

## REGOLAMENTO "E-TAILERS 2015"

### 1. Introduzione

- 1.1. Il presente regolamento ha ad oggetto l'evento "E-TAILERS", lanciato da Digital Magics in collaborazione con PrestaShop, TAG Innovation School, IBM, Innogest SGR, Corriere Innovazione, Ninja Marketing e zanox, con l'obiettivo di selezionare le migliori *startup early stage*, che operano nei settori del *retail innovation*, *e-commerce* e *mobile commerce* e che stanno sviluppando modelli di *business* innovativi e originali ("**Evento**").
- 1.2. Le *startup* sono selezionate attraverso un processo competitivo, i cui destinatari, fasi, termini e condizioni sono descritte nel presente regolamento ("**Regolamento**").
- 1.3. La partecipazione all'Evento è gratuita.
- 1.4. L'Evento non costituisce una manifestazione a premio, di cui al D.P.R. n. 43/2001, in quanto rientra espressamente nella fattispecie di esclusione di cui all'art. 6, co. 1, lett. a) della medesima fonte normativa ("*Non si considerano concorsi e operazioni a premio i concorsi indetti per la produzione di opere letterarie, artistiche o scientifiche, nonché per la presentazione di progetti o studi in ambito commerciale o industriale, nei quali il conferimento del premio all'autore dell'opera prescelta ha carattere di corrispettivo di prestazione d'opera o rappresenta il riconoscimento del merito personale o un titolo d'incoraggiamento nell'interesse della collettività*").

### 2. Destinatari

- 2.1. La partecipazione all'Evento è rivolta ai seguenti soggetti:
  - 2.1.1. persone fisiche: individui che abbiano compiuto i 18 anni o "team di progetto" i cui componenti abbiano compiuto i 18 anni;
  - 2.1.2. persone giuridiche: in qualunque forma societaria, ivi incluse start-up innovative (ex Decreto Crescita-Bis convertito in legge 17 dicembre 2012, n. 221 e successive modifiche) e il cui capitale sociale sia detenuto da una o più persone giuridiche o persone fisiche che abbiano compiuto i 18 anni.

### 3. Application

- 3.1. A pena di inammissibilità, i soggetti interessati dovranno presentare le proprie proposte di partecipazione all'Evento, secondo i seguenti termini e condizioni:
  - 3.1.1. termine: dal 27 ottobre all'11 novembre ;
  - 3.1.2. modalità: tramite il sito dedicato al concorso <http://e-tailers.digitalmagics.com> e seguendo la procedura ivi descritta;
  - 3.1.3. documentazione: progetto, da predisporre in formato pdf comprensivo delle seguenti informazioni: descrizione dell'idea, potenzialità di mercato, team, scenario competitivo, *roadmap* di sviluppo del progetto ("**Progetto**").

#### 4. Modalità di svolgimento dell'Evento

4.1. A seguito dell'esito positivo della procedura di *application*, l'Evento si articola nelle seguenti fasi:

- 4.1.1. prima fase: si svolge dal 27 ottobre all'11 novembre 2015 ed è volta alla selezione in via preliminare dei migliori 10 (dieci) Progetti sulla base della documentazione inviata all'atto dell'*application* secondo quanto indicato al precedente articolo 3 ("**Startup Finaliste**");
- 4.1.2. seconda fase: vi accedono unicamente le Startup Finaliste ed è rappresentata da due giornate formative, il 18 e il 19 novembre 2015, organizzate presso TAG Milano Calabiana, con la partecipazione a *workshop* e programmi di formazione (5 passi fondamentali per costruire un e-commerce di successo, Facebook ADV per l'e-commerce, tecnologie e SEO per l'e-commerce), volti alla preparazione dei *pitch* relativi ai Progetti;
- 4.1.3. terza fase: il 20 novembre presentazione e discussione dei *pitch* da parte delle Startup Finaliste davanti ad una giuria composta da Digital Magics e dai *partner*.

#### 5. Aggiudicazione dell'Evento

5.1. Il procedimento di valutazione si articola nelle tre diverse fasi di avanzamento descritte nel precedente articolo 4.1. Digital Magics e i *partner* decideranno in totale autonomia e a proprio insindacabile giudizio a quale partecipante attribuire il proprio voto e/o omaggio. Tuttavia, a mero titolo esemplificativo e non limitativo, Digital Magics individua qui di seguito i criteri valutativi che Digital Magics stessa e i *partner* potranno tenere, in via privilegiata ma non esclusiva, in considerazione nella loro valutazione.

5.2. Con riferimento alla prima fase, Digital Magics selezionerà le Startup Finaliste, escludendo i Progetti che:

- 5.2.1. siano presentati da partecipanti privi dei requisiti di cui all'articolo 2.1;
- 5.2.2. siano corredati da documentazione insufficiente e/o inadeguata (mancanza totale o anche parziale, poca chiarezza e/o non leggibilità del materiale minimo indispensabile richiesto per partecipare all'Evento);
- 5.2.3. abbiano ad oggetto una proposta "*out of scope*" (Progetto non in linea con l'obiettivo del presente Evento);
- 5.2.4. siano inconsistenti (argomento proposto evidentemente irrealizzabile o difficilmente realizzabile);
- 5.2.5. non siano originali (proposizione di idee già realizzate o poco innovative).

5.3. Nella terza fase, la giuria composta da Digital Magics e dai *partner*, valuterà i Progetti ed i relativi *pitch* delle Startup Finaliste, secondo i seguenti criteri:

- 5.3.1. partecipazione proattiva della Startup Finalista nelle giornate formative;
- 5.3.2. idea "*disruptive*": innovatività ed originalità dell'idea o dell'approccio proposto;
- 5.3.3. *team* con competenze eterogenee e complementari;
- 5.3.4. *roadmap* di sviluppo ben definita;
- 5.3.5. *business model* sostenibile;
- 5.3.6. grado di completezza e chiarezza delle informazioni ricevute.

#### 6. Premiazione

6.1. Al termine della terza fase, dopo aver ascoltato e discusso i *pitch* delle Startup Finaliste, la giuria si riunirà e ogni *partner*, quale riconoscimento per la partecipazione all'Evento e per la presentazione di Progetti ritenuti meritevoli ai sensi dell'articolo 5.3, attribuirà alle Startup Finaliste i seguenti omaggi:

- 6.1.1. PrestaShop: 2 (due) buoni/voucher di valore pari ad euro 2500,00 per l'acquisto di prodotti sul *marketplace* PrestaShop;
- 6.1.2. zanox: 2 (due) servizi di *advertising* senza *setup fee* e senza minimi garantiti;
- 6.1.3. TAG Innovation School: 2 (due) offerte di sinergie formative per accompagnare la crescita del *business*;
- 6.1.4. Ninja Marketing: 2 (due) offerte di media partnership;

I termini e le condizioni di ogni omaggio saranno meglio definite e specificate dal *partner* di riferimento.

6.2. In aggiunta all'eventuale omaggio riconosciuto dai *partner* indicati nel precedente articolo 6.1 e a prescindere da tale omaggio, IBM riconosce ad ogni Startup Finalista la possibilità di inviare la propria candidatura, al fine di aderire ai propri programmi per *startup* e ottenere crediti sull'utilizzo di Cloud IBM.

6.3. Infine, in aggiunta agli omaggi dei *partner* di cui ai precedenti articoli 6.1 e 6.2, Digital Magics e Innogest SGR si riservano la possibilità di riconoscere a una o più Startup Finaliste l'opportunità di essere valutata/e per, rispettivamente, accedere al programma di incubazione di Digital Magics secondo i termini e condizioni da quest'ultima proposti, e accedere ad investimenti dedicati da parte di Innogest SGR, a condizione che:

- 6.3.1. la/le Startup Finalista/e scelta/e sottoscriva/sottoscrivano l'eventuale documentazione contrattuale proposta da Digital Magics ovvero da Innogest SGR;
- 6.3.2. qualora la/le Startup Finalista/e sia/siano una persona fisica o un team di progetto composto da persone fisiche, la/le Startup Finalista/e costituisca/costituiscono entro 15 (quindici) giorni dalla presentazione della proposta una società in una delle seguenti forme: i) società a responsabilità limitata; ii) società per azioni; iii) Start-up Innovativa (ex Decreto Crescita-Bis convertito in legge 17 dicembre 2012, n. 221 e successive modifiche).

## **7. Garanzie e manleva dei partecipanti**

7.1. Ciascun partecipante dichiara e garantisce che il Progetto:

- 7.1.1. è un'opera originale, di cui il partecipante dispone dei relativi diritti di proprietà intellettuale e di sfruttamento economico;
- 7.1.2. 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;
- 7.1.3. 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;
- 7.1.4. non costituisce l'oggetto di contratto con terzi;
- 7.1.5. non contiene alcun contenuto diffamatorio, rappresentazione, considerazione oltraggiosa o qualunque altro contenuto che potrebbe danneggiare il nome, l'onore o la reputazione di Digital Magics e dei *partner* o di qualunque altra persona o società;

- 7.1.6. non contiene alcun contenuto di carattere pornografico o sessuale, o contenuto di carattere discriminatorio in qualsivoglia modo (includere specificamente la discriminazione basata sulla razza, sul sesso, orientamento sessuale, sulla religione e/o credo politico di individui o gruppi), né contenuti che promuovano violenza o lesioni nei confronti di qualsiasi essere vivente o qualunque altro contenuto offensivo, osceno o inappropriato;
  - 7.1.7. non contiene alcuna minaccia o alcun contenuto volto a intimidire, molestare, o maltrattare la vita privata di una persona fisica;
  - 7.1.8. non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.
- 7.2. I partecipanti dichiarano espressamente per sé e per i loro aventi causa di manlevare e tenere indenne, integralmente Digital Magics e i *partner* da qualsivoglia rivendicazione, pretesa risarcitoria o richiesta di danno avanzata da qualunque terzo, per la violazione di una delle disposizioni di cui al precedente articolo 7.1., per il termine massimo per legge consentito.

## **8. Proprietà intellettuale**

- 8.1 La proprietà intellettuale dei Progetti è dei partecipanti che li hanno sviluppati e presentati. Ciascun partecipante si assume l'onere e la piena responsabilità della tutela degli aspetti inventivi e/o originali attraverso i mezzi che ritiene più idonei.
- 8.2 Fermo restando quanto sopra, con la presentazione dell'*application*, il partecipante autorizza Digital Magics a:
- 8.2.1. utilizzare il suo nome, denominazione sociale, la sua immagine così come il nome, l'immagine e i segni identificativi del Progetto, per finalità promozionali e pubblicitarie;
  - 8.2.2. pubblicare il Progetto e i relativi materiali su qualsiasi sito internet riconducibile a Digital Magics, o su siti di terzi autorizzati da Digital Magics;
  - 8.2.3. esporre e rappresentare il Progetto e i relativi materiali in occasione di congressi, convegni, seminari o simili;
  - 8.2.4. divulgare a terzi eventualmente interessati a investire o contribuire in qualsiasi modalità allo sviluppo, commercializzazione e utilizzazione economica del Progetto.

## **9. Trattamento dei dati Personali**

- 9.1. I dati personali forniti dal partecipante per la partecipazione all'Evento verranno trattati da Digital Magics per l'organizzazione dell'Evento, la registrazione e la selezione dei partecipanti, la promozione e la comunicazione dell'Evento e qualsiasi altra attività necessaria esclusivamente ai fini dello svolgimento dell'Evento.
- 9.2. I suddetti dati verranno trattati sia manualmente sia attraverso strumenti informatici e/o telematici e comunque con modalità atte a garantire la sicurezza e la riservatezza dei dati stessi.
- 9.3. Il titolare dei suddetti trattamenti è Digital Magics S.p.A. con sede legale in Milano Via Bernardo Quaranta, 40. L'elenco completo dei responsabili è disponibile presso la sede del titolare.
- 9.4. Il conferimento dei dati personali per la finalità di cui al presente Regolamento è obbligatorio per poter accedere all'Evento.
- 9.5. Il partecipante autorizza Digital Magics a comunicare i propri dati personali ai *partner* e ai propri fornitori, purché situati all'interno dell'UE.
- 9.6. Ai sensi degli art. 7 del d.lgs. 196/2003 il partecipante potrà richiedere in qualsivoglia momento la conferma dell'esistenza, l'aggiornamento, la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei propri dati personali, mandando una specifica richiesta via e-mail al titolare del trattamento sopra indicato.

## **10. Condizioni Generali**

- 10.1 Digital Magics si riserva il diritto di cancellare, modificare o sospendere, in tutto o in parte ed in qualsiasi momento, l'Evento, così come ogni suo contenuto, aspetto o criterio selettivo, o di selezionare un numero di Startup Finaliste inferiore a quello inizialmente previsto, a sua esclusiva discrezione previa comunicazione delle modifiche sul sito dell'Evento.
- 10.2 Digital Magics potrà trasferire o cedere qualsiasi diritto o obbligo derivante dall'Evento e/o dal presente Regolamento a qualsiasi società facente parte del portfolio di Digital Magics.
- 10.3 Digital Magics si riserva il diritto, a sua esclusiva discrezione, di squalificare qualsiasi partecipante che:  
a) tenti di manomettere il processo di iscrizione o il funzionamento dell'Evento; b) agisca in violazione del presente Regolamento; c) si comporti in modo inappropriato, antisportivo e contrario all'interesse di un sereno e corretto svolgimento dell'Evento.
- 10.4 In nessuna circostanza la presentazione dell'*application* e/o del Progetto, la selezione ed aggiudicazione dell'Evento e/o la sottoscrizione della documentazione contrattuale di cui all'articolo 6.3.1 sarà intesa o potrà essere interpretata come offerta o contratto di lavoro con Digital Magics. In nessun caso, l'Evento e il relativo Regolamento possono essere intesi e/o interpretati come un'offerta al pubblico ai sensi dell'art. 1336 c.c.

## **11. Veridicità delle Informazioni**

- 11.1. I partecipanti garantiscono che tutte le informazioni, i dati e, più in generale, ogni altro materiale fornito a Digital Magics nell'*application* e/o in qualsiasi altra fase dell'Evento, sono accurate, corrette, veritiere e complete. I partecipanti si assumono quindi la piena ed esclusiva responsabilità di ogni violazione della predetta dichiarazione.

## **12. Efficacia**

- 12.1. Le obbligazioni contenute nel Regolamento avranno efficacia dal momento della presentazione dell'*application* e rimarranno in vigore fino al termine dell'Evento, salvo quanto indicato nell'articolo 7.2.

## **13. Foro Competente**

- 13.1. Qualunque controversia che dovesse sorgere in relazione al Regolamento, incluse le controversie relative alla sua validità, interpretazione, esecuzione, cessazione o adempimento, saranno di esclusiva competenza del Foro di Milano, ogni altro Foro concorrente escluso.