

simulador de caça niquel - jandlglass.org

Autor: jandlglass.org Palavras-chave: simulador de caça niquel

Jonzi D, fundador y director artístico

Estaba en el Queen Elizabeth Hall de Londres, interpretando mi pieza Aeroplane Man. Alistair Spalding lo había programado y dijo: "Ey, ¿qué más estás haciendo?" Dije: "Mira, no soy el único que hace este tipo de trabajo, usando el hip-hop como un dispositivo teatral. Hagamos un festival de teatro hip-hop!" Entonces Alistair obtuvo su trabajo como director artístico en Sadler's Wells y dijo: "Jonzi, ¿queremos hacer esto?"

Tenía mucha confianza en la calidad de los artistas que estaba proponiendo: simplemente nunca habían sido vistos en este contexto. Quería presentar al krump en este país por primera vez: Tommy the Clown, el originador de la danza en LA, generalmente se presentaba en fiestas en casas y espectáculos de magia. Teníamos a Rennie Harris de los EE. UU., teníamos grupos de Corea, teníamos a los Electric Boogaloos [bailarines funk de renombre de California].

Tommy the Clown preguntó sobre conducir desde LA

Le dije a Alistair: "Tenemos que tener grafiti en las paredes". Esperaba que dijera: "Ah, no estoy seguro de que podamos hacer eso". Pero dijo: "Sí, las paredes están blancas, así que después del evento podemos simplemente pintarlas de nuevo". El único problema era que al principio solo tenían £30k para hacerlo. Para mostrar lo mejor desde todo el mundo? dije: "No, no va a funcionar". Entonces Bloomberg dijo: "Hey, podríamos hacerlo". Pusieron dinero y pudimos hacer el sueño.

Para mí, era tan obvio que iba a funcionar. Esta cultura es enorme, pero no se ve por personas que van a "templos de cultura". Esa primera noche se agotó y tuvimos mucha gente que no pudo entrar. Ya habíamos quitado los asientos al frente del escenario, así que pudimos apretujar más personas de pie. Teníamos DJ en el vestíbulo y la gente ya saltó a las círculos de bailarines y se enfrentó entre sí. Estaba presentando en el escenario y el nivel de anticipación era loco. La cantidad de ruido que hacía el público: nunca había escuchado Sadler's Wells así. Nunca dudé de que fuera increíble. Solo dudaba de que volviera a suceder.

Michelle Norton, directora de festival

Yo y Jonzi nos conocemos desde que teníamos 16 o 17 años, desde nuestros días de club nocturno. Obviamente, subterráneo. Solía bailar para muchos actos de R'n'B y hip-hop cuando venían al Reino Unido, como PM Dawn y Naughty By Nature. En 2004, había ido a la universidad como estudiante adulto estudiando administración de artes y tuve que hacer algunas horas de voluntariado. Simplemente me presenté un sábado en la mañana, en el primer día del primer Breakin 'Convención nunca - ¡y me lané al agua profunda, cuidando artistas! Atrás en Sadler's Wells es como un laberinto: caminé a los artistas a sus vestuarios y no tenía ni idea de dónde iba. Algunos no habían salido de los EE. UU. Antes. Aparentemente, Tommy the Clown había preguntado si era posible conducir. Es un camino largo desde LA.

El clima era emocionante. Era la primera vez, algo así en un teatro: se sentía irreal. Crecí en torno a la primera afluencia de hip-hop en el Reino Unido a principios de los 80, mirando a los bailarines en Londres en Covent Garden a la edad de 12 años. Esa primera Convención Breakin 'se sintió como cuando yo primeramente experimente hip-hop. Era un momento orgulloso: el ens

Aumento de australianos que apuestan en línea y entran en "territorio arriesgado", según nueva investigación

La investigación reciente muestra un aumento de los australianos que apuestan en línea y entran en "territorio arriesgado".

El centro de investigación de juegos de azar de la Universidad Nacional Australiana encontró que la gente ha continuado apostando en niveles elevados después de un aumento posterior a la pandemia.

La directora del centro de investigación de juegos de azar, la Dra. Aino Suomi, dijo que la "nueva normalidad" de la participación en el juego, que incluye la compra de boletos de lotería, se ha estabilizado en alrededor del 60%, un aumento de la población que participó en juegos de azar durante los cierres de Covid.

La investigación de la ANU encontró una pequeña disminución en el número de participantes en los 12 meses desde que se realizó la encuesta, cayendo del 61,3% al 60,3%. Antes del Covid, los niveles de juego estaban sentados alrededor del 65,6%.

Aumenta el número de personas que apuestan con riesgo

Pero el número de personas que participan en el juego con riesgo aumentó del 11,6% el año pasado al 13,6% en 2024, según la investigación.

La última encuesta también encontró que las apuestas en línea se estaban volviendo cada vez más populares, con el 33,4% de los encuestados que habían realizado apuestas en esas plataformas en los últimos 12 meses. La participación en el juego en línea fue más alta para las apuestas en deportes y carreras, según el informe.

"Las apuestas en línea han aumentado exponencialmente y ahora deben considerarse una de las principales plataformas de juego", dijo Suomi.

"El acceso ilimitado a las apuestas en línea tiene el potencial de causar un daño real si no se aborda adecuadamente".

Los datos se recopilaron entre abril de 2024 y enero de 2024. Un informe separado que utilizó los mismos datos examinó cómo el daño del juego se extendió a otros con alrededor de 1,2 millones de adultos que informaron haber sido personalmente afectados por el juego de otra persona en los últimos 12 meses.

"Las personas que fueron afectadas por el juego de otra persona tienden a ser más jóvenes (18-24), ganan un ingreso más bajo, experimentan problemas relacionados con su propio juego y tienen que enfrentar soledad o angustia psicológica", dijo Suomi.

Críticos presionan por reformas más fuertes de juegos de azar del gobierno Albanese

Los críticos están presionando para que el gobierno Albanese adopte reformas más fuertes de juegos de azar. El descontento ha crecido entre el banco trasero y los defensores por el retraso en la implementación de las reformas propuestas por un comité parlamentario dirigido por la difunta diputada laborista Peta Murphy.

El informe Murphy recomendó una prohibición faseada y completa de la publicidad de juegos de azar en línea dentro de tres años.

Dijo que la prohibición debería implementarse en cuatro fases. La primera etapa prohibió las tentaciones en las redes sociales y las plataformas en línea, y los anuncios durante las horas de recogida y entrega de los niños; luego prohibiendo "todos los anuncios de juegos de azar en línea y comentarios sobre las probabilidades, durante y una hora antes y después de una transmisión deportiva", en los uniformes y en los estadios. Luego vino la prohibición de los anuncios en transmisiones entre las 6 a.m. y las 10 p.m., y finalmente una prohibición de todos los anuncios de juegos de azar en línea y patrocinio.

Si bien el gobierno no ha descartado adoptar las recomendaciones del comité, no se ha

Informações do documento:

Autor: jandlglass.org

Assunto: simulador de caça níquel

Palavras-chave: **simulador de caça níquel - jandlglass.org**

Data de lançamento de: 2024-08-05