

SPORT ELETTRONICI LA PASSIONE CRESCE

Commissione eSport AIAS

Vicina al suo quarto anno di storia, la Commissione eSports di AIAS si conferma sempre più il punto di riferimento per i professionisti legali interessati al mondo degli sport elettronici.

La Commissione è felice di annunciare che il prossimo venerdì 26 marzo, dalle ore 15.00, si terrà un evento di approfondimento, ospitato dall'Università La Sapienza di Roma dal titolo: *“Il DNA dello Sport tra digitalizzazione e tecnologie”*, inserito nel percorso del “Master Sapienza DIRITTO E SPORT - Il giurista nella gestione dei rapporti e del fenomeno sportivo”.

L'evento ospiterà, in qualità di relatori, molti dei componenti storici della Commissione. Sarà l'occasione anche per ripercorrere alcune delle recenti tappe della Commissione e interrogarsi sui nuovi passaggi del cammino evolutivo intrapreso dal sistema del videogaming competitivo, ora che secondo la nuova edizione del Global eSports and Live Streaming Market Report 2021 (disponibile su Newzoo.com) si registra un'ulteriore crescita nei ricavi di mercato (oltre 1 miliardo di dollari), ma soprattutto nel numero di spettatori a livello mondiale.

Per chi è interessato ad approfondire:

Evento Sapienza

p. 2

Relazione

pp.3,4

Report n.1/2020

pp. 5,6,7

Bibliografia (parziale)

p. 8

COMMISSIONE ESPORTS

[Official page](#)



MASTER SAPIENZA DIRITTO E SPORT

Il giurista nella gestione dei rapporti e del fenomeno sportivo

Con il patrocinio del



CONI



IN COLLABORAZIONE CON



Olympialex



ESPORTS

Il DNA dello sport tra digitalizzazione e tecnologie

Seminario WEB aperto al pubblico
Sapienza - Università di Roma

Piattaforma telematica

<https://meet.google.com/sir-nqkn-sag>

26 marzo 2021 - h 15 / 19



Programma

h 15:00	<i>Accesso dei partecipanti alla piattaforma WEB</i>
h 15:15	Giorgio Sandulli – Avvocato; Coordinatore e docente del Master Sapienza in Diritto e Sport <i>Presentazione del Master Diritto e Sport e avvio dei lavori</i>
h 15:30	Carlo Rombolà - Avvocato; Prof. a c. di Diritto Internazionale dello Sport, Università - Foro Italoico <i>Moderatore e coordinamento dei lavori</i>
h 15:40	Jacopo Ierussi - Avvocato; Responsabile Affari Legali e delegato ai rapporti EEF di FIDE <i>Il rapporto di lavoro negli eSports a fronte del loro riconoscimento</i> Alessandro Coni - Avvocato del Foro di Roma e Segretario Generale AIAS <i>ESports, diritti di immagine e piattaforme di trasmissione</i> Francesco Macri - Avvocato del Foro di Piacenza e Arbitro TAS <i>E-gamer: lavoratore subordinato, oppure libero professionista</i> Tullio Tiani - Avvocato del Foro di Nola e GDPR consultant <i>I dati personali degli e-sportivi e la loro tutela nel cyberspazio</i> Francesca Carrozza - Avvocato del Foro di Lecce <i>L'organizzazione di un torneo di eSports</i> Domenico Filosa - Avvocato, Coord. Commiss. AIAS eSports e Consulente legale eSports Lega Pro <i>I contratti di sponsorizzazione in ambito gaming ed e-sportivo</i>
h 18:40	Giorgio Sandulli <i>Gestione delle domande dal pubblico e conclusioni</i>

Segreteria organizzativa e info sul Master
master.dirittosport@uniroma1.it - giorgio@sandulli.it

RELAZIONE SULL'ATTIVITÀ 2020

DELLA COMMISSIONE *ESPORTS* DI AIAS

PREMESSA

Il 2020 è stato un anno fondamentale per lo sviluppo degli sport elettronici in Italia. Come tutti sapete, siamo in un momento di forte transizione.

Da una parte, il nostro paese non riconosce ancora gli sport elettronici come discipline sportive, dall'altra la pandemia e le conseguenti misure di restrizione della circolazione hanno avuto come effetto anche quello di accelerare la diffusione del fenomeno – come *entertainment* – sui principali canali televisivi italiani.

Questo ha permesso di estendere il dibattito circa la natura e la posizione che gli sport elettronici dovrebbero avere anche ad altre fasce della nostra società, le quali non avevano ancora preso pienamente cognizione di quanto stesse accadendo.

A riprova di ciò, si consideri che secondo i dati diffusi dal report 2020 di IIDEA (*Italian Interactive Digital Entertainment Association*), oggi in Italia ci sono 466 mila *avid fans* (in aumento del 33% rispetto al 2019) individui, cioè, che seguono quotidianamente eventi eSports e una *fanbase* di 1.400.000 (in aumento del 20% rispetto al 2019) che segue un evento eSports più volte a settimana.

Ciò posto, la nostra Commissione ha rivolto la propria attività a poche linee direttrici, tra le quali: l'attività di studio e ricerca (*report, newsletter e webinar*) e rapporti esterni (con le istituzioni e-sportive e con i maggiori *players* del settore) come, di seguito, meglio specificato.

FORMAZIONE E DIVULGAZIONE

L'attività di studio e ricerca della Commissione si è svolta attraverso la redazione e pubblicazione di *newsletters* divulgative e di attualità, a beneficio di tutti gli associati e di un'intensa attività di *webinar*.

In particolare, il 26 giugno 2020, la Commissione è stata invitata a presentare la propria composizione e i propri programmi al “Salotto giuridico digitale” di AIAS.

Il 17 settembre 2020, l'Università di Perugia ha invitato la Commissione, rappresentata in quella sede dagli Avv.ti Coni, Cerotto, Filosa, Diacci e Carrozza a partecipare al proprio webinar “E-sports: prospettive economiche e criticità legal”, il quale ha visto la partecipazione anche di dirigenti della Lega Pro e dei co-founder di OIES – Osservatorio Italiano sugli Esports.

Durante quest'anno di attività, la Commissione ha anche intrattenuto rapporti istituzionali con le principali istituzioni e-sportive, come FIDE e FEDERESPORTS e con i principali players del mondo legato ai giochi elettronici.

In particolare, nel mese di Marzo 2020 è nata una proficua collaborazione con l'Osservatorio Italiano sugli Esports, in virtù della quale la Commissione è stata invitata ad esporre la propria visione sul mondo dei giochi elettronici in diversi OIES talks.

Il 2020 è stato un anno molto importante anche con riferimento al percorso istituzionale degli sport elettronici. Nel mese di maggio 2020, il Presidente del CONI Giovanni Malagò ha delegato il Dott. Michele Barbone, Presidente del Comitato Promotore E-Sport Italia, a svolgere ogni attività utile all'unificazione delle realtà italiane che operano nel settore, di fatto, avviando ufficialmente il processo di valutazione degli E-Sports con riferimento ad un loro eventuale riconoscimento a fini sportivi.

In questa fase tanto delicata, AIAS si è quindi resa sin da subito disponibile a mettere a disposizione la propria competenza e collaborazione attraverso una lettera inviata il 30 maggio 2020 al CONI e al competente Comitato Promotore, auspicando: “l'apertura di un tavolo di confronto per discutere le opportunità e criticità collegate allo sviluppo del movimento e-sportivo in Italia, con la prospettiva di trovare un dialogo costruttivo tra le diverse istanze che ruotano intorno a tale realtà”.


Università degli Studi di Perugia
Dipartimento di Giurisprudenza

Nell'ambito delle attività seminariali e di orientamento del Dipartimento di Giurisprudenza si terrà l'evento sul tema:

**I nuovi trend del diritto:
E-sport – tra multidisciplinarietà e
specializzazione.**

Coordina
Prof.ssa Rossella Fonti
Delegata all'orientamento del Dipartimento di Giurisprudenza

Indirizzi di salute
Prof. Andrea Sassi
Direttore del Dipartimento di Giurisprudenza

Relatori
Avv. Francesco Cerotto
Consulente Legale E-sports della Lega Italiana Calcio Professionistico (Lega Pro)
Membro Commissione Esports AIAS
Avv. Domenico Filosa
Consulente Legale E-sports della Lega Italiana Calcio Professionistico (Lega Pro)
Co-founder Esports Law Review – Coordinatore Commissione Esports AIAS
Avv. Alessandro Coni
Segretario generale Associazione Avvocati dello Sport (AIAS)
Dott. Giovanni Marchi
Sviluppo e Gestione Progetti Lega Pro

Venerdì 12 Marzo 2021
ore 16:00
Webinar su piattaforma Microsoft Teams

SPORT DIGITAL DAYS 2021
4 - 5 marzo 2021

TAVOLA 1
Aspetti commerciali e di diritto del lavoro nel gaming e negli sport elettronici
11.00 - 13.00 – Moderatore: Salvatore Civalle

PRIMA PARTE - Diritti di immagine e sponsorizzazioni negli eSports

AVV. ALESSANDRO CONI eSports, diritti di immagine e piattaforme di trasmissione
AVV. DOMENICO FILOSA Le sponsorizzazioni in ambito e-sportivo e l'advergaming
AVV. NICCOLÒ BECCARI Le mod nei videogiochi e il caso Lavazza
AVV. JACOPO IERUSSI Il rapporto di lavoro negli eSports a fronte del loro riconoscimento

PAUSA

SECONDA PARTE - Ipotesi di disciplina del lavoro: le diverse figure contrattuali coinvolte

AVV. FRANCESCO MACRÌ E-games: lavoratore subordinato oppure libero professionista
AVV. CARLO BOSSO La parasubordinazione e le altre collaborazioni sportive
AVV. LUCA VIOLA Aspetti tecnici per la redazione del contratto di lavoro e-sportivo: un caso pratico

In collaborazione con **IUS LAW**

**Giorno II
5 marzo 2021**

TAVOLA 2
Le peculiarità disciplinari e antidoping degli eSports
Tutela dei dati e organizzazione dei tornei
15.00 - 17.00 – Moderatore: Francesca Rondini

PRIMA PARTE - Peculiarità disciplinari e antidoping negli eSports

DOTT. FABIO LACIVITA' Il ruolo e la struttura di un team di eSports
AVV. SIMONA CERETTA Doping, cheating e cyberbullismo
AVV. CARLO ROMBOLA Gambling e match-fixing

PAUSA

SECONDA PARTE - I teams: tutela dei dati e organizzazione di tornei e-sportivi

AVV. FRANCESCO CEROTTO Team eSports: Prospettive di ricerca e problematiche giuridiche in materia di A.S.D.
AVV. TULLIO TIANI I dati personali degli e-sportivi e la loro tutela nel Cyber spazio
AVV. FRANCESCA CARROZZA Criticità organizzative dei tornei

1 EDIZIONE: NOVEMBRE 2020 - APRILE 2021

**Executive eSports
Law Program**

PERFEZIONAMENTO E PROFESSIONALIZZAZIONE PER
L'ACCESSO AL MONDO DEL LAVORO E-SPORTIVO

**Associazione
Italiana
Avvocati dello Sport**

olympialex

IL REPORT N.1/2020 DELLA COMMISSIONE

Nei primi mesi del 2020, la Commissione ha lavorato al suo primo *report* sugli sport elettronici in Italia.

Il lavoro (ISBN 978-88-943373-1-0) è stato pubblicato da *SLPC – Sports Law and Policy Centre* e può essere ordinato compilando l'*order form* reperibile al seguente indirizzo:

http://www.avvocatisport.it/CRITICIT%C3%80%20LEGALI%20DEGLI%20ESPORTS%20IN%20ITALIA_order%20form.pdf.

Il lavoro si compone di diversi capitoli, distinti per l'argomento trattato: doping, tutela dei contenuti e sponsorizzazioni, prestazioni sportive/lavorative dei *gamers*, educazione all'utilizzo dei nuovi strumenti digitali, *gambling* e *match-fixing* e regolamentazione delle competizioni e-sportive.

Il report ha visto anche la partecipazione di alcuni dei maggiori players del settore italiano e internazionale, quali: Sport Digital House S.r.l., CreationDose S.r.l., Dive Esports, EXEED S.r.l., FIFA, Infront Sports & Media AG, Juventus F.C. S.p.A., Dott. Mauro Lucchetta (del *team* Exeed), il *team* Notorio us Legion, Pro2Be Esports e Kindred Group Plc.



CRITICITÀ LEGALI DEGLI ESPORTS IN ITALIA

Report n.1/2020
della Commissione di lavoro eSports di AIAS – Associazione Italiana Avvocati dello Sport



SPORTS LAW AND POLICY CENTRE SRLS
CF/P.IVA 05283020658
www.sportslawandpolicycentre.com - info@sportslawandpolicycentre.com

CRITICITÀ LEGALI DEGLI ESPORTS IN ITALIA

Report n.1/2020
della Commissione di lavoro eSports
Associazione Italiana Avvocati dello Sport

ISBN 978-88-943373-1-0

Prezzo eBook 19,90 Euro (IVA inclusa)

Cognome e Nome

Società

Indirizzo

CAP

Città e Provincia

P.IVA / C.F.

CODICE UNIVOCO

E-MAIL

PEC

Data

Firma

Pagamento: Accettiamo pagamenti a mezzo *bonifico bancario* (SPORTS LAW AND POLICY CENTRE S.r.l.s. - IBAN IT47Y0103076480000063220265). Inviare all'indirizzo e-mail: info@slpc.eu copia della ricevuta contabile del bonifico.

BIBLIOGRAFIA

Per chi intende Approfondire la materia si segnalano alcune delle pubblicazioni in tema eSports pubblicate dai membri della Commissione

2020 – ALESSANDRO CONI, *“Lo sport mondiale di fronte alla sfida del covid-19. tra sospensione delle competizioni, stabilità dei contratti, definitiva emersione degli e-sports, in vista di una difficile ripartenza”*, in *Rivista di Diritto ed Economia dello Sport*, 2020, fasc. 1, pp. 121;

2020 – PATRIZIA DIACCI, *“NBA 2K: è consentita la riproduzione dei tatuaggi delle Stars NBA”*, Filodiritto.com;

2020 – MARIO TENORE, *“Esports And Tax: How The OECD Model Tax Convention Applies To Players’ Income”*, in LawInSport.com;

2020 – DOMENICO FILOSA, *“L’impatto del diritto comunitario sugli eSports: la Direttiva UE 2019/970 e la recente riforma sul copyright”*, in *GiustiziaSportiva.it*, n. 1 del 2020, ISSN 1974-5230;

2018 – DOMENICO FILOSA, *“Riflessioni su un futuro riconoscimento degli eSports”*, in *GiustiziaSportiva.it*, n. 3 del 2018, ISSN 1974-5230;

2018 – DOMENICO FILOSA, *“L’inquadramento giuridico della nuova industry degli eSports”*, in *GiustiziaSportiva.it*, n.1 del 2018, ISSN 1974-5230;

2018 – CARLO ROMBOLÀ, JACOPO IERUSSI, *“Esports”: cosa sono (“Esports”: what are they?)* in *Rivista di diritto sportivo*, 2018, fasc. 2, pp. 307-322;

2017 – ALESSANDRO CONI, *Who owns the eSports? The multiple creative factors of a digital work of intellect and the complex ways of globally applying the copyright law (Chi riconosce gli “eSport”? I molteplici fattori creativi di un’opera d’intelletto digitale e i modi complessi di applicare in modo globale la legge sul copyright)*, in *Rivista di Diritto ed Economia dello Sport*, 2017, fasc. 3, pp. 16;

2016 – ALESSANDRO CONI, *Reality is broken: videogaming as a new form of sport. The accession of esports (Una nuova realtà: i videogame come nuove forme di sport. L’ingresso degli e-Sport)* in *Rivista di Diritto ed Economia dello Sport*, 2016, fasc. 1, pp. 20.