

Smart&Efficient Buildings

Regolamento

Call for Innovation

eni gas e luce



Benvenuto nella **Call for Innovation “Smart&Efficient Buildings”** di Eni gas e luce (di seguito la **“Iniziativa”**).

Si prega di confermare di aver letto, compreso e accettato il regolamento che disciplina la partecipazione all’Iniziativa (di seguito il **“Regolamento”**).

Descrizione della Call for Innovation

1. Introduzione

- 1.1. Il presente Regolamento ha come oggetto l’iniziativa **“Smart&Efficient Buildings”** lanciata da Eni Gas e Luce S.p.A. (**“EGL”**), in collaborazione con Digital Magics S.p.A. (**“Digital Magics”**), con l’obiettivo di selezionare le migliori Startup e PMI Innovative, che operano nei settori dell’efficienza energetica, dell’innovazione dei materiali, dell’aumento della sicurezza e che abilitano l’introduzione di nuovi processi e servizi aggiuntivi sviluppando modelli di business innovativi e originali.
- 1.2. Le Startup e PMI Innovative saranno selezionate attraverso un processo competitivo, i cui destinatari, fasi, termini e condizioni sono descritte nel presente Regolamento.
- 1.3. Il Regolamento costituisce un regolamento di un’iniziativa di innovazione promossa da EGL, così come definito nei termini e condizioni di utilizzo (di seguito **“Condizioni di Utilizzo”**) del sito web www.openinnovation.enigaseluce.com (di seguito **“Sito Web”**) ed è parte integrante delle Condizioni di Utilizzo.
- 1.4. La partecipazione all’Iniziativa è gratuita.
- 1.5. L’Iniziativa 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) del medesimo decreto (“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”).
- 1.6. I Progetti (come di seguito definiti) devono essere basati su iniziative e/o tecnologie che abbiano raggiunto un livello di maturità del TRL – Technology Readiness Level (così come definito nell’Annex dell’Horizon 2020 – Work Programme 2016-2017 della Commissione Europea) – tra il livello 4 (Experimental Proof of Concept) e il livello 9 (Commercialized).

2. Contesto e ambiti di interesse

Sono ammesse all’Iniziativa proposte che individuino progetti innovativi e soluzioni che abbiano un impatto potenziale nelle seguenti aree (di seguito i **“Progetti”** e, al singolare, **“Progetto”**):

a. Energy efficiency for a sustainable building

Soluzioni per la diagnosi evoluta; per la simulazione e modellizzazione degli interventi; per il miglioramento dell’isolamento termico e acustico; Nuovi materiali sostenibili; Sistemi di building automation; Sensoristica IOT integrata. Soluzioni digitali per l’efficientamento dei processi e della performance attraverso l’analisi intelligente dei dati. Soluzioni per abilitare comunità di prosumer.

b. Safety and Security

Soluzioni innovative per interventi antisismici; per il controllo accessi, per la previsione e gestione delle emergenze; monitoraggio qualità dell'aria e delle condizioni ambientali; protezione persona;

c. Digital Service for a better living

Servizi innovativi pensati per le esigenze delle persone nel loro ambiente abitativo. Gestione della mobilità e della logistica, assistenza e semplificazione della gestione della famiglia, tempo libero e cura della casa sono solo alcuni dei settori in cui le tecnologie stanno modificando la qualità della vita nei centri urbani e che troveranno rappresentazione negli edifici del futuro.

3. Destinatari

- 3.1. L'Iniziativa è rivolta alle Startup e PMI innovative (di seguito "**Utenti**") con una soluzione innovativa che abbia impatto potenziale su una delle aree di interesse dell'Iniziativa come indicate al precedente art. 1. Le soluzioni potrebbero soddisfare esigenze e casi d'uso facendo leva su diverse tecnologie (Building Automation, IOT, Big Data & Advanced Analytics, etc...).
- 3.2. In particolare l'Iniziativa si rivolge ai seguenti soggetti:
- persone giuridiche: in qualunque forma societaria, ivi incluse startup 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.
- 3.3. Le soluzioni proposte devono essere in grado di trasferire il valore al mercato per cui si richiede un MVP (Minimum Valuable Product) o prototipo funzionante. Idee ad un grado di maturità inferiore potranno essere eventualmente prese in considerazione dai selezionatori, in relazione al loro valore potenziale.
- 3.4. Le modalità di partecipazione all'Iniziativa sono meglio descritte nel successivo paragrafo 5.

4. Modalità di svolgimento dell'Iniziativa

L'Iniziativa si articola in tre fasi come segue:

Fase 1

La prima fase partirà il 15 aprile 2019 e si concluderà il 13 giugno 2019. Durante questa fase:

- gli Utenti potranno proporre i loro Progetti accedendo al Sito Web a seguito di registrazione sul medesimo, ove non ancora registrati;
- gli Utenti potranno modificare e integrare i contenuti dei Progetti inseriti;
- i Progetti verranno valutati, sulla base della documentazione inviata, da un pannel di esperti interni ad EGL e di Digital Magics per selezionare quelli più meritevoli.
- Digital Magics invierà una comunicazione agli Utenti selezionati per la fase successiva, in cui informerà i medesimi dell'ammissione alla partecipazione alla sessione di pitch ("**Finalisti**").

Fase 2

La seconda fase avverrà il 26 Giugno 2019 presso il "Talent Garden Calabiana" a Milano e consisterà nella presentazione e discussione dei pitch da parte dei Finalisti ad una giuria composta da top manager di EGL e Digital Magics ed eventuali Partner.

Fase 3

A partire dal mese di Settembre 2019 i Progetti selezionati potranno accedere alla fase di co-design.

Le fasi suddette sono meglio descritte nel successivo paragrafo 5.

Linee guida per i Destinatari

5. Application: come partecipare

Per entrare e partecipare all'Iniziativa, gli Utenti devono prima creare un account sul Sito Web www.openinnovation.enigaseluce.com. Se l'Utente disponesse già di un account, non sarà necessario crearne uno nuovo ma potrà effettuare il login con nome utente e password ed accedere direttamente all'Iniziativa.

A pena di inammissibilità, i soggetti interessati dovranno presentare i propri Progetti secondo i seguenti termini e condizioni:

- a. **Termine di presentazione:** dal 15 aprile 2019 al 19 maggio 2019
- b. **Modalità:** durante la Call for Innovation "Smart&Efficient Buildings" gli Utenti potranno iscriversi eseguendo l'application (di seguito l' "**Application**") sulla base delle istruzioni tramite il form presente sul Sito Web alla pagina dedicata;
- c. **Documentazione necessaria:** progetto da predisporre in formato power point o pdf comprensivo delle seguenti informazioni: descrizione della soluzione, potenzialità di mercato, team, scenario competitivo, roadmap di sviluppo del prodotto.

Fase 1: Valutazione e selezione

EGL e Digital Magics decideranno in totale autonomia e a proprio insindacabile giudizio a quale Progetto attribuire il proprio voto. Tuttavia, a mero titolo esemplificativo e non esaustivo, EGL individua qui di seguito i criteri valutativi che EGL stessa e Digital Magics potranno tenere, in via preferibile, ma non esclusiva, in considerazione nella loro valutazione:

- **Team:** esperienza e competenze
- **Mercato:** potenziale e concorrenza
- **Prodotto / Servizio:** innovazione e livello di maturità
- **Modello di business:** creazione di valore e vantaggio competitivo;
- **Fitting** con gli ambiti e l'offerta Esco di EGL (di seguito "ESCo")
- **Scalabilità**

Con riferimento alla prima fase, EGL insieme a Digital Magics selezionerà i Finalisti, escludendo i Progetti che:

- siano presentati da Utenti privi dei requisiti di cui al paragrafo 3.1;
- 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'Iniziativa);
- abbiano ad oggetto una proposta "out of scope" (Progetto non in linea con gli ambiti dell'Iniziativa);
- siano inconsistenti (argomento proposto evidentemente irrealizzabile o difficilmente realizzabile);
- non siano originali (proposizione di idee già realizzate o poco innovative).

Fase 2: Presentazione e aggiudicazione

Nella seconda fase, la giuria composta da EGL e Digital Magics potrà tenere in considerazione, in via preferibile, ma non esclusiva, nella valutazione i Progetti ed i relativi pitch dei Finalisti, i seguenti criteri:

- **Innovatività della soluzione:** l'innovatività ed originalità del prodotto/servizio o dell'approccio proposto;
- **Fitting con la ESCo:** quanto il prodotto/servizio è in linea con gli obiettivi strategici/business della ESCo;
- **Business model:** sostenibilità ed efficacia

Al termine della seconda fase, dopo aver ascoltato e discusso i pitch dei Finalisti, la giuria si riunirà e, a propria discrezione, avrà la facoltà di selezionare i Finalisti meritevoli di accedere alla Fase 3. EGL, a suo insindacabile giudizio, potrà valutare di non selezionare alcun Finalista per l'avvio della Fase 3.

Fase 3: Co-Design

EGL, si riserva, a propria discrezione, la possibilità di riconoscere a uno o più Finalisti l'opportunità di accedere alla fase di Co-Design secondo i termini e condizioni proposte da EGL, a condizione che:

- il/i Finalista/i scelto/i sottoscriva/sottoscrivano con EGL e/o Digital Magics accordi di riservatezza e/o altri documenti necessari per avviare la Fase 3;
- qualora il/i Finalista/i sia/siano una persona fisica o un team di progetto composto da persone fisiche, costituisca/constituiscano 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).

Ownership dei contenuti e Gestione IP

6. Garanzie e manleva dei partecipanti

6.1. Ciascun Utente dichiara e garantisce che il Progetto, alla data di Application sul Sito Web:

- è un'opera originale, di cui 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 viola 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 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 EGL e Digital Magics o di qualunque altra persona o società;
- non contiene alcun contenuto di carattere pornografico o sessuale, o contenuto di carattere discriminatorio in qualsivoglia modo (incluse 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;
- non contiene alcuna minaccia o alcun contenuto volto a intimidire, molestare, o maltrattare la vita privata di una persona fisica;
- non costituisce una violazione delle leggi applicabili e non contiene dei contenuti che incoraggiano comportamenti illeciti.

6.2. I partecipanti dichiarano espressamente per sé e per i loro aventi causa di manlevare e tenere indenne integralmente EGL e Digital Magics da qualsivoglia rivendicazione, pretesa risarcitoria o richiesta di danno avanzata da qualunque terzo, per la violazione di una delle disposizioni di cui al precedente paragrafo 6.1.

7. Proprietà intellettuale

7.1. La proprietà intellettuale dei Progetti è dei partecipanti che li hanno sviluppati e presentati, fermo restando quanto previsto nel paragrafo 6 che precede. 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.

7.2. Fermo restando quanto sopra, con la presentazione dell'Application, il partecipante autorizza EGL a:

- 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;
- pubblicare il Progetto e i relativi materiali su qualsiasi sito internet riconducibile a EGL, o su siti di terzi autorizzati da EGL;
- esporre e rappresentare il Progetto e i relativi materiali in occasione di congressi, convegni, seminari o simili;
- divulgare il Progetto a terzi eventualmente interessati a investire o contribuire in qualsiasi modalità allo sviluppo, commercializzazione e utilizzazione economica del Progetto.

Miscellanea

8. Limitazione di responsabilità

EGL e Digital Magics non saranno in alcun modo responsabili circa eventuali disfunzioni tecniche, di hardware o software, interruzioni delle connessioni di rete, registrazioni di utenti fallite, non corrette, non accurate, incomplete, illeggibili, danneggiate, perse, ritardate, non correttamente indirizzate o intercettate, o circa registrazioni di partecipanti che, per qualsiasi motivo non siano state ricevute, comunicazioni elettroniche o di altro tipo che siano state ritardate o circa altri problemi tecnici connessi alla registrazione e all'upload dei contenuti nell'ambito dell'Iniziativa. I candidati non potranno pertanto avanzare alcuna pretesa risarcitoria o di ristoro

a qualunque titolo in relazione ai suddetti eventi. EGL e Digital Magics sono inoltre esonerati da qualsiasi responsabilità in merito a eventuali danni a cose e/o persone che dovessero essere provocati, direttamente o indirettamente, dai partecipanti o da loro eventuali collaboratori a qualsiasi titolo nello svolgimento delle diverse fasi dell'Iniziativa.

9. Privacy

- 9.1. Ai sensi e per gli effetti del Regolamento (UE) 2016/679 ("GDPR"), i dati personali forniti dal partecipante per la partecipazione all'Iniziativa verranno trattati da EGL, in qualità di titolare del trattamento ex art. 24 GDPR, e da Digital Magics, in qualità di responsabile del trattamento ex art. 28 GDPR, in conformità all'informativa sul trattamento dei dati personali del Sito Web, pubblicata al seguente link "[Privacy Policy](#)" ("**Privacy Policy**"), che costituisce parte integrante del presente Regolamento.
- 9.2. In particolare, il trattamento dei dati personali eseguito in relazione alla partecipazione all'Iniziativa rappresenta un'attività eseguita in ragione dei servizi forniti da EGL ai partecipanti e rientra nell'ambito applicativo della lettera a) dell'articolo "finalità del trattamento e base giuridica del trattamento" della Privacy Policy.

10. Disposizioni Generali

- 10.1. Il presente Regolamento integra le Condizioni di Utilizzo. In caso di eventuali divergenze, conflitti o incongruenze tra il contenuto del Regolamento e il contenuto delle Condizioni di Utilizzo, prevarrà il contenuto del Regolamento.
- 10.2. EGL si riserva il diritto di cancellare, modificare o sospendere, in tutto o in parte ed in qualsiasi momento l'Iniziativa, così come ogni suo contenuto, aspetto o criterio selettivo, o di selezionare un numero di Finalisti a sua esclusiva discrezione previa comunicazione delle modifiche sul Sito Web.
- 10.3. EGL 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'Iniziativa; 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'Iniziativa.
- 10.4. In nessuna circostanza la presentazione dell'Application e/o del Progetto, la selezione per accedere alle Fasi 2 e 3 e/o la sottoscrizione della documentazione contrattuale di cui all'articolo 5 paragrafo Fase 3 sarà intesa o potrà essere interpretata come offerta o contratto di lavoro con EGL. In nessun caso, l'Iniziativa 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

I partecipanti garantiscono che tutte le informazioni, i dati e, più in generale, ogni altro materiale fornito a EGL e Digital Magics con l'Application e in qualsiasi fase dell'Iniziativa, sono accurate, corrette, veritiere e complete. I partecipanti si assumono quindi la piena ed esclusiva responsabilità di ogni violazione della predetta dichiarazione.

12. Efficacia

Le obbligazioni contenute nel Regolamento avranno efficacia dal momento della presentazione dell'Application e rimarranno in vigore fino al termine dell'Iniziativa.

13. Foro Competente

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.