

MAGAZZINE

02 2019





ENTE DI ASSISTENZA
SANITARIA INTEGRATIVA
PER I DIPENDENTI DELLE
AZIENDE DEL COMMERCIO
DEL TURISMO E DEI SERVIZI

**NOVITÀ
2019**

PRESTAZIONI DI ASSISTENZA SANITARIA INTEGRATIVA

FULL TIME E PART TIME
Settore Turismo e
Settore Terziario



**REGISTRATI SUL
NOSTRO SITO
www.enteaster.it
E VIENI A CONOSCERE
LE TUE OPPORTUNITÀ**

**POTRAI CONOSCERE
LE NOVITÀ RELATIVE
AI PIANI SANITARI.**

**CHIEDERE I RIMBORSI
E OTTENERE UNA
VALUTAZIONE PIÙ VELOCE.**

**VERIFICARE LO STATO DI
LAVORAZIONE DELLE TUE
RICHIESTE DI RIMBORSO.**

**VERIFICARE
E AGGIORNARE
I TUOI DATI.**

**VUOI MAGGIORI
INFORMAZIONI?
CONTATTACI!**

Dal lunedì al venerdì
dalle 9.30 alle 17.00
chiama il numero
06 47 25 800
oppure scrivi a:
prestazioni@enteaster.it

Via Nazionale, 60
00184 Roma

02
MARZO
APRILE
2019

03 SOMMARIO

04 NOTE

07 NORME

APPROVATI I NUOVI CRITERI PER
L'APERTURA ED IL TRASFERIMENTO DI
RIVENDITE E PATENTINI

08 NORME

I DETTAMI DELL'AGCOM SULLA
PUBBLICITÀ DEI GIOCHI

13 SERVIZI

UNA PIATTAFORMA PER
CONQUISTARE NUOVI CLIENTI

14 GIOCHI

PRONTI A PROMUOVERE
L'AMUSEMENT ITALIANO

16 MEDIA

ESPORTS, L'IMPORTANZA DI STARE AL
PASSO CON I TEMPI

18 LIBRI

ELEANOR OLIPHANT STA BENISSIMO
Gail Honeyman

DIRETTORE
RESPONSABILE
BARBARA
LISEI

REDAZIONE
MARILISA
RIZZITELLI

EDITORE
MEDIA

Le rubriche e le notizie sono a cura
della redazione. La riproduzione
di testi, disegni e fotografie
è consentita solo citando la fonte.

PROGETTO
GRAFICO
MELONE
DESIGN

STAMPA
ST.G.R.

Anno XIII, n° 2

Aut. Trib. Prato n° 11/04
Poste Italiane S.p.A.
Sped. abb. post. - 70%
Gipa/C/Fl/27/2013 del 19/07/2013
Copia gratuita



S
O
M
M
A
R
I
O



CHIETI NELLA RIORGANIZZAZIONE DELL'AGENZIA

Dal 6 marzo scorso i tabaccaia teatini non hanno più a disposizione la sede di Chieti per svolgere le pratiche relative alle loro rivendite ma l'ufficio dei Monopoli per l'Abruzzo dell'Agenzia Dogane e Monopoli con sede a Pescara, al quale sono state trasferite tutte le relative competenze.

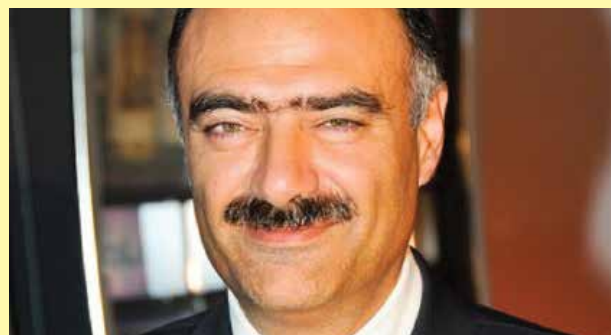
www.adm.gov.it/portale/-/abruz-1



PMI SFIDA GLI STEREOTIPI DI GENERE

È la prima realtà aziendale in Italia a certificarsi sul divario retributivo di genere. Philip Morris International di recente ha annunciato di aver concluso il processo di certificazione "Equal-salary" con l'omonima Fondazione svizzera, un ente indipendente che permette alle società di accertare e rendere pubblica l'equità retributiva tra donna e uomo all'interno della propria organizzazione. L'azienda leader mondiale nei prodotti del tabacco è attualmente protagonista di un percorso di profonda trasformazione del proprio business; punta a eliminare le sigarette a favore di prodotti alternativi al fumo e, per

affrontare questa sfida, si sta impegnando a garantire e valorizzare i principi di parità ed uguaglianza, oltre a farsi ambasciatrice di un tema che reputa importante per l'Italia. Entro la fine del 2022, Philip Morris ha programmato di raggiungere l'ambizioso target del 40% di presenza femminile nelle posizioni manageriali e ha deciso di coinvolgere nel progetto le affiliate di tutti i paesi in cui è presente, diventando così la prima multinazionale ad essere certificata in tutto il mondo.



MASSIMO RUTA LASCIA IL TIMONE DI NOVOMATIC ITALIA

È stato un annuncio a sorpresa quello di Massimo Ruta che ha lasciato la carica di amministratore delegato di Novomatic Italia dopo meno di 5 anni dalla sua nomina. Il top manager catanese, considerato uno tra gli esperti dell'industria del gioco legale italiana, è stato un pioniere del settore, un uomo lungimirante ed acuto, capace di sviluppare e condurre strategie aziendali di business in aziende nazionali ed internazionali.

Nel mese di dicembre 2018 l'Osservatorio Internazionale del Gioco aveva assegnato a Ruta il premio "Giuseppe Imbucci" 2018 per la sezione "Esponenti del mondo del gioco pubblico", in qualità di personalità del mondo del gaming impegnata nella promozione della cultura ludica del gioco.



RIVENDITE: VARIATI ALCUNI CRITERI OGGETTIVI

Rideterminati per il 2019 e il 2020 i criteri di reddito da prendere in riferimento per l'istituzione e il trasferimento delle rivendite di generi di monopolio. Come previsto dal comma 5 dell'art. 2 del DM 38/2013, il direttore dell'Agenzia Dogane Monopoli, Benedetto Mineo, ha adeguato i parametri economici da utilizzare per rendere funzionale l'assetto dei punti vendita nei comuni italiani, considerati la variazione ISTAT ed il prezzo medio ponderato dei tabacchi lavorati nel biennio precedente 2017/2018.

www.adm.gov.it



LE DELEGHE SUI GIOCHI VANNO AL M5S

Nella Gazzetta Ufficiale n. 86 dell'11 aprile 2019 è stato pubblicato il decreto del Ministro dell'Economia e delle Finanze di conferimento delle deleghe al sottosegretario Alessio Mattia Villarosa del Movimento 5 Stelle. In particolare, all'onorevole Villarosa sono state attribuite, tra le altre, le deleghe in materia dei giochi di competenza dell'Agenzia delle dogane e dei monopoli, contrasto all'evasione fiscale internazionale e incremento dell'utilizzo dei sistemi di pagamento elettronico.



ELIMINARE IL VIZIO CON UN VIDEOGIOCO

Non è l'unico gioco ideato per smettere di fumare ma sicuramente è il primo ad essere lanciato dalla Food and Drug Administration, l'ente governativo statunitense che si occupa della regolamentazione dei prodotti alimentari e farmaceutici. One Leaves è il titolo dell'horror che, sfruttando metafore intelligentemente architettate, punta a sensibilizzare i giovani mostrando le possibili conseguenze dei danni causati dalla nicotina. Laddove le campagne tradizionali contro il fumo non hanno avuto successo e, paradossalmente, sembrano aver spinto ancora più i ragazzi ad avvicinarsi al fumo, l'FDA ha deciso di tentare un approccio completamente opposto e sfruttare metafore ed elementi di gameplay per educarli ad uno stile di vita sano.

In One Leaves, quattro teenager si trovano catapultati all'interno di un labirinto con trappole di ogni genere e misteri che attendono solo di essere risolti per permettere ai ragazzi di fuggire. Scopo del gioco è proprio quello di trovare un modo per scappare, ma solo uno sarà effettivamente in grado di abbandonare il labirinto e tornare alla propria vita. L'atmosfera del gioco è opprimente e impreziosita da una colonna sonora angosciante.

Disponibile gratuitamente su PC e Xbox One, il gioco è stato sponsorizzato da superstar dei videogiochi come lo streamer Ninja, che ha pubblicato un video ai suoi 21 milioni di fan su YouTube, mentre si cimenta nel videogame, moltiplicando la visibilità nella community dei gamer.



EBN

Ente Bilaterale
Nazionale
Unitario
del Settore
Turismo

FINANZIAMENTO Previsto dal CCNL Turismo del 4 marzo 2010 art. 23

- 0,20% a carico dell'azienda
 - 0,20% a carico del lavoratore
- tutto da computare su paga base e contingenza

Cogenza – EDR
(Accordo 18 Luglio 2018)

L'azienda che omette il versamento delle suddette quote è tenuta a corrispondere al lavoratore un elemento distinto della retribuzione, non assorbibile, di importo pari allo 0,60% di paga base e contingenza per 14 mensilità, che rientra nella retribuzione di fatto.

**Assocamping, Asshotel,
Assoviaggi, Fiba, Fiepet e
Filcams-Cgil, Fisascat-Cisl,
Uiltucs-Uil,**

hanno deciso di fare della bilateralità uno dei fattori strategici delle loro relazioni, per la gestione degli aspetti della vita delle imprese del Turismo e dei lavoratori in esse occupati.

COME ADERIRE:
Nel modello F24 nel campo
"Causale contributo"
va riportato il codice TUEB



SEDE

Via Nazionale 60 - 00184 ROMA
Tel. 06 4725509 - Fax. 06 45495545
entibilaterali@confesercenti.it

APPROVATI I NUOVI CRITERI PER L'APERTURA ED IL TRASFERIMENTO DI RIVENDITE E PATENTINI

di Giuseppe Dell'Aquila
responsabile area legale Confesercenti

Come preannunciato nel numero 5 del TMagazine di settembre/ottobre dello scorso anno, il legislatore ha provveduto ad approvare, con la legge Europea 2018, licenziata definitivamente il 16 aprile scorso e di prossima pubblicazione in gazzetta ufficiale, le norme che "mettono in salvo" il nostro Paese da una procedura di infrazione annunciata dalla Commissione UE con la procedura EU-Pilot 8002/15/GROW. Si ricorderà che la Commissione europea ci ha contestato l'adozione di un criterio che consente l'apertura di nuove rivendite solo quando la produttività di quelle già esistenti abbia superato una certa soglia minima, in contrasto con la direttiva Bolkenstein.

L'art. 24, comma 42, del decreto-legge 6 luglio 2011, n. 98, convertito con modificazioni dalla legge 15 luglio 2011, n. 111, prevede ora, a seguito delle modifiche intervenute, che, con regolamento da adottare entro sei mesi dall'entrata in vigore della legge, siano attuate nuove disposizioni, in base alle quali:

- l'istituzione di rivendite ordinarie ed il loro trasferimento avverrà solo in presenza dei requisiti di distanza, non inferiore a 200 metri, e di popolazione, nel rispetto del rapporto di una rivendita ogni 1.500 abitanti;

- viene ovviamente soppresso il riferimento ad un meccanismo di aggiornamento dei parametri di produttività minima rapportato alle variazioni annuali del prezzo medio al consumo dei tabacchi;
- l'istituzione di rivendite speciali sarà ammessa solo ove si riscontri un'oggettiva ed effettiva esigenza di servizio, da valutarsi in ragione dell'effettiva ubicazione degli altri punti vendita già esistenti nella medesima zona di riferimento, nonché in virtù (non più di "di parametri certi, predeterminati ed uniformemente applicabili sul territorio nazionale, volti ad individuare e qualificare la potenzialità della domanda di tabacchi riferibile al luogo proposto", ma) dei requisiti previsti per l'istituzione di rivendite ordinarie;
- il rilascio ed il rinnovo di patentini va valutato in relazione alla natura complementare e non sovrapponibile degli stessi rispetto alle rivendite di generi di monopolio, anche attraverso l'individuazione e l'applicazione del criterio della distanza.

La legge fa comunque salvi gli effetti già prodotti dall'applicazione dell'articolo 24, comma 42, del DL n. 98/2011, convertito in legge n. 111/2011 e del regolamento di cui al decreto del Ministro dell'economia e delle finanze 21 febbraio 2013, n. 38.

I DETTAMI DELL'AGCOM SULLA PUBBLICITÀ DEI GIOCHI

Salve le insegne degli esercizi identificative del gioco legale, così come le informazioni al consumatore sulle caratteristiche del prodotto e del servizio di gioco. Finalmente il 18 aprile scorso l'AGCOM, Autorità per le garanzie nelle comunicazioni, ha deliberato le linee guida sulle modalità attuative dell'art. 9 del DL 12 luglio 2018, n. 87, conosciuto come "Decreto Dignità", e la relativa legge di conversione del 9 agosto 2018, n. 96.

Come si ricorderà, la norma ha introdotto un divieto generalizzato di pubblicità di giochi e scommesse, effettuata su qualsiasi mezzo di comunicazione, finalizzato a tutelare il consumatore e contrastare i disturbi da gioco d'azzardo (DGA). In particolare l'art. 9 riguarda il divieto di qualsiasi forma di pubblicità, anche indiretta, relativa a giochi o scommesse con vincite in denaro, indipendentemente dal mezzo utilizzato, comprese le manifestazioni sportive, culturali o artistiche. Per le sponsorizzazioni di eventi, attività, manifestazioni, programmi, prodotti o servizi, il divieto è entrato in vigore il 1° gennaio 2019 mentre sono rimasti esclusi i contratti di pubblicità stipulati antecedentemente al Decreto e sino ad un anno dalla sua attuazione. Restano escluse dal divieto le lotterie nazionali a estrazione differita, le lotterie e tombole organizzate a livello locale per beneficenza e i loghi sul gioco sicuro e responsabile dell'Agenzia delle dogane e dei monopoli e, grazie alla legge n. 136 del 2018, anche la cosiddetta lotteria dei corrispettivi.

Chiamata per la prima volta ad esercitare i poteri di vigilanza e sanzionatori previsti del Decreto, l'AGCOM ha coinvolto i

soggetti interessati alla disposizione in una procedura mirata all'acquisizione di ogni informazione utile a delineare il suo ambito di intervento. Sono così stati forniti, con delibera n. 132/19/CONS, chiarimenti interpretativi in ordine agli ambiti di applicazione soggettivo, oggettivo e temporale dell'art. 9 del DL 87/2018 e in coordinamento con la complessa disciplina di settore e con i principi costituzionali e dell'Unione europea.

**L'ITALIA
DÀ L'ESEMPIO:
PRIMO PAESE
IN EUROPA**

**AD ELIMINARE
LA PUBBLICITÀ
SUL GIOCO D'AZZARD**

*Decreto***Dignità**

LE PERSONE
TORNANO A ESSERE

NON RIENTRANO NEL DIVIETO....

- i segni distintivi del gioco legale solo ove strettamente identificativi del luogo di svolgimento della relativa attività (insegne di esercizio o domini di siti online);
- la mera esposizione delle vincite realizzate presso un punto vendita, solo se effettuati con modalità, anche grafiche e dimensionali, tali da non configurare una forma di induzione al gioco a pagamento;
- le informazioni limitate alle sole caratteristiche dei vari prodotti e servizi di gioco offerto, laddove rilasciate nel contesto in cui si offre il servizio di gioco a pagamento (quote, jackpot, le probabilità di vincita, le puntate minime, gli eventuali bonus offerti) purché effettuate nel rispetto dei principi di contenenza, non ingannevolezza, trasparenza nonché assenza di enfasi promozionale;
- i servizi gratuiti di indicizzazione mediante algoritmo, forniti direttamente dai motori di ricerca o dai marketplace (Apple Store, Google Play), che consentono all'operatore di gioco di avere un determinato posizionamento nei risultati di ricerca dell'utente;
- il logo o il riferimento a servizi di gioco presenti sulle vetrofanie degli esercizi che offrono gioco a pagamento
- la promozione di eventi diversi dall'offerta di gioco a pagamento che si svolgano all'interno di casinò o sale da gioco, solo qualora non realizzi una promozione, neanche indiretta, del gioco a pagamento;
- le comunicazioni commerciali B2B, ovvero tra imprese, avendo queste come destinatari gli operatori del settore e non i cittadini-consumatori. Sono escluse dal divieto analoghe comunicazioni sulla stampa specializzata;
- le campagne e le comunicazioni che hanno a che fare con le responsabilità sociali d'impresa (CSR);
- la citazione del concessionario quale finanziatore di un determinato progetto o iniziativa benefica;
- l'utilizzo del marchio che identifichi, oltre ai servizi giochi con vincite in denaro o d'azzardo, ulteriori attività aventi carattere autonomo, solo nella misura in cui non sussistano ambiguità circa l'oggetto della promozione e non compaia in essa alcun elemento evocativo del gioco, fatta eccezione per la mera denominazione del fornitore;
- la televendita di beni e servizi di gioco a pagamento qualora ricorrano entrambe le seguenti condizioni:
 1. l'offerta di gioco a pagamento su mezzo televisivo rappresenti l'oggetto della concessione per l'esercizio dell'attività di offerta del gioco a pagamento rilasciata dall'Agenzia delle dogane e dei Monopoli;
 2. a televendita sia finalizzata esclusivamente alla conclusione del contratto di gioco, consti della mera esecuzione del gioco stesso e non contenga alcun riferimento né abbia natura promozionale. La valenza promozionale della televendita è comunque presunta qualora la stessa venga trasmessa all'interno di un palinsesto televisivo generalista o semigeneralista.

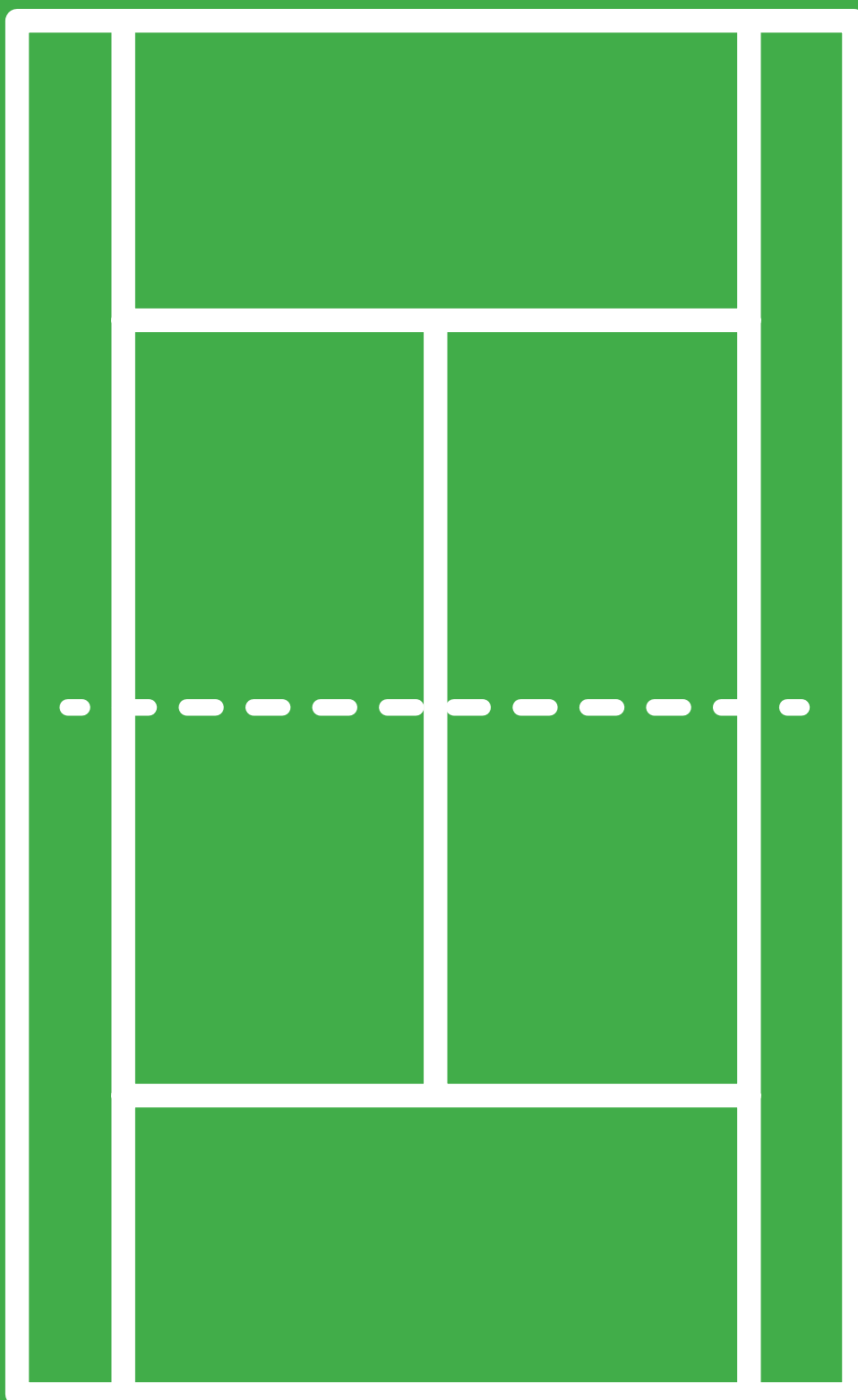
fonte: www.agcom.it

ARDO

ERE PERSONE



AUTORITÀ PER LE
GARANZIE NELLE
COMUNICAZIONI



Il progetto Logista green box
è stato avviato solo
in alcune zone d'Italia.



***25.180 Logista green box
consegnate al giorno X 1 anno
= 6543 alberi salvati**

Restituisci le Logista green box e salvi un bosco grande quanto 190 campi da tennis*

**Insieme ci prendiamo cura
dell'ambiente e del nostro futuro**

Restituisci la Logista green box e fai bene al pianeta. Ogni volta che ce ne riconsegna una ci permetti di riutilizzarla per un'altra spedizione. Con l'80% delle Logista green box restituite, tutti insieme salviamo un bosco grande quanto 190 campi da tennis.



Seguici su



Numero Verde
800 188 800

www.logista.it
www.terzia.com

 **Logista**
Italia

 **terzia**

Un unico distributore,
un distributore unico.

CELA SERVICE

HAI UN'ATTIVITÀ
COMMERCIALE O UN
NEGOZIO E VORRESTI
INCREMENTARE IL TUO
FATTURATO?



**AFFILIATI ORA!
È GRATIS**

RICARICHE ONLINE DIRETTE e a PIN
Ricariche telefoniche Nazionali e Internazionali, Gift Card, Voucher Acquisti in Internet, DGTV

PAGAMENTO BOLLETTINI

Bollettini in bianco e premarcati, MAV, RAV, PagoPA

CARTE DI CREDITO DISTRIBUZIONE ATTIVAZIONE E RICARICA

Carta di Credito Ricaricabile MasterCard®, rilascio senza documenti

E TANTO ALTRO ANCORA!

by Sinova Service S.r.l.



info@celaservice.com



02.87152139



339.5355867

UNA PIATTAFORMA PER CONQUISTARE NUOVI CLIENTI



Non solo servizi al cittadino, ma anche giochi e scommesse sportive online: questa è la nuova piattaforma web messa a disposizione dalla società SinovaService per le micro e piccole imprese commerciali italiane. Uno strumento che propone una vasta gamma di servizi, oltre alle ricariche dei conti gioco dei maggiori concessionari nazionali e internazionali, con l'intento di facilitare il lavoro giornaliero degli operatori commerciali e ampliare il loro giro di affari, aumentare la pedonabilità all'interno del punto vendita oltre a fidelizzare la clientela. Nessun costo fisso di esercizio, nessun canone mensile, la piattaforma Sinova Service è progettata e sviluppata con tecnologie avanzate ed è frutto del

lavoro di professionisti altamente specializzati per formazione e per la lunga esperienza maturata nel settore dei giochi e dei servizi.

Le peculiarità del prodotto derivano difatti dalla flessibilità dello strumento e da un alto livello di personalizzazione, studiato per soddisfare le esigenze dei clienti Sinova Service e assecondare ogni loro necessità.

Ricariche dei conti gioco, ricariche telefoniche, pagamento bollettini postali, distribuzione e ricarica di carte bancarie sono solo alcuni dei prodotti presenti sulla piattaforma, raggiungibile agevolmente utilizzando qualsiasi pc munito di stampante e collegato ad una linea Adsl.

Sinova Service s.r.l. è

una società di servizi che opera su tutto il territorio nazionale da oltre dieci anni. Inizialmente con piattaforme terze, da due anni con una propria piattaforma che offre servizi e fornisce soluzioni vantaggiose per le attività commerciali, in modo prevalente per tabaccherie, ricevitorie, bar, edicole, sale giochi, corner sportivi e ippici, circoli, internet point e punti vendita ricariche (PVR). Grazie alle molteplici partnership tecnologiche, Sinova Service può offrire a tutte le aziende commerciali, sia in modo diretto che indiretto, servizi di varia natura che vanno a soddisfare quelle esigenze strategiche necessarie a far fronte ai cambiamenti di mercato.

PRONTI A PROMUOVERE L'AMUSEMENT ITALIANO



È stato siglato giovedì 14 marzo 2019 l'atto di costituzione della **Federazione Confesercenti Amusement**, una nuova realtà costituita da aziende nazionali, locali e territoriali che offrono da anni divertimento e svago a persone di tutte le età: famiglie, ragazzi, bambini e adulti. Uno strumento prezioso per dare il giusto risalto a un comparto strategico per l'economia italiana, troppo spesso esposto agli attacchi indiscriminati che investono l'intero settore del gaming. Con la volontà di distinguersi dal mondo del gioco con vincita in denaro, la filiera del puro intrattenimento intende difatti far conoscere finalmente alla politica e alle istituzioni, l'innovazione tecnologica raggiunta, la dimensione e l'importanza acquisita dalle imprese italiane a livello internazionale, la specializzazione dei propri operatori.

“Siamo convinti – ha commentato il presidente della Federazione Confesercenti Amusement, **Alessandro Lama** – che questa nuova casa all'interno di Confesercenti sia strategica per dare il giusto risalto a un comparto importante per l'economia italiana, ma troppo spesso esposto agli attacchi indiscriminati che investono l'intero settore del gaming. Abbiamo l'onore e l'onere di rappresentare davanti alle Istituzioni e alla società civile il solare mondo del gioco sano, quello del tutto lontano da pericoli di

dipendenze e ludopatie, quello che investe tutte le sue energie in un solo obiettivo: intrattenere e far divertire le famiglie”. Una scelta, quella di creare una federazione, imposta da uno scenario in continua evoluzione. Per garantire maggiore tutela alle persone, specialmente alle fasce di popolazione più deboli, si stanno difatti attuando metodi restrittivi d'accesso al gioco legale, limitazioni tout court, tali da confondere l'immagine stessa del gioco e, soprattutto, le diverse tipologie d'offerta. È il momento di promuovere al meglio tutte quelle attrazioni che non hanno nulla a che vedere con la ludopatia e l'azzardo; i videogiochi, i flipper, i kiddie rides, le gru che possono distribuire piccoli premi, i tiri al gettone, gli apparecchi che rilasciano dei tickets in base all'abilità del giocatore e che possono permettere solo il ritiro di premi. Ad affiancare Alessandro Lama, i vicepresidenti Roberto Marai, imprenditore di calibro internazionale nel settore del gaming e non solo, con delega legale-istituzionale; Marco Gennatiempo, imprenditore da oltre vent'anni nel mondo dell'intrattenimento, già consigliere e Vicepresidente Sapar, con delega alle attività esecutive; Vanni Ferro, Presidente New ASGI Italia, da sempre impegnato con molteplici attività nell'intrattenimento per famiglie, con delega alla comunicazione.

IL FUTURO È QUI, ACCANTO A TE



**SERVIZIO RICARICA
POSTEPAY**

Sempre più servizi per te e da offrire ai tuoi clienti con tutta la sicurezza di Lottomatica!

Con noi tecnologia all'avanguardia e condizioni vantaggiosissime!

Il futuro che stiamo progettando è solo all'inizio.

Postepay
Posteitaliane

 **LOTTOMATICA**
ITALIA SERVIZI

DA SEMPRE AL TUO FIANCO.

ESPORTS, L'IMPORTANZA DI STARE AL PASSO CON I TEMPI



Qual è la discriminante tra sport e gioco? Siamo proprio sicuri che, anche in presenza di allenamento costante, concentrazione, competizione, sia lo sforzo fisico a caratterizzare lo sport? Il ritmo dei cambiamenti cui oggi assistiamo non conosce precedenti nella storia e considerando che siamo nell'epoca dei nativi digitali, forse è il caso di fare uno sforzo intellettuale per iniziare a considerare anche gli esports una disciplina sportiva vera e propria e quindi a inquadrare correttamente il fenomeno in tutti i suoi aspetti, prima di esserne travolti per non averne compreso l'entità.

Acronimo di electronic sports, gli esports sono una modalità di gioco, competitivo e organizzato, che può coinvolgere singoli giocatori o team

professionisti e può essere svolta a livello amatoriale, semiprofessionistico e professionistico. Basta un computer o una console per partecipare a tornei sia online che dal vivo, dove i millennials e la cosiddetta generazione Z, rispettivamente coloro che sono nati tra il 1981 e il 1996 e quelli dal 2000 in poi, si sfidano in arene fisiche e virtuali. Gli "atleti" professionisti degli sport elettronici si preparano come quelli tradizionali: stretching, yoga, dieta calibrata. Togliamoci dalla mente lo studente che resta sveglio tutta la notte borbottando davanti ad un videogioco, sorseggiando bevande energetiche e consumando pacchi di pringles; qui intendiamo i ciberatleti che devono mantenere per ore e ore tempi di reazione ottimali, muscoli a contrazione

rapida sempre caldi e un buon processo decisionale. Il più conosciuto di loro, a livello internazionale, si chiama Tyler Blevins, ha 26 anni e per gli appassionati di giochi online è conosciuto con il soprannome di Ninja. Il gamer americano è diventato popolare con il gioco Fortnite, riuscendo a essere seguito sulla piattaforma di streaming Twitch da oltre tredici milioni di followers.

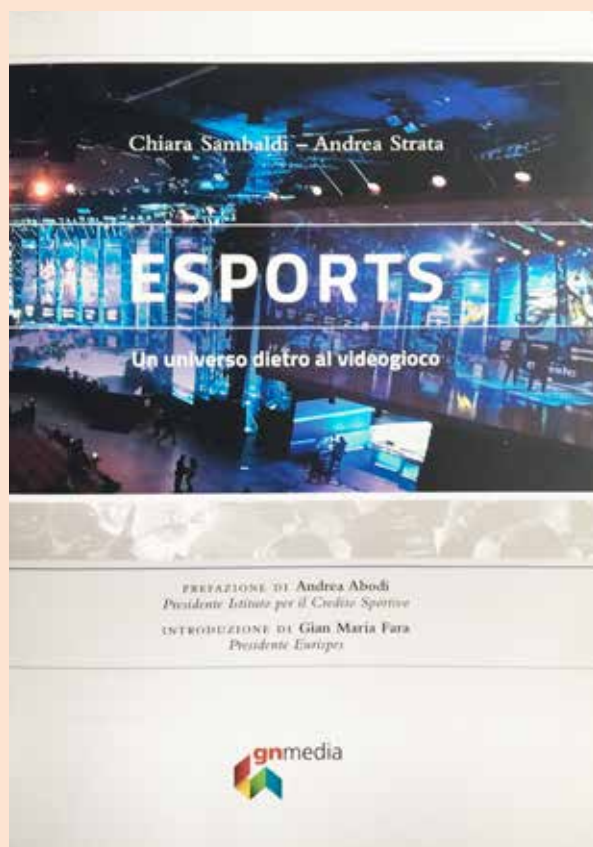
Lo sviluppo e l'affermazione degli esports sono avvenuti negli ultimi anni in modo indipendente dai sistemi sportivi, seguendo percorsi disegnati dalle tecnologie del gioco digitale e dalle opportunità offerte dalla rete. Diffusi trasversalmente in Europa, sono invece una realtà rilevante negli Stati Uniti e in Oriente tanto da essere stati inclusi lo scorso anno nei Giochi asiatici, evento sportivo sul modello delle Olimpiadi. Questo ha rappresentato una grande spinta per il riconoscimento della disciplina, aprendo le porte a una nuova era di competizioni per gli esports professionali.

Per inquadrare lo scenario degli sport elettronici in Italia esistono due fonti ufficiali: il rapporto Aesvi, Associazione editori sviluppatori videogiochi italiani, realizzato con Nielsen lo scorso anno, e il rapporto Italia 2018 dell'istituto di ricerca Eurispes che ha dedicato un approfondimento sul tema. In base a questi studi si può affermare che sono 260mila gli italiani che dichiarano di seguire ogni giorno un evento esports; bacino che si espande a circa 1 milione di persone se vengono considerati anche coloro che dichiarano di seguire un evento esports non ogni giorno, ma più volte durante la settimana.

L'osservatorio Eurispes *Italia in gioco* sta monitorando attentamente e tecnicamente il settore, mettendo la propria esperienza al servizio degli operatori, del legislatore (nazionale ed internazionale) e delle istituzioni, al fine di individuare il suo possibile inquadramento giuridico, tenendo conto degli aspetti sociali, politici ed economici ad esso connessi.

IL LIBRO

Il 9 aprile scorso è stato presentato a Roma, nella sede dell'Istituto per il Credito Sportivo, il volume **ESPORTS, un universo oltre il videogioco**, scritto dagli avvocati esperti di gaming Chiara Sambaldi ed Andrea Strata, direttori dell'osservatorio permanente *Italia in gioco* dell'Istituto Eurispes, edito da Gn Media e con il contributo dell'Associazione italiana cultura e sport.



I DATI ECONOMICI

Per il mercato italiano, il giro di affari nel 2017 si è aggirato intorno ai 14 milioni di euro. Anche il pubblico è in continua crescita con il 51% di appassionati con un'età compresa tra i 18 e i 34 anni, mentre la fascia d'età tra i 35 e i 64 anni rappresenta il 32%. Solo il 12% sono donne.

(fonte Eurispes, indagine Superdata research)

ELEANOR OLIPHANT STA BENISSIMO

Gail Honeyman



Recensione di
Giampiera
Petruciani

Mi chiamo Eleanor Oliphant e sto bene, anzi: benissimo. Non bado agli altri. So che spesso mi fissano, sussurrano, girano la testa quando passo. Forse è perché io dico sempre quello che penso. Ma io sorrido, perché sto bene così. Ho quasi trent'anni e da nove lavoro nello stesso ufficio. In pausa pranzo faccio le parole crociate, la mia passione. Poi torno alla mia scrivania e mi prendo cura di Polly, la mia piantina: lei ha bisogno di me, e io non ho bisogno di nient'altro. Perché da sola sto bene. Solo il mercoledì mi inquieta, perché è il giorno in cui arriva la telefonata dalla prigioniera. Da mia madre. Dopo, quando chiudo la chiamata, mi

accorgo di sfiorare la cicatrice che ho sul volto e ogni cosa mi sembra diversa. Ma non dura molto, perché io non lo permetto. E se me lo chiedete, infatti, io sto bene.

Anzi, benissimo. O così credevo, fino a oggi. Perché oggi è successa una cosa nuova. Qualcuno mi ha rivolto un gesto gentile. Il primo della mia vita. E questo ha cambiato ogni cosa. D'improvviso, ho scoperto che il mondo segue delle regole che non conosco. Che gli altri non hanno le mie stesse paure, e non cercano a ogni istante di dimenticare il passato. Forse il «tutto» che credevo di avere è precisamente tutto ciò che mi manca. E forse è ora di imparare davvero a stare bene. Anzi: benissimo.

Eleanor sarebbe una persona brillante e colta con molte conoscenze e opinioni personali, peccato che non si trattenga dal dispensarle agli altri: dice esattamente quello che pensa, senza filtri, senza riguardi, ignara delle convenzioni sociali – cosa che la rende spesso irritante e infrequentabile. E' una eroina della solitudine che trasporta il lettore in situazioni imbarazzanti, comiche e di autocommiserazione.

Gail Honeyman è nata e cresciuta in Scozia, e fin dai tempi della scuola la scrittura per lei è stata non solo un'attitudine ma un sogno. Un sogno che ha custodito e coltivato per anni. Un sogno che è diventato un progetto a cui ha dedicato tutto il suo tempo: dalle pause pranzo alle notti di ispirazione. Il progetto si è concretizzato nel libro *Eleanor Oliphant sta benissimo* (Garzanti 2018), divenuto subito un caso editoriale eccezionale, venduto in 35 paesi, con cui ha vinto National Book Awards nella categoria Specsavers Popular Fiction Book of the Year.

Ecco che cosa provavo: il peso caldo delle sue mani su di me; la sincerità del suo sorriso; il calore delicato di qualcosa che si apriva, nello stesso modo in cui i fiori si schiudono la mattina alla vista del sole. Sapevo che cosa stava accadendo. Era la parte priva di cicatrici del mio cuore. Era abbastanza estesa da lasciare entrare un po' di affetto. C'era ancora un minuscolo spazio libero.



Bestseller per mesi in Inghilterra, salutato come “caso editoriale del 2017”, il romanzo d'esordio di **Gail Honeyman** ha inaugurato un nuovo genere letterario. Secondo il quotidiano britannico The Guardian, infatti, Eleanor Oliphant sta benissimo va annoverato in quel filone della letteratura emergente definito “uplifting”, ovvero edificante, all'insegna dei buoni sentimenti. Ad acquistare i diritti del romanzo è stata Reese Witherspoon, produttrice e attrice premio Oscar per *Quando l'amore brucia* l'anima, che ha fondato la compagnia Hello Sunshine con l'obiettivo di realizzare progetti per il cinema e la tv puntando su autrici e romanzi incentrati sulle donne.

it's



È arrivato il nuovo pack



Un design UNICO in tutti i sensi

Semplice, diretto e originale, per il pacchetto più iconico di sempre.

Nuovo approccio grafico, nuovi colori e nuovi trattamenti in rilievo, con la stessa qualità e il gusto di sempre.

JTI
www.jti.com

Il fumo danneggia gravemente te e chi ti sta intorno



International Vaping Exhibition

**WE
SHOW**

**VERONA
18-19-20
Maggio 2019**

vapitaly.com