

Gazzetta ufficiale C 212 dell'Unione europea



Edizione
in lingua italiana

64° anno

Comunicazioni e informazioni

4 giugno 2021

Sommario

II *Comunicazioni*

COMUNICAZIONI PROVENIENTI DALLE ISTITUZIONI, DAGLI ORGANI E DAGLI ORGANISMI DELL'UNIONE EUROPEA

Commissione europea

2021/C 212/01	Non opposizione ad un'operazione di concentrazione notificata (Caso M.10220 — TPG Capital/AT&T/ AT&T US video business) (¹)	1
---------------	--	---

IV *Informazioni*

INFORMAZIONI PROVENIENTI DALLE ISTITUZIONI, DAGLI ORGANI E DAGLI ORGANISMI DELL'UNIONE EUROPEA

Consiglio

2021/C 212/02	Conclusioni del Consiglio e dei rappresentanti dei governi degli Stati membri, riuniti in sede di Consiglio, sull'innovazione nello sport	2
---------------	--	---

Commissione europea

2021/C 212/03	Tassi di cambio dell'euro — 3 giugno 2021	10
---------------	---	----

IT

(¹) Testo rilevante ai fini del SEE.

II

(Comunicazioni)

COMUNICAZIONI PROVENIENTI DALLE ISTITUZIONI, DAGLI ORGANI E
DAGLI ORGANISMI DELL'UNIONE EUROPEA

COMMISSIONE EUROPEA

Non opposizione ad un'operazione di concentrazione notificata
(Caso M.10220 — TPG Capital/AT&T/AT&T US video business)

(Testo rilevante ai fini del SEE)

(2021/C 212/01)

Il 10 maggio 2021 la Commissione ha deciso di non opporsi alla suddetta operazione di concentrazione notificata e di dichiararla compatibile con il mercato interno. La presente decisione si basa sull'articolo 6, paragrafo 1, lettera b) del regolamento (CE) n. 139/2004 del Consiglio⁽¹⁾. Il testo integrale della decisione è disponibile unicamente in lingua inglese e verrà reso pubblico dopo che gli eventuali segreti aziendali in esso contenuti saranno stati espunti. Il testo della decisione sarà disponibile:

- sul sito Internet della Commissione europea dedicato alla concorrenza, nella sezione relativa alle concentrazioni (<http://ec.europa.eu/competition/mergers/cases/>). Il sito offre varie modalità per la ricerca delle singole decisioni, tra cui indici per impresa, per numero del caso, per data e per settore,
- in formato elettronico sul sito EUR-Lex (<http://eur-lex.europa.eu/homepage.html?locale=it>) con il numero di riferimento 32021M10220. EUR-Lex è il sistema di accesso in rete al diritto comunitario.

⁽¹⁾ GU L 24 del 29.1.2004, pag. 1.

IV

*(Informazioni)***INFORMAZIONI PROVENIENTI DALLE ISTITUZIONI, DAGLI ORGANI E
DAGLI ORGANISMI DELL'UNIONE EUROPEA****CONSIGLIO****Conclusioni del Consiglio e dei rappresentanti dei governi degli Stati membri, riuniti in sede di
Consiglio, sull'innovazione nello sport**

(2021/C 212/02)

IL CONSIGLIO E I RAPPRESENTANTI DEI GOVERNI DEGLI STATI MEMBRI, RIUNITI IN SEDE DI CONSIGLIO,

RAMMENTANDO CHE:

1. l'articolo 165 del trattato sul funzionamento dell'Unione europea prevede che l'Unione contribuisca alla promozione dei profili europei dello sport, tenendo conto delle sue specificità, delle sue strutture fondate sul volontariato e della sua funzione sociale ed educativa;
2. nell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile (¹) le Nazioni Unite designano lo sport come un importante motore dello sviluppo sostenibile e riconoscono il suo crescente contributo al conseguimento dello sviluppo e della pace attraverso la promozione della tolleranza e del rispetto, all'emancipazione delle donne, dei giovani, degli individui e delle comunità alla realizzazione degli obiettivi in materia di salute, istruzione e inclusione sociale;
3. le conclusioni del Consiglio del 4 dicembre 2013 sul contributo dello sport all'economia dell'UE e in particolare alle questioni della disoccupazione giovanile e dell'inclusione sociale hanno riconosciuto le potenzialità dello sport per creare occupazione e sostenere lo sviluppo economico locale, unitamente ai suoi effetti di ricaduta su altri settori (²);
4. le conclusioni del Consiglio del 5 dicembre 2014 sullo sport come motore di innovazione e crescita economica hanno riconosciuto che lo sport è un importante motore di innovazione e crescita economica, e che l'industria dello sport è caratterizzata da ondate di innovazione costanti e rapide, e hanno considerato che l'innovazione ha fatto della tecnologia dello sport la tecnologia leader in taluni campi di scienze applicate (³);
5. le conclusioni del Consiglio del 13 dicembre 2018 sulla dimensione economica dello sport e i suoi benefici socioeconomici hanno considerato che la dimensione dell'innovazione legata allo sport non è ancora stata sufficientemente presa in considerazione in termini di PIL e di occupazione a causa della mancanza di dati (⁴);
6. Le conclusioni del Consiglio del 29 giugno 2020 sull'impatto della pandemia di COVID-19 e la ripresa nel settore dello sport invitano gli Stati membri, in collaborazione con il movimento sportivo, a rafforzare le sinergie con vari settori, inclusa l'innovazione, al fine di offrire agli atleti e a tutti i cittadini nuove opportunità di essere fisicamente attivi, anche grazie all'uso di strumenti digitali (⁵);

(¹) La risoluzione A/RES/70/1 dell'Assemblea generale delle Nazioni Unite, del 25 settembre 2015, intitolata «Trasformare il nostro mondo: l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile», punto 37.

(²) GU C 32 del 4.2.2014, pag. 2.

(³) GU C 436 del 5.12.2014, pag. 2.

(⁴) GU C 449 del 13.12.2018, pag. 1.

(⁵) GU C 214 I del 29.6.2020, pag. 1.

7. Il piano di lavoro dell'Unione europea per lo sport 2021-2024, adottato dal Consiglio il 4 dicembre 2020, riconosce che lo sport potrebbe contribuire alla realizzazione delle priorità politiche generali dell'UE, in particolare degli obiettivi di vari altri settori d'intervento quali l'innovazione, la digitalizzazione, l'economia, l'istruzione, la salute, la gioventù, gli affari sociali, l'inclusione, l'uguaglianza, la parità di genere, lo sviluppo urbano e rurale, i trasporti, l'ambiente, il turismo, l'occupazione e la sostenibilità, e che tali settori d'intervento potrebbero sostenere la promozione dello sport sulla base di una cooperazione intersetoriale (⁶);
8. l'Appello di Tartu per uno stile di vita sano del settembre 2017 stabilisce l'impegno a incoraggiare le comunità della conoscenza e dell'innovazione, sostenute dall'Istituto europeo di innovazione e tecnologia, EIT Salute e EIT Alimentazione, a sviluppare e potenziare approcci innovativi per promuovere i benefici di uno stile di vita sano e sensibilizzare in merito ad essi;
9. le conclusioni del Consiglio del 4 dicembre 2020 sulla promozione della cooperazione intersetoriale a vantaggio dello sport e dell'attività fisica nella società sottolineano che lo sport e l'attività fisica presentano numerosi collegamenti con altri settori incluse l'innovazione, la ricerca, la digitalizzazione, l'economia, la salute e l'occupazione, e che la cooperazione intersetoriale può svolgere un ruolo importante nello stimolare l'innovazione e la dimensione economica dello sport (⁷);

RICONOSCENDO CHE:

10. l'innovazione dovrebbe essere considerata una priorità fondamentale per lo sviluppo del settore dello sport. L'innovazione nello sport dovrebbe promuovere opportunità per accrescere la partecipazione dei cittadini allo sport e all'attività fisica, potenziare lo sviluppo socioeconomico attraverso lo sport, e affrontare le sfide attuali e potenziali per il futuro, rendendo così il settore dello sport più sostenibile e resiliente;
11. in un contesto di politica pubblica, l'innovazione nello sport dovrebbe essere affrontata mediante un approccio olistico, multilivello e intersetoriale, sulla base di una stretta cooperazione tra istituzioni pubbliche e private, contribuendo allo sviluppo sostenibile e affrontando adeguatamente le sfide socioeconomiche più ampie che l'UE si trova di fronte;
12. circa due terzi della crescita economica dell'Europa negli ultimi decenni sono stati guidati dall'innovazione (⁸). La ricerca e l'innovazione rafforzano la resilienza dei nostri settori produttivi, la competitività delle nostre economie e la trasformazione digitale ed ecologica delle nostre società, compreso il settore dello sport;
13. la pandemia di COVID-19 ha gravemente colpito l'intero settore dello sport (⁹). Pur interessando i paesi in modo diverso, le conseguenze si estendono a tutti i livelli di governance e a tutte le dimensioni dello sport. La pandemia ha inoltre messo in luce e aggravato le carenze e le diseguaglianze esistenti e ha accelerato l'adozione di pratiche innovative, evidenziando la necessità di sviluppare approcci olistici per affrontare le sfide strutturali;
14. per la sua capacità di evolvere sulla base delle tendenze tecnologiche e sociali, lo sport è generalmente considerato un pioniere e una fonte di nuove idee e innovazioni (¹⁰). Inoltre, le persone coinvolte nello sport, quali atleti, allenatori, insegnanti, volontari, nonché altro personale e singoli individui, possono svolgere un ruolo di primo piano nel promuovere l'innovazione;
15. lo sport può anche essere un motore di innovazioni tecnologiche e sociali che apportano benefici in termini di attrattiva economica e relativa crescita del mercato del lavoro in tutta l'UE. Una ricerca mostra che molte regioni dell'Unione hanno incluso lo sport nelle loro strategie di specializzazione intelligente (¹¹);
16. sono necessari approcci innovativi in ambito sociale, organizzativo, politico, digitale e tecnologico per affrontare le minacce e le sfide esistenti ed emergenti che possono compromettere i valori comuni dell'Unione e dello sport, come quelle relative alle diseguaglianze, alle violazioni e agli abusi dei diritti umani, alle pressioni commerciali, allo sfruttamento degli atleti, al doping, al razzismo, alla xenofobia, alla violenza, alla corruzione e al riciclaggio;

(⁶) GU C 419 del 4.12.2020, pag. 18.

(⁷) GU C 419 del 4.12.2020, pag. 18.

(⁸) Valutazione d'impatto di Orizzonte Europa — Documento di lavoro dei servizi della Commissione (link: https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/swd_2018_307_f1_impact_assesment_en_v7_p1_977548.pdf, pag. 8)

(⁹) Conclusioni del Consiglio del 29 giugno 2020 sull'impatto della pandemia di COVID-19 e la ripresa nel settore dello sport.

(¹⁰) EPSI (Piattaforma europea per l'innovazione nello sport) — Agenda strategica di ricerca e innovazione 2016-2021, pag. 14.

(¹¹) Iniziativa SHARE — Documento di ricerca sulla mappatura delle strategie di specializzazione intelligente per lo sport (*Research paper on Mapping smart specialisation strategies for sport*) (2020).

17. gli sviluppi tecnologici, come quelli in materia di megadati, 5G, cloud computing, intelligenza artificiale, realtà virtuale/realità aumentata, biotecnologie e applicazione dei principi di ludicizzazione⁽¹²⁾ alla tecnologia, influenzano il modo in cui lo sport è percepito, vissuto, praticato e organizzato, offrendo nel contempo uno spazio per nuove opportunità commerciali e soluzioni sostenibili. Tali sviluppi rappresentano opportunità senza precedenti e una necessità per gli aspetti connessi allo sport, quali il coaching, la partecipazione dei tifosi, la gestione di eventi, le città intelligenti nonché l'istruzione e la mobilità attive;
18. Il movimento sportivo, e in particolare le organizzazioni sportive, possono utilizzare metodi di comunicazione e trasmissione tecnologici e digitali innovativi nonché l'apprendimento non formale e informale per promuovere i valori comuni dell'UE attraverso lo sport e utilizzare la loro influenza, tra l'altro, per garantire la sensibilizzazione e prevenire intolleranza, esclusione sociale, stereotipizzazione di genere, misoginia, omofobia, razzismo, xenofobia, marginalizzazione, molestie, abusi e violenza, compresa la violenza sessuale, e qualsiasi forma di discriminazione⁽¹³⁾;

RITENGONO CHE:

19. l'innovazione è un concetto sfaccettato con un ampio campo di applicazione, che comprende l'innovazione organizzativa, istituzionale, sociale, verde e politica nonché in materia di prodotti, servizi e processi;
20. l'innovazione può essere un motore di sviluppo in tutte le dimensioni dello sport (sociale, economica e organizzativa), determinare la maniera in cui lo sport è praticato, percepito e organizzato e rafforzare il ruolo positivo e la pratica dello sport nella società come pure nel quadro della transizione dall'assistenza sanitaria alla cura per la salute, dell'integrazione e della coesione sociali nonché dell'istruzione;
21. l'innovazione nei prodotti e nei servizi connessi all'HEPA⁽¹⁴⁾ può avere un impatto positivo in termini di riduzione degli stili di vita sedentari e di aumento dei livelli di attività fisica, ad esempio migliorando e mantenendo la salute e le capacità degli anziani, riducendo la prevalenza e migliorando la gestione dell'obesità e delle malattie non trasmissibili e promuovendo la salute, la forma fisica e il benessere per tutte le età e in una varietà di contesti, compreso sul luogo di lavoro;
22. la transizione digitale, attraverso una crescente connettività e nuove attrezzature tecnologiche, permette di perfezionare i metodi di formazione e apprendimento, migliorare le prestazioni, e può ridurre il rischio di lesioni nello sport. Rafforza inoltre la partecipazione di cittadini, atleti, allenatori, personale sportivo e tifosi, e porta a un rapido sviluppo di nuovi prodotti e servizi nello sport;
23. gli strumenti digitali, come i dispositivi indossabili per lo sport⁽¹⁵⁾, la realtà aumentata e i gemelli digitali, nonché la loro combinazione con i principi della ludicizzazione, consentono nuove prospettive sulle prestazioni sportive, gli allenamenti collettivi, la sorveglianza dello sport, il monitoraggio della salute e l'attività fisica assistita dall'intelligenza artificiale, offrendo nuove opportunità agli atleti, a livello sia professionistico che di base, e permettendo a tutti i cittadini di essere fisicamente attivi;
24. l'innovazione può aumentare la capacità del settore dello sport, in particolare delle organizzazioni sportive di base, migliorando le metodologie e le procedure di lavoro, creando sinergie e reti e contribuendo a un settore dello sport più resiliente, più verde, meglio gestito e trasparente. L'innovazione può inoltre contribuire allo sviluppo e all'attuazione delle questioni chiave elencate nell'allegato I del piano di lavoro dell'Unione europea per lo sport 2021-2024;
25. l'innovazione sociale⁽¹⁶⁾ nello sport e attraverso di esso⁽¹⁷⁾ può incidere positivamente sul coinvolgimento di tutti i gruppi vulnerabili e delle persone con minori opportunità di fare sport⁽¹⁸⁾, creando strumenti alternativi per praticare lo sport e l'attività fisica, contribuendo così all'inclusione sociale e all'emancipazione di tali gruppi e persone e migliorandone nel contempo la qualità di vita, la salute e il benessere;⁽¹⁹⁾
26. gli approcci innovativi alla pianificazione urbana e spaziale consentono soluzioni di mobilità adeguate e l'integrazione delle infrastrutture sportive nelle zone urbane, rurali e naturali. Città intelligenti e più verdi comportano una maggiore prossimità e accessibilità per i cittadini, favorendo pertanto una società più sana e inclusiva, e promuovendo l'attrattività dello sport e dell'attività fisica;

⁽¹²⁾ Cfr. definizione nell'allegato.

⁽¹³⁾ GU C 196 dell'8.6.2018, pag. 23.

⁽¹⁴⁾ HEPA — Attività fisica a vantaggio della salute (*Health-Enhancing Physical Activity*).

⁽¹⁵⁾ Cfr. definizione nell'allegato.

⁽¹⁶⁾ Cfr. definizione nell'allegato.

⁽¹⁷⁾ Per esempio, *Social Innovation Academy*, *Homeless World Cup Foundation*, *Street Football World*, *HAND — Handball for a new destiny*, *PLAY International*.

⁽¹⁸⁾ GU C 189 del 15.6.2017, pag. 40.

⁽¹⁹⁾ GU C 196 dell'8.6.2018, pag. 23.

27. le infrastrutture sportive innovative e i processi per la loro costruzione e manutenzione ⁽²⁰⁾ possono adottare gli obiettivi del nuovo Bauhaus europeo, offrire condizioni migliori e più sicure per lo sport e l'attività fisica, ed essere nel contempo più sostenibili, rispettosi dell'ambiente, accessibili e a basso consumo energetico;
28. lo sport nei suoi diversi contesti, come attività e manifestazioni, può contribuire al Green Deal europeo e all'Agenda 2030 delle Nazioni Unite per lo sviluppo sostenibile attuando misure innovative per la gestione dei rifiuti e delle risorse, promuovendo una mobilità attiva e sostenibile, e sensibilizzando alle sfide climatiche e ambientali;
29. la trasformazione tecnologica e digitale può avere un impatto significativo sulle grandi manifestazioni sportive a causa dell'emergere di nuovi modelli e pratiche economici. Se gli approcci innovativi offrono opportunità per ottimizzare la realizzazione delle manifestazioni sportive, promuovendo eventi più efficienti sotto il profilo dei costi e più sostenibili, come pure migliorando il coinvolgimento degli spettatori e del pubblico, occorre però monitorare e prevenire i possibili effetti negativi e le pratiche illegali che vi sono associate ⁽²¹⁾;

INVITANO GLI STATI MEMBRI, IN LINEA CON IL PRINCIPIO DI SUSSIDIARIETÀ E AI LIVELLI ADEGUATI, A:

30. promuovere e sostenere le iniziative e i progetti di ricerca e sviluppo nel settore dell'innovazione nello sport, in particolare con le università e i centri di ricerca, a creare e diffondere conoscenze e a fornire gli strumenti per migliorare lo sviluppo delle politiche e l'analisi comparativa dell'innovazione nello sport, contribuendo in tal modo a un'Europa più intelligente ⁽²²⁾. Per tali iniziative e progetti, esplorare e promuovere il sostegno finanziario da parte dei pertinenti strumenti dell'UE, come i fondi della politica di coesione e Orizzonte Europa;
31. sostenere e incoraggiare la cooperazione tra il movimento sportivo e le altre organizzazioni pertinenti, le autorità regionali e locali, le università e i centri di ricerca, la società civile, e il settore privato per affrontare gli ostacoli e le sfide all'innovazione e all'imprenditorialità nello sport, legati in particolare ai finanziamenti, alla fuga di cervelli, alla protezione dei dati e ai diritti di proprietà intellettuale ⁽²³⁾;
32. migliorare la cooperazione in materia di innovazione nello sport con le organizzazioni internazionali, quali l'Organizzazione mondiale della sanità, l'Agenzia mondiale antidoping, l'UNESCO, l'OCSE, l'Organizzazione mondiale della proprietà intellettuale e il Consiglio d'Europa, nonché con le altre organizzazioni pertinenti, incoraggiando la cooperazione intersettoriale e sostenendo le misure innovative e la ricerca volte a promuovere l'innovazione nello sport;
33. esplorare soluzioni innovative, comprese innovazioni digitali e tecnologiche, per proteggere l'integrità dello sport e combattere la corruzione in tale ambito, elaborando e adottando strumenti adeguati, per contrastare le sfide transfrontaliere come la manipolazione dei risultati sportivi, il doping ⁽²⁴⁾ e la violenza e preservare un ambiente sportivo pulito, sicuro, non discriminatorio e sano;
34. promuovere partenariati multilivello e lo scambio di buone pratiche coinvolgendo le scuole, le organizzazioni giovanili, il movimento sportivo (in particolare i club sportivi) e le altre organizzazioni pertinenti, per adottare una cultura dell'innovazione e della sperimentazione, soprattutto quando si tratta di affrontare questioni locali specifiche;
35. sostenere la cooperazione intersettoriale tra il settore dello sport e altri settori pertinenti, soprattutto per quanto riguarda l'utilizzo di strumenti innovativi e digitali nonché l'individuazione di sinergie tra i pertinenti strumenti, al fine di rendere lo sport più resiliente alle eventuali crisi future, e di anticipare le sfide a livello di società;
36. promuovere lo scambio di buone pratiche ed esperienze in materia di innovazione nello sport tra gli Stati membri nonché la mobilità dei ricercatori a livello locale, regionale, nazionale, europeo e globale;

⁽²⁰⁾ Per esempio, spazi polivalenti, materiali da costruzione riciclati, utilizzo, cattura e filtraggio dell'acqua piovana, pannelli solari, sistemi di illuminazione ad alta efficienza energetica.

⁽²¹⁾ Per esempio, pirateria online, trasmissioni illegali online di trasmissioni sportive, fornitura di contenuti illegali, manipolazione dei risultati sportivi, frode per emissione illegale di biglietti.

⁽²²⁾ Uno dei cinque obiettivi principali della politica di coesione dell'UE per il periodo 2021-2027.

⁽²³⁾ Per esempio, brevetti, marchi, marchi di fabbrica o di commercio, diritti connessi al diritto d'autore in relazione alla radiodiffusione.

⁽²⁴⁾ Per esempio, analisi sulle macchie di sangue secco (DBS), doping genetico.

37. promuovere e agevolare la co-innovazione⁽²⁵⁾ tra il movimento sportivo, altre organizzazioni pertinenti e organizzazioni di altri settori a tutti i livelli di governance, nonché tra istituzioni pubbliche e private, anche migliorando le prestazioni dei poli di innovazione, incentivando la ricerca e l'applicazione accademiche, e sostenendo l'innovazione guidata dalla comunità e orientata alla missione nel settore dello sport;
38. rafforzare il ruolo e l'inclusione dello sport e dell'attività fisica quale strumento per lo sviluppo socioeconomico, inclusa la promozione dell'innovazione nello sport e di progetti nel settore dell'innovazione sociale nello sport e attraverso lo sport, nell'ambito delle strategie regionali e locali, nonché tramite strategie di specializzazione intelligente⁽²⁶⁾. In particolare, promuovere la specializzazione intelligente quale strumento per rafforzare la politica di coesione, lo sviluppo regionale e la trasformazione economica;
39. sostenere iniziative e progetti che esplorino soluzioni innovative per la promozione e lo sviluppo delle dimensioni sociale ed educativa dello sport a tutti i livelli, come l'educazione fisica, lo sport di base, la formazione degli allenatori, la gestione dello sport, il coinvolgimento dei giovani e la cittadinanza attiva, contribuendo in tal modo all'accesso continuo allo sport e all'attività fisica;
40. sostenere e promuovere il ruolo dello sport quale fattore di sviluppo sostenibile, in linea con l'Agenda 2030 delle Nazioni Unite per lo sviluppo sostenibile, nonché il suo contributo al Green Deal europeo e all'accordo di Parigi, promuovendo l'innovazione nello sport e adottando pratiche più verdi;

INVITANO LA COMMISSIONE A:

41. sensibilizzare e promuovere il potenziale dello sport quale motore e fonte di innovazione e quale strumento per riconciliare e affrontare una moltitudine di pratiche e valori, combinando tradizione e modernità;
42. promuovere la cooperazione con gli Stati membri e tra di essi coinvolgendo il movimento sportivo, i paesi terzi interessati, i poli e le reti dello sport; sensibilizzare in merito ai vantaggi e alle opportunità di tale cooperazione e ai suoi risultati; e facilitare la condivisione di informazioni online riguardo all'innovazione nello sport tra gli Stati membri e gli altri pertinenti portatori di interesse;
43. diffondere informazioni sulle opportunità di sostegno finanziario disponibili per le iniziative connesse all'innovazione nello sport attraverso i programmi dell'UE, come Erasmus+, LIFE, Orizzonte Europa, Europa digitale e il programma «UE per la salute» (EU4Health), nonché attraverso i fondi della politica di coesione (principalmente il Fondo europeo di sviluppo regionale e il Fondo sociale europeo Plus), il Fondo europeo agricolo per lo sviluppo rurale, e le iniziative UE per la ripresa, come il dispositivo per la ripresa e la resilienza e REACT-EU, facendo in modo, nel contempo, che il movimento sportivo e le altre organizzazioni pertinenti nonché i progetti relativi allo sport possano beneficiarne agevolmente;
44. promuovere la condivisione delle migliori pratiche in materia di innovazione nello sport nel contesto dell'UE, ove opportuno, e continuare a sostenere la mappatura dell'innovazione nello sport;
45. mettere in risalto l'importanza dell'innovazione nello sport promuovendo la disponibilità di statistiche per misurare le tendenze socioeconomiche e altre informazioni pertinenti, affrontando il tema dello sport e dell'innovazione nel contesto dei formati di lavoro, quali definiti nel piano di lavoro dell'UE per lo sport⁽²⁷⁾, ed esplorando altre possibilità di sviluppo del tema, compresa l'applicazione di approcci innovativi;

INVITANO IL MOVIMENTO SPORTIVO E LE ALTRE ORGANIZZAZIONI PERTINENTI, SE DEL CASO, A:

46. adottare e attuare processi di innovazione organizzativa⁽²⁸⁾ per favorire gli sviluppi socioeconomici e promuovere e insegnare stili di vita sani, nonché uno sport sicuro, pulito, equo e non discriminatorio;
47. promuovere e sostenere i club sportivi, soprattutto i club locali, e lo sport di base, adottando la transizione digitale e attuando una cultura dell'innovazione e della sperimentazione;
48. raccogliere, discutere e comunicare le idee e i suggerimenti innovativi di atleti, allenatori, arbitri e altro personale sportivo sui modi per migliorare la loro sicurezza e le loro prestazioni nonché l'equità nelle competizioni sportive, riducendo nel contempo i rischi per la salute e l'impatto ambientale;

⁽²⁵⁾ Cfr. definizione nell'allegato.

⁽²⁶⁾ Iniziativa SHARE — Documento di ricerca sullo sviluppo attivo: un contributo integrato dello sport e dell'attività fisica allo sviluppo economico e sociale (*Active Development: An Integrated Contribution from Sport and Physical Activity to Economic and Social Development*) (2020).

⁽²⁷⁾ In particolare nelle riunioni dei gruppi di esperti della Commissione sullo sport verde e sulla ripresa dalla pandemia, e nei gruppi di Stati membri interessati.

⁽²⁸⁾ Per esempio, riguardo a metodi e processi di lavoro, e sinergie e reti, governance e trasparenza nonché cultura organizzativa.

-
49. cooperare con le università, gli istituti di ricerca e il settore privato sostenendo la raccolta di dati sul contributo della dimensione dell'innovazione legata allo sport;
 50. contribuire al dialogo sull'innovazione nello sport e condividere informazioni e migliori pratiche in materia.
-

ALLEGATO

Riferimenti

Il Consiglio dell'Unione europea e i rappresentanti dei governi degli Stati membri, riuniti in sede di Consiglio, ricordano i documenti di seguito elencati.

- Conclusioni del Consiglio del 4 dicembre 2013 sul contributo dello sport all'economia dell'UE e in particolare alle questioni della disoccupazione giovanile e dell'inclusione sociale (GU C 32 del 4.2.2014, pag. 2)
- Conclusioni del Consiglio del 5 dicembre 2014 sullo sport come motore di innovazione e crescita economica (GU C 436 del 5.12.2014, pag. 2)
- Conclusioni del Consiglio del 15 giugno 2017 sullo sport come piattaforma per l'inclusione sociale attraverso il volontariato (GU C 189 del 15.6.2017, pag. 40)
- Conclusioni del Consiglio dell'8 giugno 2018 sulla promozione dei valori comuni dell'UE attraverso lo sport (GU C 196 dell'8.6.2018, pag. 23)
- Conclusioni del Consiglio del 13 dicembre 2018 sulla dimensione economica dello sport e i suoi benefici socioeconomici (GU C 449 del 13.12.2018, pag. 1)
- Conclusioni del Consiglio del 29 giugno 2020 sull'impatto della pandemia di COVID-19 e la ripresa nel settore dello sport (GU C 214I del 29.6.2020, pag. 1)
- Conclusioni del Consiglio del 4 dicembre 2020 sulla promozione della cooperazione intersettoriale a vantaggio dello sport e dell'attività fisica nella società (GU C 419 del 4.12.2020, pag. 18)
- Risoluzione del Consiglio e dei rappresentanti dei governi degli Stati membri, riuniti in sede di Consiglio, sul piano di lavoro dell'Unione europea per lo sport (1° gennaio 2021-30 giugno 2024) (GU C 419 del 4.12.2020, pag. 1)
- Trasformare il nostro mondo: l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile (risoluzione dell'UNGA A/RES/70/1 del 25 settembre 2015)
- Studio di mappatura della Commissione europea relativo alla misurazione dell'impatto economico della COVID-19 sul settore dello sport nell'UE (*Mapping study on measuring the economic impact of COVID-19 on the sport sector in the EU*) (2020)
- Iniziativa SHARE — Documento di ricerca relativo alla mappatura delle strategie di specializzazione intelligente per lo sport (*Mapping smart specialisation strategies for sport*) (2020)
- Iniziativa SHARE — Documento di ricerca sullo sviluppo attivo: un contributo integrato dello sport e dell'attività fisica allo sviluppo economico e sociale (*Active Development: An Integrated Contribution from Sport and Physical Activity to Economic and Social Development*) (2020)
- Portale sulle migliori pratiche in materia di sanità pubblica (Commissione europea): <https://webgate.ec.europa.eu/dyna/bp-portal/>
- Valutazione d'impatto di Orizzonte Europa — Documento di lavoro dei servizi della Commissione https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/swd_2018_307_f1_impact_assesment_en_v7_p1_977548.pdf, pag. 8)
- Commissione europea, Quadro europeo di valutazione dell'innovazione 2020: l'innovazione crescente dell'UE essenziale per una ripresa sostenibile e inclusiva (*The EU's increasing innovation vital for sustainable and inclusive recovery*) (22.6.2020)
- EPSI (Piattaforma europea per l'innovazione nello sport) — Agenda strategica per la ricerca e l'innovazione 2016-2021
- L'appello di Tartu per uno stile di vita sano (2017)
- Iniziativa «nuovo Bauhaus europeo»
https://europa.eu/new-european-bauhaus/index_it

Definizioni

Ai fini delle presenti conclusioni si applicano le definizioni di seguito riportate.

- Per «dispositivi indossabili per lo sport» si intendono dispositivi connessi allo sport che possono essere indossati dalle persone durante l'esercizio fisico o la pratica di uno sport. Includono dispositivi quali gioielli intelligenti (anelli, braccialetti, orologi, spille, ecc.), sensori applicati sul corpo (che monitorano e trasmettono i dati biologici a fini sanitari) e rilevatori di fitness (fitness tracker) (spesso sotto forma di braccialetti o fasce, che monitorano parametri quali attività fisica e segni vitali).
- Per «innovazioni sociali» si devono intendere strategie, concetti, idee e organizzazioni nuovi che rispondano a esigenze sociali di vario tipo — dalle condizioni di lavoro e l'istruzione fino allo sviluppo della comunità e la salute — e permettano di sviluppare e rafforzare la società civile.

-
- Per «co-innovazione» o innovazione aperta, si intende il processo secondo cui una società collabora direttamente con i propri clienti e partner per risolvere problemi operativi. In un contesto sportivo, la «co-innovazione» dovrebbe consentire a diversi portatori di interesse (amministrazioni pubbliche, movimento sportivo, club sportivi, società private ecc.) di condividere le risorse e collaborare a soluzioni sostenibili. Inoltre, la velocità della co-innovazione dovrebbe consentire una comprensione più rapida delle variazioni nelle tendenze nello sport e a livello di imprese, fornendo così a tutti i partner sportivi la flessibilità necessaria per prevedere tali tendenze e adattarvisi.
 - Per «ludicizzazione» (*gamification*) si intende l'applicazione di elementi di progettazione di giochi e principi di gioco in contesti non ludici. Può anche essere definita come una serie di attività e processi volti a risolvere problemi utilizzando o applicando le caratteristiche degli elementi di gioco.
-

COMMISSIONE EUROPEA

Tassi di cambio dell'euro⁽¹⁾

3 giugno 2021

(2021/C 212/03)

1 euro =

	Moneta	Tasso di cambio		Moneta	Tasso di cambio
USD	dollari USA	1,2187	CAD	dollari canadesi	1,4710
JPY	yen giapponesi	133,81	HKD	dollari di Hong Kong	9,4551
DKK	corone danesi	7,4365	NZD	dollari neozelandesi	1,6915
GBP	sterline inglesi	0,85955	SGD	dollari di Singapore	1,6141
SEK	corone svedesi	10,1145	KRW	won sudcoreani	1 357,75
CHF	franchi svizzeri	1,0961	ZAR	rand sudafricani	16,5218
ISK	corone islandesi	146,30	CNY	renminbi Yuan cinese	7,7910
NOK	corone norvegesi	10,1501	HRK	kuna croata	7,5013
BGN	lev bulgari	1,9558	IDR	rupia indonesiana	17 420,91
CZK	corone ceche	25,448	MYR	ringgit malese	5,0241
HUF	fiorini ungheresi	345,82	PHP	peso filippino	58,208
PLN	zloty polacchi	4,4520	RUB	rablo russo	89,2163
RON	leu rumeni	4,9220	THB	baht thailandese	37,938
TRY	lire turche	10,5650	BRL	real brasiliiano	6,1894
AUD	dollari australiani	1,5792	MXN	peso messicano	24,3300
			INR	rupia indiana	88,8755

⁽¹⁾ *Fonte:* tassi di cambio di riferimento pubblicati dalla Banca centrale europea.

ISSN 1977-0944 (edizione elettronica)
ISSN 1725-2466 (edizione cartacea)



Ufficio delle pubblicazioni
dell'Unione europea
L-2985 Lussemburgo
LUSSEMBURGO

IT