è la coerenza con il settore di riferimento (industria del calcio e dello sport).



7.1 Criteri di selezione per accesso alla fase finale (DEMO DAY)

1. Innovazione e Originalità

Valutazione dell'unicità, della qualità e dell'applicabilità della proposta nel settore del calcio e dello sport.

2. Competenze del Team

Analisi della completezza e della qualità delle competenze del team, essenziali per l'attuazione e il successo del progetto. Si valuteranno le esperienze, la diversità e la complementarità delle competenze presenti.

3. Modello di business e analisi di mercato

Esame del modello di business, con particolare attenzione alle potenzialità e dimensioni del mercato di riferimento.

4. Livello di Innovazione

Capacità del progetto di introdurre soluzioni inedite e di offrire una visione disruptive, anticipando e integrando i trend di mercato attuali e futuri.

5. Scalabilità del Progetto

Possibilità di espansione della soluzione innovativa, inclusa l'applicabilità in altri sport o settori e il potenziale di creare valore sui mercati internazionali.

6. Elementi distintivi

Valutazione degli aspetti distintivi correlati ai focus trasversali: sostenibilità ambientale e sociale; parità di genere e pari opportunità; diversità e inclusione; sviluppo e valorizzazione del territorio; politiche giovanili.

Modalità di valutazione

Per ciascun criterio il punteggio minimo è 1 il punteggio massimo è 10.

La formula da adottare per il punteggio finale associato a ciascuna candidatura è:

[Somma criteri 1-6] / 6 = voto finale

Saranno ammesse al percorso le prime 8 proposte in graduatoria che abbiano raggiunto un **punteggio minimo pari a 6/10**. Nel caso di parità di punteggio le proposte saranno riesaminate dalla giuria.



7.2 Attività previste per i selezionati

Le 8 proposte (team, startup, PMI, spin off) parteciperanno alle seguenti attività:

- a) kick off di progetto (in modalità online)
- b) sessioni coaching 1to1 prima della pitch competition
- c) demo day in presenza durante l'edizione del Social Football Summit, che si svolgerà a Roma il 19 e 20 novembre 2024. I pitch saranno valutati da una giuria specializzata nominata da Social Media Soccer e dai suoi partner;
- d) iscrizione nel database open Innovation
- e) iscrizione nell'Osservatorio Startup Extra Time.

Art. 8- Struttura e regole della pitch sessione

8.1 Organizzazione della pitch competition: le sessioni

La competizione si articolerà in tre sessioni: una sessione preliminare, una semifinale e una finale.

Le otto startup selezionate partecipano alla sessione preliminare. Ogni startup avrà l'opportunità di presentare il proprio progetto in un tempo massimo di quattro minuti.

Al termine delle presentazioni preliminari, verranno selezionate dalla giuria le quattro startup che accederanno alla fase semifinale. La selezione sarà basata sui voti ricevuti secondo i criteri stabiliti al punto 8.2 di questo articolo.

Nella fase semifinale, le quattro startup rimanenti avranno ciascuna tre minuti per affinare e ripresentare il loro pitch, con un focus specifico.

Dalle semifinali emergeranno due finaliste, che si sfideranno nella fase finale della competizione.

Durante ogni fase della competizione, ogni presentazione deve rispettare rigorosamente il tempo assegnato. Qualsiasi superamento del tempo consentito comporterà una penalizzazione nel punteggio totale della startup.

Ogni presentazione deve concentrarsi su innovazione, modello di business, potenziale di mercato, capacità del team, sostenibilità finanziaria, scalabilità e internazionalizzazione.

Idea progettuale
Competenze del team
Progetto imprenditoriale e mercato
Livello di innovatività
Scalabilità e internazionalizzazione
Presentazione e Pitch

8.2 Criteri di valutazione e votazione

I giudici valuteranno ogni presentazione assegnando un punteggio da 1 a 10, basato su criteri quali innovazione, chiarezza della presentazione, fattibilità del business plan, impatto potenziale sul mercato, qualità del team, scalabilità e internazionalizzazione, focus trasversali.

Dopo ogni fase, i punteggi verranno sommati e le startup con il punteggio più alto avanzano alla fase successiva. In caso di pareggio, i giudici procederanno con una sessione di domande supplementari per decidere quale startup avanzerà.

8.3 Fase finale

Nella fase finale, le due startup rimanenti presenteranno nuovamente i loro progetti, con un tempo massimo di tre minuti ciascuna. Questa presentazione finale deve includere risposte alle obiezioni sollevate nei round precedenti, deve evidenziare la capacità di adattamento e crescita del progetto e si focalizza sugli aspetti distintivi del progetto.

Al termine delle presentazioni finali, i giudici delibereranno e selezioneranno il vincitore della competizione basandosi sui criteri di valutazione precedentemente descritti. La decisione dei giudici è definitiva e non soggetta a revisione.



8.4 Giuria

La giuria della startup competition è composta da un panel di esperti selezionati per la loro profonda conoscenza e esperienza nel settore del calcio, dello sport e dell'innovazione. I membri della giuria sono scelti per garantire un'analisi equilibrata e approfondita delle proposte.

I componenti della giuria hanno il compito di valutare le candidature secondo i criteri di selezione stabiliti, assicurando un processo di giudizio trasparente e imparziale.

La giuria si impegna a mantenere la massima integrità e riservatezza nel trattamento delle informazioni ricevute. Ogni membro si asterrà dal votare in caso di conflitti di interesse con qualsiasi delle proposte candidate.

Art. 9 - Impegno dei partecipanti

I candidati selezionati si impegnano ad accettare quanto stabilito nel presente regolamento e di:

- partecipare alla pitch competition/demo day. E' richiesta la partecipazione "in presenza", con deroga per le startup/team/PMI non residenti in Italia;
- realizzare un video pitch da 1 minuto in seguito all'ammissione che sarà comunicata dallo staff tecnico;
- preparare il pitch secondo le indicazioni fornite dallo staff tecnico;
- autorizzare Social Media Soccer e i suoi partner a utilizzare i materiali forniti nel corso edizione 2024 del Social Football Summit e sui siti, portali web ed altre applicazioni di Social Media Soccer e dei partner coinvolti nell'iniziativa;
- autorizzare Social Media Soccer e i suoi partner all'utilizzo dei dati per i progetti EXTRA TIME (osservatorio e open innovation).

8

Art. 10 - Premi

I premi vengono attribuiti ad insindacabile giudizio dalla giuria ai migliori progetti presentati, secondo i criteri indicati al punto 8.3.

Il premio per il primo classificato è pari a **€ 5.000,00 (Cinquemila/00)** in denaro.

Si specifica altresì che potranno essere inseriti ulteriori premi e menzioni speciali dai partner che aderiscono all'iniziativa.

Gli aggiornamenti saranno pubblicati sul sito web <https://www.socialfootballsummit.com/it/extratime-almaviva/>

Art. 11 - Garanzia e manleva

1. Ciascun candidato dichiara e garantisce che la proposta progettuale:

- è un'opera originale, per la quale il partecipante dispone dei relativi diritti di proprietà intellettuale e di sfruttamento economico;
- non contiene alcun marchio, logo o altro elemento protetto dal diritto di proprietà industriale o diritto d'autore di titolarità di terzi, o che, ove esistano diritti di terzi, il partecipante si sia previamente dotato di tutte le necessarie autorizzazioni e licenze da parte del relativo titolare;
- non violi altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i segreti industriali, diritti provenienti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, i diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela;
- non costituisce l'oggetto di contratto con terzi;
- non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione di Social Media Soccer e dei partner o di qualunque altra persona o società;
- non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.

2. I partecipanti dichiarano espressamente per sé e per i loro aventi causa di manlevare e tenere indenne integralmente Social Media Soccer e i suoi partner da qualsivoglia rivendicazione, pretesa risarcitoria o richiesta di danno avanzata da qualunque terzo, per la violazione di una delle disposizioni di cui all'articolo 10.1.

Art. 12 - Diritti di proprietà intellettuale e liberatoria

Team, startup, PMI e spin off che partecipano alla Startup Competition denominata EXTRA TIME 2024 devono fornire il proprio consenso al trattamento dei dati personali, una liberatoria di utilizzo relativa ai materiali inviati e una manleva che esoneri Social Media Soccer e i partner da qualsiasi responsabilità, richiesta di risarcimento danni o sanzione relativa l'originalità dei progetti o di parti di essi.

Le attività riguardanti l'adesione alla presente call sono a totale carico dei partecipanti e non sono previsti rimborsi spese o compensi.

Art. 13 – Date e scadenze

Data	Evento
16 settembre 2024	<i>Lancio della call</i>
31 ottobre 2024	<i>Chiusura call</i>
Entro il 7 novembre 2024	<i>Comunicazione ai candidati ammessi alla fase finale</i>
14 Novembre 2024	<i>Kick off meeting/pitch training</i>
19 Novembre 2024	<i>Challenge (in presenza) allo Stadio Olimpico di Roma, durante l'evento SFS24</i>
19 Novembre 2024	<i>Premiazione durante la cena di gala degli SFS AWARDS</i>

Art. 14 – Informazioni e contatti

Sul sito è possibile vedere gli aggiornamenti su SFS ETRA TIME 2024

Sito Web: <https://www.socialfootballsummit.com/it/extratime-almaviva/>

Per informazioni più dettagliate potete scrivere al nostro indirizzo

E- Mail: startup@socialfootballsummit.com