

REGOLAMENTO – “BUSINESS MEETS INNOVATION 2020”

1. Definizione dell’Iniziativa

Lo start-up *contest* “*Business meets Innovation 2020*” (di seguito, il “**Contest**” o l’**“Iniziativa”**) consiste in una competizione tra idee imprenditoriali e soluzioni tecnologiche proposte dai partecipanti (come di seguito definiti), frutto della iniziativa e ideazione di DEinternational Italia Srl, società di servizi della Camera di Commercio Italo-Germanica (AHK Italien), C.F./P.IVA 05931290968, con sede legale e amministrativa in via Gustavo Fara, 26 20124 – Milano (di seguito, l’**“Organizzatore”**).

L’Iniziativa beneficia del sostegno del *partner* Unicredit Start Lab.

L’Iniziativa ha il patrocinio dell’Ambasciata della Repubblica Federale di Germania di Roma e viene condotta in collaborazione con StartupItalia!

La partecipazione al Contest è gratuita per tutti i Partecipanti. La competizione si compone di una serie di fasi prodromiche alla selezione di un vincitore finale.

2. Obiettivi e Principi Ispiratori

Obiettivo del Contest è, in primo luogo, quello di agevolare le condizioni per la realizzazione dell’incontro tra l’offerta di soluzioni tecnologiche formulate da start-up italiane e la ricerca di innovazione e di soluzioni originali per le esigenze di business manifestate da alcune tra le principali realtà imprenditoriali della *business community* italo-tedesca (di seguito, i “**Top Player**”).

La partecipazione al Contest rappresenta un’esperienza formativa ed un’opportunità per imprese e professioni emergenti e ad alto contenuto di innovazione di contatto privilegiato con soggetti *leader* del contesto imprenditoriale italo-tedesco, nonché l’occasione di promuovere lo sviluppo e la proposta di nuove idee e modelli innovativi.

Di seguito si indicano i Top Player partecipanti al Contest:

- Bizerba
- Robert Bosch SpA;
- Siemens

Ciascuno dei Top Player ha nominato un referente che ricoprirà il ruolo di membro della giuria che, al termine del Contest, decreterà il vincitore finale (di seguito, l’**“Overall Winner”**).

3. Regolamento

Il presente regolamento (di seguito, il “**Regolamento**”), valido ed efficace solo per questa terza edizione di “*Business meets Innovation*”, disciplina il funzionamento del Contest, nei limiti del budget di spesa approvato dalla

Camera di Commercio Italo-Germanica, come eventualmente integrato da altri *sponsor*. Il Regolamento è divulgato dall'Organizzatore ed è altresì disponibile sul sito www.businessmeetsinnovation.com.

4. Partecipanti e requisiti di partecipazione

Sono legittimati a partecipare al Contest persone giuridiche e persone fisiche che si occupano di ricerca, sviluppo ed innovazione tecnologica quali ad esempio:

- aziende nella forma di start-up;
- aziende derivanti da spin-off;
- PMI innovative;
- studenti universitari e/o ricercatori
(di seguito, complessivamente i “**Partecipanti**”).

I Partecipanti e, nel caso di persone giuridiche, i rispettivi rappresentanti, dovranno essere maggiorenni.

Ciascun Partecipante potrà candidarsi eseguendo la procedura di registrazione on-line e compilando l'apposito modulo tramite il sito www.businessmeetsinnovation.com. Ogni Partecipante, in fase di registrazione, dovrà indicare i dati richiesti, in particolare i dati anagrafici e di contatto (numero di telefono ed e-mail), nonché selezionare uno o più dei progetti (di seguito le “**Technology Challenge**”) concepiti e definiti dai Top Player e che potranno fare riferimento a esigenze specifiche o essere formulate in termini più ampi, ad es. con riferimento a ambiti tecnologici o aree di applicazione.

Resta inteso che la lingua del Contest è l'italiano e tutte le comunicazioni saranno effettuate in italiano.

5. Fasi del Contest e modalità di partecipazione

a. Presentazione delle Technology Challenge: 18/06/2020.

Il Contest ha ad oggetto specifiche Technology Challenge che i Top Player hanno ciascuno contribuito a definire, anche avvalendosi dell'apporto innovativo di terzi.

Chi intenda partecipare all'Iniziativa è invitato a prendere parte all'evento inaugurale del Contest intitolato “*Business meets Innovation – Reverse Pitch*”, che si terrà in live streaming in data 18/06/2020 alle ore 17.00 e nel corso del quale i Top Player presenteranno ciascuna Technology Challenge costituente oggetto del Contest.

b. Candidatura: dovrà avvenire nel periodo dal 18/06/2020 alle ore 19:00 al 15 ottobre 2019 alle ore 24:00.

La candidatura da parte dei Partecipanti dovrà essere effettuata compilando l'apposito modulo presente sul sito www.businessmeetsinnovation.com, inserendo i dati richiesti e selezionando una o più Technology Challenge in relazione alla quale competere.

Una volta ricevuta la conferma di registrazione, i Partecipanti potranno proporre le proprie soluzioni tecnologiche inerenti ciascuna delle Technology Challenge selezionate in fase di registrazione. Si ammettono solamente soluzioni che si riferiscano alle specifiche Technology Challenge.

Tali soluzioni potranno essere presentate dai Partecipanti mediante la realizzazione di un breve video in formato digitale (della durata massima di cinque minuti) e/o di una presentazione in formato elettronico (dal contenuto massimo di 10 slide) che dovranno inviare all'indirizzo: contest@businessmeetsinnovation.com. È quindi possibile integrare uno o più video all'interno della presentazione; condizione necessaria è che la somma totale dei contenuti video non superi i cinque minuti.

L'Organizzatore avrà cura di inoltrare le candidature e le soluzioni proposte da ciascuno dei Partecipanti ai Top Player di riferimento per ciascuna Technology Challenge. Qualora necessario, l'Organizzatore potrà altresì fungere da intermediario nella comunicazione tra i Top Player e i Partecipanti in fase di candidatura.

c. Selezione dei finalisti: avverrà nel periodo **dal 15.10.2020 al 13.11.2020**. Qualora richiesto dai Top Player, in tale periodo saranno previsti Pitch per una presentazione personale delle soluzioni da parte delle start-up, alla presenza (fisica o virtuale) di almeno un referente dell'Organizzatore.

Per ciascuna Technology Challenge il/i Top Player di riferimento selezionerà/anno un solo finalista (di seguito, il "**Finalista**"), indicando il Partecipante che, secondo la propria valutazione, avrà proposto l'alternativa più innovativa in relazione alla/e specifica/che Technology Challenge interessata/e.

d. Comunicazione dei Finalisti

A ciascuno dei Finalisti selezionati dai Top Player per ciascuna Technology Challenge l'Organizzatore comunicherà, a mezzo comunicazione scritta tramite e-mail, la nomina a Finalista **entro il 16 novembre**.

Qualora uno qualunque dei Finalisti selezionati dovesse declinare la selezione da parte del Top Player, al fine di permettere l'accesso alla finale al Partecipante che abbia ottenuto la seconda migliore valutazione da parte del Top Player di riferimento, lo stesso si impegnerà a comunicare per iscritto la rinuncia all'Organizzatore (tramite e-mail all'indirizzo contest@businessmeetsinnovation.com) entro tre (3) giorni lavorativi dalla avvenuta comunicazione della nomina ai sensi della precedente lettera c.

Resta in ogni caso inteso che il Partecipante che, registrandosi come sopra indicato, accetta di partecipare al Contest, qualora sia selezionato quale Finalista, potrà astenersi dalla partecipazione all'evento conclusivo dell'Iniziativa unicamente per cause di forza maggiore.

e. Selezione dell'Overall Winner: 19.01.2021.

Nell'ambito di un evento conclusivo intitolato "*Business meets Innovation – Winners' Night*" i Finalisti selezionati dai Top Player presenteranno la propria soluzione della Technology Challenge di riferimento di fronte ad un *panel* di imprenditori, consulenti, investitori e accademici (di seguito, la "**Giuria**"), che decreterà poi il vincitore, ossia l'Overall Winner della terza edizione dell'Iniziativa.

6. Giuria

La Giuria sarà costituita da almeno n. 5 membri e così composta: un membro nominato da ciascun Top Player, uno da ciascun Sponsor del Contest ed eventualmente altri membri del mondo dell'imprenditoria, della consulenza, degli investimenti e dell'università e della ricerca scientifica.

La Giuria valuterà ciascuna delle soluzioni proposte dai Finalisti e indicherà quelle ritenute meritevoli e, in particolare, sceglierà il Finalista vincitore, ossia l'Overall Winner dei premi messi in palio. La graduatoria definitiva dei Finalisti dovrà essere stilata in modo imparziale secondo una autonoma valutazione e con decisione discrezionale della Giuria, tenendo in considerazione a titolo esemplificativo anche i criteri di seguito riportati:

- carattere innovativo;
- adeguatezza della soluzione rispetto alla specifica Technology Challenge;
- *customer benefit*;
- applicazione industriale;
- potenziale di mercato;
- sostenibilità economica del progetto;
- qualità della presentazione (descrizione e completezza delle informazioni prestate).

Le decisioni della Giuria sono prese in forma collegiale e sono insindacabili. I membri della Giuria nominati dai Top Player si asterranno dal votare la proposta relativa alla propria Technology Challenge.

In caso di parità di punteggio di due o più soluzioni, si procederà ad un'ulteriore votazione delle soluzioni in ballottaggio e si asterranno dalla votazione i membri della Giuria nominati dai relativi Top Player.

Laddove un membro della Giuria abbia in modo diretto o indiretto rapporti di tipo professionale, sia parente o legato da amicizia con uno dei Finalisti, dovrà dichiarare agli altri membri della Giuria il suo conflitto di interesse, dovrà dimettersi e non potrà concorrere alla valutazione del Finalista o del vincitore. A tal fine, i membri della Giuria riceveranno l'elenco dei Finalisti 7 giorni prima della Winners' night.

7. Modifiche ed esclusione di responsabilità

L'Organizzatore ha la responsabilità organizzativa e gestionale dell'Iniziativa e si riserva, in ogni caso, il diritto di cancellare e sospendere il Contest o di modificarne i termini e le condizioni dello svolgimento e, in generale, del presente Regolamento in tutti i casi in cui, a causa di frodi, brogli, errori tecnici o di qualsiasi altra causa che non rientri nella sfera di controllo dell'Organizzatore e che sia tale da inficiarne il normale svolgimento, la corretta esecuzione del Contest risulti compromessa.

L'Organizzatore si riserva altresì il diritto di modificare, con congruo preavviso ed in maniera ragionevole, le condizioni di partecipazione e le scadenze del Contest, dandone debita comunicazione ai Partecipanti già registrati, ai Top Player, agli sponsor e mediante pubblicazione sul sito web www.businessmeetsinnovation.com.

L'Organizzatore si riserva il diritto di escludere, mediante comunicazione scritta, anche via email, da inviarsi all'interessato e con efficacia a decorrere dalla data di invio della medesima:

- qualsiasi Partecipante responsabile di frode, alterazione o turbativa del buon funzionamento del Contest così come in caso di violazione delle previsioni di cui al presente Regolamento;
- qualsiasi Partecipante che adotti misure o ponga in essere pratiche indebite o scorrette, finalizzate all'ottenimento della vittoria e/o all'incremento di un proprio profitto, ivi incluso, a titolo esemplificativo, la

- diffusione di informazioni riservate o che ponga in essere qualsiasi altro tipo di pratica considerata dall'Organizzatore contraria ai principi di correttezza del Contest e di buona fede;
- qualunque Partecipante che, con la propria partecipazione al Contest, violi, in qualunque modo e forma, i diritti di proprietà intellettuale e industriale, titolata o meno, il know-how ed i segreti commerciali di terzi.

Resta comunque inteso che l'Organizzatore non assume alcuna responsabilità né sarà tenuto ad alcun risarcimento o indennizzo derivante:

- da ritardi o da qualsiasi altra circostanza imputabile a terzi, che sia idonea ad inficiare la regolare partecipazione o lo svolgimento del Contest;
- da danni e pregiudizi originati da qualunque temporaneo malfunzionamento e/o indisponibilità degli eventuali sistemi e piattaforme informatiche dedicati allo svolgimento del Contest;
- da ritardi imputabili al servizio postale o alle altre reti di comunicazione utilizzate ai fini della registrazione e dell'invio, inter alia, di dati, documenti e materiali informatici;
- da errori o dalla non veridicità dei dati ed informazioni fornite dai Partecipante, dai Top Player;
- da errori commessi senza dolo o colpa grave dall'Organizzatore;
- così come dalla impossibilità di contattare i Partecipanti, i Top Player e la Giuria per cause non imputabili all'Organizzatore.

Nei casi di cui al presente articolo i Partecipanti, i Top Player nonché gli Sponsor del Contest non avranno diritto ad ottenere dall'Organizzatore alcun rimborso, danno o indennizzo per i costi e le spese sostenute o per altro titolo.

8. Obblighi di partecipazione

La partecipazione al Contest comporta l'integrale accettazione di tutti i termini e condizioni di cui al presente Regolamento. I Partecipanti, i Top Player nonché gli Sponsor del Contest riconoscono, inoltre, che è sola prerogativa dell'Organizzatore decidere e risolvere le eventuali questioni interpretative delle disposizioni del presente Regolamento.

9. Diritti di proprietà intellettuale e industriale

L'Organizzatore, i Top Player nonché gli Sponsor del Contest saranno legittimati ad utilizzare il nome, la denominazione sociale, i marchi e segni distintivi così come l'immagine dei Partecipanti nell'ambito della promozione e diffusione del Contest, ivi incluso nel sito web www.businessmeetsinnovation.com, senza che sorga in capo al Partecipante alcun diritto ad un rimborso, risarcimento o indennizzo.

Parimenti i Top Player nonché gli Sponsor del Contest autorizzano e ciascuno singolarmente presta il proprio espresso consenso a che l'Organizzatore utilizzi il nome, la denominazione sociale, i marchi e segni distintivi così come l'immagine dei Top Player e/o degli Sponsor nell'ambito della promozione e diffusione del Contest, ivi incluso nel sito web www.businessmeetsinnovation.com, senza che sorga in capo ai Top Player nonché agli Sponsor alcun diritto ad un rimborso, risarcimento o indennizzo.

Tutti i diritti di proprietà intellettuale e industriale, titolata o meno, il know-how ed i segreti commerciali relativi alle soluzioni proposte dai Partecipanti, ai loro lavori, informazioni e al materiale fornito nell'ambito del Contest devono

intendersi di esclusiva proprietà dei Partecipanti o dei rispettivi autori, creatori o inventori, i quali saranno legittimati a tutelare i propri diritti nelle forme e con gli strumenti previsti dalla legge, senza che l'Organizzatore, i Top Player e/o gli Sponsor del Contest abbiano titolo a reclamare alcun diritto e/o licenza sugli stessi.

I Partecipanti garantiscono che le soluzioni proposte, i lavori, informazioni e il materiale fornito nell'ambito del Contest, ivi inclusi i contenuti dei materiali video e di presentazione delle soluzioni in concorso, nonché i *software* eventualmente utilizzati, non violano alcun diritto di terzi e che, se del caso, sono state ottenute tutte le licenze e/o autorizzazioni necessarie ai fini della partecipazione al Contest. L'Organizzatore, i Top Player e gli Sponsor non potranno essere quindi ritenuti responsabili per eventuali contestazioni che dovessero essere formulate da terzi in relazione alla originalità e titolarità delle soluzioni presentate in concorso e/o per eventuali azioni che i terzi dovessero intraprendere a tutela dei propri diritti. I Partecipanti dovranno tenere indenni e manlevare l'Organizzatore, i Top Player e/o gli Sponsor del Contest da qualsiasi danno e/o pregiudizio che dovesse derivare a questi in ragione di azioni di terzi a tutela dei propri diritti. Tale manleva dovrà intendersi estesa anche a tutti i costi e le spese, ivi inclusi gli onorari di legali.

I Partecipanti saranno, pertanto, integralmente responsabili di qualunque violazione di diritti di proprietà intellettuale e industriale, titolata o meno, di know-how e segreti commerciali di terzi, che sia imputabile ai Partecipanti e derivi dalla partecipazione degli stessi al Contest.

L'Organizzatore, i Top Player e/o gli Sponsor del Contest si impegnano, in ogni caso, a non utilizzare, pubblicare e diffondere la documentazione, i contenuti e i lavori oggetto delle soluzioni presentate nell'ambito del Contest dai Partecipanti senza il preventivo consenso degli stessi.

L'Organizzatore si impegna a far sottoscrivere il Regolamento ai Partecipanti.

10. Riservatezza

I dati, i documenti e le informazioni relative alle soluzioni che saranno presentate nell'ambito del Contest e che verranno espressamente contrassegnate dai Partecipanti come riservate saranno trattate come informazioni riservate e potranno essere trasmesse solo all'Organizzatore, ai Top Player e alla Giuria (di seguito, le "**Informazioni Riservate**"). I Partecipanti dovranno redigere una lista scritta contenente l'elenco e l'individuazione dei documenti che hanno natura di Informazioni Riservate che dovrà essere messa a disposizione dell'Organizzatore, dei Top Player e della Giuria.

L'Organizzatore, i Top Player e la Giuria si impegnano a non utilizzare le Informazioni Riservate per fini diversi da quelli propri dell'Iniziativa e/o di una successiva collaborazione con i Partecipanti, obbligandosi a non renderle note e/o diffonderle a terzi nonché a rispettare tale obbligazione per il periodo di dodici (12) mesi successivo al (data *Winners' Night*), ossia sino al 19.01.2021.

Resta inteso che ciascun Partecipante che, in ragione della sua partecipazione al Contest, sia venuto a conoscenza di Informazioni Riservate relative ad altri Partecipanti e/o di informazioni confidenziali relative ai Top Player si impegna a trattare le stesse nello stesso modo in cui tratterebbe le proprie informazioni confidenziali e comunque in modo riservato e secondo la migliore diligenza, obbligandosi a non renderle note e/o diffonderle a terzi.

In ogni caso, la partecipazione al Contest è subordinata alla sottoscrizione di un NDA da parte del Partecipante, del Top Player titolare della Technology Challenge e dall'Organizzatore, con la quale si riterrà perfezionata l'iscrizione del Partecipante al Contest.

Tutta la documentazione inerente alle Technology Challenge fornita dai Partecipanti nell'ambito del Contest, inclusi i Partecipanti non Finalisti, sarà distrutta dall'Organizzatore successivamente alla premiazione dell'Overall Winner e/o restituita ai rispettivi Partecipanti.

L'Organizzatore si riserva, in ogni caso, il diritto di utilizzare i dati identificativi relativi ai Partecipanti, Finalisti e non, al fine di contattarli per valutare eventuali opportunità di futura collaborazione.

11. Foro competente

Qualunque controversia che dovesse sorgere nei confronti dell'Organizzatore e/o in relazione all'Iniziativa ed al Contest quanto alla validità, efficacia, interpretazione ed esecuzione del presente Regolamento sarà soggetta alla esclusiva competenza del Foro di Milano.

12. Privacy

Il sottoscrittore dà atto che è stata resa nota l'informativa di cui al D.Lgs. 196/2003 come successivamente modificato (Codice Privacy) ed al Regolamento europeo in materia di protezione dei dati n. 2016/679 (Regolamento Privacy) e presta il proprio consenso al trattamento nelle modalità indicate.

Per accettazione integrale del presente Regolamento:

Luogo, data _____

Timbro e Firma del legale rappresentante

Con riferimento al Regolamento di Business Meets Innovation 2020 redatto da DEinternational Italia S.r.l., ai sensi e per gli effetti degli artt. 1341 e 1342 del Codice Civile, il sottoscrittore dichiara di avere preso esatta visione delle clausole e delle condizioni di cui sopra ed in particolare dei seguenti articoli: 7 (*Modifiche ed esclusione della responsabilità*), 8 (*Obbligazioni di partecipazione*), 9 (*Diritti di proprietà intellettuale e industriale*), 10 (*Riservatezza*), 11 (*Foro competente*), 12 (*Privacy*) e di accettarli espressamente.

Luogo, data _____

Timbro e Firma del legale rappresentante
