



REGOLAMENTO SFS EXTRATIME 2026

LA CHALLENGE DELL'INNOVAZIONE DELL'INDUSTRIA DEL CALCIO

Powered By:



SOCIAL MEDIA SOCCER

Social Media Soccer S.r.l

Viale Liegi, 32 00198 Roma - Italia

P.I 14472001008

www.socialmediasoccer.com

info@socialmediasoccer.com



theorema

IDEE - VALORI - INNOVAZIONE

Theorema srl SB

Viale Tiziano, 80 - 00196 Roma

Partita IVA 01880661002

www.theorema.it

LinkedIn: theorema-srl

Sommario

Art. 1 – Struttura Challenge	2
Art. 2 – Requisiti Richiesti.....	2
Art. 3 – Criteri di esclusione	2
Art. 4 – Ambiti di intervento della call	2
Art. 5 – Modalità di presentazione delle candidature	3
Art. 6 – Modalità di Selezione e Valutazione	4
6.1 Criteri di selezione per accesso alla fase finale (DEMO DAY)	4
6.2 Modalità di attribuzione dei punteggi	5
6.3 Ordine di priorità in caso di parità	5
6.4 Attività previste per i selezionati.....	6
Art. 7 - Struttura e regole della pitch sessione	6
7.1 Organizzazione della pitch competition	6
7.2 Criteri di valutazione e votazione	7
7.3 Giuria.....	7
Art. 8 – Impegno dei partecipanti	7
Art. 9 – Premi	7
Art. 10 – Garanzia e Manleva.....	8
Art. 11 – Diritti di proprietà intellettuale e liberatoria.....	8
Art. 12 – Date e Scadenze	9
Art. 13 – Informazioni e contatti.....	9

Art. 1 – Struttura Challenge

La challenge si struttura come segue:

- 1) lancio della call
- 2) raccolta delle candidature online
- 3) selezione di minimo 6 – massimo 8 progetti ammessi alla fase finale
- 4) Demo Day: evento di presentazione durante la 9° edizione di SFS (SFS) che si svolgerà a Torino, Allianz Stadium, il 10 e 11 novembre 2026.

Art. 2 – Requisiti Richiesti

Possono presentare proposte di soluzioni innovative coerenti con le finalità della Call, imprese e startup costituite, residenti in Italia e all'estero, con data di costituzione NON antecedente il 1° gennaio 2016.

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;
- hanno vinto una delle precedenti edizioni delle challenge di SFS organizzate dal 2018 al 2025;
- siano pervenute oltre la data di scadenza prevista nell'avviso.

2

Art. 4 – Ambiti di intervento della call

La call è rivolta a proposte innovative da applicare all'industria del calcio e dello sport, attraverso la selezione e la promozione di soluzioni ad alto impatto tecnologico, economico e sociale. Le aziende partecipanti dovranno candidare la propria proposta progettuale in uno dei seguenti quattro ambiti di intervento, descritti di seguito.

1. Tecnologie e performance

Soluzioni innovative in grado di migliorare le prestazioni fisiche e tecniche degli atleti, potenziare la preparazione dei team e favorire una più accurata analisi dei dati sportivi.

2. Fan engagement e nuove esperienze

Soluzioni che mirano a coinvolgere il pubblico calcistico e sportivo attraverso strumenti digitali, modelli interattivi e nuove modalità di partecipazione, prima, durante e dopo l'evento sportivo.

3. Business model e sostenibilità nel calcio e nello sport

Questo ambito si rivolge a startup e aziende che sviluppano modelli imprenditoriali orientati alla sostenibilità economica, ambientale e sociale del settore calcistico.

4. Media, contenuti e intrattenimento

Questo ambito è pensato per iniziative che intendono rinnovare il modo in cui il calcio e lo sport viene raccontato, distribuito e vissuto come contenuto culturale e mediale.

5. Smart venue, infrastrutture e servizi per eventi sportivi

Soluzioni innovative finalizzate a migliorare la gestione, l'efficienza, la sicurezza e la sostenibilità degli impianti sportivi e degli eventi.

6. Salute, benessere, prevenzione e riabilitazione nello sport

Soluzioni orientate alla tutela della salute e al miglioramento del benessere di atleti, praticanti e comunità sportive. Sono altresì comprese le iniziative imprenditoriali che favoriscono stili di vita sani, continuità nella pratica sportiva e una più ampia accessibilità allo sport come leva di benessere individuale e collettivo.

Art. 5 – Modalità di presentazione delle candidature

I soggetti interessati possono presentare la propria candidatura online.

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

I termini per la presentazione delle proposte sono aperti dalle ore 16:00 del 20 aprile 2026 alle ore 18:00 del 20 ottobre 2026.

La candidatura è valida solo con la compilazione di tutti i campi obbligatori.

Le candidature possono essere presentate in italiano o in inglese.

È 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.

I progetti saranno valutati secondo i criteri indicati all'articolo 6, da una giuria nominata da Social Media Soccer e dai suoi partner. Saranno selezionati fino a un massimo di 8 progetti.

Social Media Soccer e Theorema si riservano la facoltà di incrementare il numero di progetti ammessi con motivazioni che saranno verbalizzate in fase di valutazione e selezione.

Art. 6 – Modalità di Selezione e Valutazione

I progetti pervenuti saranno valutati a insindacabile giudizio da Theorema e Social Media Soccer. Il prerequisito per accedere alla fase di valutazione è la coerenza con il settore di riferimento (industria del calcio e dello sport).

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

La valutazione sarà effettuata attribuendo un punteggio massimo complessivo pari a 100 punti oltre all'eventuale premialità di 5 punti per gli aspetti di sostenibilità e impatto in chiave ESG 2030.

1. Innovazione e originalità della proposta

Valutazione dell'unicità, della qualità e dell'applicabilità della proposta nel settore del calcio e dello sport. Saranno considerati in particolare:

- a. il grado di novità della soluzione rispetto allo stato dell'arte;
- b. il contenuto innovativo della tecnologia, del servizio, del processo o del modello proposto;
- c. la capacità della proposta di rispondere a un bisogno reale della Sport Industry;
- d. il vantaggio competitivo potenzialmente generato.

2. Competenze del team e capacità esecutiva

Analisi della completezza e della qualità delle competenze del team, essenziali per l'attuazione e il successo del progetto. Saranno considerati i seguenti aspetti:

- a. la complementarità delle competenze;
- b. la presenza di profili chiave coerenti con il progetto;
- c. l'esperienza maturata in ambito imprenditoriale, tecnologico, sportivo o commerciale;
- d. la capacità del team di realizzare e portare a mercato la soluzione.

3. Modello di business e analisi di mercato

Esame del modello di business, con particolare attenzione alle potenzialità e dimensioni del mercato di riferimento. In particolare, sono oggetto di valutazione:

- a. la chiarezza della value proposition;
- b. l'identificazione del target e dei clienti;
- c. la credibilità del modello di ricavo;
- d. il posizionamento competitivo;
- e. l'eventuale presenza di traction, primi clienti, partner o casi pilota.

4. *Maturità della soluzione e livello di validazione*

Valutazione dello stato di avanzamento del progetto e della sua capacità di confrontarsi con bisogni concreti della Sport Industry.

5. *Scalabilità del progetto*

Valutazione della possibilità di espansione della soluzione innovativa, inclusa l'applicabilità in altri sport, in altri contesti o in ulteriori segmenti della sport Industry (replicabilità del modello; sostenibilità della crescita in termini organizzativi ed economici; capacità di generare valore su scala più ampi).

6. *Dimensione internazionale e potenziale di cross-border growth*

Valutazione della capacità del progetto di operare, crescere o generare valore anche in una dimensione internazionale.

7. *Sostenibilità e impatto secondo logiche ESG 2030*

Premialità ai progetti che presentino elementi chiari, credibili e misurabili di sostenibilità, intesa in chiave ambientale, sociale e di governance.

6.2 Modalità di attribuzione dei punteggi

5

Per ciascun criterio di cui ai punti 1-7 la commissione attribuirà un punteggio entro il massimale previsto.

Il punteggio massimo ottenibile è pari a 100 punti.

A tale punteggio potrà aggiungersi una premialità massima di 5 punti per sostenibilità e impatto in chiave ESG 2030, per un totale massimo complessivo di 105 punti.

Saranno considerate idonee all'accesso alla fase finale le candidature che avranno ottenuto almeno 60 punti su 100 nel punteggio base.

6.3 Ordine di priorità in caso di parità

In caso di parità di punteggio, la precedenza sarà attribuita alla candidatura che avrà ottenuto il punteggio più elevato nel criterio "scalabilità del progetto".

In caso di ulteriore parità, si terrà conto del punteggio attribuito al criterio "Dimensione internazionale e potenziale di cross-border growth". e, successivamente, del criterio "Maturità della soluzione e livello di validazione".

6.4 Attività previste per i selezionati

Le 6 proposte parteciperanno alle seguenti attività:

- a. *Kick off di progetto* (in modalità online) e preparazione al pitch (online)
- b. *Demo day* in presenza durante l'edizione di SFS, che si svolgerà all'Allianz Stadium di Torino il 10 e 11 novembre 2026. I pitch saranno valutati da una giuria specializzata nominata da Social Media Soccer e dai suoi partner;
- c. *Partecipazione al SFS26* (due ticket gratuiti per team)
- d. *Visibilità sui media e sui canali degli organizzatori e dei partner coinvolti*
- e. *Incontri di networking dedicati.*

Art. 7 - Struttura e regole della pitch sessione

7.1 Organizzazione della pitch competition

La pitch competition si svolgerà a Torino, presso l'Allianz Stadium, durante l'edizione 2026 del SFS (10-11 novembre). La pitch competition rappresenta la fase conclusiva della Startup Competition, durante la quale i team selezionati avranno l'opportunità di presentare pubblicamente il proprio progetto davanti alla giuria e al pubblico di SFS.

Ciascun team avrà a disposizione un tempo massimo di 4 minuti per presentare il proprio pitch, utilizzando materiali di supporto audiovisivo (slide, video, demo, ecc.).

Non sono previsti minuti aggiuntivi: il tempo dovrà essere rigorosamente rispettato.

Modalità di presentazione

La presentazione potrà essere tenuta da uno o più membri del team, in lingua inglese. Ogni pitch dovrà sintetizzare in modo chiaro e incisivo: il problema identificato e la soluzione proposta; la validazione o traction ottenuta; il modello di business e gli eventuali impatti (tecnologici, sociali, ambientali); il team e le competenze chiave; il mercato di riferimento e la vision futura

Q&A con la giuria

Al termine della presentazione, la giuria potrà rivolgere brevi domande di approfondimento, con una durata massima di 2 minuti per ogni team. Le domande si focalizzeranno su aspetti strategici, di fattibilità e di coerenza con gli ambiti della competition.

7.2 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 impatto potenziale sul mercato, qualità del team, scalabilità e internazionalizzazione.

7.3 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. 8 – Impegno dei partecipanti

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

- partecipare alla pitch competition/demo day. È richiesta la partecipazione "in presenza";
- 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, Theorema e i partner a utilizzare i materiali forniti nel corso dell'edizione 2026 di SFS e sui siti, portali web ed altre applicazioni di Social Media Soccer, Theorema e dei partner coinvolti nell'iniziativa;
- autorizzare Social Media Soccer, Theorema e i partner all'utilizzo dei dati per i progetti EXTRA TIME.

Art. 9 – Premi

I premi vengono attribuiti ad insindacabile giudizio dalla giuria.

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

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 www.socialfootballsummit.com

Art. 10 – Garanzia e Manleva

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, Theorema 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.

8

I partecipanti dichiarano espressamente per sé e per i loro aventi causa di manlevare e tenere indenne integralmente Social Media Soccer, Theorema 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 all'articolo 10.

Art. 11 – Diritti di proprietà intellettuale e liberatoria

I team che partecipano alla Startup Competition denominata EXTRATIME 2026 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, Theorema e i partner da qualsiasi responsabilità, richiesta di risarcimento danni o sanzione relativa all'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. 12 – Date e Scadenze

- 20 aprile 2026: Lancio della call
- 20 ottobre 2026: Chiusura call
- Entro il 29 ottobre 2026: comunicazione ai candidati ammessi alla fase finale
- 5 novembre 2026: kick off meeting/pitch training
- 10 novembre 2026: challenge (in presenza) all'Allianz Stadium di Torino
- 10 novembre 2026: premiazione

Art. 13 – Informazioni e contatti

Il sito web con aggiornamenti e informazioni sulla startup competition è:

<https://www.socialfootballsummit.com/extratime/>

Per maggiori informazioni sulla startup competition scrivere a:

startup@socialfootballsummit.com