

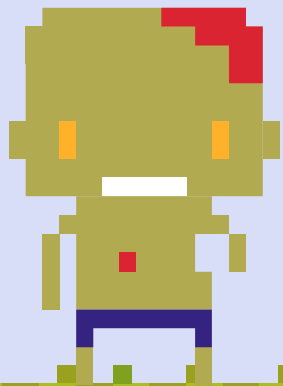


EDU-ESPORTS 2021

Gli eventi di Sport Virtuali

Maurizio Miazga

Direttore Tecnico Comitato Promotore



- Tutti gli SPORT nascono dalla sfida
- Molti sport fisici derivano dal puro divertimento. Esempio: Tennis (tirare la palla), Basket (centrare un bersaglio), etc.
- Alcuni sport derivano dal combattimento. Esempio: Scherma, Pugilato, Tiro a segno, etc.
- Altri sport hanno aspetti prevalentemente mentali. Esempio: Scacchi, Bridge, etc.

IL CIO E GLI E-SPORTS

A partire dal 2017 il CIO ha preso in esame il fenomeno degli E-Sports, tracciando un orizzonte verso il quale è possibile ipotizzare uno sviluppo del fenomeno in armonia con i principi olimpici e con i valori sportivi che fondano l'educazione e la formazione dell'individuo.

Nel programma CIO 2020 + 5 il settore è stato inserito e approvato nella Assemblea Generale N. 137.



IL CIO E GLI E-SPORTS

Sono stati approvati alcuni punti essenziali circa gli E-Sports:

- 1) il movimento olimpico deve prenderli in considerazione;
- 2) il gioco competitivo comporta un'attività fisica paragonabile a quella richiesta negli sport più tradizionali;
- 3) il gioco elettronico per il tempo libero non rientra nella definizione di sport;

IL CIO E GLI E-SPORTS

- 4) esclusione dei videogiochi non compatibili con i valori olimpici;
- 5) il **movimento sportivo è basato sui valori** mentre l'industria è guidata dal business;
- 6) il **CIO** incoraggia le Federazioni Internazionali ad assicurare che acquisiscano o mantengano un adeguato controllo sulle versioni elettroniche/virtuali dei loro sport;
- 7) **CIO** e **GAISF** proseguono il dialogo con l'industria degli e-sports per esplorare congiuntamente ipotesi di collaborazione.

IL CIO E GLI E-SPORTS

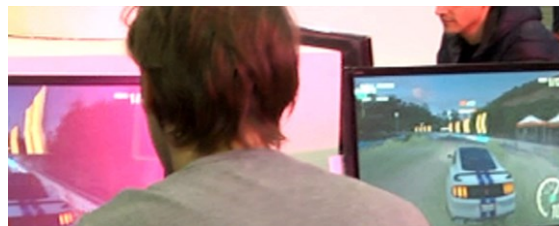
I videogames sono suddivisi in 4 CATEGORIE:

A - SIMULATORI SPORT:

auto – moto – bici – bob

B – VIDEOGIOCHI COMPATIBILI:

FIFA-PES, FORZA HORIZON, etc.



>>> QUESTI SONO CONSIDERATI SPORT <<<

IL CIO E GLI E-SPORTS

C - Videogiochi NON compatibili:

League of Legends, Fortnite,

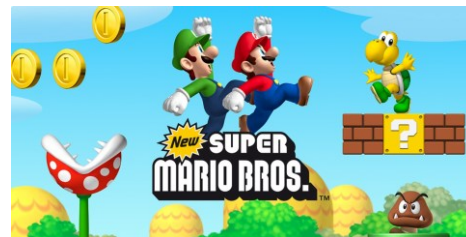
CS:GO, etc.

>>> sono competitivi

D - Videogiochi prettamente ludici:

Mario Bros, Pokemon, etc.

>>> non sono competitivi



>>> QUESTI NON SONO CONSIDERATI “SPORT” <<<

IL CIO E GLI E-SPORTS

COMITATI ORGANIZZATORI CHE VOGLIONO INSERIRE GLI E-SPORTS:

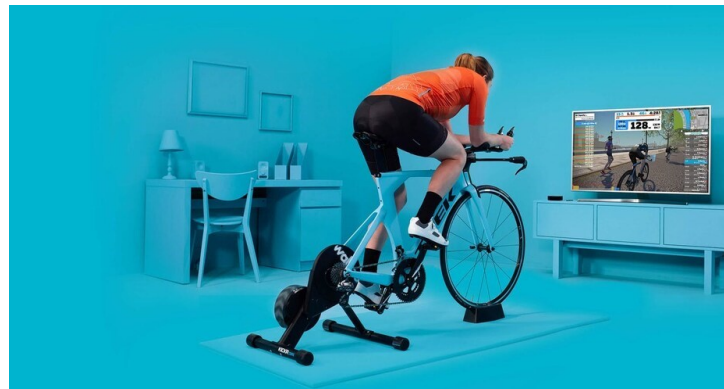
- PECHINO 2022
- PARIGI 2024
- MILANO-CORTINA 2026
- LOS ANGELES 2028



LE FEDERAZIONI E GLI SPORT VIRTUALI

FEDERAZIONI CHE HANNO INSERITO GLI E-SPORTS:

- **FIGC** - Calcio
- **FCI** - Ciclismo
- **FIB** - Basket
- **FIV** – Vela
- **ACI SPORT** – Automobilismo
- **FIM** - Motociclismo



LE FEDERAZIONI E GLI SPORT VIRTUALI

FEDERAZIONI - TORNEI

- **FIGC** - Calcio: Tornei organizzati da PRIVATI per le Leghe
- **FCI** – Ciclismo: In fase di avvio
- **FIB** – Basket: Partecipazione a Tornei organizzati da PRIVATI
- **FIV** – Vela: Barcolana
- **ACI SPORT** – Automobilismo: Tornei organizzati da PRIVATI
- **FIM** - Motociclismo: In fase di avvio
- **FIDS** – Just Dance – Break Dance: Tornei già avviati





Grazie

