



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI MILANO

seed
4SPORT

Seed4Sport

Call 2025



1. FINALITÀ E OBIETTIVI

Al fine di rispondere alle sfide emergenti nel settore sportivo e valorizzare il potenziale di innovazione applicata allo sport, l'Università degli Studi di Milano (in seguito anche "Università" o "UNIMI") propone l'iniziativa "Seed4Sport" (in seguito anche "S4S").

Il Programma Seed4Sport mira a individuare, supportare ed accelerare idee e soluzioni innovative in ambito sportivo, con particolare attenzione alle discipline olimpiche, nonché a progetti capaci di attivare processi di valorizzazione territoriale ed impatto sociale.

Nato con l'obiettivo di avvicinare la ricerca universitaria al mondo dello sport e al mercato delle tecnologie applicate, Seed4Sport rappresenta uno strumento strategico per favorire la collaborazione tra accademia, imprese, istituzioni e comunità sportive.

Il programma intende supportare due categorie principali di attività:

1. LINEA DI INTERVENTO 1: Attività di sviluppo e avvicinamento al mercato di soluzioni ad alto potenziale applicativo e innovativo. Si specifica che questa Linea di intervento costituisce uno speciale track distinto e aggiuntivo al Programma di Scouting Seed4Innovation, la cui quinta edizione è tuttora in corso ed i cui dettagli sono reperibili alla pagina di Ateneo dedicata (<https://www.unimi.it/it/terza-missione/innovazione-ricerca-e-imprese/progetti-di-open-innovation/seed4innovation>).
2. LINEA DI INTERVENTO 2: Attività di Public Engagement per lo sviluppo di iniziative a forte impatto sociale e culturale legate allo sport.

S4S – Linea di intervento 1: punta a sostenere lo sviluppo applicativo e/o imprenditoriale delle idee selezionate, promuovendo l'eccellenza atletica, il benessere degli atleti, l'inclusione sociale e l'impatto territoriale, anche in vista di eventi sportivi di rilievo come i Giochi Olimpici. Il Programma si propone inoltre di incentivare la nascita di proprietà intellettuale, collaborazioni con il settore sport-tech e la creazione di nuove startup o spin-off ad alto contenuto innovativo.

S4S – Linea di intervento 2: mira a sostenere, promuovere e finanziare iniziative di divulgazione, sensibilizzazione e coinvolgimento attivo del pubblico legate allo sport, con particolare attenzione alle discipline olimpiche. Sono inoltre ammissibili attività orientate alla valorizzazione del territorio e alla promozione del benessere fisico della persona, purché connesse allo sport e/o alle discipline olimpiche.

1.1 AREE E AMBITI DI APPLICAZIONE

Il Programma è aperto alla presentazione di progetti da parte di ricercatori appartenenti a qualsiasi area disciplinare e di ricerca dell'Università degli Studi di Milano e dei suoi Dipartimenti purché le attività e le tecnologie siano inerenti il settore dello sport e del benessere fisico della persona.

1.2 CHI PUO' PARTECIPARE

Possono essere Coordinatori di progetto soltanto **Professori e Ricercatori dell'Università degli Studi di Milano**.

Per "Ricercatori" si intendono:

- ricercatori a tempo determinato (tipologia A o B),
- ricercatori a tempo indeterminato.



Non sono ammissibili:

- i ricercatori il cui contratto con l'Università degli Studi di Milano abbia una scadenza inferiore a 18 mesi dalla data di chiusura della Call, oppure, in alternativa,
- i ricercatori a tempo determinato che non siano in grado di concludere le attività progettuali entro la durata del loro contratto con l'Ateneo.

In fase di candidatura, i coordinatori dovranno dichiarare il possesso dei requisiti di ammissibilità sopra indicati.

Sarà possibile partecipare al Programma sia singolarmente che in team; i componenti del team potranno afferire a Dipartimenti diversi.

Potranno far parte del team anche figure sprovviste di qualsivoglia legame con l'Università a patto che il coordinatore sia Professore o Ricercatore dell'Università degli Studi di Milano.

1.3 ATTIVITA', SERVIZI E DURATA DEL PROGRAMMA

I soggetti partecipanti al Programma, individualmente o in team, potranno usufruire di azioni di supporto dedicate all'innovazione in ambito sportivo ed olimpico, tra cui eventi formativi, attività di mentorship, occasioni di networking con esperti del settore e momenti di confronto con atleti, tecnici e stakeholder istituzionali. I progetti selezionati potranno inoltre ricevere un **contributo economico** per lo sviluppo e la validazione tecnico-scientifica delle soluzioni proposte, nonché accedere ad un **percorso di accelerazione e attuazione delle attività** volto a supportarne anche la crescita imprenditoriale e il posizionamento sul mercato.

La durata complessiva del Programma sarà indicativamente di **18 mesi**, articolati in diverse fasi: scouting e selezione, mentoring, pitch session, assegnazione grant e percorso di accelerazione/attuazione delle attività.

Seed4Sport intende affrontare sia le sfide del trasferimento dell'innovazione al contesto sportivo, promuovendo la trasformazione di risultati scientifici e tecnologici in applicazioni concrete capaci di generare impatto sul campo, sia quelle legate al public engagement, favorendo la diffusione della cultura sportiva attraverso eventi, iniziative di sensibilizzazione e percorsi partecipativi che valorizzino il territorio e coinvolgano attivamente le comunità locali.

Il Programma offre a imprese, investitori e stakeholder pubblici e privati **servizi di gestione e valorizzazione dell'innovazione**, favorendo l'accesso alle competenze e alle idee sviluppate all'interno dell'Ateneo.

A tale scopo, Seed4Sport prevede la possibilità di **coinvolgimento e supporto da parte di sponsor e aziende**, interessate a valutare opportunità di investimento, sviluppo congiunto o implementazione delle soluzioni o progetti di public engagement selezionati.

2. FASI DEL PROGRAMMA E MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

Il Programma Seed4Sport si articola nelle seguenti fasi:

2.1. PRESENTAZIONE DEI PROGETTI

L'apertura ufficiale della Call è fissata alle ore 9:00 del 9 Settembre 2025.



L'invio delle candidature per le due linee di intervento sarà possibile a partire dalla data di apertura ed entro le **ore 14:00 del 14 ottobre 2025**.

Le domande dovranno pervenire esclusivamente attraverso la compilazione di un form online raggiungibile all'indirizzo:

https://elixforms.unimi.it/rwe2/module_preview.jsp?MODULE_TAG=SEED4SPORT_2025

La candidatura, completa in ogni sua parte, dovrà essere presentata a cura di uno dei soggetti elencati al paragrafo 1.2, che agirà per sé stesso, nel caso di domanda individuale, o in rappresentanza di un team afferente all'Università in caso di domanda multidisciplinare.

Il form di candidatura consentirà la presentazione di una sola proposta per ciascun proponente in risposta ad una delle due linee di intervento indicate al paragrafo 1: non sarà possibile candidarsi contemporaneamente ad entrambe le linee.

All'interno del modulo di domanda il responsabile del progetto dovrà indicare anche eventuali altri membri del team, precisando, per ciascuno, il singolo apporto al progetto in termini di competenze.

Per salvaguardare la possibilità di tutelare in futuro la proprietà intellettuale, il materiale consegnato e le informazioni in esso contenute saranno trattati in regime di stretta confidenzialità; tuttavia, si raccomanda di non inviare informazioni di carattere riservato e/o che possano ledere interessi di terzi.

I proponenti dovranno avere cura di inviare una proposta esaustiva e ben dettagliata in tutte le sue parti in modo da agevolarne la valutazione.

Le domande pervenute con modalità difformi rispetto alla procedura descritta nel presente paragrafo saranno considerate inammissibili. Ai fini dell'accettazione farà fede la data e l'ora di ricezione da parte della piattaforma informatica di UNIMI.

Saranno altresì ritenute inammissibili le domande presentate utilizzando una modulistica diversa da quella predisposta per la partecipazione al Programma.

Il materiale consegnato per la partecipazione al Programma Seed4Sport non sarà restituito.

2.2 PRIMA FASE DI SELEZIONE E ACCESSO ALLA FASE DI MENTORING E CO-PROGETTAZIONE

Alla chiusura dei termini per la presentazione delle candidature le Giurie del Programma effettueranno una prima analisi delle candidature pervenute, in seguito alla quale verranno selezionati fino ad un massimo di 5 progetti per la Linea di intervento 1 e fino ad un massimo di 5 progetti per la Linea di intervento 2. Le proposte selezionate verranno ammesse alle successive fasi di mentoring e co-progettazione.

2.2.1. Percorso per Progetti presentati in risposta alla Linea di intervento 1

I team dei progetti selezionati nell'ambito della Linea di intervento 1 accederanno, di diritto, alle attività previste all'interno del Programma di Scouting "Seed4Innovation" nel corso del mese di novembre 2025 con l'obiettivo di fornire ai partecipanti gli strumenti necessari per definire un processo di trasferimento di un'idea al mercato.

Al termine del successivo percorso di potenziamento e mentorship, i progetti verranno presentati in forma di pitch di fronte ad una Giuria composta da esperti interni all'Università degli Studi di Milano, e/o esperti esterni rappresentanti di aziende e operatori del mondo dell'innovazione.



I componenti della Giuria avranno competenze in materia di gestione della proprietà intellettuale, business development e trasferimento tecnologico.

L'Università degli Studi di Milano, sulla base della natura dei progetti, della tipologia di tecnologie e innovazioni da sviluppare e/o dei loro ambiti di applicazione, si riserva la facoltà di nominare giurie a composizione variabile che comprendano esperti di settore.

A conclusione della valutazione, la Giuria selezionerà il progetto vincitore e beneficiario del Grant che potrà accedere alle attività di mentoring e accelerazione.

2.2.2. Percorso per Progetti presentati in risposta alla Linea di intervento 2

I progetti pervenuti saranno sottoposti alla valutazione da parte di una Giuria composta da membri interni ed esterni all'Ateneo con competenze in materia di Public Engagement e discipline sportive.

Dopo una prima selezione a cura di suddetta Giuria, le idee progettuali selezionate avranno accesso ad un programma di accompagnamento volto a supportare i team proponenti nello sviluppo e nella strutturazione delle progettualità. In particolare, il percorso guiderà i gruppi nelle seguenti fasi:

- focalizzazione degli obiettivi specifici e delle ricadute attese;
- individuazione di partner e stakeholder esterni da coinvolgere nel progetto;
- definizione dei pubblici di riferimento (target primari e secondari);
- scelta di strumenti, metodologie e format per l'attivazione del coinvolgimento attivo (co-design, co-creation, co-production);
- progettazione di strategie di comunicazione e promozione delle iniziative;
- costruzione e consolidamento di reti e relazioni con attori territoriali;
- definizione di un set di indicatori di outcome utili per il monitoraggio e la valutazione dell'impatto delle attività.

Analogamente a quanto previsto per la Linea di intervento 1, i progetti candidati nell'ambito del Public Engagement saranno presentati in forma di pitch davanti ad una Giuria. Al termine della valutazione, la Giuria selezionerà il progetto vincitore, beneficiario del Grant, che potrà contare sul supporto operativo degli Uffici della Direzione Innovazione e Valorizzazione delle Conoscenze (DIVCO) per l'attuazione delle attività previste.

3. PREMIAZIONE

La premiazione dei progetti vincitori avverrà nel corso di un evento pubblico.

In tutte le fasi di selezione di cui ai precedenti Paragrafi 2.2., la Giuria si riserva, sulla base delle proprie valutazioni di merito, l'insindacabile diritto di poter aumentare il numero dei progetti che accederanno alle fasi successive nonché di aggiudicare delle menzioni d'onore, con o senza finanziamento, per progetti di particolare rilevanza nel proprio settore di applicazione.

Il team vincitore della Linea 1 avrà la possibilità di accedere al Programma di accelerazione organizzato dall'Università degli Studi di Milano di durata indicativa di 7 mesi.

Il team vincitore della Linea 2 potrà accedere ai servizi e al supporto operativo della Direzione Innovazione e Valorizzazione delle Conoscenze (DIVCO), come sotto specificato.

4. ATTUAZIONE DELLE ATTIVITA'

Il Programma di accelerazione previsto nell'ambito della Linea di intervento 1 ha come obiettivo l'attuazione del piano di sviluppo del progetto vincitore (consolidamento del team, prototipazione e sviluppo prodotto,



definizione del modello di business, test di mercato, strategia di commercializzazione, accesso ai finanziamenti, ecc.).

Lo sviluppo tecnologico dei progetti proponenti soluzioni innovative sarà supportato tramite attività di ricerca e analisi della prior-art brevettuale, definizione e deposito della domanda di brevetto.

Le attività di Public Engagement previste dal progetto vincitore della Linea di intervento 2 saranno attuate con il supporto del Settore Valorizzazione delle Conoscenze e Innovazione Sociale della Direzione Innovazione e Valorizzazione delle Conoscenze (DIVCO). In particolare, gli Uffici affiancheranno il team nei diversi step progettuali, offrendo consulenza e accompagnamento sui principali aspetti strategici e organizzativi, quali ad esempio:

- la definizione di obiettivi e risultati attesi;
- l'identificazione dei pubblici di riferimento e dei partner;
- la progettazione delle modalità di coinvolgimento (es. co-progettazione, co-produzione);
- l'elaborazione di strumenti e indicatori per il monitoraggio degli outcome e dell'impatto.

Tale accompagnamento è finalizzato a garantire una maggiore coerenza, qualità ed efficacia nell'attuazione delle attività di Public Engagement, in linea con la strategia di Terza Missione dell'Ateneo.

5. CRITERI DI VALUTAZIONE

Per la Linea di Intervento 1 i criteri di valutazione adottati dalla Giuria Seed4Sport nelle diverse fasi di selezione saranno:

1. Livello di innovazione: sarà valutata la novità della soluzione proposta rispetto a quanto già presente sul mercato per soddisfare il bisogno identificato, nonché la presenza di eventuali forme di tutela della proprietà intellettuale o la possibilità di tutela nelle forme previste dalla normativa, compresi, a titolo esemplificativo e non esaustivo, la protezione attraverso copyright, brevetto, privativa vegetale, marchio, modello di utilità. A tal fine, nella proposta progettuale dovranno emergere gli elementi distintivi rispetto alle altre soluzioni, compresi servizi simili o complementari (indicare le soluzioni benchmark) e ricerche (analisi della letteratura e delle informazioni pubbliche) che risolvono il problema di mercato anche con modalità differenti.

2. Fattibilità tecnica: tenuto conto del livello tecnologico di partenza, si valuterà la fattibilità tecnica in riferimento alle attività e tempistiche previste per la maturazione del Technology Readiness Level (di seguito "TRL"), sia esso riferito a tecnologie o servizi, compreso anche il time-to-market, il fabbisogno economico per arrivare al mercato e la disponibilità/accessibilità di altre risorse (ad esempio: laboratori, facilities, partnership, etc.).

3. Team (qualità e competenze): saranno valutate le competenze dei componenti del Team e l'adeguatezza rispetto alle attività per la maturazione del TRL.

4. Identificazione del bisogno e potenzialità di mercato: sarà valutato quanto è sentito il bisogno di mercato che la tecnologia o il servizio oggetto del progetto presentato vogliono andare a soddisfare, il valore generato dal problema risolto (impatto su stakeholder intesi come gruppi target e beneficiari, valore economico), la possibilità di estendere l'impiego della tecnologia o servizi ad altre applicazioni, l'ambito geografico di scalabilità dei mercati (a livello locale, nazionale, europeo, e/o internazionale).

Per ciascun criterio di valutazione sarà attribuibile un punteggio su una **scala da 1 a 5 punti**.



In fase di selezione sarà tenuta in considerazione anche la completezza delle informazioni fornite e gli organizzatori si riservano la facoltà di richiedere eventuali integrazioni documentali e/o chiarimenti.

Per la Linea di Intervento 2 i criteri di valutazione adottati dalla Giuria Seed4Sport saranno:

1. **Interdisciplinarietà**, avendo cura di rimanere nell'ambito degli aspetti di benessere e prevenzione che sono gli obiettivi del presente bando;
2. **Aderenza alle attività di Public Engagement nell'ottica degli obiettivi di Terza Missione d'Ateneo**: declinare le azioni del progetto secondo gli obiettivi di Ateneo in merito alla capacità di coinvolgere il pubblico costruire reti e aumentare il livello di reputazione dell'Ateneo (vedi Piano Strategico d'Ateneo 2025-2030);
3. **Team (qualità e competenze)**: saranno valutate le competenze dei componenti del Team e l'adeguatezza rispetto alle attività;
4. **Impatto (outcome)**: saranno valutati la capacità di costruzione o potenziamento di partnership, di realizzazione dell'iniziativa ed i risultati attesi.

Per ciascun criterio di valutazione sarà attribuibile un punteggio su una **scala da 1 a 5 punti**.

In fase di selezione sarà tenuta in considerazione anche la completezza delle informazioni fornite e gli organizzatori si riservano la facoltà di richiedere eventuali integrazioni documentali e/o chiarimenti.

Per entrambe le linee di intervento, la Giuria si riserverà la possibilità di non far accedere alle fasi successive e di non erogare alcun grant ai progetti la cui valutazione non superi il punteggio minimo di 12 punti.

6. CARATTERISTICHE DEL FINANZIAMENTO UNIMI

La dotazione finanziaria stanziata dall'Università degli Studi di Milano in favore del Programma Seed4Sport ammonta a complessivi **euro 35.000,00** da suddividere tra i due progetti particolarmente meritevoli nell'ambito delle due linee di intervento e **che risulteranno vincitori del Programma**.

Ai due progetti vincitori verrà assegnato un finanziamento così ripartito:

- Euro 25.000,00 per il progetto relativo al Trasferimento Tecnologico (Linea di intervento 1);
- Euro 10.000,00 per il progetto riguardante attività di Public Engagement (Linea di intervento 2).

Il finanziamento da parte dell'Università degli Studi di Milano per quanto riguarda la Linea di intervento 1, sarà destinato allo sviluppo di attività necessarie alla maturazione del TRL delle innovazioni proposte e alla verifica di fattibilità applicativa in contesti rilevanti. Per la Linea di intervento 2 il finanziamento assegnato servirà a finanziare la realizzazione delle iniziative previste all'interno del progetto vincitore.

Il finanziamento dovrà essere utilizzato unicamente per spese strettamente funzionali alla realizzazione del progetto così come approvato dalla Giuria, concordato e validato dalla DIVCO e nel rispetto del Regolamento d'Ateneo per l'amministrazione, la finanza e la contabilità e in linea con le indicazioni di Fondazione Cariplo, soggetto finanziatore del programma Seed4Sport.

I fondi non potranno essere utilizzati per:

- finanziare o cofinanziare personale;
- sostenere, nemmeno parzialmente, borse di studio per promettenti laureati, borse di dottorato, assegni di ricerca, contratti di ricerca, contratti da ricercatore a tempo determinato, contratti di lavoro subordinato a tempo determinato o posizioni da tecnologo, ai sensi della legge 240/2010.



I fondi non potranno essere trasferiti ad associazioni, enti, aziende, partner di progetto anche se inseriti nel progetto approvato dalla Giuria.

I Grant UNIMI non sono sostituibili, né convertibili, non essendo ammessa la richiesta da parte dei partecipanti di sostituzione degli stessi in qualsiasi forma.

Il finanziamento erogato sia per i progetti della Linea 1 che della Linea 2 dovrà essere utilizzato dalla data di assegnazione dei fondi ed entro il 31 dicembre 2026.

Non è ammessa in alcun modo la portabilità del finanziamento presso altro ente. Nel caso di interruzione dell'attività da parte del titolare del finanziamento il team dovrà individuare un sostituto che sia Professore, o Ricercatore dell'Università degli Studi di Milano e che sia in grado di portare avanti le attività descritte nel progetto approvato.

Sia per la Linea di intervento 1 che per la Linea di intervento 2 i Grant UNIMI, una volta assegnati, richiederanno formale accettazione da parte dei soggetti selezionati nei termini di seguito definiti. L'accettazione dell'offerta del Grant costituisce una scelta discrezionale per i vincitori, i quali potranno esercitarla dalla pubblicazione della graduatoria finale e comunque prima dell'accettazione formale da parte della struttura di appartenenza.

Per entrambe le linee di intervento, l'assegnazione del Grant UNIMI sarà effettuata sulla base delle valutazioni espresse dalle Giurie, limitatamente ai progetti che soddisfino tutte le condizioni indicate nel testo della Call e, comunque, nei limiti delle determinazioni dell'Ateneo.

In caso di team misti costituiti da persone afferenti all'Università e da persone non afferenti ad UNIMI, l'erogazione del Grant avverrà comunque in favore del Dipartimento di appartenenza del responsabile scientifico/coordinatore di UNIMI e la gestione di eventuale proprietà intellettuale congiunta con Enti terzi avverrà attraverso la stipula di un accordo istituzionale preliminare all'avvio delle attività. Non verranno erogati Grant per progetti aventi ad oggetto proprietà intellettuale su cui l'Ateneo abbia già rinunciato ad acquisire la titolarità e/o abbia ceduto i propri diritti a terzi.

6.1 Utilizzo del Grant Linea di intervento 1

L'utilizzo dei Grant Seed4Sport per la Linea di intervento 1 è riservato esclusivamente allo sviluppo di soluzioni, tecnologie a progettualità innovative in ambito sportivo che presentino un potenziale impatto concreto sul miglioramento della performance atletica e/o sul benessere degli atleti.

I progetti dovranno essere caratterizzati da elementi di originalità e innovazione e potranno includere soluzioni suscettibili di valorizzazione attraverso la brevettazione, la registrazione di diritti di proprietà intellettuale e/o industriale, oppure lo sviluppo imprenditoriale.

Si ricorda che potranno accedere al Grant solo progetti con capofila un Professore o Ricercatore afferente ad un Dipartimento dell'Università degli Studi di Milano.

Una volta assegnato il Grant per la Linea 1, richiede formale accettazione come sopra riportato e secondo le modalità di seguito meglio specificate.

Qualora i team partecipanti decidano di accettare il finanziamento assegnato da UNIMI, tutti i componenti del team dovranno formalizzare tale accettazione sottoscrivendo un apposito modulo.



Resta inteso che i soli componenti del team afferenti ad UNIMI accettano e dichiarano di trasferire la titolarità dei diritti di sfruttamento della proprietà intellettuale a favore dell'Università, ove non già di sua titolarità, e che, fermi restando i diritti morali degli autori, l'Ateneo provvederà, ove necessario, alla tutela della proprietà intellettuale mediante le forme previste dal Regolamento in materia di Proprietà Industriale e intellettuale¹ dell'Università degli Studi di Milano.

In aggiunta al Grant, l'Università sosterrà i costi di registrazione dell'eventuale proprietà industriale. In linea con l'art.13 del Regolamento di Ateneo sopra citato, l'Università riconoscerà agli inventori o autori ad essa affiliati il 50% di tutti i proventi derivanti dalle operazioni di valorizzazione.

In caso sia verificata a posteriori la mancanza dei requisiti necessari per l'erogazione del Grant, lo stesso non verrà erogato e nulla potrà essere preteso dall'Università.

Il Grant Seed4Sport per la Linea 1 potrà essere utilizzato esclusivamente per le attività di sviluppo del progetto preventivamente concordate con la Direzione Innovazione e Valorizzazione delle Conoscenze dell'Università degli Studi di Milano.

Tali attività saranno finalizzate a garantire l'avanzamento tecnico-scientifico, l'impatto applicativo e la ricaduta sociale delle soluzioni proposte in ambito sportivo e potranno comprendere, a titolo esemplificativo e non esaustivo:

- il supporto allo sviluppo e alla validazione delle tecnologie o delle soluzioni innovative oltre il livello di laboratorio;
- la realizzazione di prototipi e dispositivi dimostrativi;
- la sperimentazione sul campo, anche con il coinvolgimento diretto di atleti, staff tecnici o altri stakeholder del settore sportivo;
- l'analisi preliminare dei mercati di riferimento, la valutazione della domanda e l'esplorazione di possibili applicazioni commerciali o imprenditoriali;
- attività di Public Engagement volte a promuovere la conoscenza e la condivisione del progetto con la cittadinanza, i territori e le comunità di riferimento, anche attraverso eventi, laboratori, momenti divulgativi o iniziative culturali legate ai valori dello sport e dell'innovazione.

6.2 Utilizzo Grant Linea di intervento 2

Per la Linea di intervento 2 il Grant potrà essere utilizzato per le seguenti attività:

- **Attività educative e divulgative** (laboratori didattici, workshop, corsi per insegnanti e genitori, etc.);
- **Eventi pubblici e culturali** (festival con dimostrazioni dal vivo, talk con sportivi e ricercatori, mostre, proiezioni e dibattiti, etc.);
- **Attività pratiche e partecipative** (mini-giochi, giornate sportive, challenge social, esperienze immersive VR/AR, etc.);
- **Sport e inclusione sociale** (laboratori di sport olimpici accessibili, tornei interculturali, progetti in quartieri periferici, "Olimpiadi solidali", etc.);
- **Ricerca partecipata e citizen science** (es. progetti partecipativi di co-design di spazi urbani su attività sportive, etc.).

1

<https://www.unimi.it/sites/default/files/regolamenti/Regolamento%20in%20materia%20di%20Propriet%C3%A0%20Industriale%20e%20Intellettuale%20definitivo.pdf>



In caso sia verificata a posteriori la mancanza dei requisiti necessari per l'erogazione del Grant, lo stesso non verrà erogato e nulla potrà essere preteso dall'Università.

7. GARANZIA DI RISERVATEZZA

Sia nella fase di raccolta di progetti che al momento della valutazione, gli organizzatori e le giurie operano agendo secondo buona fede, nel rispetto della riservatezza delle informazioni fornite dai partecipanti e delle buone prassi professionali. Si precisa tuttavia che le informazioni confidenziali verranno condivise a fini valutativi, tutelate da specifici accordi di riservatezza i cui firmatari saranno direttamente responsabili nei confronti dei partecipanti, i quali rinunciano, fin da ora, ad avanzare pretese nei confronti dell'Università/Partner di Ricerca.

In fase di presentazione della domanda di partecipazione non viene richiesto ai partecipanti di fornire informazioni classificabili come confidenziali e/o riservate.

Tutta la documentazione inviata per partecipare a Seed4Sport rimane di proprietà degli autori che potranno tutelare le loro idee nelle forme consentite dalla legge.

Gli organizzatori non saranno in alcun modo responsabili per la tutela dei relativi diritti d'autore o di invenzione. Gli organizzatori sono esonerati da ogni responsabilità per eventuali contestazioni che dovessero sorgere circa l'originalità e la paternità del progetto, di parti del progetto o da eventuali limitazioni del progetto da parte di terzi.

Nel rispetto dei vincoli di riservatezza di cui sopra, l'Università potrà utilizzare gratuitamente il nome del progetto, i nominativi dei Partecipanti nonché eventuali loghi o vesti grafiche relative ai progetti presentati dai partecipanti a fini divulgativi per tutta la durata di Seed4Sport nonché per i successivi 10 (dieci) anni.

8. OBBLIGHI DEI PARTECIPANTI

I partecipanti, inviando la propria candidatura e i documenti necessari per la partecipazione al processo di valutazione, dichiarano che le informazioni fornite sono veritiere e che ogni decisione degli organizzatori verrà accettata incondizionatamente.

Le candidature potranno essere predisposte in italiano o in inglese, a scelta dei partecipanti.

Eventuali informazioni mancanti potranno causare l'esclusione dal processo di valutazione, senza possibilità di appello. In caso di mendaci dichiarazioni vi sarà l'automatica esclusione dalla selezione, la revoca degli eventuali servizi erogati e la restituzione degli importi corrisposti.

9. LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ

Viste le modalità di partecipazione a Seed4Sport, gli organizzatori non si assumono alcuna responsabilità 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, incorrettamente 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 della presente iniziativa.

10. GARANZIE E MANLEVE

I partecipanti al Programma Seed4Sport garantiscono che i contenuti inviati:



- non contengono materiale in violazione di diritti, posizioni o pretese di terzi (con riferimento alla legge sul diritto d'autore e sulla proprietà industriale e alle altre leggi o regolamenti applicabili);
- non contengono materiale illecito, vietato dalla legge o contrario a quanto indicato nella presente Call;
- sono liberamente e legittimamente utilizzabili in conformità a quanto previsto dalla presente Call in quanto il partecipante è titolare dei diritti di utilizzazione dei medesimi, ovvero in quanto ne ha acquisito la disponibilità da tutti i soggetti aventi diritto, avendo curato l'integrale adempimento e/o soddisfazione dei diritti, anche di natura economica, spettanti agli autori dei contenuti e/o delle opere dalle quali tali contenuti sono derivati e/o estratti, ovvero ad altri soggetti aventi diritto, oppure spettanti per l'utilizzo dei diritti connessi ai sensi di legge.

Coloro che partecipano al Programma Seed4Sport dichiarano di essere consapevoli che le responsabilità, anche penali, dei contenuti dei progetti consegnati, al fine della partecipazione all'iniziativa disciplinata dal presente documento, sono a loro unico ed esclusivo carico, manlevando, fin da ora, gli organizzatori da qualsiasi pretesa di terzi.

I componenti delle Giurie sono esonerati da ogni responsabilità per eventuali contestazioni che dovessero sorgere circa l'originalità e la paternità dell'opera, di parti dell'opera o da eventuali limitazioni dell'opera stessa da parte di terzi.

I Partecipanti al Programma Seed4Sport dichiareranno infine nel modulo di partecipazione di conoscere e rispettare i codici etici di pertinenza delle rispettive organizzazioni.

11. TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

Ai sensi dell'art. 13 del Regolamento UE 2016/679 "Regolamento generale sulla protezione dei dati", i dati personali forniti in occasione della candidatura per il Programma Seed4Sport, e successivamente a tale atto, saranno trattati dall'Università in qualità di Titolare del trattamento.

Informazioni dettagliate sulle finalità e modalità del trattamento dei dati personali e sui diritti dei soggetti interessati sono indicate nell'informativa ex art. 13 del Regolamento UE nr. 2016/679 visionabile in fase di adesione al Programma.

12. CONCORSO O OPERAZIONE A PREMIO: ESCLUSIONE DALLA RELATIVA DISCIPLINA

A norma dell'art. 6, lett. a) del D.P.R. n. 430/2001, la Call Seed4Sport non costituisce un concorso o operazione a premio e dunque non è soggetta alla relativa disciplina.

13. RIFERIMENTI OPERATIVI

I riferimenti operativi del Programma Seed4Sport per l'Università degli Studi di Milano sono i seguenti:

- Per la Linea di intervento 1: Ufficio Open Innovation della Direzione Innovazione e Valorizzazione delle Conoscenze, e-mail: openinnovation@unimi.it.
- Per la Linea di intervento 2: Ufficio Public Engagement della Direzione Innovazione e Valorizzazione delle Conoscenze, e-mail: public.engagement@unimi.it

Tutte le informazioni relative al Programma sono pubblicate alla pagina dedicata sul sito internet dell'Università degli Studi di Milano: <https://www.unimi.it/it/terza-missione/innovazione-ricerca-e-imprese/progetti-e-iniziative-di-open-innovation>, sezione "Iniziative correlate".

Programma Seed4Sport- Funded by Fondazione Cariplo (iniziativa extrabando - Rif. 2025-0231)