

REGOLAMENTO BUSINESS GAME 2021 (MODALITÀ TELEMATICA)

REGOLAMENTO PER STUDENTI PARTECIPANTI

Premesse Generali

- Junior Enterprise Trento è un'associazione apolitica, apartitica, aconfessionale e senza scopo di lucro che si occupa di ridurre il divario tra preparazione universitaria e competenze richieste dal mondo del lavoro;
- Junior Enterprise Trento è composta da studenti universitari che mettono le proprie conoscenze e competenze a disposizione di imprese, enti ed istituzioni attraverso specifici progetti di consulenza;
- Per "Business Game 2021" si intende una competizione, svolta interamente in lingua inglese, in cui tra i 40 e gli 80 studenti accuratamente selezionati competono nel risolvere problematiche presentate dalle aziende partecipanti.
- Il presente Regolamento intende disciplinare la partecipazione degli studenti al Business Game 2021 laddove, sulla base dell'andamento pandemico da Covid-19 e nel rispetto della relativa normativa sanitaria, esso debba essere svolto in modalità telematica.

SEZIONE I: Definizioni e Soggetti

Art. 1 - Comitato Organizzativo

Il Comitato Organizzativo del Business Game 2021 è l'organo direttivo che sovrintende il regolare e corretto svolgimento della partecipazione all'evento, in termini formali e sostanziali.

Ad esso competono le attribuzioni espressamente previste dal presente Regolamento; nonché ogni giudizio sull'interpretazione delle norme del presente Regolamento e di ogni fase del Business

Game; ad esclusione delle valutazioni di esclusiva competenza dei rappresentanti dell'Azienda partecipante.

Il Comitato Organizzativo è composto dai seguenti associati di JETN, ossia dai Sigg.ri Matteo Chiarofonte, Youssef Angiari, Leonardo Pozzan, Oliviero Baldo, Giulia Cannone, Giovanni Di Matteo, Lorenzo Formigari, Alberto Francesconi. Esso è presieduto dal Presidente di JETN Gioele Marcellan.

Art. 2 – Comitato IT

Al fine di assicurare il corretto svolgimento del Business Game 2021 in formato telematico, JETN provvede ad instaurare tra i suoi associati un Comitato IT che sia responsabile della gestione della piattaforma digitale, avendo riguardo alla risoluzione di ogni problema che possa insorgere dal suo utilizzo e comunque allo svolgimento delle attività previste nell'art.7.

Art. 3 - Azienda partecipante

Per "Azienda partecipante" si intende qualsiasi impresa che aderisca al Business Game 2021 secondo quanto previsto nel presente articolo.

L'Azienda partecipante è componente fondamentale dell'evento e vi partecipa, nelle fasi ad essa dedicata, quale organo proponente un caso aziendale come definito dall'art.6 e quale organo giudicante per quel che riguarda la valutazione delle risoluzioni proposte dai diversi teams.

I rappresentanti dell'Azienda partecipante presentano la propria realtà aziendale e presenziano ai momenti di question time, oltre che in fase di presentazione delle soluzioni elaborate, del "JETN Career Meeting" e della premiazione finale. Valutano le risoluzioni elaborate dai teams come esplicito all'articolo 13 del presente regolamento, stilandone poi la relativa classifica.

Art. 4 - Sponsorship

Per "Sponsor" (o "Azienda sponsor") si intende qualsiasi impresa abbia stipulato con JETN un contratto di sponsorizzazione del Business Game.

La qualità di "Azienda sponsor" esclude quella di "Azienda partecipante" e viceversa.

Art. 5 - Studenti partecipanti

Possono partecipare al presente Business Game 2021 studenti provenienti da qualsiasi Ateneo italiano e straniero, senza distinzione di Dipartimento, selezionati dal Comitato Organizzativo.

I soggetti partecipanti, al momento dell'iscrizione, devono essere iscritti a corsi di laurea triennale, magistrale o magistrale a ciclo unico oppure essere neolaureati da non più di 6 mesi.

Allorquando il soggetto iscritto perda tali qualifiche successivamente all'iscrizione o all'inizio del Business Game 2021, la possibilità di proseguire l'evento in qualità di soggetto partecipante sarà vagliata da un giudizio inappellabile e discrezionale del Comitato Organizzativo.

Art. 6 - Caso aziendale

Il caso aziendale è un problema potenziale o reale attinente alla realtà dell'Azienda partecipante e relativo al campo manageriale, finanziario, del marketing o dell'HR.

SEZIONE II: Business Game 2021

Art. 7 - Cos'è il Business Game 2021

Il Business Game 2021 è una competizione organizzata da Junior Enterprise Trento al fine di promuovere un effettivo contatto, nell'ottica di un potenziale *recruiting*, tra l'Impresa partecipante e tutti gli studenti accuratamente selezionati dal Comitato organizzativo, per mezzo della risoluzione di una problematica aziendale tipica.

Lo svolgimento della competizione avverrà interamente in forma telematica mediante l'utilizzo di una piattaforma online, nella specie avvalendosi:

- di una struttura di *hosting* e *co-hosting* al fine della migliore riuscita della competizione e di facilitare l'attività di recruitment delle aziende partecipanti, permettendo contestualmente il miglior supporto ai partecipanti.

Il Business Game 2021 si svolge in due giornate consecutive (nella specie, nelle giornate di Venerdì 9 e Sabato 10 Aprile 2021) e in un altro giorno della settimana successiva (Sabato 17 Aprile 2021), per un totale di tre giornate di lavoro. In ogni giornata di lavoro avrà luogo una fase dell'evento.

Le prime due giornate sono organizzate nel seguente modo:

- 8:30 – 9:00 presentazione generale;
- 9:00 – 9:30 presentazione della prima realtà aziendale e del relativo caso;
- 9:30 – 10:00 presentazione della seconda realtà aziendale e del relativo caso;
- 10:00 – 10:30 presa in consegna dei casi;
- 10.30 – 11:30 1° question time sui casi aziendali;
- 11:30 – 16:00 elaborazione dei progetti di risoluzione dei casi aziendali;
- 16:00 – 17:00 2° question time sui casi aziendali;
- 17:00 – 19:00 elaborazione dei progetti di risoluzione dei casi aziendali;
- 19:00 – 19:30 consegna elaborati.

La terza giornata si struttura nel seguente modo:

- 9:30 – 11:30 presentazioni delle migliori soluzioni e classifica finale;
- 15:30 – 17:30 “JETN Career Meeting”: incontro tra studenti e aziende;
- 17:30 premiazione dei tre migliori studenti.

Alle ore 15.30 del terzo giorno di lavoro si terrà il “JETN Career Meeting”, un evento di networking in cui studenti e aziende potranno confrontarsi e conoscersi.

Il “JETN Career Meeting” si svolgerà secondo modalità che dipendono dal numero delle imprese partecipanti (a qualsiasi titolo) all’evento. L’evento è aperto sia alle Aziende partecipanti che agli Sponsor. Le modalità di svolgimento dell’evento saranno tempestivamente comunicate agli studenti partecipanti.

Al termine dell’ultima giornata di lavoro si terrà una cerimonia conclusiva nella quale si procederà alla proclamazione del team vincitore secondo quanto previsto all’art. 9.

Art. 8 - Fasi della competizione

Il Business Game 2021, svolto secondo la modalità di cui al presente regolamento, si articola nelle tre fasi descritte all’art. 7.

Le prime due fasi sono dedicate alla risoluzione di un caso aziendale proposto dall’Azienda partecipante e all’inizio dell’evento il Comitato Organizzativo procederà a suddividere i partecipanti in teams.

L’attribuzione di ciascuna fase è scelta discrezionalmente dal Comitato Organizzativo previa valutazione delle esigenze segnalate dalle Aziende partecipanti.

Salvo quanto previsto per la terza, a ciascuna Azienda partecipante è dedicata una fase dell’evento (prima o seconda) per presentarsi, proporre il proprio caso aziendale, rispondere alle domande degli studenti nel question time e ritirare gli elaborati.

Durante la fase ad essa dedicata, l’Azienda partecipante presenta la propria realtà aziendale ed il caso che intende sottoporre all’attenzione dei partecipanti. Risponde altresì alle domande elaborate durante il question time fornendo ai partecipanti le informazioni necessarie al fine di elaborare una risoluzione al caso proposto. Le modalità nelle quali si articola il question time verranno tempestivamente comunicate a tutti i partecipanti.

Una volta consegnati i lavori, nell'intervallo tra la seconda e la terza fase, l'Azienda partecipante procede ad una analisi tempestiva di tutti gli elaborati relativi alla risoluzione del proprio caso aziendale:

- aggiudicando un punteggio ad ogni team nelle modalità descritte dall'articolo 10 del presente regolamento;
- comunicando al Comitato organizzativo, entro tre giorni dalla seconda fase, i due teams che si sono contraddistinti nella risoluzione del singolo caso aziendale da essa sottoposto;
- consegnando al Comitato organizzativo, sempre entro tre giorni dalla seconda fase, una classifica dei teams che si sono cimentati nella risoluzione del caso da essa predisposto.

Il Comitato organizzativo inoltra immediatamente a tutti i partecipanti i risultati delle valutazioni.

Durante la terza fase, per ogni caso aziendale saranno effettuate le presentazioni elaborate dai due gruppi che si sono contraddistinti nella sua risoluzione (per un totale di 8 presentazioni). Essi avranno la possibilità di presentare il proprio lavoro e la giuria valuterà le presentazioni come previsto dall'articolo 13, assegnando di conseguenza il primo e il secondo posto.

Il tempo messo a disposizione a ciascun gruppo per la propria presentazione è pari a 10' minuti, suddivisi nel modo seguente:

- 5' minuti per esporre la presentazione;
- 5' minuti dedicati ad un momento di question time.

La giuria assegnerà il primo e secondo posto, completando la classifica finale dei gruppi.

Art. 9 - Proclamazione dei vincitori

Al termine delle presentazioni finali, al netto dei punteggi che ciascun team ha conseguito classifiche finali, sarà proclamato il team vincitore, ovvero il team che, nella risoluzione dei casi aziendali, abbia conseguito il punteggio maggiore.

Art. 10 – Premi

Al team che avrà ottenuto complessivamente il maggior numero di punti, aggiudicati ai sensi degli artt. 13, sarà attribuito un premio in denaro.

Il premio sarà consegnato mediante attribuzione, a ciascun componente del team vincitore, di un voucher del valore di €50,00.

SEZIONE III: Come partecipare?

Art. 11 - Iscrizione

Le iscrizioni per il Business Game 2021 sono aperte dalle ore **12.00** del giorno **15/3/2021** e termineranno alle ore **23.59** del giorno **28/3/2021**.

Per iscriversi, ogni partecipante dovrà compilare in ogni sua parte il *form* online ed inviare l'iscrizione come previsto dal sito.

Con il completamento del *form*, ogni partecipante accetta il Regolamento in ogni sua parte, e si impegna ad attenersi ad ogni decisione, giudizio, parere od altra attribuzione adottata dal Comitato Organizzativo.

L'ammissione di soggetti iscritti oltre il termine indicato al comma 1 è valutata ad esclusiva discrezione del Comitato Organizzativo.

L'invio dell'iscrizione tramite il *form* non attribuisce un diritto alla partecipazione.

Tutti gli effettivi partecipanti al Business Game potranno beneficiare dell'inoltro, a ciascuna Azienda partecipante, del loro *curriculum vitae*, oltre ad altri benefici di cui sarà data tempestiva notizia.

Sono fatte salve le sanzioni previste dall'art.15 del presente regolamento oltre che quelle previste nel prospetto inerente al "JETN Career Meeting".

Art. 12 - Partecipazione

La partecipazione al Business Game 2021 è sottoposta ad una previa valutazione del soggetto effettuata in autonomia e piena discrezionalità dal Comitato Organizzativo.

Il successo dell'iscrizione ed il diritto alla partecipazione all'evento verranno comunicati tramite email dal Comitato Organizzativo stesso con le informazioni per il pagamento della quota di partecipazione.

La quota di partecipazione è di € 10,00 e l'iscrizione si perfeziona al momento dell'invio di una ricevuta o attestazione comprovante il versamento della quota di partecipazione, facendo fede la data di invio della stessa. Successivamente sarà rilasciata da JETN una ricevuta del versamento effettuato al soggetto. Il pagamento è effettuato nelle modalità specificate da apposita comunicazione.

SEZIONE IV: Della Valutazione

Art. 13 - Metodo di valutazione

I rappresentanti dell'Azienda partecipante valutano con totale discrezionalità le soluzioni presentate dai *teams* in gara, assegnando a ciascun team un punteggio da 0 a 30 punti.

Nella valutazione, i rappresentanti dell'Azienda partecipante tengono conto dei seguenti criteri per la assegnazione dei punteggi:

- Risoluzione più apprezzata e maggiormente attuabile all'interno della propria realtà aziendale;
- Chiarezza, immediatezza, e tecnicità del linguaggio;
- Concreta attuabilità e sostenibilità della risoluzione valutata sulla base del modello di *Corporate Social Responsibility*.

Le presentazioni finali saranno giudicate considerando il layout grafico, la concisione del discorso, la loro efficacia espositiva e la capacità degli studenti di prospettare la propria soluzione all'azienda.

Al termine delle presentazioni finali, sulla base degli elementi delineati nel comma precedente, l'Azienda partecipante attribuisce a ciascun team un punteggio da 1 a 15.

SEZIONE V: Codice Etico e di Condotta

Art. 14 - Honor Code

I singoli partecipanti e i team nel loro insieme si impegnano ad onorare gli impegni intrapresi nella partecipazione al Business Game 2021 con professionalità, spirito di squadra e buona fede, sia nei confronti dei propri compagni di team che nei confronti del Comitato Organizzativo e dei rappresentanti delle aziende.

Ogni partecipante deve garantire la massima collaborazione, rispetto e correttezza con gli altri membri del proprio team, con gli avversari, con il Comitato Organizzativo e con i rappresentanti delle aziende.

Ogni singolo partecipante ed ogni team si impegna a rispettare senza ritardo le tempistiche e le scadenze presenti nel Regolamento o comunicate dal Comitato Organizzativo.

Durante il corso di tutta la competizione, i partecipanti si impegnano a mantenere un comportamento ed un decoro consono, sia nei modi e nelle espressioni che nell'abbigliamento, il quale deve essere formale. Ogni comportamento irrispettoso o non consono verrà sanzionato.

Si invita ogni Membro ed ogni team a segnalare eventuali comportamenti contrari al presente Codice Etico durante ogni fase del Business Game 2021, così come ogni altra situazione di difficoltà o conflittualità tra i membri del team o tra team.

Il Comitato Organizzativo cercherà di mediare nelle controversie, al fine di garantire il regolare e proficuo svolgimento del Business Game 2021, eventualmente comminando le sanzioni di cui all'art. 16 del presente Regolamento.

Art. 15 - Sanzioni

Il Comitato Organizzativo ha la potestà di sanzionare i singoli membri dei team o i team nel caso in cui riscontri una violazione rilevante del presente Regolamento, del Codice Etico, o delle ordinarie norme di condotta da osservarsi.

Il Comitato Organizzativo ha facoltà di comminare le seguenti sanzioni per le violazioni da esso rilevate:

- Ammonimento verbale o scritto;
- Esclusione dalla competizione;
- Esclusione, trattenimento della cauzione e inibizione alla partecipazione per le edizioni future.

Il Comitato Organizzativo eleva le sanzioni a sua insindacabile discrezione, decidendo secondo equità e proporzionalità con la violazione commessa.

Sono fatte salve le sanzioni che il comitato organizzativo si riserva di far valere secondo quanto previsto nel prospetto sul "JETN Career Meeting".

SEZIONE VI: Liberatoria per il trattamento di immagini, riprese fotografiche e video. Disposizioni finali

Art. 16 - Esclusione di responsabilità

Con la sola eccezione dei casi di dolo o colpa grave, Junior Enterprise Trento non è responsabile per nessuna azione od omissione compiuta dai singoli Studenti partecipanti, dai teams, dal Comitato Organizzativo e dai rappresentanti dell'Azienda partecipante.

Nel caso in cui il Business Game 2021 debba essere sospeso, rimandato od annullato, in tutto o in alcune sue parti, per fatto od eventualità non imputabile a Junior Enterprise Trento o perché non sia stato possibile pervenire ad un numero congruo di Aziende partecipanti o di Imprese partecipanti al "JETN Career Meeting", essa non è responsabile di qualsiasi danno o pregiudizio d'ogni natura patito dagli aderenti al presente Regolamento.

Nel caso di annullamento dell'evento (fatta eccezione per l'annullamento del solo "JETN Career Meeting"), è salvo il diritto per ogni soggetto che avesse già versato la quota di partecipazione di poter richiederne la restituzione che verrà effettuata entro 30 giorni dalla richiesta tramite bonifico bancario alle coordinate indicate nella richiesta dal soggetto partecipante.

Art. 17 - Liberatoria per il trattamento di immagini, riprese fotografiche e video

Ogni soggetto partecipante accettando il presente regolamento acconsente, a titolo gratuito, alla ripresa fotografica e/o video in qualunque modalità della sua persona da parte di JETN e/o di terzi dalla stessa incaricati, nonché al trattamento, alla raccolta e alla registrazione da parte dei soggetti suddetti e per le finalità indicate nel presente articolo.

Ogni soggetto partecipante accettando il presente regolamento autorizza l'utilizzazione in qualsiasi modalità delle immagini, per come descritte nel comma 1 del presente articolo, da parte dei soggetti, per come indicati dal medesimo comma 1, ai sensi e per gli effetti di cui agli artt. 10 e 320 c.c., degli artt. 96 e ss. della Legge n. 633/1941 (Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio) e delle altre norme applicabili, finalizzata ad attività di carattere promozionale e/o informativo, nonché alla migliore riuscita del Business Game 2020.

Ogni soggetto partecipante autorizza inoltre alla conservazione delle immagini di cui al comma 1 negli archivi informatici di JETN.

Ogni soggetto partecipante può revocare il consenso alla presente liberatoria fotografica in ogni tempo con una comunicazione scritta all'indirizzo email info@jetn.it.

Art. 18 - Ius Variandi

Al fine di garantire un corretto e proficuo svolgimento del Business Game 2021, in tutte le sue parti, nell'esclusivo interesse dei singoli partecipanti, dei rappresentanti delle Aziende partecipanti e dei Partner, è riservata facoltà al promotore di modificare in tutto o in parte il presente Regolamento.

Ogni modifica sarà comunicata senza ritardo e per iscritto ai soggetti partecipanti entro massimo 3 (tre) giorni prima dell'adozione: essa sarà per gli stessi vincolante senza necessità di prestare ulteriore consenso.

Essendo le eventuali modifiche al presente Regolamento realizzate dal promotore nell'esclusivo interesse di controparte, ai soggetti partecipanti non è concessa facoltà di recedere contestualmente all'esercizio dello *ius variandi*.

In deroga al comma precedente, qualora le modifiche fossero relative alla Sezione VI del presente Regolamento, è fatto salvo il diritto per il soggetto partecipante di recedere contestualmente all'esercizio dello *ius variandi* da parte del promotore.

Allorquando non sia possibile garantire il corretto e proficuo svolgimento del Business Game 2021, JETN, nell'esclusivo interesse dei singoli partecipanti, dei rappresentanti aziendali e dei partner, oltre alla facoltà di modificare in tutto o in parte il presente Regolamento, si riserva altresì di risolvere unilateralmente il presente contratto e di annullare l'organizzazione e lo svolgimento del Business Game 2021. Resta salvo il diritto di cui all'art. 17 ultimo comma.

Art. 19 - Miscellanea

Le premesse costituiscono parte integrante ed essenziale del presente accordo.

Per quanto non espressamente previsto, il presente contratto è regolato dalla Legge italiana e, in particolare, dalle norme del Codice Civile in materia di contratti.