

## Esports Business Days '22: successo per la seconda edizione dell'evento

[cronacadiretta.it/dettaglio\\_notizia.php](https://cronacadiretta.it/dettaglio_notizia.php)

### Games



### Grande soddisfazione per l'Osservatorio Italiano Esports

**RIMINI** - Cala il sipario sulla seconda edizione degli Esports Business Days, principale evento B2B dedicato agli operatori del gaming e dell'Esports, organizzato dall'Osservatorio Italiano Esports in collaborazione con Italian Exhibition Group, nella cornice della Fiera di Rimini. Due giornate all'interno della rassegna ENADA, in cui quasi 300 operatori del settore si sono potuti dedicare ad una full immersion di formazione e networking.

Un evento che ha visto brand, agenzie, team, studi legali, startup e molte realtà interessate al mondo dell'Esports e del gaming incontrarsi e confrontarsi: una grande rappresentanza della Esports Industry italiana radunata in uno spazio gremitissimo, rapita dai talk di speaker e docenti d'eccezione e impegnata in attività serrate di new business.

Il Business matchmaking, in particolare, è stato gestito sia tramite PR libere che un'agenda di incontri garantiti. Anche per questo, gli Esports Business Days sono stati un'occasione per confrontarsi sul presente e per tracciare le linee del futuro, in coerenza con un movimento che in Italia conta ormai milioni di appassionati e su cui diverse multinazionali stanno investendo cifre considerevoli nelle loro strategie di marketing. Il tutto è stato arricchito dalla presenza sul palco di membri dell'Osservatorio Italiano Esports che, durante i loro speech in stile TED, hanno affrontato temi che costituiscono la frontiera di questo mercato, come NFT, blockchain, Metaverso e Web3. In totale sono state oltre 50 le società che hanno partecipato, cui si è aggiunto un numero nutrito di liberi professionisti, richiamati dagli argomenti dei talk.

Grande successo anche per l'Esports Legal Corner, che ha visto protagonisti molti studi legali tra cui Ontier, Lablaw, Lexant, Studio Legale Associato Sbordonni & Partners, Pirola Pennuto Zei & Associati, Studio Legale Rotondi & Partners Studio Legale Lorenzoni e Studio Legale Associato Martinelli, Rogolino, Giancola. Attraverso le competenze dei propri rappresentanti, si sono messi a disposizione dei presenti per spiegare gli aspetti giuridici e legali del settore, segnato da una forte deregolamentazione.

Nella giornata del 1 aprile, infine, con l'invito alle start-up, l'OIES ha aggiunto un altro tassello di fondamentale importanza per la crescita del settore dal basso: ha offerto una vetrina prestigiosa ed esclusiva per tutte quelle realtà in fase di sviluppo, munite di interessanti idee di business, ma bisognose di investimenti, per farsi conoscere e mettere in mostra il proprio potenziale. Sul palco sono salite 11 start-up selezionate, valutate da altrettanti incubatori, acceleratori, venture capitalist e brand.

“Siamo estremamente soddisfatti di quanto fatto in questi due giorni – hanno commentato Enrico Gelfi e Luigi Caputo, co-founder dell'Osservatorio Italiano Esports – con quasi 300 presenze complessive, 12 talk, 4 Masterclass, 11 pitch ed oltre 100 appuntamenti one-to-one abbiamo più che raddoppiato i volumi registrati solo 6 mesi fa, durante la prima edizione di questo evento. Guardiamo quindi al futuro con entusiasmo e ottimismo, consapevoli che questo format sia ormai diventato un modello per tutti coloro che intenderanno proporre eventi 2b2 in questo mercato”.

## Esports Business Days chiude con 300 operatori, 11 startup e tanti talk

**G** [esports.gazzetta.it/esports/05-04-2022/esports-business-days-chiude-con-300-operatori-11-startup-e-tanti-talk-72090](https://esports.gazzetta.it/esports/05-04-2022/esports-business-days-chiude-con-300-operatori-11-startup-e-tanti-talk-72090)

5 aprile 2022



**Si è chiusa a Rimini la seconda edizione della kermesse Esports Business Days, che si è tenuta dal 31 marzo all'1 aprile, e ha riscontrato grande successo.**

Cala il sipario sulla seconda edizione degli **Esports Business Days**, principale evento B2B dedicato agli operatori del gaming e dell'Esports, organizzato dall'Osservatorio Italiano Esports in collaborazione con Italian Exhibition Group, nella cornice della Fiera di Rimini. Due giornate all'interno della rassegna ENADA, in cui quasi 300 operatori del settore si sono potuti dedicare ad una full immersion di formazione e networking.

### **Chiudono gli Esports Business Days —**

#### Commenta per primo

L'evento ha visto brand, agenzie, team, studi legali, startup e molte realtà interessate al mondo dell'Esports e del gaming incontrarsi e confrontarsi: unna grande rappresentanza della Esports Industry italiana radunata in uno spazio gremitissimo, rapita dai talk di speaker e docenti d'eccezione e impegnata in attività serrate di new business.

Il Business matchmaking di ieri, in particolare, è stato gestito sia tramite PR libere che un'agenda di incontri garantiti. Anche per questo, gli Esports Business Days sono stati un'occasione per confrontarsi sul presente e per tracciare le linee del futuro, in coerenza con un movimento che in Italia conta ormai milioni di appassionati e su cui diverse multinazionali stanno investendo cifre considerevoli nelle loro strategie di marketing. Il tutto è stato arricchito dalla presenza sul palco di membri dell'Osservatorio Italiano Esports che, durante **i loro speech in stile TED**, hanno affrontato temi che costituiscono la frontiera di questo mercato, come NFT, blockchain, Metaverso e Web3. In totale sono state oltre 50 le società che hanno partecipato, cui si è aggiunto un numero nutrito di liberi professionisti, richiamati dagli argomenti dei talk.



## L'angolo legal e startup —

---

Grande successo anche per l'Esports Legal Corner, che ha visto protagonisti molti studi legali tra cui Ontier, Lablaw, Lexant, Studio Legale Associato Sbordoni & Partners, **Pirola Pennuto Zei & Associati**, Studio Legale Rotondi & Partners Studio Legale Lorenzoni e Studio Legale Associato Martinelli, Rogolino, Giancola. Attraverso **le competenze dei propri rappresentanti**, si sono messi a disposizione dei presenti per spiegare gli aspetti giuridici e legali del settore, segnato da una forte deregolamentazione.

Nella giornata odierna, infine, con l'invito alle startup, l'OIES ha aggiunto un altro tassello di fondamentale importanza per **la crescita del settore dal basso**: ha offerto una vetrina prestigiosa ed esclusiva per tutte quelle realtà in fase di sviluppo, munite di interessanti idee di business, ma bisognose di investimenti, per farsi conoscere e mettere in mostra il proprio potenziale. Sul palco sono salite 11 start-up selezionate, valutate da altrettanti incubatori, acceleratori, venture capitalist e brand.

# OIES

OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS

“Siamo estremamente soddisfatti di quanto fatto in questi due giorni”, hanno commentato Enrico Gelfi e Luigi Caputo, co-founder dell’Osservatorio Italiano Esports. “Con quasi **300 presenze complessive, 12 talk, 4 Masterclass, 11 pitch ed oltre 100 appuntamenti one-to-one** abbiamo più che raddoppiato i volumi registrati solo 6 mesi fa, durante la prima edizione di questo evento. Guardiamo quindi al futuro con entusiasmo e ottimismo, consapevoli che questo format sia ormai diventato un modello per tutti coloro che intenderanno proporre eventi 2b2 in questo mercato”.

## Esports Business Days '22: successo per la seconda edizione del principale evento B2B dedicato all'Esports & Gaming

[MK mediakey.tv/leggi-news/esports-business-days-22-successo-per-la-seconda-edizione-del-principale-evento-b2b-dedicato-allesports-gaming](https://www.mediakey.tv/leggi-news/esports-business-days-22-successo-per-la-seconda-edizione-del-principale-evento-b2b-dedicato-allesports-gaming)



Cala il sipario sulla seconda edizione degli Esports Business Days, principale evento B2B dedicato agli operatori del gaming e dell'Esports, organizzato dall'Osservatorio Italiano Esports in collaborazione con Italian Exhibition Group, nella cornice della Fiera di Rimini. Due giornate all'interno della rassegna ENADA, in cui quasi 300 operatori del settore si sono potuti dedicare ad una full immersion di formazione e networking. Un evento che ha visto brand, agenzie, team, studi legali, startup e molte realtà interessate al mondo dell'Esports e del gaming incontrarsi e confrontarsi: una grande rappresentanza della Esports Industry italiana radunata in uno spazio gremitissimo, rapita dai talk di speaker e docenti d'eccezione e impegnata in attività serrate di new business.

Il Business matchmaking, in particolare, è stato gestito sia tramite PR libere che un'agenda di incontri garantiti. Anche per questo, gli Esports Business Days sono stati un'occasione per confrontarsi sul presente e per tracciare le linee del futuro, in coerenza con un movimento che in Italia conta ormai milioni di appassionati e su cui diverse multinazionali stanno investendo cifre considerevoli nelle loro strategie di marketing. Il tutto è stato arricchito dalla presenza sul palco di membri dell'Osservatorio Italiano Esports che, durante i loro speech in stile TED, hanno affrontato temi che costituiscono la frontiera di questo mercato, come NFT, blockchain, Metaverso e Web3. In totale sono state oltre 50 le società che hanno partecipato, cui si è aggiunto un numero nutrito di liberi professionisti, richiamati dagli argomenti dei talk.

Grande successo anche per l'Esports Legal Corner, che ha visto protagonisti molti studi legali tra cui Ontier, Lablaw, Lexant, Studio Legale Associato Sbordonni & Partners, **Pirola Pennuto Zei & Associati**, Studio Legale Rotondi & Partners Studio Legale Lorenzoni e Studio Legale Associato Martinelli, Rogolino, Giancola. Attraverso le competenze dei propri rappresentanti, si sono messi a disposizione dei presenti per spiegare gli aspetti giuridici e legali del settore, segnato da una forte deregolamentazione.

Nella giornata del 1 aprile, infine, con l'invito alle start-up, l'OIES ha aggiunto un altro tassello di fondamentale importanza per la crescita del settore dal basso: ha offerto una vetrina prestigiosa ed esclusiva per tutte quelle realtà in fase di sviluppo, munite di interessanti idee di business, ma bisognose di investimenti, per farsi conoscere e mettere in mostra il proprio potenziale. Sul palco sono salite 11 start-up selezionate, valutate da altrettanti incubatori, acceleratori, venture capitalist e brand.

“Siamo estremamente soddisfatti di quanto fatto in questi due giorni – hanno commentato Enrico Gelfi e Luigi Caputo, co-founder dell'Osservatorio Italiano Esports – con quasi 300 presenze complessive, 12 talk, 4 Masterclass, 11 pitch ed oltre 100 appuntamenti one-to-one abbiamo più che raddoppiato i volumi registrati solo 6 mesi fa, durante la prima edizione di questo evento. Guardiamo quindi al futuro con entusiasmo e ottimismo, consapevoli che questo format sia ormai diventato un modello per tutti coloro che intenderanno proporre eventi 2b2 in questo mercato”.

L'Osservatorio Italiano Esports è un progetto spin-off di [Sport Digital House](#), digital agency focalizzata sul settore dello sport che sviluppa innovative strategie di funnel marketing per le aziende utilizzando il proprio network di atleti e team Esports.

## Esports Business Days '22: successo per la seconda edizione del principale evento B2B dedicato all'Esports & gaming

[pressgiochi.it/esports-business-days-22-successo-per-la-seconda-edizione-del-principale-evento-b2b-dedicato-allesports-gaming/99828](https://pressgiochi.it/esports-business-days-22-successo-per-la-seconda-edizione-del-principale-evento-b2b-dedicato-allesports-gaming/99828)

April 5, 2022

Cala il sipario sulla seconda edizione degli Esports Business Days, principale evento B2B dedicato agli operatori del gaming e dell'Esports, organizzato dall'Osservatorio Italiano Esports in collaborazione con Italian Exhibition Group,

05 Aprile 2022

Share the post "Esports Business Days '22: successo per la seconda edizione del principale evento B2B dedicato all'Esports & gaming"

Cala il sipario sulla seconda edizione degli Esports Business Days, principale evento B2B dedicato agli operatori del gaming e dell'Esports, organizzato dall'Osservatorio Italiano Esports in collaborazione con Italian Exhibition Group, nella cornice della Fiera di Rimini. Due giornate all'interno della rassegna ENADA, in cui quasi 300 operatori del settore si sono potuti dedicare ad una full immersion di formazione e networking.



Un evento che ha visto brand, agenzie, team, studi legali, startup e molte realtà interessate al mondo dell'Esports e del gaming incontrarsi e confrontarsi: unna grande rappresentanza della Esports Industry italiana radunata in uno spazio gremitissimo, rapita dai talk di speaker e docenti d'eccezione e impegnata in attività serrate di new business.

Il Business matchmaking, in particolare, è stato gestito sia tramite PR libere che un'agenda di incontri garantiti. Anche per questo, gli Esports Business Days sono stati un'occasione per confrontarsi sul presente e per tracciare le linee del futuro, in coerenza con un movimento che in Italia conta ormai milioni di appassionati e su cui diverse multinazionali stanno investendo cifre considerevoli nelle loro strategie di marketing. Il tutto è stato arricchito dalla presenza sul palco di membri dell'Osservatorio Italiano Esports che, durante i loro speech in stile TED, hanno affrontato temi che costituiscono la frontiera di questo mercato, come NFT, blockchain, Metaverso e Web3. In totale sono state oltre 50 le società che hanno partecipato, cui si è aggiunto un numero nutrito di liberi professionisti, richiamati dagli argomenti dei talk.

Grande successo anche per l'Esports Legal Corner, che ha visto protagonisti molti studi legali tra cui Ontier, Lablaw, Lexant, Studio Legale Associato Sbordonni & Partners, Pirola Pennuto Zei & Associati, Studio Legale Rotondi & Partners Studio Legale Lorenzoni e Studio Legale Associato Martinelli, Rogolino, Giancola. Attraverso le competenze dei propri rappresentanti, si sono messi a disposizione dei presenti per spiegare gli aspetti giuridici e legali del settore, segnato da una forte deregolamentazione.

Nella giornata del 1 aprile, infine, con l'invito alle start-up, l'OIES ha aggiunto un altro tassello di fondamentale importanza per la crescita del settore dal basso: ha offerto una vetrina prestigiosa ed esclusiva per tutte quelle realtà in fase di sviluppo, munite di interessanti idee di business, ma bisognose di investimenti, per farsi conoscere e mettere in mostra il proprio potenziale. Sul palco sono salite 11 start-up selezionate, valutate da altrettanti incubatori, acceleratori, venture capitalist e brand.

“Siamo estremamente soddisfatti di quanto fatto in questi due giorni – hanno commentato Enrico Gelfi e Luigi Caputo, co-founder dell'Osservatorio Italiano Esports – con quasi 300 presenze complessive, 12 talk, 4 Masterclass, 11 pitch ed oltre 100 appuntamenti one-to-one abbiamo più che raddoppiato i volumi registrati solo 6 mesi fa, durante la prima edizione di questo evento. Guardiamo quindi al futuro con entusiasmo e ottimismo, consapevoli che questo format sia ormai diventato un modello per tutti coloro che intenderanno proporre eventi 2b2 in questo mercato”.

PressGiochi