

LEZIONE DEL 26 SETTEMBRE 2022
DI DIRITTO ED ECONOMIA DELLE IMPRESE SPORTIVE

di *Massimo Rubino De Ritis*

SOMMARIO: 1. Delimitazione del campo di indagine: gli elementi caratterizzanti l'attività sportiva; 2. Il rapporto tra sport e creatività; 3. E-sport: il problema dei limiti costituiti da brevetti; 4. L'innovazione tecnologica nello sport: il doping tecnologico; 5. Il rapporto tra sport ed economia; 6. La relazione economica tra sport e televisione. .

1. Delimitazione del campo di indagine: gli elementi caratterizzanti l'attività sportiva – Non è agevole definire lo sport, in quanto, malgrado l'etimologia del termine (dal latino *deportare*) e la sua evoluzione nella lingua francese (*déport*) e inglese (da *disport* a sport), non può essere inclusa nell'attività sportiva qualsiasi forma di svago. Una definizione può essere rinvenuta nella Carta europea dello sport, secondo cui per sport deve intendersi «qualsiasi forma di attività fisica che, attraverso una partecipazione organizzata o meno, abbia per obiettivo l'espressione ed il miglioramento della condizione fisica e mentale, con la promozione della socializzazione e/o con il conseguimento di risultati in competizioni a tutti i livelli». Trattasi, però, di una definizione troppo ampia ai fini giuridici. La definizione di sport è, infatti, rilevante ai fini dell'applicazione di una serie di norme specifiche (ad esempio, per la disciplina del doping, che va distinto in farmacologico e tecnologico).

Molte sono le associazioni, del resto, che richiedono un ampliamento della definizione di sport, così da farvi rientrare attività che non comportano propriamente un'abilità anche fisica (come avviene per giochi tradizionali, come la lippa, la morra e la rebatta, rientranti tra le attività indicate nel Registro del C.O.N.I.), ma solo mentale: è il caso degli scacchi, del gioco delle carte (in particolare il bridge) e dei videogiochi.

Oggetto di discussione, più in generale, è l'inclusione, tra le attività tipicamente sportive, non solo dei giochi di abilità mentali (sport della mente), come gli scacchi e il bridge, e loro combinazioni parallelamente alle competizioni sportive multidisciplinari (pentamind e decamentathlon al pari del pentathlon e decathlon), ma anche di quelle relative ai videogiochi, dove il gesto fisico è minimo, non diversamente da quanto accade, ad esempio, nell'automobilismo, in cui, però, è elevato lo stress fisico che subisce il soggetto nel corso della manifestazione sportiva, a causa dello spostamento dell'autoveicolo lungo un percorso reale e non virtuale.

Orbene, lo sport è principalmente effetto dell'intelletto umano, in relazione all'impegno psicofisico, all'elaborazione delle regole e nel loro rispetto, al confronto con i risultati posti in essere da altri. In altri settori, invece, lo sport sembra avvicinarsi a forme artistiche: è il caso della danza sportiva.

Preferibile è, dunque, affermare che si ha sport, con conseguente applicazione della relativa disciplina che si andrà a trattare, se vi è un impegno intellettuale (volitivo) e fisico (anche minimo), precise regole da rispettare e un confronto (non necessariamente risolto in competizione) e di conseguenza una forma anche minima di organizzazione per la gestione delle attività e dei risultati (RUBINO DE RITIS).

2. Il rapporto tra sport e creatività – Diversamente da altre attività dell'ingegno umano, nello sport non vi è una netta separazione tra attività e risultato. Nell'ambito delle creazioni intellettuali, il risultato (costituito da una statua, un quadro,

una poesia, un romanzo, una canzone, un film) è tutelato come frutto dell'attività intellettuale e manuale. Nello sport l'oggetto della tutela è essenzialmente lo spettacolo che deriva dallo svolgimento dell'attività (le *performance* dell'atleta). Non si addivene, cioè, attraverso lo sport ad un'opera che viene regolata e tutelata in modo distinto dall'attività. Ciò nonostante, l'esistenza di regole da rispettare non esclude – al pari delle opere dell'ingegno – la creatività nello svolgimento di una determinata attività sportiva (ad esempio, il modo con cui battere una punizione nel calcio), la realizzazione di un modello di gioco (come lo è il *tiki-taka*, o in spagnolo *tiqui-taca*, stile di gioco del calcio caratterizzato da una lunga serie di passaggi ravvicinati svolti con estrema calma in modo da imporre il proprio possesso di palla per la maggior parte della durata della partita) o una tecnica innovativa (come quella del difensore che si sdraia a terra lungo la linea della barriera prima di una punizione assegnata alla squadra avversaria). Poiché nello sport occorre raggiungere il massimo risultato, spesso i gesti atletici vengono modificati, per cui non vi è una sterile ripetizione di atti, ma la ricerca di soluzioni che possano consentire di migliorare la prestazione. E la soluzione trovata o utilizzata per primo da qualche atleta, corrispondente ad un'idea nuova, non è oggetto di tutela in sé, perché è consentito a tutti gli altri atleti di ripetere lo stesso gesto o ispirarsi liberamente ad esso.

Il rapporto tra l'attività fisica e quella intellettuale nel campo dello sport è, dunque, del tutto particolare e merita approfondimento.

Le opere dell'ingegno (idee creative nel campo culturale) e le invenzioni industriali (idee creative nel campo della tecnica) costituiscono le due grandi categorie di creazioni intellettuali regolate nel nostro ordinamento. Mentre, però, per esse vi è una definizione normativa (per le opere dell'ingegno *ex artt.* 2575 – 2583 c.c. e L. 22 aprile 1941, n. 633; per le invenzioni industriali *ex artt.* 2584 – 2591 c.c. e per modelli di utilità, disegni e modelli *ex artt.* 2592 – 2594, nonché D.lgs. 10 febbraio 2005, n. 30 c.d. codice della proprietà industriale), per lo sport non si riscontra una precisa definizione generale dell'insieme in cui includere tutte le singole discipline sportive. Questo dipende da molti fattori.

Innanzitutto, il diritto sportivo solo di recente ha iniziato ad essere oggetto di attento studio e ricerca. In secondo luogo, l'autonormazione e l'autodichia dell'ordinamento sportivo, così come regolati dalla L. n. 280 del 17 ottobre 2003, realizzano un sistema caratterizzato da propri campi di azione e implicano un'evoluzione molto più veloce rispetto a quella cui si assiste in altri settori giuridici. L'art. 1, D.l. n. 220 del 19 agosto 2003, convertito con L. 280/2003, dispone, al comma 2, che «i rapporti tra l'ordinamento sportivo e l'ordinamento della Repubblica sono regolati in base al principio di autonomia, salvi i casi di rilevanza per l'ordinamento giuridico della Repubblica di situazioni giuridiche soggettive connesse con l'ordinamento sportivo». Di conseguenza, la definizione di sport e l'inclusione o meno di un'attività umana nell'ambito della stessa definizione sono acquisibili “a valle” e non “a monte” nella fonte legislativa primaria. E questo spiega il perché un videogame possa o meno rientrare, come a breve si dirà, tra le attività sportive.

D'altronde, la stessa Costituzione non fa riferimento direttamente allo sport o almeno di esso espressamente non si tratta nei principi fondamentali e in tema di diritti dei cittadini, anche se tale assenza è in parte risolvibile con il richiamo alla tutela della salute *ex art.* 32 Cost. (CARMINA). Lo sport, del resto, assolve alla funzione di aggregazione sociale in sintonia con il principio contenuto nell'art. 2 Cost., diretto a favorire tutte le istanze di libertà del singolo e delle formazioni sociali per il soddisfacimento di bisogni non solo culturali ma anche ricreativi. Di ordinamento sportivo, invece, la Costituzione tratta nell'art. 117, in riferimento alla potestà legislativa esercitata dallo Stato e dalle Regioni. Non sono mancate proposte di legge

per l'espresso riconoscimento normativo della funzione sociale dello sport (proposta di legge n. 1680, presentata il 10 ottobre 2013).

Il sistema comunitario e, in modo più ampio, quello internazionale rivestono, per converso, un ruolo preponderante per la disciplina dello sport. L'Unione Europea ha iniziato ad occuparsi in maniera incisiva e programmatica delle attività sportive sin dal 2004 con il c.d. Libro bianco dello Sport. L'ordinamento giuridico sportivo internazionale, però, non nasce da un accordo fra Stati, ma si configura come un complesso di associazioni private, nazionali e transnazionali, che si organizzano e disciplinano autonomamente (LANDI). Del resto, sin dai tempi della *lex mercatoria*, il primo passo verso la realizzazione di un ordinamento sovranazionale fu costituito dall'autoregolamentazione fra soggetti privati, che si consolida tramite il mutuo legame di fiducia fra i consociati.

3. E-sport: il problema dei limiti costituiti da brevetti – Chiarita la differenza tra l'attività sportiva propriamente detta e le altre attività umane, resta da verificare il ruolo del c.d. e-sport (dall'inglese *electronic sports*) termine con cui si indicano gli sport elettronici, ossia i videogiochi utilizzati a livello competitivo: solitamente sono multigiocatore, sebbene sia possibile anche giocare da soli, cercando di ottenere il maggior punteggio, per poi confrontarlo con quello ottenuto da altri. Gli e-sport stanno dimostrando un'enorme crescita, soprattutto nelle fasce demografiche più giovani di tutto il mondo. Il proliferare di competizioni con montepremi anche elevati ha portato alla costituzione di vere e proprie squadre professionistiche e alla creazione di leghe professionistiche in ogni paese del mondo. Dal 2014 un ente di promozione sportiva italiano, Giochi Elettronici Competitivi (settore sportivo dell'ASI – Associazioni sportive sociali italiane, già Alleanza sportiva italiana), riconosciuto dal C.O.N.I., si occupa della regolamentazione degli sport elettronici riguardo l'organizzazione di tornei.

Gli e-sport possono diventare una piattaforma d'attrazione per il movimento olimpico. Nel 2017, a seguito della crescita esponenziale degli e-sport nel mondo, si è iniziata a considerare la possibilità di vedere competizioni di e-sport come evento da medaglia per i Giochi Olimpici di Parigi del 2024. Il Comitato Olimpico Internazionale prenderà una definitiva decisione in proposito dopo le Olimpiadi di Tokyo del 2020. Lo sviluppo di una sana competizione elettronica richiede, infatti, la creazione di un'organizzazione che controlli e curi gli eventi, a partire dall'antidoping farmacologico fino ai rischi di scommesse e manipolazioni.

Il problema, però è un altro. Il nuoto, la corsa, il triathlon non appartengono a nessuno, così come, nel settore dello sport professionistico, il calcio e l'automobilismo. Chiunque si può allenare quando vuole ed è libero di apprendere le regole e gli schemi e metterle in pratica. Gli e-sport si basano, invece, su un programma, con regole da rispettare, e dunque su di un software, che appartiene ad un determinato soggetto, che può realizzare successivi aggiornamenti o nuove versioni. Nessuna impresa videoludica renderebbe pubblico l'utilizzo di un loro gioco, ancora giocato da milioni e milioni di giocatori online, senza ottenere un vantaggio economico dal suo utilizzo.

L'aspetto squisitamente commerciale connesso agli e-sport implica ulteriori delicate problematiche, qualora si volesse includere uno o più e-sport tra quelli olimpici. Il mondo dell'e-sport è dominato da diverse imprese: come scegliere l'e-sport che appartiene ad una di esse, sapendo di condannare probabilmente le altre a minori profitti?

Con ciò si introduce un altro problema, che vale, per la verità, per tutti gli sport, anche quelli più tradizionali: l'esercizio del potere che hanno le federazioni nell'imporre regole tecniche, atte ad includere o escludere l'utilizzo di un attrezzo sportivo (come è

accaduto per i freni a disco per le biciclette e i c.d. super costumi o costumoni nel nuoto), porta conseguenze sul mercato degli articoli sportivi, anche nei confronti di consumatori che non partecipano a competizioni. La questione merita qualche riflessione sul rapporto esistente tra regolamentazione dello sport ed effetti sul mercato, in quanto le federazioni, nel prevenire il c.d. doping tecnologico, finiscono per premiare qualche impresa sul mercato, limitando possibili profitti da parte di altre, che hanno brevettato un particolare dispositivo o realizzano un particolare materiale, il cui utilizzo viene vietato nelle competizioni.

4. L'innovazione tecnologica nello sport: il doping tecnologico – La regolamentazione dello sport, come già evidenziato, è di fondamentale importanza, in quanto innanzitutto serve a definire la disciplina sportiva, stabilendo ciò che è consentito rispetto a quanto è vietato. In secondo luogo, la regolamentazione dei materiali, utilizzabili nell'ambito di singole discipline sportive, è finalizzata a preservare la salute degli atleti, ma anche è utile per lo sviluppo di politiche sportive, destinate alla promozione di una determinata disciplina sportiva, al progresso (sia in termine di salute sia in relazione a nuove idee nel campo della tecnica) ed all'accessibilità dello sport senza discriminazioni. La regolamentazione dei materiali, infatti, è destinata a garantire a tutti la possibilità di aspirare alla vittoria. I costi infatti delle attrezzature non devono impedire ad una larga parte di atleti di poter partecipare alle competizioni, pur essendo evidente che alcuni sport richiedono investimenti maggiori da parte del team di cui l'atleta fa parte o spesso da parte del singolo atleta, soprattutto nel campo dilettantistico (si pensi al costo dei materiali nel triathlon, che determina un'alta partecipazione alle competizioni da parte di atleti master, riducendosi quella dei più giovani).

Il problema del doping tecnologico si è posto, tuttavia, nel mondo dello sport in modo rilevante in tempi relativamente recenti. L'invenzione che ha scatenato il cambiamento è stata l'introduzione di inserti di poliuretano su gambe, petto e fianchi, che completano la struttura di nylon, per cui i *body suit*, realizzati con tali materiali, furono chiamati "costumoni gommati", per delinearne la composizione che consentiva di stare a galla più facilmente. La Federazione Internazionale di Nuoto, la FINA, inizialmente non pose alcun divieto, basandosi su un'interpretazione allargata del termine "*fabric*", non inteso più come "tessuto" in senso stretto, ma allargato anche ad altri materiali. Questa decisione innescò un fenomeno imprevisto, ma comunque devastante. Nel biennio 2008–2009 si registrò un boom di record mondiali battuti. Il 2010 fu l'anno della svolta: dal primo gennaio la FINA consentì solo l'utilizzo di costumi realizzati in tessuto e senza nessuna superficie in poliuretano: i *body suit* vennero banditi definitivamente, classificandoli come doping tecnologico a causa dell'esagerato aiuto che conferiscono ai nuotatori nel galleggiamento (LANOTTE – LEM).

Ovviamente, si tratta di un problema comune a tutte le attività sportive, sia per quelle in cui non vi è una propulsione diversa da quella realizzata dall'uomo (nel ciclismo come nel triathlon, vi è il divieto di utilizzo di motorini elettrici all'interno del telaio della bicicletta) sia per quelli in cui è indispensabile l'apporto di una macchina che utilizza una propulsione esterna al corpo umano (ad esempio, nell'automobilismo o nel motociclismo vi sono regole da rispettare per l'uso del mezzo motorizzato tale da realizzare una parità teorica tra i partecipanti alla competizione). Però, nel nuoto il dibattito è stato caratterizzato dall'incertezza di dover chiarire o meno il materiale con cui potevano essere realizzati i costumi, non conoscendo le cause dei vantaggi che indiscutibilmente alcuni materiali realizzavano a favore degli atleti che li utilizzavano (le impressioni iniziali suggerivano un maggiore galleggiamento, ma le prove di laboratorio hanno poi dimostrato che questo fattore era quasi irrilevante, per cui si immaginò che il materiale diminuiva il drag d'attrito). Inizialmente l'atteggiamento fu

quello di non impedire l'utilizzo, fin quando, però, il costo per singolo atleta si dimostrò non sopportabile, soprattutto nel campo giovanile e dilettantistico. Un costume di nuova generazione – all'epoca non vietato – costava dieci volte più di uno tradizionale e durava solo 3/4 gare prima di allentarsi e perdere le sue proprietà (LANOTTE – LEM).

Questo è il nodo principale del problema: se un attrezzo sportivo consente enormi vantaggi a fronte di un costo decisamente elevato, la regolamentazione deve intervenire per porre dei divieti, al fine di non discriminare la massa di atleti che non hanno la disponibilità economica per utilizzare quell'attrezzo. Il divieto posto dalla regolamentazione per un attrezzo sportivo, tuttavia, implica degli effetti sul valore del relativo brevetto. Spesso è vietato l'uso di un materiale e di un'apparecchiatura nel corso di una competizione per una determinata attività sportiva in base al regolamento tecnico: la muta è consentita, ad esempio, nelle frazioni di nuoto nel triathlon per atleti over 50 e per gli altri a determinate condizioni, mentre nel nuoto è vietata in piscina, essendo consentite alcune mute autorizzate dalla FINA per gare in acque libere a basse temperature.

Diversamente dal doping farmacologico, il doping tecnologico, però, non è vietato in allenamento (salvo che non si tratti di salvaguardare altri atleti): un nuotatore può allenarsi anche con la muta in mare o in piscina, se vuole). Tuttavia, il divieto posto dalla regolamentazione per l'uso di un materiale o di un'apparecchiatura in gara finisce per incidere globalmente sulla domanda di quel prodotto: malgrado non tutti gli atleti, neanche se tesserati alle relative federazioni, praticino lo sport in modo agonistico, anche quelli che praticano attività sportive senza partecipare a singole competizioni finiranno per non scegliere il prodotto vietato dalla federazione. È il caso dei freni a disco nel settore del ciclismo (utilizzati da circa un decennio per le MTB, estesi anche nelle altre specialità in via sperimentale e poi definitivamente ammessi nel corso del 2018 anche per "strada", paraciclismo e "BMX"), per cui – fin quando l'utilizzo per le bici da corsa era vietato dalla federazione – i ciclisti (anche quelli della domenica con gli amici) non ne richiedevano l'acquisto e le bici da corsa vendute erano allestite con i classici freni a pattino. Malgrado, infatti, i freni a disco abbiano dei vantaggi, in quanto la frenata diventa modulabile e la bicicletta si arresta meglio soprattutto sul bagnato, inizialmente, il mercato delle biciclette da corsa non presentava sostanzialmente questa offerta, in assenza di domanda da parte dei ciclisti, nonostante i rischi connessi all'uso dei freni a disco fossero relativi alle cadute di gruppo e non a quelle individuali e i tempi maggiori per sostituire la camera d'aria (o la ruota) fossero rilevanti solo durante una competizione.

Il successo sul mercato dell'innovazione tecnologica dipende, perciò, da una scelta della federazione che non vieti l'utilizzo del prodotto realizzato con un nuovo brevetto. Ciò nonostante, gran parte delle imprese che operano nel settore delle attrezzature sportive puntano sulla ricerca per riuscire a competere con le altre imprese, per realizzare prodotti che consentano una prestazione più efficiente, limitando i rischi di infortuni. Ciò anche in settori per i quali il contributo dell'attrezzatura sia minimo, come nella corsa, che per molti anni ha visto i successi di atleti africani, abituati a correre scalzi. Ma anche in questo campo, si è assistito alla ricerca nella realizzazione dapprima di scarpe da corsa con intersuola a cuneo (nel 1975) e poi con cuscinetto d'aria sotto il tallone (negli anni '80) o più recentemente con inserti in gel (dagli anni '90), per poi tornare a scarpe da corsa con suola minimalista (dal 2008), ispirate ad una tecnica di corsa più naturale (scarpe "zero drop", con intersuola piatta).

In conclusione, le industrie che operano nel settore sportivo, da un lato, tentano con l'innovazione di essere più competitive, ma, dall'altro, sono tenute a prestare attenzione nel proporre sul mercato un nuovo prodotto. Proprio per le caratteristiche dello sport, per cui tutti i partecipanti devono essere messi nelle condizioni di avere pari

aspettative di successo, le regole vengono definite per evitare che una determinata disciplina sportiva diventi appannaggio di pochi, grazie ad una particolare, magari costosa, attrezzatura, eventualmente tutelata anche da un brevetto.

5. Il rapporto tra sport ed economia – Da queste brevi premesse, relative al rapporto tra attività sportive, ricerca tecnologica e federazione, si può delinearne l'ambito in cui operano le imprese nel mercato dello sport. Si tratta di un mercato particolare, perché, anche in un periodo di decrescita, i consumatori, avendo più tempo libero, possono aumentare la domanda di prodotti e servizi sportivi, soprattutto in un sistema caratterizzato da un risparmio in precedenza accumulato o da una politica di pre-pensionamenti.

Lo sport, nella definizione che si è data sulla base dei quattro elementi caratterizzanti – ossia l'impegno psicofisico, l'esistenza di regole comportamentali, il confronto (o competizione) e l'organizzazione per la gestione del rispetto delle regole (v. *supra* par. 1) – ha acquisito notevoli dimensioni dal punto di vista economico, attirando rilevanti risorse che oggi hanno un peso significativo nei PIL nazionali. Difficile è scorporare i dati al fine di evidenziare la rilevanza economica dello sport, perché l'indotto che viene realizzato attraverso l'industria dello sport è notevole. Nello sport, come si intuisce da quanto finora esposto, non operano solo gli enti sportivi (singole associazioni e società) con i loro atleti tesserati, ma una moltitudine di imprese che realizzano prodotti per gli sportivi, siano essi atleti, dilettanti o professionisti, ovvero semplici amanti dell'attività fisica senza alcuna velleità competitiva. Gli stessi "consumatori di sport" sono variegati: da chi segue solo lo sport agli accompagnatori, dagli allenatori agli atleti, professionisti e dilettanti. Con lo sport vi è spettacolo (organizzazione di eventi), diffusione di immagini e filmati (con commercializzazione dei diritti audiovisivi), vendita di prodotti sportivi e trasferimento di segni distintivi (*merchandising*). Agglomerare dati economici e scorporarli, analizzando solo quelli che direttamente riguardano le pratiche sportive (ad esempio, distinguendo la produzione e la vendita di scarpe prettamente utilizzabili per l'esercizio sportivo, tra i modelli realizzati da una stessa impresa), è arduo.

È necessaria, però, una premessa. Nei paesi anglosassoni, l'analisi economica del fenomeno sportivo è compiuta con gli strumenti classici, per cui il produttore di un bene sportivo viene equiparato a un'impresa che produce un bene venduto sul mercato in condizioni che si avvicinano a situazioni di concorrenza perfetta con lo scopo di massimizzare il profitto. Nella tradizione europea si tende, invece, ad applicare con più parsimonia gli strumenti tradizionali della teoria economica all'attività sportiva ed a utilizzare indagini provenienti dalla sociologia, dalla demografia e dal diritto. Indubbiamente, i diversi approcci risentono delle diversità esistenti tra paesi.

In Europa lo sport si sviluppa a partire dai club che organizzano le attività sportive a livello locale e non è tradizionalmente collegato al mondo degli affari. Ciò emerge dal fatto che in Europa lo sport è gestito principalmente da non professionisti e volontari non retribuiti, per i quali tale attività costituisce un passatempo e un modo per dare il proprio contributo alla società. Per contro, negli Stati Uniti lo sport è tradizionalmente legato al mondo degli affari ed è basato su un approccio più professionale, con una gestione in mano soprattutto a professionisti. Esiste, quindi, un modello europeo di sport dotato di caratteristiche proprie e questo modello è stato esportato in quasi tutti gli altri continenti ad eccezione appunto degli Stati Uniti.

Storicamente, tuttavia, anche in Europa si è avuta un'evoluzione dei modelli economici di sviluppo dello sport presenti nel dopoguerra: quello dell'Europa orientale e quello dell'Europa occidentale. Nel primo caso si trattava di un sistema totalmente controllato e finanziato dallo Stato, in cui non erano previsti operatori privati, per cui

L'attività sportiva non era che una delle tante attività di un'economia pianificata dal centro. Nei paesi dell'Europa occidentale, invece, lo sport si è evoluto da un punto di vista economico e regolamentare secondo un modello misto, in cui coesistevano iniziative statali e private. Un'ulteriore distinzione riguarda la formazione degli atleti, in scuole e università, secondo il modello anglosassone, o attraverso enti privati, in vario modo finanziati anche dallo Stato, come in Italia, dove il ruolo di scuola e università è sostanzialmente assente (malgrado l'esistenza dei centri universitari sportivi). Un'ulteriore considerazione merita, poi, il ruolo dello Stato anche nei sistemi occidentali, in quanto l'interesse pubblico potrebbe essere indirizzato solo alla formazione di atleti che raggiungano il podio ovvero lo sviluppo delle attività sportive per tutti, senza un interesse preminente verso gli atleti c.d. *elite*.

Al di là di tali distinzioni di approccio, è possibile, tuttavia, cogliere alcuni aspetti salienti. L'interesse del pubblico nei confronti dello spettacolo sportivo è tanto maggiore quanto più grande è l'incertezza del risultato. Da queste due peculiarità dello spettacolo sportivo ha origine una terza caratteristica, che non è possibile riscontrare in nessun altro ambito dell'attività economica; vale a dire il disinteresse di una singola impresa/squadra a diventare monopolista nel settore, dal momento che, se ciò avvenisse, verrebbe meno l'interesse del pubblico e, di conseguenza, degli *sponsor* (a meno che, come nel caso del calcio, non vi siano interessi ad altre competizioni di livello internazionale).

6. La relazione economica tra sport e televisione – L'importanza economica dello sport, trascurabile come fenomeno di mercato fino alla fine degli anni '60, è esploso con l'avvento della televisione, fino a raggiungere la sua rilevanza attuale, con la possibilità di trasmettere avvenimenti sportivi in diretta. Il rapporto sport-televisione, nato negli Stati Uniti poco prima dell'inizio della Seconda guerra mondiale, si è sviluppato in Europa a partire dagli anni '50. Con l'eurovisione e la mondovisione viene sancito un'indissolubile relazione tra televisione e sport, soprattutto per quelle discipline che si prestano in maniera eccellente all'uso televisivo. Nel corso degli anni '60 negli Stati Uniti, e almeno quindici anni dopo in Europa, il sistema televisivo, che fino ad allora si era occupato del genere sportivo solo per fare informazione, diventa un formidabile veicolo di *audience*. È da quel momento che lo sport si manifesta come attività propriamente economica, crescendo man mano di volume e valore fino ai nostri giorni.

Nel mondo occidentale, le imprese produttrici di beni e servizi, appartenenti ai settori più disparati, si sono accorte che le riprese televisive consentono una prolungata e ripetuta esposizione di denominazioni, marchi e scritte, con effetti di risonanza e notorietà ben più efficaci delle tradizionali tecniche di promozione. Il problema è che non tutti gli sport sono adatti, come il calcio o la Formula 1, alla trasmissione televisiva. Si corre, pertanto, il pericolo che sopravvivano solo gli sport commercialmente attraenti e che altri sport "minori" scompaiano. Le entrate provenienti dalla vendita dei diritti di trasmissione stanno trasformando il mondo dello sport e approfondendo la distanza tra sportivi professionisti e dilettanti, e tra base e vertice dello sport europeo. Questa divisione corrisponde quasi completamente con la divisione fra sport ad alto e a basso impatto televisivo (SANTORO).

Lo sport è diventato, dunque, uno degli interlocutori privilegiati delle imprese come veicolo pubblicitario, ottenendone in cambio un guadagno economico. Il rapporto economico tra sport e televisione si estende così ad altri mercati attraverso una molteplicità di legami. La centralità della connessione tra sport e televisione dà origine a un unico complesso produttivo dal quale scaturiscono effetti economici per molti altri settori dell'economia (SANTORO).

La grande domanda di avvenimenti sportivi da parte dei telespettatori, accompagnata dall'ingente massa di denaro offerta dalle catene televisive, ha accentuato il potere di pressione e di condizionamento del settore televisivo sulle federazioni sportive, al punto da portare alla modificazione dei regolamenti sportivi rimasti immutati per decine di anni e degli orari di svolgimento degli avvenimenti sportivi. Il settore televisivo, che all'inizio si è limitato ad agire nei confronti delle manifestazioni sportive come semplice osservatore, ha, poco alla volta, assunto un ruolo direttivo sempre più rilevante, condizionando il loro stesso modo di essere. Di fronte a tale pressione gli sport hanno dovuto cedere alle esigenze della televisione, in quanto senza le risorse generate, direttamente e indirettamente, dalla sua presenza molti sarebbero stati destinati a scomparire. A testimonianza della trasformazione subita dallo sport in ossequio alle esigenze televisive si possono portare numerosi esempi: dall'introduzione del *tie-break* nel tennis e nella palla a volo, al cambiamento delle regole del cricket e nel rugby, alle modifiche degli orari stessi di singoli avvenimenti (basta ricordare le drammatiche immagini della maratona dei Giochi olimpici di Los Angeles o il fatto che la maggior parte delle finali di atletica alle Olimpiadi di Seul furono disputate di mattina per esigenze televisive, in contrasto con quelle degli atleti che notoriamente, per motivi fisiologici, realizzano i loro migliori risultati nel pomeriggio).

Con la relazione sport-televisione, si possono distinguere, in estrema sintesi, i settori economici coinvolti in due grandi categorie: nella prima sono compresi i mercati della trasmissione, cioè quello pubblicitario e quello degli spettacoli e dei diritti televisivi; nella seconda rientrano i mercati che sono in parte attivati e connessi alla trasmissione sportiva: quello delle sponsorizzazioni degli atleti e dei giocatori, quello degli articoli sportivi, dell'abbigliamento e in generale dei beni e servizi connessi all'attività sportiva, quello degli spettacoli e degli impianti sportivi.

1. Quali sono gli elementi che caratterizzano la definizione di sport ai fini giuridici?
2. Qual è il rapporto tra attività sportive e tecnologia?
3. Qual è la relazione economica tra la diffusione della televisione e lo sviluppo delle attività sportive?

