

GoBeyond Call for startups 2026

Regolamento

PREMESSA

La Call for Startups GoBeyond 2026 (di seguito il “Programma”) è l’iniziativa di Open Innovation promossa da Sisal S.p.A., parte del Gruppo Flutter all’interno della divisione Flutter Southern Europe & Africa (di seguito “Flutter SEA”), responsabile della gestione e dell’esecuzione del Programma.

Sisal S.p.A. (di seguito “Sisal”), con sede legale in Milano, Via Ugo Bassi 6, 20159, C.F., P. IVA e numero di iscrizione al Registro delle Imprese di Milano – Sezione ordinaria 05425630968, è un’azienda italiana che vanta oltre 80 anni di successi e basa la propria strategia di crescita sull’innovazione e sullo sviluppo tecnologico, con l’obiettivo di semplificare la vita del consumatore.

Nel tempo, GoBeyond si è evoluto da semplice competizione per startup a piattaforma integrata, con un focus su venture clienting, collaborazioni e attività di innovation scouting. Il Programma si pone l’obiettivo di identificare soluzioni capaci di generare valore di business misurabile, contribuendo al contempo allo sviluppo dell’ecosistema startup.

La partecipazione al Programma è gratuita. Il Programma non costituisce concorso a premi ai sensi del D.P.R. 430/2001, in quanto finalizzato alla valorizzazione dell’innovazione imprenditoriale e allo sviluppo di collaborazioni.

L’iniziativa è promossa e organizzata con il supporto di partner nazionali e internazionali quali: Google, frog – Part of Capgemini Invent, Angels4Women, Mamacrowd, Alkemy, Carter & Benson, Foundation-C, SheTech, StartupItalia, NTT Data, SIT – Social Innovation Teams, Startup Geeks, Zest, Fondazione Giacomo Brodolini, INNOVIT, Chiomenti.

ART. 1 – DESTINATARI

Possono partecipare al Programma:

- Startup innovative costituite al momento della candidatura;
- PMI innovative ai sensi della normativa vigente.

Ai sensi degli artt. 2.2 e 2.3 del D.M. 18.04 2005, che ha recepito la Raccomandazione della Commissione Europea 2003/361/CE, possono partecipare:

- micro-imprese, l'impresa il cui organico non superi le 10 persone ed il cui fatturato o totale in bilancio non sia superiore ai 2 milioni di Euro su base annua;
- piccole imprese, imprese il cui organico non superi le 50 persone ed il cui fatturato o totale in bilancio non sia superiore ai 10 milioni di Euro su base annua.

Sono escluse le imprese in stato di fallimento, liquidazione o concordato preventivo.

I candidati devono:

- disporre di una stabile organizzazione in Italia, indipendentemente dal paese in cui sono costituite;
- presentare la candidatura tramite il legale rappresentante o soggetto delegato;
- essere titolari o legittimi utilizzatori dei diritti di proprietà intellettuale relativi alla soluzione proposta.

Sono esclusi dalla partecipazione al Programma i dipendenti, i collaboratori e i consulenti della società promotrice Sisal S.p.A. e delle altre società del medesimo gruppo, nonché dei Partner.

Gli organizzatori del Programma si riservano in ogni caso il diritto di non ammettere candidature non coerenti con lo spirito e con gli obiettivi dell'iniziativa.

ART. 2 – SOLUZIONI AMMISSIBILI

Le soluzioni proposte devono:

- rispondere a un bisogno di mercato chiaramente identificato;
- presentare un carattere innovativo e differenziante;
- mostrare potenziale commerciale;
- prevedere un modello di business scalabile;
- generare un impatto positivo per la comunità/territorio italiano, restando tuttavia replicabile e scalabile in un'ottica internazionale;
- essere frutto dell'opera e dell'ingegno dei membri del team del Candidato nel rispetto della vigente normativa in materia di diritti d'autore, di marchi, di brevetti o della proprietà intellettuale in genere.

Le soluzioni possono ricadere nei seguenti ambiti

Enterprise Solutions (B2B)

- Enterprise AI & Automation
- Governance & Security
- Data & Predictive Intelligence
- Customer operations & Experience management

Retail Tech

- Omnichannel Customer Journeys
- Retail Analytics & Store Intelligence
- In-Store Engagement & Activation

Sustainability

- Responsible Gaming & Behavioral Sustainability
- Climate Tech & Sustainable Infrastructure
- Sustainable Materials & Circular Solutions
- Wellbeing & Social Impact

Sports & Entertainment

- Fan Experience & Engagement Platforms
- Media, Content & Personalization Technologies
- Sports Performance & Analytics
- Live Experiences & Venue Technologies

ART. 3 – MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Le candidature devono essere presentate esclusivamente tramite la piattaforma ufficiale GoBeyond (<https://gobeyond.info>).

Apertura candidature: **1° settembre 2026**

Chiusura candidature: **25 ottobre 2026, ore 23:59 CET**

Le candidature inviate oltre il termine stabilito non saranno prese in considerazione. I candidati dovranno compilare il modulo di candidatura online, includendo il profilo aziendale, il pitch deck (in formato PDF) ed eventuali materiali aggiuntivi facoltativi.

I candidati potranno salvare la propria candidatura in bozza prima dell'invio. Tuttavia, solo le candidature inviate e complete di accettazione del presente regolamento saranno considerate valide ai fini della partecipazione al Programma.

Una volta inviata, la candidatura non potrà essere modificata. Resta ferma la possibilità di aggiornare le informazioni generali della propria azienda nella relativa pagina dedicata della piattaforma, anche successivamente all'invio della candidatura.

Tutte le comunicazioni relative al Programma saranno inviate esclusivamente all'indirizzo e-mail info.gobeyond@fluttersea.com.

ART. 4 – PROCESSO DI SELEZIONE

La selezione si articola nelle seguenti fasi:

1. **Verifica dell'ammissibilità e screening** a cura del team Open Innovation di Flutter SEA;

2. **Comitato GoBeyond:** composto da rappresentanti di Flutter SEA, il Comitato valuterà le startup preselezionate e individuerà quelle ammesse alla fase successiva;
3. **Comitato dei Partner:** composto da rappresentanti del Partner del Programma. Il Comitato partecipa a una sessione di valutazione in presenza e individua le startup finaliste ammesse alla fase successiva;
4. **Giuria:** composta da esperti dell'ecosistema startup, dell'imprenditoria, del venture capital, del mondo accademico e dell'innovazione. La Giuria Finale partecipa al Demo Day conclusivo e seleziona la startup vincitrice.

Il numero esatto di startup ammesse a ciascuna fase sarà determinato a discrezione di Flutter SEA.

L'elenco completo e aggiornato dei Partner del Programma, degli Organi di valutazione e dei rispettivi componenti sarà pubblicato sulla piattaforma ufficiale GoBeyond.

Flutter SEA si riserva il diritto di modificare la composizione degli Organi di valutazione per motivi organizzativi.

ART. 5 – CRITERI DI VALUTAZIONE

Le candidature saranno valutate sulla base dei seguenti criteri:

Criterio	Descrizione	Comitato GoBeyond	Comitato dei Partner e Giuria
Differenziazione e innovazione	Livello di innovazione della soluzione, unicità e vantaggio competitivo rispetto alle alternative esistenti.	20%	25%
Problema e potenziale di mercato	Rilevanza del problema affrontato, definizione del mercato di riferimento e potenziale di crescita.	15%	15%
Traction e modello di business	Evidenze di validazione sul mercato, traction commerciale e sostenibilità del modello di business.	20%	25%
Scalabilità	Capacità della soluzione di crescere e replicarsi su nuovi mercati, segmenti di clientela o casi d'uso.	15%	20%
Allineamento strategico	Capacità della soluzione di rispondere alle priorità di innovazione e ai bisogni di innovazione di Flutter SEA.	30%	-

Potenziale del team	Leadership, capacità di esecuzione, chiarezza di esposizione e coachability.	-	15%
----------------------------	--	---	-----

Ciascun criterio è valutato con un punteggio da **1 a 10**. Per ciascuna fase del processo di selezione, le startup saranno valutate dall'Organo di Valutazione competente sulla base dei criteri e dei relativi pesi applicabili. Al termine di ogni fase sarà definita una graduatoria e saranno ammesse alla fase successiva esclusivamente le startup selezionate. I punteggi attribuiti in ciascuna fase sono validi esclusivamente ai fini della relativa valutazione e non sono cumulati con quelli delle fasi successive. Flutter SEA si riserva il diritto di richiedere ulteriori informazioni, documentazione o incontri a supporto del processo di valutazione.

I membri degli Organi di Valutazione sono tenuti a dichiarare eventuali situazioni di conflitto di interessi rispetto alle candidature esaminate. In tali casi, Flutter SEA potrà disporre l'astensione del valutatore dalla valutazione della candidatura interessata.

Ai fini della selezione della startup vincitrice, la Giuria sarà presieduta da un Presidente, che si aggiungerà ai membri precedentemente designati. In caso di parità, la startup vincitrice sarà individuata a insindacabile giudizio del Presidente della Giuria.

ART. 6 – TIMELINE

FASE	TEMPISTICHE
Apertura candidature	1° settembre 2026
Chiusura candidature	25 ottobre 2026, ore 23.59 CET
Comitato GoBeyond	novembre 2026
Pitch Day Comitato dei Partner	19 novembre 2026
Demo day finale	3 dicembre 2026
Assegnazione grant e benefici del programma	gennaio - giugno 2027

ART. 7 – PREMI E BENEFICI

La startup vincitrice della Call for Startup riceverà un grant economico pari a **€50.000** (cinquantamila/00), che sarà erogato, subordinatamente al positivo completamento delle verifiche istruttorie e reputazionali svolte da Sisal, mediante bonifico bancario, in un'unica soluzione, entro il 30 Giugno 2027.

Ulteriori benefici potranno essere messi a disposizione direttamente dai Partner del Programma.

Le startup selezionate potranno accedere ad attività di **mentorship** erogate dai membri del GoBeyond Mentor Network. I mentor potranno includere rappresentanti dei Partner del Programma, dipendenti Flutter, imprenditori, investitori, esperti di settore e professionisti dell'innovazione.

Le attività di mentorship sono finalizzate a supportare le startup partecipanti nel:

- rafforzamento del modello di business;
- affinamento della strategia go-to-market;
- validazione delle ipotesi di crescita;
- ampliamento del network;
- incremento della readiness per collaborazioni commerciali e opportunità di scaling.

Tali attività hanno carattere volontario, non vincolante e puramente consulenziale. La partecipazione alle attività di mentorship non comporta la costituzione di alcun rapporto di lavoro, consulenza, partnership, mandato, agenzia o altro rapporto contrattuale tra la startup e il mentor, Flutter SEA, i Partner del Programma o altre entità affiliate.

Nell'ambito della propria strategia di Open Innovation, Flutter SEA potrà individuare startup le cui soluzioni presentino un forte allineamento strategico con le priorità di business dei brand Flutter. Attraverso GoBeyond, le startup partecipanti potranno ottenere visibilità all'interno dell'ecosistema di innovazione Flutter ed essere considerate per opportunità di collaborazione con diverse business unit e mercati del Gruppo.

Al fine di supportare la validazione e l'adozione di soluzioni innovative, Flutter SEA potrà destinare fino a **€25.000 complessivi per progetti pilota, proof of concept, collaborazioni commerciali** o altre iniziative di innovazione che coinvolgano le startup selezionate.

ART. 8 – PROPRIETÀ INTELLETTUALE, MANLEVE E GARANZIE

Ciascun partecipante con l'accettazione del presente regolamento:

1. Dichiara espressamente che l'idea progettuale proposta è originale e non viola in alcun modo i diritti di proprietà, intellettuale o industriale, di terzi, manlevando sin d'ora Sisal S.p.A., le Società del suo Gruppo e/o i suoi eventuali partner da ogni responsabilità,

passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo avanzato da un soggetto terzo;

2. Si assume l'onere e la responsabilità della tutela tempestiva della propria idea progettuale e dei suoi aspetti d'invenzione e/o originali attraverso i mezzi a tal fine apprestati dall'ordinamento italiano (registrazione, brevetto o simili) prima della divulgazione dell'idea sulla piattaforma ufficiale di GoBeyond;

3. Prende atto che la pubblicazione della propria candidatura sulla piattaforma ufficiale di GoBeyond ne comporta la visibilità a tutti gli utenti valutatori e che a Sisal, le Società del suo Gruppo e/o i suoi eventuali partner non si assumono nessuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea e/o di eventuale sviluppo della medesima da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza attraverso la piattaforma stessa, rinunciando ad avanzare qualsiasi risarcimento dei danni e/o indennizzo nei confronti di Sisal per qualsiasi titolo ragione e/o causa.

4. Ogni ideazione o elaborazione creativa, tra le quali, a titolo meramente esemplificativo e non esaustivo, slogan, testi, lavori artistici o fotografici, musiche originali, soggetti o sceneggiature di film pubblicitari, marchi, imballaggi e confezioni, schemi di campagne o di azioni, ecc., ideata dal candidato e da lui caricata sulla piattaforma ufficiale di GoBeyond ai fini della presentazione della propria candidatura, resterà di sua esclusiva proprietà.

5. Il partecipante, comunque, si assume in via esclusiva la responsabilità della tutela dei diritti di terzi coinvolti e/o impiegati a qualunque titolo nell'ambito delle suddette ideazioni, nei limiti dei diritti negoziati.

6. In particolare, il partecipante acconsente a che, dopo la cessazione del Programma, la Sisal S.p.A. se/o altre Società del Gruppo Sisal possano utilizzare o far utilizzare le predette ideazioni o elaborazioni creative ad agenzie di pubblicità o a propri partner per aumentarne la visibilità del progetto.

7. Tutti i diritti di proprietà intellettuale relativi alle idee, ai progetti, alle tecnologie e ai materiali presentati durante il Programma rimarranno di proprietà esclusiva della startup partecipante o del team candidato. La partecipazione al programma non implica alcun trasferimento, licenza o restrizione dei diritti di proprietà intellettuale a Sisal S.p.A. o qualsiasi partner coinvolto. Se durante o dopo il programma dovessero presentarsi opportunità di collaborazione, qualsiasi potenziale utilizzo o sviluppo delle soluzioni presentate da parte di terzi sarà soggetto a un accordo reciproco separato, nel pieno rispetto della proprietà e del controllo della startup sui propri beni intellettuali.

8. Il candidato prende atto che le startup selezionate per il Demo Day finale presenteranno la propria soluzione nell'ambito di un evento pubblico, al quale potranno partecipare rappresentanti di imprese, investitori, partner, media e altri soggetti esterni.

Il partecipante si impegna pertanto a valutare preventivamente quali informazioni rendere pubbliche e ad adottare, prima della presentazione, tutte le misure di tutela della proprietà intellettuale e industriale che ritenga opportune ai sensi della normativa applicabile. Sisal S.p.A., le società del Gruppo Flutter e i Partner del Programma non potranno essere ritenuti responsabili per eventuali effetti derivanti dalla divulgazione delle informazioni rese pubbliche dal partecipante nel corso del Demo Day.

ART. 9 – RINUNCIA ED ESCLUSIONE

Qualora un candidato intendesse rinunciare alla partecipazione all’iniziativa, dovrà darne immediata comunicazione via e-mail a info.gobeyond@fluttersea.com.

La partecipazione, inoltre, potrà essere revocata in ogni momento dal Partner nel caso in cui non vengano rispettati gli obblighi e i vincoli contenuti nel presente regolamento o gli impegni assunti in fase di presentazione della domanda.

Saranno esclusi dalla selezione i soggetti che dovessero presentare dichiarazioni e/o documentazioni con informazioni false e/o non corrette.

Saranno inoltre escluse tutte le candidature incomplete, incoerenti, inviate entro il termine indicato per ciascuna fase della Call, in contrasto con le norme stabilite dal presente regolamento o in violazione di diritti di proprietà intellettuale o industriale di terzi.

ART. 10 – MODIFICHE AL REGOLAMENTO

Il presente regolamento e i relativi allegati potranno subire variazioni entro il 25 ottobre 2026. I testi aggiornati saranno pubblicati sulla piattaforma ufficiale di GoBeyond e sarà inviata mail informativa a tutti gli utenti registrati al sito alla data di modifica del regolamento.

ART. 11 – INFORMAZIONI RISERVATE

Tutte le informazioni e i documenti caricati dai partecipanti sul sito (ad eccezione del profilo aziendale e del video pitch) devono essere considerati informazioni riservate. Le parti si impegnano a non utilizzare alcuna informazione riservata fornita dall'altra parte per finalità diverse da quelle previste dal presente regolamento.

ART. 12 – UTILIZZO DELL'IMMAGINE

Qualora caricando un **video pitch** il candidato dovesse includere nel medesimo sue immagini, quest'ultimo dichiara di concedere a Sisal S.p.A. con sede in via Ugo Bassi 6 – 20159 Milano, ai sensi degli art. 96 e ss. del R.D. 22 aprile 1941, n.633 e dell'art. 10 del Codice Civile, senza la corresponsione di alcun compenso il diritto di:

- riprodurre con qualsiasi mezzo (video, fotografia, televisione, stampa, ecc...) le immagini prodotte nell'ambito della Call;
- fare degli stessi contenuti (immagini) anche disgiuntamente, qualsiasi uso, in forma integrale, parziale ovvero condensata o alterata, anche pubblicitario, senza limite di tempo, compresa la pubblicazione su mezzi digitali appartenenti a Sisal S.p.A.

A tale proposito, il partecipante prende atto che Sisal S.p.A. potrà utilizzare l'immagine del sottoscritto, integralmente o parzialmente, anche per operazioni relative ai social network o alla pubblicità istituzionale della stessa, senza la necessità di richiedere una liberatoria aggiuntiva e senza che nulla mi sia dovuto o possa avere nulla a pretendere.

ART. 13 – DATI PERSONALI

I dati personali dei partecipanti sono trattati da Sisal S.p.A. in conformità alle informative privacy pubblicate sul sito web di GoBeyond.

ART. 14 – INFORMAZIONI E RECAPITI

Per tutte le informazioni relative al regolamento e all'utilizzo del portale scrivere a info.gobeyond@fluttersea.com

Milano, 1 Settembre 2026