

## PROTOCOLLO D'INTESA

Il C.O.N.I. – Comitato Olimpico Nazionale Italiano (di seguito “C.O.N.I.” o congiuntamente alla FSN/DSA, “le Parti”) con sede a Roma in Piazza Lauro De Bosis n. 15, codice fiscale 01405170588, nella persona del Presidente e legale rappresentante Giovanni Malagò, domiciliato per la carica presso la sede legale del C.O.N.I.

e

Il “COMITATO PROMOTORE E - SPORT ITALIA”, (di seguito: E-Sport ITALIA), con sede in Roma, Via Cardinal De Luca n.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/A, codice fiscale BRBMHL47A02A662B, domiciliato per la carica presso la sede legale della stessa

### Premesso

che il C.O.N.I., autorità di disciplina, regolazione e gestione delle attività sportive, intese come elemento essenziale della formazione fisica e morale dell'individuo e parte integrante dell'educazione e della cultura nazionale, ai sensi del D.Lgs n. 242/1999 e successive modificazioni ed integrazioni, in presenza dei requisiti previsti nel proprio Statuto, riconosce una sola Federazione Sportiva Nazionale/Disciplina Sportiva Associata per ciascuno sport che non sia già oggetto di una FSN/DSA;

che il C.O.N.I., anche in collaborazione con le Federazioni Sportive Nazionali e le Discipline Sportive Associate, cura le attività di formazione e aggiornamento dei quadri tecnici e dirigenziali, nonché le attività di ricerca applicata allo sport. A tale scopo lo SNaQ rappresenta il quadro generale di riferimento per il conseguimento delle qualifiche degli operatori sportivi e per la loro certificazione;

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 minimo 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 C.I.O., nell'osservare la crescita del fenomeno E-Sports, si è posto come interlocutore privilegiato delle principali realtà in sviluppo sino a costituire, con il G.A.I.S.F., un gruppo di lavoro chiamato “E-sports Liaison Group (E.L.G.)” per monitorare i principali gruppi di interesse e stakeholders in materia di gioco elettronico;
- altresì, che il C.I.O. sta esortando le Federazioni Internazionali affinché ciascuna sviluppi, al proprio interno, un settore di E-Sport, riconducendo quindi la governance dell'ambito elettronico di ciascuno sport all'interno dello scenario internazionale già esistente con l'obiettivo di salvaguardare i valori e gli obiettivi del movimento olimpico e creare un collegamento tra il mondo degli sport tradizionali e la comunità degli sport simulati;



- inoltre, che il C.I.O. non incoraggia le Federazioni Internazionali ad entrare in contatto con le Organizzazioni di E-Sport, bensì fa presente che queste potranno offrire il proprio contributo partecipando con delle proprie rappresentative in E.L.G.;
- che il Comitato Promotore E-sport Italia è stato incaricato dalla Giunta Nazionale, nella riunione del 14 maggio 2020, di riunire le realtà che in Italia operano nel settore dell'E-Sport;
- che in coerenza con lo scenario internazionale, la Giunta Nazionale, nella riunione del 6 luglio 2021, ha valutato l'esigenza di supportare le singole FSN/DSA a sviluppare al proprio interno, nel rispetto delle disposizioni delle rispettive Federazioni Internazionali, un settore degli *Sport Elettronici e Simulati* di discipline tradizionali, per ricondurne la governance nell'ambito degli Organismi sportivi già riconosciuti e tutelare i valori del movimento olimpico, costituendo all'uopo un apposito Gruppo di Lavoro;
- 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;
  - 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.







- altresì che detto Comitato ha realizzato attività convegnistica, di formazione e promozionale sportiva di cui alla relazione allegata alla presente Protocollo d'intesa sub "A";
- che il C.O.N.I. incentiva le singole FSN/DSA a costituire al proprio interno, nel rispetto delle disposizioni delle rispettive Federazioni Internazionali, un settore specifico che regolamenti e gestisca la versione E-sport, con particolare riferimento agli *Sport simulati*, delle proprie discipline.
- che il Comitato Promotore degli E-sport, nell'ambito della collaborazione con il C.O.N.I. mette a disposizione delle FSN/DSA che non intendono sviluppare autonomamente il proprio settore E-sport e che vogliono avvalersene il proprio supporto

### **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 C.O.N.I. e il Comitato promotore E-sport Italia, si impegnano, ciascuno per quanto di propria competenza, a collaborare per supportate le singole FSN/DSA a sviluppare al proprio interno, nel rispetto delle disposizioni delle rispettive Federazioni Internazionali, un settore degli *Sport Elettronici e Simulati* di discipline tradizionali, per ricondurne la governance nell'ambito degli Organismi sportivi già riconosciuti e tutelare i valori del movimento olimpico, il tutto nel rispetto dei principi dell'ordinamento sportivo emanati dal C.O.N.I. e dal CIO.

In particolare, il Comitato si impegna a supportare tutte le FSN/DSA che ne facciano richiesta affinché sviluppino al proprio interno un settore degli E-sport ed a mettere a disposizione le competenze e gli strumenti tecnici per lo sviluppo della/e disciplina/e elettronica corrispondente/i a quella/e tradizionale/i di competenza federale, con l'intento di avvicinare la comunità dei giovani che praticano gli *Sport elettronici e simulati*, alle regole ed ai valori delle discipline tradizionali.

La/le suddetta/e disciplina/e devono corrispondere alla versione elettronica di quelle presenti nell'Elenco delle Discipline Sportive ammissibili per l'iscrizione al Registro nazionale delle associazioni e società sportive dilettantistiche del C.O.N.I. assegnate alla FSN/DSA di riferimento e comunque devono rispondere ai criteri e requisiti delle norme sportive nazionali ed internazionali.

Il C.O.N.I., promuoverà l'attività del Comitato Promotore nell'interlocuzione con soggetti terzi, istituzionali e non, ai fini dello sviluppo e della regolamentazione dell'attività degli *Sport Elettronici e Simulati*, secondo i principi e le regole del C.I.O. e del C.O.N.I.

Le Parti approvano congiuntamente lo schema di "convenzione – tipo" tra C.O.N.I. – Comitato Promotore e FSN/DSA, allegato al presente atto sotto la lettera "B", che costituirà momento di riferimento per gli Organismi che vorranno aderire alle iniziative in materia di *Sport Elettronici e Simulati*.

## **Art. 2 – Obiettivi della collaborazione**

Le Parti individuano i seguenti obiettivi ed aree strategiche sui quali fondare il proprio accordo:

- 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 dedotte nel Protocollo d'intesa, anche attraverso dibattiti, seminari, corsi e manifestazioni, quale strumento di collegamento e conoscenza delle corrispondenti discipline tradizionali;
- supporto alle FSN/DSA nelle attività e nella formazione tecnica, arbitrale e dirigenziale, legate alle discipline e-sportive dedotte nella "convenzione – tipo".
- ogni altra iniziativa, tra le attività previste in premessa come scopi istituzionali del Comitato, che trovino interesse e adesione da parte delle FSN/DSA, purché non in contrasto con le disposizioni del C.I.O. e del C.O.N.I.

## **Art. 3 – Riconoscimento ai fini sportivi**

Ciascuna delle Parti non può delegare all'altra e/o a soggetti terzi lo svolgimento delle attività per cui si è impegnata nel presente Protocollo d'intesa.

L'attività oggetto del presente Protocollo d'intesa non comporta il riconoscimento ai fini sportivi né consente l'inclusione nell'Elenco delle Discipline Sportive ammissibili per l'iscrizione al Registro C.O.N.I. e/o l'inserimento nello Statuto della FSN/DSA per le discipline e-sportive ivi dedotte.

Le attività formative non consentono il conseguimento e la certificazione delle qualifiche degli operatori sportivi previsti dalle SNaQ.

## **Art. 4 – Oneri**

Il presente Protocollo d'intesa non comporta alcun onere a carico del C.O.N.I.

Eventuali progetti o iniziative promossi o condivisi dal C.O.N.I. nell'ambito delle finalità del presente Protocollo d'intesa e al fine di realizzare l'obiettivo di cui all'art.1 saranno oggetto di separati accordi integrativi.


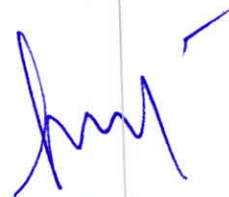
Il C.O.N.I. altresì potrà incaricare il Comitato di svolgere specifici e peculiari compiti attinenti allo sviluppo, monitoraggio e incremento dello sport virtuale di interesse dello stesso C.O.N.I., per i quali potrà riconoscere un contributo.

Le Parti manifestano l'intendimento di attuare strategie di collaborazione nella ricerca di potenziali partner e finanziatori e nella stipula di contratti di sponsorizzazione dirette al finanziamento delle attività oggetto del Protocollo d'intesa.

## **Art. 5 – Logo CONI**

Il Comitato potrà utilizzare il logo C.O.N.I. previa approvazione del C.O.N.I. medesimo esclusivamente per attività legate al presente Protocollo d'intesa

Ogni utilizzo del logo della FSN/DSA per attività legate al presente Protocollo d'intesa deve essere disciplinato negli accordi con la FSN/DSA competente.





### **Art. 6 – Commissione paritetica - Controversie**

Le Parti si impegnano ad affidare ad una Commissione Paritetica l'incarico di definire, per quanto possibile in dettaglio, i programmi e le attività oggetto del Protocollo d'intesa. La Commissione Paritetica dovrà essere composta da almeno 5 membri per ciascuna Parte e sarà presieduta da soggetto di comprovata esperienza indicato dal C.O.N.I.

Le controversie tra le Parti che traggono origine dal presente Protocollo d'intesa sono rimesse alla Giunta Nazionale del C.O.N.I.

### **Art. 7 – Armonizzazione con l'ordinamento sportivo**

Il presente Protocollo d'intesa è soggetto alle modifiche ed integrazioni conseguenti all'armonizzazione con l'ordinamento sportivo nazionale ed internazionale che dovranno necessariamente rivestire la forma scritta.

### **Art. 8 – Durata**

La durata del Protocollo d'intesa è di n. 2 anni dalla firma di tutte le Parti e si intende tacitamente rinnovata, di un anno, fino al completamento del quadriennio olimpico 2021/2024 e comunque entro e non oltre il 31/12/2024, qualora non venga disdetta da una delle Parti con lettera raccomandata/pec, da inviare almeno tre mesi prima della data di scadenza annuale.

Il Protocollo si intenderà risolto di diritto, ai sensi e per gli effetti dell'art. 1456 c.c., con semplice comunicazione scritta inviata dalla Parte nei casi di violazione, anche parziale, di quanto previsto nel presente accordo o di violazione delle norme sportive nazionali ed internazionali.

Resta esclusa qualsiasi pretesa a titolo di indennità e/o indennizzo a causa di tale recesso.

### **Art. 9 – Norme transitorie e finali**

Il presente Protocollo d'intesa sostituisce ogni eventuale precedente accordo in materia di E-sport.

Roma,

14/01/2022

Il C.O.N.I.

Il Comitato promotore E-Sports Italia



**CONVENZIONE**

Il C.O.N.I. – Comitato Olimpico Nazionale Italiano (di seguito “C.O.N.I.” o congiuntamente alla FSN/DSA, “le Parti”) con sede a Roma in Piazza Lauro De Bosis n. 15, codice fiscale 01405170588, nella persona del Presidente e legale rappresentante Giovanni Malagò, domiciliato per la carica presso la sede legale del C.O.N.I.

e

Il “COMITATO PROMOTORE E - SPORT ITALIA”, (di seguito: E-Sport ITALIA), con sede in Roma, Via Cardinal De Luca n. 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/A, codice fiscale BRBMHL47A02A662B, domiciliato per la carica presso la sede legale della stessa,

e

La FSN/DSA.....con sede in....., Codice Fiscale ..... nella persona del Presidente e legale rappresentante pro tempore ..... nato a....., domiciliato per la carica presso la sede legale della stessa.

**Premesso**

- che il C.O.N.I., autorità di disciplina, regolazione e gestione delle attività sportive, intese come elemento essenziale della formazione fisica e morale dell'individuo e parte integrante dell'educazione e della cultura nazionale, ai sensi del D.Lgs n. 242/1999 e successive modificazioni ed integrazioni, in presenza dei requisiti previsti nel proprio Statuto, riconosce una sola Federazione Sportiva Nazionale/Disciplina Sportiva Associata per ciascuno sport che non sia già oggetto di una FSN/DSA;
- che il C.O.N.I., anche in collaborazione con le Federazioni Sportive Nazionali e le Discipline Sportive Associate, cura le attività di formazione e aggiornamento dei quadri tecnici e dirigenziali, nonché le attività di ricerca applicata allo sport. A tale scopo lo SNaQ rappresenta il quadro generale di riferimento per il conseguimento delle qualifiche degli operatori sportivi e per la loro certificazione;
- 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 minimo 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 C.I.O., nell'osservare la crescita del fenomeno E-Sports, si è posto come interlocutore privilegiato delle principali realtà in sviluppo sino a costituire, con il G.A.I.S.F., un gruppo di lavoro chiamato “E-sports Liaison Group (E.L.G.)” per monitorare i principali gruppi di interesse e stakeholders in materia di gioco elettronico;



- altresì, che il C.I.O. sta esortando le Federazioni Internazionali affinché ciascuna sviluppi, al proprio interno, un settore di E-Sport, riconducendo quindi la governance dell'ambito elettronico di ciascuno sport all'interno dello scenario internazionale già esistente con l'obiettivo di salvaguardare i valori e gli obiettivi del movimento olimpico e creare un collegamento tra il mondo degli sport tradizionali e la comunità degli sport simulati;
- 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 C.I.O. 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;
  - 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 il C.O.N.I. e il Comitato hanno siglato un protocollo d'intesa, approvato dalla Giunta Nazionale del C.O.N.I. del....., con il quale il C.O.N.I. e il Comitato promotore E-sport Italia, si sono impegnati, ciascuno per quanto di propria competenza, a collaborare per supportate le singole FSN/DSA a sviluppare al proprio interno, nel rispetto delle disposizioni delle rispettive Federazioni Internazionali, un settore degli *Sport Elettronici e Simulati* di discipline tradizionali, per ricondurne la governance nell'ambito degli Organismi sportivi già riconosciuti e tutelare i valori del movimento olimpico, il tutto nel rispetto dei principi dell'ordinamento sportivo emanati dal C.O.N.I. e dal CIO;
- che il C.O.N.I. incentiva le singole FSN/DSA a costituire al proprio interno, nel rispetto delle disposizioni delle rispettive Federazioni Internazionali, un settore specifico che regolamenti e gestisca la versione E-sport, con particolare riferimento agli *Sport simulati*, delle proprie discipline.
- che il Comitato si è dichiarato disponibile a supportare tutte le FSN/DSA che ne facciano richiesta affinché sviluppino al proprio interno un settore degli E-sport ed a mettere a disposizione le competenze e gli strumenti tecnici per lo sviluppo della/e disciplina/e elettronica corrispondente/i a quella/e tradizionale/i di competenza federale, con l'intento di avvicinare la comunità dei giovani che praticano gli *Sport elettronici e simulati*, alle regole ed ai valori delle discipline tradizionali



**si conviene e si stipula quanto segue**

**Art. 1 – Norme generali**

Le premesse sono parte integrante della presente Convenzione.

La FSN/DSA ha stabilito di avviare un settore di attività sportiva virtuale sotto l'egida del C.O.N.I.

Nell'ambito della collaborazione con il C.O.N.I. di cui in premessa, il Comitato promotore E-sport Italia, si impegna a supportare la FSN/DSA mettendo a disposizione le competenze e gli strumenti tecnici per lo sviluppo della/e disciplina/e elettronica corrispondente/i a quella/e tradizionale/i di competenza federale, come di seguito elencate...., con l'intento di avvicinare la comunità dei giovani che praticano gli *Sport elettronici e simulati*, alle regole ed ai valori delle discipline tradizionali.

Il Comitato promotore degli E-sport Italia si impegna a mettere a disposizione le competenze e gli strumenti tecnici per lo sviluppo corrispondente/i a quella/e tradizionale/i di competenza federale, come sopra elencate, nei modi e termini di cui alla presente Convenzione.

**Art. 2 – Oggetto**

La FSN/DSA svilupperà, con il supporto tecnico e collaborativo del Comitato, una o più tra le seguenti attività in tema di *Sport Elettronici e Simulati*:

- studio ed elaborazione dei Regolamenti sportivi;
- impostazione di Gare, Tornei, Calendari ed Eventi promozionali;
- supporto nella formazione dei tesserati (atleti, tecnici, dirigenti, ufficiali di gara) per la pratica della disciplina sportiva virtuale;
- collaborazione nello studio e divulgazione delle corrette nozioni legate alle discipline e-sportive dedotte in Convenzione, anche attraverso dibattiti, seminari, corsi e manifestazioni, quale strumento di collegamento e conoscenza delle corrispondenti discipline tradizionali;

Il Comitato Promotore può segnalare eventuali criticità, attraverso le competenze e gli strumenti tecnici suoi propri, sulla coerenza delle iniziative della FSN/DSA/EPS con i principi e le regole del CONI e del CIO in tema di *Sport Elettronici e Simulati*.

L'attività di interesse della FSN/DSA sarà definita attraverso specifici progetti e dettagliati disciplinari, condivisi ed approvati tra le parti, che formeranno parte integrante e sostanziale della presente Convenzione.

**Art. 3 – Riconoscimento ai fini sportivi**

L'attività oggetto della presente Convenzione non comporta il riconoscimento ai fini sportivi né consente l'inclusione nell'Elenco delle Discipline Sportive ammissibili per l'iscrizione al Registro C.O.N.I. e/o l'inserimento nello Statuto della FSN/DSA per le discipline e-sportive ivi dedotte.

Le attività formative non consentono il conseguimento e la certificazione delle qualifiche degli operatori sportivi previsti dalle SNaQ.



#### **Art. 4 – Oneri**

La presente Convenzione non comporta alcun onere a carico del C.O.N.I.

Per le attività di cui all'art. 2 la FSN/DSA verserà al Comitato un contributo ordinario per lo sviluppo dell'attività del settore che sarà concordato in base all'impegno richiesto, al numero e alla frequenza degli interventi necessari.

Per la collaborazione negli specifici eventi saranno condivisi tra le parti appositi budget nell'ambito dei quali saranno riconosciuti al Comitato importi aggiuntivi, commisurati alla complessità dell'Evento ed all'impegno aggiuntivo eventualmente richiesto al Comitato stesso.

#### **Art. 5 – Logo**

La FSN/DSA nell'ambito e per la durata della presente Convenzione, può utilizzare il logo ed i simboli del Comitato per contraddistinguere le proprie attività di sport virtuale.

Le parti condivideranno i format ed i layout della visibilità.

Il Logo del C.O.N.I. non può essere utilizzato se non previa espressa autorizzazione del C.O.N.I. stesso e, in tal caso, nel rispetto delle disposizioni elaborate in materia.

#### **Art. 6 – Durata**

La durata della Convenzione è di n. 2 anni dalla firma di tutte le Parti e si intende tacitamente rinnovata, di un anno, fino al completamento del quadriennio olimpico 2021/2024 e comunque entro e non oltre il 31/12/2024, qualora non venga disdetta da una delle Parti con lettera raccomandata/pec, da inviare almeno tre mesi prima della data di scadenza annuale.

Resta esclusa qualsiasi pretesa a titolo di indennità e/o indennizzo a causa di tale recesso.

La Convenzione si intenderà risolta di diritto, ai sensi e per gli effetti dell'art. 1456 c.c., con semplice comunicazione scritta inviata dalla Parte nei casi di violazione, anche parziale, di quanto previsto nel presente accordo o di violazione delle norme sportive nazionali ed internazionali.

#### **Art. 7 – Controversie**

Le controversie tra le Parti che traggono origine dal presente Protocollo d'intesa sono rimesse alla Giunta Nazionale del C.O.N.I. che agirà quale terzo arbitratore.

#### **Art. 8 – Armonizzazione con l'ordinamento sportivo**

Il presente Protocollo d'intesa è soggetto alle modifiche ed integrazioni conseguenti all'armonizzazione con l'ordinamento sportivo nazionale ed internazionale che dovranno necessariamente rivestire la forma scritta.

**Art. 9 – Norme transitorie e finali**

La presente Convenzione sostituisce ogni eventuale precedente accordo in materia di E-sport.

Il Comitato si impegna a depositarne copia presso l'Ufficio Organismi Sportivi del C.O.N.I. entro 15 gg. dalla sua sottoscrizione.

Roma, 14/01/2022

Il C.O.N.I.



Il Comitato promotore E-Sports Italia



La FSN/DSA

---

