

PROTOCOLLO D'INTESA


Il "COMITATO PROMOTORE E - SPORT ITALIA", (di seguito: E-Sport ITALIA), con sede in Roma, Via Cardinal De Luca, 1, sc.B, int.5, Codice Fiscale 96494050584, nella persona del Presidente e legale rappresentante pro tempore Michele Barbone, nato a Bari (BA) il 02/01/1947, residente in Bari (BA) Via Grotta della Regina, 56 IA, codice fiscale BRBMHL47A02A662B, domiciliato per la carica presso la sede legale della stessa

E

Il "CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE" (di seguito: CSEN) con sede in ROMA – via Luigi Bodio 57 - rappresentato dal Presidente e legale rappresentante pro tempore Francesco Proietti, nato a Vignanello (V T) il 17/10/1954 domiciliato per la carica presso la sede legale della stessa

Premesso

- che con il termine E-sport ci si riferisce principalmente all'utilizzo di videogiochi sportivi a livello organizzato e competitivo e si ricomprende sia la categoria degli *Sport (o giochi) elettronici*, tramite i quali un determinato sport viene simulato attraverso l'utilizzo di varie interfacce video-grafiche (uno schermo collegato ad internet e/o ad una console/PC) con un ridotto dispendio di energie fisiche, ma con un coinvolgimento generalmente medio-alto di quelle mentali, sia quella degli *Sport simulati*, tramite i quali un determinato sport viene simulato attraverso un utilizzo congiunto di interfacce video-grafiche (uno schermo collegato ad internet e/o ad una console/PC) e di strumenti che replicano l'attrezzo sportivo reale, con un dispendio di energie sia fisiche che mentali che dipendono dallo "sport" scelto;
- che il Comitato Promotore E-sport Italia è stato incaricato dalla Giunta Nazionale del CONI, nella riunione del 14 maggio 2020, di riunire le realtà che in Italia operano nel settore dell'E-Sport;
- che il Comitato promotore "E-Sports Italia", che non ha finalità di lucro, si ispira ai principi dell'ordinamento sportivo emanati dal C.O.N.I. e dal CIO e ha per scopo, tra l'altro, quello di:
 - promuovere e propagandare l'attività degli Sport elettronici, che consiste nella pratica dei videogiochi e simulatori a livello competitivo organizzato senza limitazioni di genere o tipo, purché in linea e nel rispetto dei principi etici e morali dello sport come indicati dal C.I.O. e dal C.O.N.I.;
 - diffondere una cultura del videogioco sportivo responsabile, ovvero attivo sulla centralità dell'equilibrio psicofisico degli appassionati e sulla educazione al rispetto delle regole specialmente in ambito scolastico e sociale;
 - formare le figure tecniche richieste da questo tipo di attività sportiva: Allenatori, Direttori Sportivi, Arbitri, Tecnici installazione e gestione di hardware e software, giocatori a partire dal livello dilettantistico, giocatori semi-professionisti e professionisti, Organizzatori di Eventi, etc.;
 - sviluppare contatti e accordi a livello internazionale promuovendo lo scambio di esperienze e l'organizzazione di eventi;

113 

realizzare un proprio «Centro studi» ponendosi in relazione con le Istituzioni Scolastiche, Universitarie ed educative in genere al fine di sviluppare protocolli e ricerche dirette ad individuare le opportunità di utilizzo e sviluppo degli E Sports in senso educativo ed inclusivo, come fase di avvicinamento/completamento dello sport «fisico» e per prevenire l'abuso e le conseguenze dannose per la salute fisica e psichica dei giovani;

operare, con la propria struttura organizzativa e con la prestazione di operatori volontari e/o professionali, per il perseguimento dello scopo sociale con finalità anche di carattere sociale, civile e culturale in conformità alle norme Regionali, Nazionali e Comunitarie vigenti;

che le Parti condividono:

- il principio che lo sport riveste carattere di fenomeno culturale, di grande rilevanza sociale e che, per le insite implicazioni di carattere educativo, tecnico, sociale e ricreativo, deve essere considerato un vero e proprio valore fondamentale per l'individuo e la collettività con riferimento, in particolare, all'art. 2 della Costituzione;
- la finalità della formazione, della ricerca, della documentazione ed in genere la promozione e la diffusione di tutti i valori morali, culturali e sociali riconducibili alla pratica delle attività motorie e sportive;
- una visione strategica del sistema sportivo italiano in grado di incrementare la diffusione della pratica sportiva nel paese, soprattutto tra i giovani, e di coinvolgerli con tutti i nuovi strumenti a disposizione, anche informatici.

si conviene e si stipula quanto segue

Art. 1 – Norme generali e Oggetto

Le premesse sono parte integrante del presente Protocollo d'intesa.

Con la sottoscrizione del presente Protocollo il Comitato promotore le parti si impegnano, ciascuno per quanto di propria competenza, a collaborare per sviluppare, nel rispetto delle disposizioni del CIO, del CONI e delle competenti Federazioni Internazionali e nazionali, attività di divulgazione, promozione e diffusione, a livello ludico ricreativo e di base, degli *Sport Elettronici e Simulati* collegati a discipline tradizionali.

Art. 2 – Obiettivi della collaborazione

Le Parti individuano i seguenti obiettivi ed aree strategiche:

- incremento/diffusione della pratica delle discipline e-sportive, con particolare riguardo agli *Sport simulati*;
- promozione dello studio, della conoscenza e della divulgazione delle corrette nozioni legate alle discipline e-sportive, anche attraverso dibattiti, seminari, corsi e manifestazioni, quale strumento di collegamento e conoscenza delle corrispondenti discipline tradizionali;
- supporto nelle attività agonistiche e di formazione tecnica, arbitrale e dirigenziale.

46