

ERG26 - Digital Sport for everyone

“Road to Oly26 Milano-Cortina”

L'Associazione Sportiva Dilettantistica PROSPORT opera da 30 anni sul territorio provinciale ed in particolare nella città di Trento, ove l'Associazione ha sede. Le attività motorio-sportive proposte alla cittadinanza sono rivolte a giovani, adulti ed anziani. L'a.s.d. PROSPORT iscritta al Registro CONI, ha status di Aggregata alla Federazione Italiana Canottaggio ed è Affiliata all'EPS Centro Sportivo Italiano. Svolge con continuità le attività durante tutto l'anno sportivo.

In particolare, nella disciplina dell'Indoor Rowing vanta titoli nazionali a squadre e fra i suoi tesserati atleti detentori di titoli italiani e internazionali. Negli ultimi due decenni, in particolare, a.s.d. PROSPORT si è fatta “pioniera” a livello nazionale nel proporre e divulgare attività sportive che si avvalgono di una tecnologia digitale sempre più sofisticata (in particolare *Indoor Rowing*). Di recente ha organizzato e condotto in collaborazione con la Federazione Italiana Canottaggio (FIC) il Camp presente in p.zza Cesare Battisti al Festival dello Sport di Trento 2019.

www.prosporttrento.it 

ERG26 - Digital Sport for everyone - Perché

La denominazione del progetto ERG26 prende spunto dall'idea di far conoscere e rendere fruibile a tutta la cittadinanza l'attività sportiva con l'utilizzo di attrezzi/simulatori ad alta componente tecnologica. Attività sportiva da svolgere con e facendo parte di una community sempre più numerosa e motivata, in un percorso che porti verso le Olimpiadi invernali Milano-Cortina 2026. Da qui il suffisso ERG che individua gli ergometri, gli attrezzi utilizzati per l'attività, associato a 26 anno in cui si terranno le Olimpiadi e dove il nostro territorio sarà direttamente coinvolto. In sostanza una “Road to Oly26” dello Sport Digitale.

ERG26 - Digital Sport for everyone - Il contesto

Il progetto è ispirato agli ideali ed ai valori olimpici ed è volto a diffondere in maniera innovativa l'attività e lo sport attraverso l'uso di attrezzi/simulatori ad alta tecnologia che permettono di riprodurre i gesti di discipline sportive. Le discipline sportive proposte nel progetto sono: CANOTTAGGIO (*Indoor Rowing*), SCI NORDICO (SkiErg), BIATHLON (SkiErg e carabine laser), TRIATHLON e DUATHLON (Ergathlon e RowErg/BikeErg). La tecnologia disponibile sugli attrezzi, i programmi gara e le applicazioni dedicate permettono di proporre attività coinvolgenti ed altamente spettacolari rientrando nel così detto DIGITAL SPORT.

ERG26 - Digital Sport for everyone - Gli attrezzi

Consci del fatto che non sia facile e scontato comprendere il tipo di attività se non direttamente coinvolti, qui di seguito sono presentati gli attrezzi, tutti dotati di monitor delle prestazioni, che saranno utilizzati nel progetto.



wERG - Indoor Rowing (canottaggio indoor)



SkiERG - BiathlonERG/Ergathlon/Skiing

Nome	Tempo
Alvaro Alcedo del Rio	36: 13.31
Yeray Gomez Lopez	36: 1.48
Francisco de los Rios de la Cruz Miranda	27: 1.43
Jacobo Rodriguez Repasero	28: 1.46
Lucas Canales Fernandez	28: 1.47
Juan Gutierrez Pardo	30: 1.58
Alon Garcia Pleguez	27: 1.53
Isidro Barrena Vitorica	25: 2.01
Hugo Gil Alvarez	29: 1.43
Nicolas Cardona	31: 1.41
Eduan Lopez Albuca	33: 1.42
Alon Blanco Garcia	32: 1.42
José Antonio Aguirregaitia	36: 1.52
Fabio Gomez Diazbarra	35: 1.54



BikeERG - Ergathlon/DuathlonErg

ERG26 - Digital Sport for everyone - I bisogni

ERG26 fonda le proprie basi su oltre due decenni di esperienza “sul campo” in attività sportive con l'utilizzo di attrezzi/simulatori che, negli ultimi anni in particolare, hanno avuto un forte sviluppo a livello tecno-digitale e suscitato grande interesse soprattutto nelle fasce d'età più giovani. Attraverso l'implementazione di programmi, server delocalizzati, applicazioni per smartphone e tablet dedicate si è resa possibile la partecipazione di atleti ed appassionati da tutto il mondo a gare ed eventi nazionali ed internazionali da remoto con il coinvolgimento di partecipanti dai cinque continenti.

https://www.youtube.com/watch?v=ssC2viJq_P4

Lo sport digitale - DIGITAL SPORT - ove sussiste il gesto sportivo in presenza di alta tecnologia, con il possibile azzeramento delle distanze e con la comunicazione che si avvale degli strumenti più innovativi è una frontiera che sarà per il prossimo futuro e per gli anni a venire un polo attrattivo per le nuove generazioni. Già attuale è l'affiancamento di attività sportive svolte da remoto con l'ausilio tecno-digitale ad attività organizzate in presenza. Si va creando un ibrido che permetterà nell'immediato futuro di ampliare la base di partecipanti creando motivazione ed indotto a livello di quei territori che sappiano intraprendere la strada dell'innovazione. Il DIGITAL SPORT permette alle persone di praticare sport e partecipare ad eventi sportivi anche in quelle zone dove difficilmente ciò si potrebbe realizzare, permette di far parte di una community planetaria, creando altresì una irrefrenabile spinta ad interpretare lo sport anche in maniera diversa e solo per ora alternativa. In sintesi il FUTURO.

Il concetto è **“lo possiamo fare tutti, lo posso fare dappertutto”**.

In un'ottica visionaria il DIGITAL SPORT rappresenta l'anticamera del “teletrasporto”, uno dei sogni dell'uomo, un concetto che può lasciare basiti, increduli ma che guarda oltre. Un concetto che non cancella l'attuale sulle discipline sportive ma che lo integra e lo rende ancor più accessibile ad una platea ancor più vasta. Ad esempio, guardando ai giovani, i plessi scolastici potranno essere sportivamente più vicini tra loro utilizzando la tecnologia. Ci si potrà confrontare nello stesso momento vivendo le stesse emozioni con distanze che vanno dall'ambito provinciale a quello nazionale ed internazionale.



ERG26 - Digital Sport for everyone - **Gli obiettivi**

Il progetto si pone quale obiettivo principale la diffusione dell'attività motoria e dello sport attraverso l'uso di attrezzi/simulatori ad alta tecnologia che permettono di riprodurre i gesti di discipline sportive. I destinatari del progetto sono in primis tutta la cittadinanza senza distinzione di età, genere o abilità. Particolare attenzione viene indirizzata alla fascia d'età adolescenziale, forse più sensibile ed attratta dagli aspetti tecnologici e digitali coniugati con lo sport.



ERG26 - Digital Sport for everyone - **La location**

Gli eventi proposti dal progetto si terranno presso il Centro Sportivo ARCIVESCOVILE di Trento e si svilupperanno in tutto l'arco della giornata con orario 10.00 - 19.00.

ERG26 - Digital Sport for everyone - **Le azioni e gli eventi**

Per poter sviluppare al meglio il progetto la proposta si svolge in 2 appuntamenti avendo ognuno precise caratteristiche e peculiarità:

SABATO 01 OTTOBRE 2022

Evento **ERG26** dedicato agli adolescenti con dimostrazioni, prove e il coinvolgimento delle scuole. La palestra di circa 450 mq sarà divisa in cinque aree (richiamando i 5 cerchi olimpici) ogni area ospiterà una delle cinque attività previste dal progetto, rispettivamente: *Indoor Rowing*, *BiathlonERG*, *SkiERG*, *Ergathlon* e *DuathlonERG*. Per ogni area sono previste 4 postazioni individuali per un totale di 20 postazioni a disposizione dei partecipanti. In ogni area sarà presente un istruttore/allenatore qualificato. La palestra verrà, tra l'altro, allestita con 2 maxischermi per le proiezioni e per vivere in diretta le varie fasi delle attività.

Alcuni attrezzi saranno corredati di adattatori per l'attività rivolta alle persone disabili e per tale partecipazione verrà coinvolto il Comitato Italiano Paralimpico Provinciale.

Nel corso dell'evento saranno distribuiti gadget **ERG26**.

Trento, settembre 2022