Senato della Repubblica
XVIII Legislatura

Fascicolo Iter
DDL S. 2624

Regolamentazione delle attività relative agli sport elettronici o virtuali (e-sport)

18/12/2022 - 07:30

Indice

1. DDL S. 2624 - XVIII Leg. 1
1.1. Dati generali 2
1.2. Testi 3
1.2.1. Testo DDL 2624 4

1. DDL S. 2624 - XVIII Leg.

1.1. Dati generali

collegamento al documento su www.senato.it

Disegni di legge
Atto Senato n. 2624
XVIII Legislatura

Regolamentazione delle attività relative agli sport elettronici o virtuali (e-sport)

Iter
23 maggio 2022: da assegnare
Successione delle letture parlamentari

S.2624	**da assegnare**

Iniziativa Parlamentare
Simona Pergreffi (L-SP-PSd'Az)
Natura
ordinaria
Presentazione
Presentato in data **23 maggio 2022**; annunciato nella seduta n. 436 del 24 maggio 2022.
Classificazione TESEO
ATTIVITA' RICREATIVE , VIDEOGIOCHI , GARE E MANIFESTAZIONI SPORTIVE
Classificazione provvisoria

1.2. Testi

1.2.1. Testo DDL 2624

collegamento al documento su www.senato.it

Senato della Repubblica XVIII LEGISLATURA

N. 2624

DISEGNO DI LEGGE

d'iniziativa della senatrice **PERGREFFI**

COMUNICATO ALLA PRESIDENZA IL 23 MAGGIO 2022

Regolamentazione delle attività relative agli sport elettronici o virtuali (*e-sport*)

Onorevoli Senatori. - Gli *e-sport*, o sport elettronici o *virtuali*, ovvero le competizioni di videogiochi di livello agonistico e professionistico, stanno riscontrando negli ultimi anni una crescita esponenziale in tutto il mondo, soprattutto tra i più giovani.

Le prime competizioni risalgono agli anni 70 e da allora il fenomeno è in una continua espansione, tanto da arrivare, nel 2020, ad un fatturato totale di oltre un miliardo e mezzo di dollari, secondo i dati del settore.

In Italia si può quantificare il fatturato in circa 20 milioni di euro, con migliaia di utenti, 150 sale *e-sport* e innumerevoli competizioni.

Nel febbraio 2018 la Federazione italiana taekwondo è stata la prima federazione ufficiale dello sport italiano a riconoscere gli sport elettronici come una vera e propria attività sportiva.

Dal 2019, in Italia è diventato possibile per tutti gli abbonati di Sky Italia seguire gli eventi in diretta sul canale *GINX e-sport TV*. Si tratta di un canale interamente dedicato agli eventi di *e-sport*.

A seguito della loro incredibile diffusione nel mondo, gli *e-sport* saranno inseriti tra le discipline olimpiche forse già a partire dall'edizione del 2024.

Purtroppo, a fronte di un settore in così grande crescita non esiste ancora in Italia alcuna disposizione normativa che regoli gli *e-sport*. Un vuoto normativo che sta creando un freno allo sviluppo e che porta anche a contenziosi amministrativo-giudiziari, come verificato di recente con il sequestro da parte dell'Agenzia delle dogane e dei monopoli dei computer in alcune sale di *e-sport*, perché ritenuti non omologati. L'unico Paese a livello internazionale che finora ha predisposto un progetto di legge per gli *e-sport* è la Repubblica di San Marino. Questo testo riprende ampi stralci della legislazione sanmarinese, adattandola, però, alla realtà italiana.

Il presente disegno di legge, quindi, si prefigge di offrire una disciplina normativa in grado di disciplinare il settore e regolamentarne i numerosi risvolti giuridici, promuovendo al tempo stesso il « buon gioco », prevenendo e contrastando i fenomeni patologici.

Il passaggio da *hobby* per pochi appassionati a interesse di massa ha portato con sé, infatti, numerose criticità come la gestione dei montepremi, l'ingaggio dei giocatori professionisti, il riconoscimento delle nuove professioni che animano il settore, quali i giocatori, gli allenatori, i *caster*, gli *streamer*, i commentatori.

Il presente disegno di legge conta 70 articoli, che vanno a regolamentare i vari aspetti del settore *e-*sportivo.

DISEGNO DI LEGGE

Art. 1.

(Oggetto e finalità)

1. La presente legge ha la finalità di:

a) regolamentare, promuovere e tutelare gli sport elettronici, di seguito denominati « *e-sport* », in ogni

loro forma;

b) riconoscere e regolamentare le professioni, le attività economiche e le competizioni nel settore degli *e-sport*.

2. La presente legge si applica alle attività e alle competizioni *e*-sportive, nonché alle fattispecie specificatamente ivi previste.

3. Per le finalità di cui al comma 1, la presente legge:

a) individua gli operatori dell'*e-sport* e ne definisce la disciplina;

b) definisce e regolamenta la prestazione *e*-sportiva, le discipline *e*-sportive e le competizioni *e*-sportive;

c) istituisce un'autorità di controllo, vigilanza e promozione dell'*e-sport*, denominata Federazione italiana degli sport virtuali;

d) definisce i principi fondamentali per l'adozione di un codice deontologico degli operatori dell'*e-sport*;

e) promuove gli *e-sport* e la cultura del buon gioco;

f) stabilisce forme di prevenzione e contrasto dei fenomeni di gioco patologico.

Art. 2.

(Principi generali)

1. L'attività *e*-sportiva è libera, riconosciuta e tutelata. Può essere svolta in forma individuale o collettiva, nonché in forma professionistica, dilettantistica o amatoriale.

Art. 3.

(Definizioni)

1. Ai fini della presente legge, si intende per:

a) « sport »: qualsiasi forma di attività psico-fisica finalizzata all'ottenimento di risultati in competizioni professionistiche, dilettantistiche o amatoriali, disciplinate da regole istituzionalizzate e che prevedono una partecipazione organizzata ad attività in cui si esprimono abilità e, in modo più o meno intenso a seconda dei casi, resistenza, destrezza, potenza, o loro combinazioni;

b) « *e-sport* »: qualsiasi forma di attività psico-fisica finalizzata all'ottenimento di risultati in competizioni *e*-sportive professionistiche, dilettantistiche o amatoriali, svolte in una disciplina *e*-sportiva. Le suddette competizioni sono disciplinate da regole istituzionalizzate e prevedono una partecipazione organizzata in cui si esprimono abilità e, in modo più o meno rilevante, resistenza, destrezza, potenza, o loro combinazioni, mediante strumenti informatici propri di ciascuna disciplina *e*-sportiva, eventualmente adattati per le esigenze specifiche delle persone con disabilità;

c) « attività *e*-sportiva »: l'attività psico-fisica svolta conformemente alla lettera *b)* del presente comma. La prestazione dell'attività *e*-sportiva costituisce oggetto di contratto di prestazione *e*-sportiva, regolato dalla presente legge;

d) « disciplina *e*-sportiva »: ciascuna disciplina inserita nell'elenco delle discipline *e*-sportive riconosciute, predisposte dalla Federazione italiana degli sport virtuali ai sensi dell'articolo 33 della presente legge. Alle discipline non inserite nel suddetto elenco non si applicano le disposizioni della presente legge;

e) « competizione *e*-sportiva »: la competizione svolta in una disciplina *e*-sportiva;

f) « competizione *online* »: la competizione *e*-sportiva svolta esclusivamente per via telematica in tutte le sue fasi, in cui i giocatori partecipano da luoghi diversi;

g) « competizione *offline* »: la competizione *e*-sportiva svolta esclusivamente in una o più sedi materiali in cui si tiene la competizione *e*-sportiva e in cui tutti i giocatori partecipano esclusivamente da tali sedi, anche se in tempi diversi;

h) « competizione mista »: la competizione *e*-sportiva svolta in parte *online* e in parte *offline*;

i) « prestazione *e*-sportiva »: la prestazione svolta da un giocatore in esecuzione di un contratto

concluso con una squadra *e*-sportiva avente ad oggetto un'attività *e*-sportiva;

l) « giocatore »: la persona fisica che svolge attività *e*-sportiva, individualmente o nell'ambito di una squadra *e*-sportiva;

m) « giocatore professionista »: il giocatore che svolge attività *e*-sportiva a titolo oneroso e in modo continuativo e prevalente rispetto ad altri impieghi o professioni, o che è considerato come tale per chiara fama nell'ambito della relativa disciplina *e*-sportiva;

n) « giocatore dilettante »: il giocatore che svolge attività *e*-sportiva non occasionale e remunerata, anche se esercita in modo prevalente altri impieghi o professioni;

o) « giocatore amatoriale »: il giocatore che svolge attività *e*-sportiva non occasionale e non remunerata;

p) « squadra *e*-sportiva »: il gruppo di giocatori costituito da un'associazione *e*-sportiva dilettantistica, da una società *e*-sportiva professionistica o da un'impresa *e*-sportiva, per la partecipazione, in forma individuale o collettiva, a competizioni *e*-sportive, anche organizzate all'estero;

q) « associazione *e*-sportiva dilettantistica »: la persona giuridica, costituita ai sensi della presente legge, che crea o gestisce uno o più squadre *e*-sportive, composte in via ordinaria da giocatori dilettanti o amatoriali;

r) « società *e*-sportiva professionistica »: la persona giuridica, costituita ai sensi della presente legge, che crea o gestisce uno o più squadre *e*-sportive composti da giocatori professionisti o dilettanti o amatoriali;

s) « impresa *e*-sportiva »: la persona giuridica che fornisce prodotti e servizi nell'ambito dell'*e-sport*, in conformità alla presente legge, in qualità di *broadcaster*, di distributore, di proprietario o di gestore di una sala da *e-sport* ovvero di organizzatore, sviluppatore, fondatore o gestore di uno o più squadre *e*-sportive composte da giocatori professionisti, dilettanti o amatoriali;

t) « *broadcaster* »: la persona giuridica che presta il servizio di trasmissione di competizioni *e*-sportive;

u) « *caster* »: la persona fisica che presta il servizio di commento e di analisi di competizioni *e*-sportive;

v) « sviluppatore »: la persona fisica o giuridica che sviluppa *software* da utilizzare quale disciplina *e*-sportiva o quale sistema di gestione di competizioni *e*-sportive o di sale da *e-sport*;

z) « distributore »: la persona giuridica che presta il servizio di distribuzione del *software* di cui alla lettera *v)*;

aa) « organizzatore »: la persona fisica o giuridica che organizza una competizione *e*-sportiva;

bb) « Federazione italiana degli sport virtuali »: l'autorità di controllo istituita ai sensi dell'articolo 21 della presente legge con finalità di controllo, vigilanza e promozione dell'*e-sport*;

cc) « operatore dell'*e-sport* »: i soggetti di cui alle lettere *l)*, *m)*, *n)*, *o)*, *p)*, *q)*, *r)*, *s)*, *t)*, *u)*, *v)*, *z)* ed *aa)*.

Art. 4.

*(Diritti e doveri degli operatori dell'*e-sport*)*

1. Gli operatori dell'*e-sport* hanno il diritto di esercitare la libera iniziativa economica privata nell'ambito dell'*e-sport* medesimo, in conformità a quanto previsto dalla presente legge.

2. Gli operatori dell'*e-sport* hanno il dovere di:

a) tenere una condotta sempre ispirata alla lealtà, alla correttezza, alla buona fede, all'imparzialità, all'integrità e all'onestà;

b) rispettare le disposizioni di cui alla presente legge.

Art. 5.

*(Codice deontologico dell'*e-sport*)*

1. Il codice deontologico dell'*e-sport*, di seguito denominato « codice deontologico », enuncia i princìpi che devono orientare la condotta degli operatori dell'*e-sport* medesimo, che deve essere

sempre ispirata alla lealtà, alla correttezza, all'imparzialità, all'integrità, all'onestà nonché al ripudio del *doping*, delle condotte fraudolente e antisportive, degli accordi volti a predeterminare l'esito della competizione e di qualsiasi altra pratica scorretta e illecita. Le previsioni del codice deontologico sono finalizzate a integrare e precisare quanto previsto dalla presente legge.

2. Il codice deontologico è elaborato dalla Federazione italiana degli sport virtuali, nel rispetto delle disposizioni della presente legge, ed è approvato con decreto dell'autorità di Governo competente in materia di sport. Il codice deontologico è periodicamente aggiornato con le medesime modalità di cui al primo periodo.

3. Le violazioni delle norme del codice deontologico sono accertate e sanzionate dalla Federazione italiana degli sport virtuali, che vi provvede d'ufficio o su segnalazione da parte di persone fisiche e giuridiche, seguendo la procedura prevista dal codice medesimo.

Art. 6.

(Giocatori)

1. I giocatori partecipano alle competizioni *e*-sportive nel rispetto dei principi e delle disposizioni della presente legge e del codice deontologico.

2. I giocatori italiani selezionati per le squadre *e*-sportive nazionali sono tenuti a rispondere alle convocazioni della Federazione italiana degli sport virtuali e onorare il ruolo ad essi conferito.

Art. 7.

(*Associazioni nazionali dei giocatori)*

1. I giocatori delle diverse discipline *e*-sportive possono associarsi in una o più associazioni nazionali dei giocatori, operanti presso la Federazione italiana degli sport virtuali, dotandosi di norme autonome di funzionalità operativa sulla base di criteri guida approvati dalla Federazione medesima, al fine di formulare suggerimenti e proposte alla Federazione stessa, nonché alle eventuali federazioni *e*-sportive nazionali.

Art. 8.

(Rapporto di prestazione e-*sportiva)*

1. Il rapporto di prestazione *e*-sportiva regolato dalla presente legge si costituisce esclusivamente mediante la conclusione di un contratto di prestazione *e*-sportiva professionistico, dilettantistico o amatoriale tra il giocatore e una squadra *e*-sportiva.

2. Le squadre *e*-sportive e i giocatori possono liberamente convenire di regolare i propri rapporti, invece che sulla base di un contratto di prestazione *e*-sportiva di cui all'articolo 9, tramite un ordinario rapporto di lavoro integralmente regolato dalla vigente normativa in materia di diritto del lavoro e non sottoposto alle disposizioni di cui alla presente legge. Resta fermo, in ogni caso, l'obbligo dei giocatori di osservare il codice deontologico adottato a norma dell'articolo 5 della presente legge, nonché le norme internazionali che regolano l'attività *e*-sportiva.

Art. 9.

(Contratto di prestazione e-*sportiva)*

1. Il contratto di prestazione *e*-sportiva è un contratto regolato esclusivamente dalla presente legge nelle forme del contratto di prestazione *e*-sportiva:

a) professionistica;

b) dilettantistica;

c) amatoriale.

2. Il contratto di prestazione *e*-sportiva è:

a) a tempo determinato;

b) consentito unicamente per lo svolgimento di attività *e*-sportiva e delle prestazioni accessorie strettamente connesse alla medesima;

c) rinnovabile, previa comunicazione ai centri per l'impiego;

d) assimilato al contratto di lavoro autonomo, fermo restando che il giocatore deve rispettare le istruzioni tecniche e le prescrizioni per il conseguimento degli scopi agonistici delle squadre *e*-sportive;

e) concluso in forma scritta.

3. È fatto obbligo alla squadra *e*-sportiva di:

a) non adibire il giocatore a mansioni e attività non attinenti all'attività *e*-sportiva e comunque tali da non consentire il fine che si prefigge lo svolgimento di tale attività. È ammesso lo svolgimento di attività pubblicitarie, anche mediante *social network*, di apparizioni pubbliche e di sponsorizzazioni di qualsiasi tipo, purché connesso direttamente all'attività *e*-sportiva svolta o all'immagine della squadra *e*-sportiva, e comunque purché tali attività pubblicitarie non siano preponderanti rispetto all'attività *e*-sportiva, a pena di conversione del contratto di prestazione *e*-sportiva in contratto di lavoro subordinato a tempo indeterminato, con applicazione dell'ordinaria disciplina in materia di diritto del lavoro;

b) assicurare la presenza di almeno una persona responsabile della definizione e dell'attuazione di un programma di allenamento nonché della gestione tecnica e agonistica dei giocatori, ivi incluso il loro benessere psico-fisico;

c) tutelare ciascun giocatore contro gli infortuni e le malattie professionali derivanti dalla propria attività *e*-sportiva.

4. La squadra *e*-sportiva è responsabile della sicurezza e del buon funzionamento degli strumenti tecnologici assegnati al giocatore per lo svolgimento dell'attività *e*-sportiva nell'ambito del contratto di prestazione *e*-sportiva. Nel caso in cui gli strumenti tecnologici siano forniti dalla squadra *e*-sportiva, il giocatore è obbligato ad utilizzarli ed è responsabile del loro corretto utilizzo e conservazione, salvo il normale deperimento d'uso. Salvo patto contrario concluso in forma scritta, gli strumenti sono concessi in comodato gratuito e il giocatore è obbligato alla loro restituzione su richiesta della squadra *e*-sportiva o comunque e senza ritardo al termine del contratto di prestazione *e*-sportiva.

5. Se la prestazione *e*-sportiva continua dopo la scadenza del termine senza che sia stato comunicato, entro la medesima scadenza, il rinnovo o l'estensione del contratto al centro per l'impiego competente, dal primo giorno successivo alla scadenza del contratto medesimo, la prestazione è da considerarsi sottoposta alla disciplina vigente in materia di diritto del lavoro.

Art. 10.

(Contratto di prestazione e-*sportiva professionistica)*

1. Oltre a quanto previsto all'articolo 9, il contratto di prestazione *e*-sportiva con un giocatore professionista deve rispettare i seguenti requisiti:

a) il trattamento retributivo deve essere equo e adeguato all'impegno a tempo pieno del giocatore;

b) il preavviso della decisione di recedere dal contratto da parte della squadra *e*-sportiva, in caso di prestazioni o risultati non soddisfacenti da parte del giocatore, non può essere inferiore a quindici giorni.

Art. 11.

(Contratto di prestazione e-*sportiva dilettantistica)*

1. Oltre a quanto previsto all'articolo 9, il contratto di prestazione *e*-sportiva con un giocatore dilettante deve rispettare i seguenti requisiti:

a) il trattamento retributivo deve essere equo e adeguato all'impegno a tempo parziale del giocatore;

b) il preavviso della decisione di recedere dal contratto da parte della squadra *e*-sportiva, in caso di prestazioni o risultati non soddisfacenti da parte del giocatore, non può essere inferiore a dieci giorni.

Art. 12.

(Contratto di prestazione e-*sportiva amatoriale)*

1. Oltre a quanto previsto all'articolo 9, il contratto di prestazione *e*-sportiva con un giocatore

amatoriale deve rispettare i seguenti requisiti:

a) l'eventuale remunerazione annua lorda non può eccedere la somma di 3.000 euro. Per remunerazioni superiori, le parti devono concludere un contratto di prestazione *e*-sportiva professionistica o dilettantistica;

b) il preavviso della decisione di recedere dal contratto da parte della squadra *e*-sportiva, in caso di prestazioni o risultati non soddisfacenti da parte del giocatore, non può essere inferiore a cinque giorni.

Art. 13.

(Premi per risultati conseguiti in competizioni e-*sportive e competizioni nazionali e internazionali)*

1. Il giocatore e la squadra *e*-sportiva che hanno concluso un contratto di prestazione *e*-sportiva possono stabilire, nel contratto medesimo, la misura delle vincite spettanti all'uno e all'altro in caso di ottenimento di premi per la partecipazione a competizioni *e*-sportive comunque denominate, anche se svolte all'estero. Eventuali pattuizioni successive sfavorevoli al giocatore sono nulle e possono essere applicate unicamente all'atto dell'eventuale rinnovo del contratto; eventuali risoluzioni del contratto, intervenute a qualsiasi causa o titolo, seguite dalla conclusione di un nuovo contratto entro sessanta giorni dalla risoluzione, non hanno effetto circa la misura delle percentuali di cui al comma 2.

2. Ove non diversamente pattuito:

a) il premio ottenuto in competizioni individuali spetta per l'80 per cento al giocatore e per il 20 per cento alla squadra *e*-sportiva;

b) il premio ottenuto in competizioni di squadra spetta ai giocatori nella misura dell'80 per cento, suddiviso in parti uguali fra tutti i giocatori che hanno effettivamente svolto la propria prestazione *e*-sportiva nella formazione che ha ottenuto il premio, e per il restante 20 per cento alla squadra *e*-sportiva;

c) ove sia previsto un premio autonomo per la squadra *e*-sportiva nel suo complesso, il premio ottenuto spetta per l'80 per cento alla squadra *e*-sportiva e per il 20 per cento a ciascun giocatore, suddiviso, in parti uguali, fra i giocatori che hanno effettivamente svolto la propria prestazione *e*-sportiva nella formazione che ha ottenuto il premio.

3. I contratti di prestazione *e*-sportiva possono prevedere l'applicazione delle percentuali di cui al comma 2 ovvero prevedere che la percentuale:

a) dell'80 per cento di cui alle lettere *a)* e *b)* del comma 2 sia diminuita sino al 30 per cento;

b) dell'80 per cento di cui alla lettera *c)* del comma 2 sia aumentata sino al 90 per cento.

4. La suddivisione di premi non divisibili o non agevolmente divisibili è regolamentata in ciascun contratto di prestazione *e*-sportiva.

Art. 14.

(Lavoro agile)

1. La prestazione *e*-sportiva può essere resa parzialmente o totalmente secondo le modalità del lavoro agile e svolta attraverso strumenti informatici forniti dalla squadra *e*-sportiva o nella disponibilità del giocatore.

2. La squadra *e*-sportiva è responsabile della sicurezza e del buon funzionamento degli strumenti tecnologici assegnati al giocatore per lo svolgimento dell'attività *e*-sportiva. Nel caso in cui la strumentazione sia fornita dalla squadra *e*-sportiva, il giocatore è tenuto ad utilizzare la medesima ed è responsabile del corretto utilizzo e conservazione degli strumenti ricevuti, salvo il normale deperimento d'uso. Salvo patto contrario in forma scritta, gli strumenti sono concessi in comodato gratuito e il giocatore è obbligato alla loro restituzione su richiesta della squadra *e*-sportiva o comunque, e senza ritardo, al termine del contratto di prestazione *e*-sportiva.

3. Qualora la squadra *e*-sportiva opti per l'utilizzo di strumenti in dotazione al lavoratore, ne accetta i relativi rischi, senza poter imporre metodi di controllo su tali strumenti, ad eccezione di quelli inerenti alle verifiche di sicurezza e di riservatezza delle eventuali banche dati utilizzate da remoto. È onere del

giocatore mantenere le condizioni tecnologiche relative alla propria strumentazione in uso conformi alle condizioni in base alle quali è stata concessa l'autorizzazione all'utilizzo.

4. Qualora impedimenti di natura tecnica non permettano l'esecuzione o la prosecuzione dell'attività da remoto, al giocatore è consentita l'immediata ammissione allo svolgimento dell'attività in sede.

5. Il giocatore che svolge la propria prestazione con modalità di lavoro agile è tutelato, al pari degli altri giocatori, contro gli infortuni e le malattie professionali che possano derivare dai rischi connessi alla propria attività resa sul luogo di svolgimento dell'attività concordato ed autorizzato dalla squadra *e*-sportiva.

6. Il giocatore che svolge la propria prestazione con modalità di lavoro agile è altresì tutelato contro gli infortuni occorsi durante il normale percorso di andata e ritorno dal luogo di abitazione a quello concordato ed autorizzato dalla squadra *e*-sportiva per lo svolgimento della prestazione *e*-sportiva all'esterno dei locali aziendali. Per gli aspetti non espressamente regolati dal presente articolo si applicano le norme vigenti in materia di lavoro agile.

Art. 15.

(Giocatori minorenni)

1. Dall'età di sedici anni, previo consenso dei genitori o di chi esercita la potestà genitoriale, è possibile svolgere attività *e*-sportiva a condizione che la salute, la sicurezza e la moralità dei giocatori siano pienamente garantite e che la suddetta attività non incida negativamente sulla loro educazione e sulla loro formazione.

2. La legislazione nazionale o la Federazione italiana degli sport virtuali, dopo aver consultato le organizzazioni delle squadre *e*-sportive e dei giocatori, se esistono, può ridurre la soglia di cui al comma 1 all'età di quattordici anni, prevedendo particolari cautele per garantire che l'attività *e*-sportiva non incida negativamente sull'assolvimento degli obblighi scolastici e sull'educazione e formazione dei giocatori.

3. I contratti di prestazione *e*-sportiva dei giocatori minorenni sono sottoscritti dai genitori o da chi esercita la potestà genitoriale.

4. In ogni caso, i giocatori minorenni non possono essere adibiti a discipline *e*-sportive che presentino una classificazione *Pan European Game lnformation* (PEGI) incompatibile con lo loro età.

Art. 16.

(Sicurezza dei giocatori)

1. Alle squadre *e*-sportive si applicano gli obblighi in materia di sicurezza e di salute nei luoghi di lavoro previsti per i datori di lavoro dalla normativa vigente.

2. La Federazione italiana degli sport virtuali propone ai competenti organi governativi l'adozione di norme di semplificazione burocratica per le squadre *e*-sportive, nel rispetto di elevati *standard* di tutela della sicurezza e della salute dei giocatori.

3. Il giocatore ha l'obbligo di cooperare con la squadra *e*-sportiva al fine di individuare e fronteggiare i rischi connessi all'esecuzione della prestazione *e*-sportiva nel luogo di svolgimento dell'attività prescelto e concordato con la squadra *e*-sportiva nell'attuazione delle misure di prevenzione predisposte.

Art. 17.

(Squadre e-*sportive)*

1. La squadra *e*-sportiva è costituita e gestito da un'associazione *e*-sportiva dilettantistica o da una società *e*-sportiva professionistica o da un'impresa *e*-sportiva con la finalità di partecipare in modo continuativo a competizioni *e*-sportive in una o più discipline *e*-sportive.

2. Per l'espletamento delle proprie attività di carattere tecnico, amministrativo o *e*-sportivo, la squadra *e*-sportiva può avvalersi dell'opera di personale dipendente o di lavoratori autonomi, nel rispetto delle disposizioni vigenti in materia di lavoro, nonché di giocatori e operatori dell'*e-sport*, come definiti dalla presente legge.

3. La squadra *e*-sportiva, primariamente in persona del proprio allenatore, fornisce ai giocatori le istruzioni tecniche e le prescrizioni finalizzate al conseguimento degli scopi dell'attività *e*-sportiva.

4. La squadra *e*-sportiva può dotarsi di un codice etico e di condotta, vincolante per i propri giocatori e per il proprio personale, che sia obbligatoriamente ispirato ai princìpi di cui all'articolo 5, comma 1.

5. La gestione di una squadra *e*-sportiva può essere ceduta da uno ad un altro soggetto, purché sia garantito il rispetto delle obbligazioni contrattuali in essere. Cedente e cessionario sono responsabili in solido per tutte le obbligazioni esistenti all'atto della cessione verso soggetti privati e pubblici.

Art. 18.

(Associazione e-*sportive dilettantistiche)*

1. Le associazioni *e*-sportive dilettantistiche sono gruppi organizzati di natura privatistica:

a) che non perseguono scopi di lucro;

b) che sono rette da uno statuto redatto in formato cartaceo od elettronico, da custodirsi presso la sede dell'associazione anche in formato elettronico dotato di validazione temporale elettronica qualificata. Qualora le date della versione cartacea e di quella elettronica non dovessero corrispondere, fanno fede quelle della versione elettronica;

c) cui si aderisce, e da cui si recede, volontariamente;

d) alle cui cariche sociali si accede per elezione, nel rispetto dello statuto delle associazioni medesime e di eventuali norme di riferimento qualora affiliate a una federazione *e*-sportiva;

e) dotati di personalità giuridica e iscritti nel registro di cui all'articolo 20;

f) tenuti all'osservanza delle norme che regolano le associazioni per quanto riguarda la tenuta contabile, compreso l'obbligo di formazione del bilancio e la tenuta dell'elenco degli iscritti e dei verbali;

g) che possono stipulare contratti di prestazione *e*-sportiva dilettantistica o amatoriale;

h) che possono stipulare contratti di prestazione *e*-sportiva professionistica solo previo parere positivo della Federazione italiana degli sport virtuali.

2. Le associazioni *e*-sportive sono obbligate a mettere a disposizione delle rispettive federazioni *e*-sportive, o, in loro mancanza, della Federazione italiana degli sport virtuali, i giocatori nazionali per far parte delle relative squadre *e*-sportive.

Art. 19.

(Società e-*sportive professionistiche)*

1. Le società *e*-sportive professionistiche:

a) partecipano a competizioni *e*-sportive di qualsiasi tipologia;

b) possono concludere contratti di prestazione *e*-sportiva professionistica, dilettantistica o amatoriale;

c) devono essere costituite nella forma di società per azioni o di società a responsabilità limitata, in conformità alle norme vigenti, previo parere positivo della Federazione italiana degli sport virtuali;

d) devono essere iscritte nel registro delle associazioni, delle società e delle imprese *e*-sportive di cui all'articolo 20;

e) costituiscono o gestiscono una squadra *e*-sportiva.

2. Nell'esercizio delle proprie attività le società *e*-sportive professionistiche sono tenute all'applicazione del principio della solidarietà *e*-sportiva ed economica in favore dell'*e-sport* dilettantistico, con particolare attenzione ai settori giovanili.

3. Per tutto quanto non espressamente previsto dalla presente legge, alle società *e*-sportive professionistiche si applicano le disposizioni delle normative vigenti in materia di società sportive professionistiche.

Art. 20.

(Registro delle associazioni, delle società

e delle imprese e-*sportive)*

1. È costituito presso la Federazione italiana degli sport virtuali il registro delle associazioni, delle società e delle imprese *e*-sportive.

2. L'iscrizione al registro di cui al comma 1 è obbligatoria per acquisire la qualità di operatore dell'*e-sport* di cui all'articolo 3, comma 1, lettera *cc)*, della presente legge.

3. L'iscrizione al registro di cui al comma 1 è annuale e avviene mediante trasmissione alla Federazione italiana degli sport virtuali di una comunicazione redatta e inviata seguendo la procedura stabilita dalla Federazione italiana degli sport virtuali con propria deliberazione.

Art. 21.

(Natura e finalità della Federazione italiana degli sport virtuali)

1. Il Comitato olimpico nazionale italiano (CONI) istituisce la Federazione italiana degli sport virtuali.

2. La Federazione italiana degli sport virtuali:

a) è dotata di autonomia tecnica, organizzativa e di gestione;

b) è sottoposta alla vigilanza del Coni;

c) può promuovere, organizzare e coordinare, in collaborazione con gli operatori dell'*e-sport*, attività *e*-sportive e manifestazioni *e*-sportive nazionali e internazionali improntate al rispetto delle disposizioni di cui alla presente legge, dei principi dell'etica, della correttezza, della lealtà, dell'onestà, della trasparenza, dell'integrità e del buon gioco. Essa può altresì presentare proposte normative in materia di *e-sport*;

d) promuove e organizza iniziative e progetti per la diffusione della cultura *e*-sportiva, per il potenziamento e lo sviluppo della relativa attività agonistica, per il contrasto alle sue forme patologiche e al gioco d'azzardo;

e) è preposta all'organizzazione e al potenziamento dell'*e-sport* nelle discipline *e*-sportive di riferimento;

f) contribuisce alla preparazione tecnica, psichica e fisica dei giocatori nell'ambito delle singole discipline *e*-sportive, vigilando sulla loro salute e sulla loro sicurezza;

g) designa i giocatori delle squadre *e*-sportive nazionali per la partecipazione alle competizioni internazionali;

h) effettua l'inquadramento di allenatori, tecnici, medici, ufficiali di gara, collaboratori e di quanti altri partecipano all'attività *e*-sportiva federale;

i) opera in armonia con le deliberazioni e gli indirizzi di eventuali federazioni internazionali.

Art. 22.

(Sede e generi di discipline e-*sportive)*

1. La Federazione italiana degli sport virtuali deve avere sede nel territorio nazionale ed è costituita dalle associazioni *e*-sportive, dalle società *e*-sportive professionistiche, dalle imprese *e*-sportive e dai giocatori.

2. La Federazione italiana degli sport virtuali è costituita da una o più discipline *e*-sportive in base alla tipologia di videogiochi cui afferiscono le discipline medesime.

Art. 23.

(Imprese e-*sportive)*

1. Le imprese *e*-sportive sono società che:

a) possono partecipare a competizioni *e*-sportive di qualsiasi tipologia;

b) possono concludere contratti di prestazione *e*-sportiva professionistica, dilettantistica o amatoriale;

c) possono svolgere i servizi disciplinati dalla presente legge.

Art. 24.

(Requisiti soggettivi e oggettivi per la classificazione delle imprese e-*sportive)*

1. La società che intenda ottenere lo *status* giuridico di « impresa *e*-sportiva » e ottenere l'iscrizione nell'apposita sezione del registro delle associazioni, delle società e delle imprese *e*-sportive deve essere in possesso dei seguenti requisiti oggettivi e soggettivi:

a) svolgere la propria attività prevalentemente nell'ambito delle attività *e*-sportive, nel rispetto di quanto previsto dalla presente legge e in riferimento alle fattispecie da essa disciplinate. In particolare, ciascuna impresa *e*-sportiva deve aver costituito o deve gestire una squadra *e*-sportiva o svolgere almeno uno fra i seguenti ruoli, come definiti dalla presente legge: *broadcaster*, distributore, proprietario o gestore di sala da *e-sport*, organizzatore, sviluppatore;

b) svolgere la propria attività in modo continuativo e non occasionale;

c) avere almeno una sede direzionale e operativa ubicata nel territorio nazionale;

d) essere una società costituita in forma di società per azioni o a responsabilità limitata;

e) prevedere esplicitamente: l'attività o le attività di cui alla lettera *a)* del presente comma nel proprio oggetto sociale.

Art. 25.

(Controlli relativi al mantenimento dei requisiti di impresa e-*sportiva)*

1. I controlli relativi al mantenimento dei requisiti per l'iscrizione nel registro di cui all'articolo 20 sono effettuati dalla Federazione italiana degli sport virtuali.

2. Al verificarsi della mancanza anche di uno dei requisiti di cui agli articoli 23 e 24, la Federazione italiana degli sport virtuali assegna all'impresa *e*-sportiva un termine di trenta giorni per il ripristino dei requisiti medesimi, decorsi infruttuosamente i quali la società perde lo *status* giuridico di impresa *e*-sportiva.

3. Entro trenta giorni dalla comunicazione della perdita dello *status* giuridico di impresa *e*-sportiva, la società interessata deve deliberare la messa in liquidazione volontaria, salvo non decida di richiedere l'iscrizione al registro di cui all'articolo 20, previo assolvimento degli obblighi previsti dalla normativa vigente.

Art. 26.

(Sviluppatori)

1. In presenza dei requisiti previsti dalla presente legge, può iscriversi al registro di cui all'articolo 20, in qualità di impresa *e*-sportiva, la persona giuridica che sviluppa *software* da utilizzarsi quale:

a) disciplina *e*-sportiva, o quale componente essenziale per il funzionamento di una disciplina *e*-sportiva;

b) sistema di gestione di competizioni *e*-sportive, o di sale da *e-sport*.

2. In aggiunta a quanto previsto dall'articolo 25, comma 1, lettera *c)*, la sede principale in cui è sviluppato il *software* di cui al comma 1 del presente articolo deve essere ubicata nel territorio nazionale.

Art. 27.

(Distributori)

1. In presenza dei requisiti previsti dalla presente legge, può iscriversi al Registro delle associazioni, delle società e delle imprese *e*-sportive, in qualità di impresa *e*-sportiva, la persona giuridica che presta il servizio di distribuzione del *software* da utilizzare quale:

a) disciplina *e*-sportiva;

b) sistema di gestione di competizioni *e*-sportive o di sale da *e-sport*.

2. In aggiunta a quanto previsto dall'articolo 24, comma 1, lettera *c)*, la sede principale in cui è gestita la distribuzione del *software* di cui al comma 1 del presente articolo deve essere ubicata nel territorio nazionale.

Art. 28.

*(*Broadcaster*)*

1. In presenza dei requisiti previsti dalla presente legge, può iscriversi al registro di cui all'articolo 20, in qualità di impresa *e*-sportiva, la persona giuridica che presta il servizio di trasmissione di competizioni *e*-sportive.

2. In aggiunta a quanto previsto dall'articolo 25, comma 1, lettera *c)*, la sede principale in cui è gestita la distribuzione del *software* di cui al comma 1 del presente articolo deve essere ubicata nel territorio nazionale.

Art. 29.

(Società di management *di* caster*)*

1. In presenza dei requisiti previsti dalla presente legge, può iscriversi al registro di cui all'articolo 20, in qualità di impresa *e*-sportiva, la persona giuridica che presta il servizio di trasmissione di competizioni *e*-sportive commentate dai *caster*.

2. Ai *caster* si applicano, per quanto applicabili, le disposizioni in materia di contratto di prestazione *e*-sportiva di cui agli articoli 10, 11 e 12. A pena di nullità, il contratto concluso con il *caster* deve:

a) fare esplicito riferimento all'articolo 10;

b) fare esplicito riferimento alla tipologia contrattuale prescelta tra quelle di cui agli articoli 11 e 12, in base al rapporto costituito con il *caster* medesimo;

c) essere denominato « contratto di prestazione del servizio di *caster* in ambito *e-sport* ».

Art. 30.

(Organizzatori)

1. Una competizione *e*-sportiva può essere organizzata esclusivamente da:

a) una persona fisica che sia cittadino italiano;

b) una persona giuridica italiana o che abbia una stabile organizzazione nel territorio nazionale o che abbia una filiale in Italia;

c) una persona fisica o giuridica straniera che deleghi lo svolgimento dell'attività di organizzatore a un soggetto di cui alla lettera *a)* o *b)*.

2. Qualora la competizione *e*-sportiva preveda il pagamento di quote di iscrizione o di partecipazione, anche per la mera visione, o per l'attribuzione di uno o più premi, la competizione medesima può essere organizzata esclusivamente da un operatore economico italiano o da un'associazione italiana riconosciuta, comprese le associazioni *e*-sportive, le società *e*-sportive e le imprese *e*-sportive; tali soggetti possono altresì operare quali delegati di una persona fisica o giuridica straniera, ai sensi della lettera *c)* del comma 1.

3. L'organizzatore e il suo delegato sono responsabili in solido delle violazioni alla normativa vigente, commesse nell'ambito di una competizione *e*-sportiva da essi organizzata.

4. Una competizione *e*-sportiva può essere organizzata da più soggetti di cui al comma 1, che sono responsabili in solido in relazione a qualsiasi obbligazione o illecito derivante dal loro ruolo di organizzatori.

Art. 31.

(Proprietari e gestori di sale da e-sport*)*

1. In presenza dei requisiti previsti dalla presente legge, può iscriversi nel registro di cui all'articolo 20, in qualità di impresa *e*-sportiva, la persona giuridica che gestisce un immobile dedicato allo svolgimento di attività *e*-sportiva, ivi incluso l'allenamento e l'effettuazione di attività *e*-sportiva con finalità esclusivamente ludiche e non competitive.

2. È fatto divieto, ai proprietari e ai gestori di sale da *e-sport* di utilizzare sistemi di qualsiasi tipologia adibiti, anche solo parzialmente, al gioco d'azzardo, o comunque che non siano basati in modo preponderante sull'abilità dei giocatori e dei partecipanti per l'ottenimento di risultati.

Art. 32.

(Ufficiali di gara)

1. Allo svolgimento delle competizioni *e*-sportive possono partecipare, per assicurarne la regolarità, appositi ufficiali di gara. Essi svolgono le proprie funzioni nel rispetto dei principi della presente legge e del codice deontologico di cui all'articolo 5, in osservanza dei princìpi di terzietà, imparzialità e indipendenza di giudizio.

2. In presenza dei requisiti previsti dalla presente legge, può iscriversi al registro di cui all'articolo 20, in qualità di impresa *e*-sportiva, la persona giuridica che gestisce il servizio di arbitraggio e di direzione delle competizioni *e*-sportive.

3. Agli ufficiali di gara si applicano, in quanto compatibili, le disposizioni in materia di contratto di prestazione *e*-sportiva di cui agli articoli 10, 11 e 12. A pena di nullità, il contratto concluso con l'ufficiale di gara deve:

a) fare esplicito riferimento all'articolo 10;

b) fare esplicito riferimento alla tipologia contrattuale prescelta fra quelle di cui agli articoli 11 e 12, in base al rapporto costituito con l'ufficiale di gara medesimo;

c) essere denominato « contratto di prestazione del servizio di ufficiale di gara in ambito *e*-sportivo ».

Art. 33.

(Discipline e-*sportive)*

1. La Federazione italiana degli sport virtuali, entro trenta giorni dalla data del suo insediamento, predispone l'elenco delle discipline *e*-sportive riconosciute dal CONI, nominativamente individuate mediante riferimento alla denominazione del videogioco o della piattaforma *software* ovvero del soggetto che la commercializza o la rende disponibile.

2. L'elenco di cui al comma 1 è aggiornato con cadenza almeno annuale dalla Federazione italiana degli sport virtuali.

3. La Federazione italiana degli sport virtuali può inserire ulteriori videogiochi o piattaforme nell'elenco di cui al comma 1 su proposta delle associazioni *e*-sportive, delle società *e*-sportive professionistiche e delle imprese *e*-sportive.

Art. 34.

(Competizioni e-*sportive)*

1. Le competizioni *e*-sportive disciplinate dalla presente legge devono essere svolte esclusivamente in una o più discipline *e*-sportive comprese nell'elenco di cui all'articolo 33, comma 1.

2. L'utilizzo di videogiochi o di piattaforme non riferibili a una delle discipline *e*-sportive in una competizione *e*-sportiva, anche nel caso in cui la competizione medesima preveda altresì l'utilizzo di videogiochi o piattaforme riconosciuti come discipline *e*-sportive, comporta l'inapplicabilità delle disposizioni della presente legge relativamente alle attività svolte utilizzando i videogiochi e le piattaforme non riferibili alle discipline *e*-sportive, con conseguente applicabilità della normativa vigente in materia di giochi.

3. Le competizioni *e*-sportive di cui al comma 1:

a) devono essere svolte totalmente o parzialmente nel territorio nazionale, con una delle modalità di cui agli articoli 37, 38 e 39;

b) possono essere organizzate esclusivamente da un organizzatore o da più organizzatori, come previsto dall'articolo 30;

c) devono essere disciplinate da un regolamento reso disponibile prima dell'apertura delle iscrizioni alla competizione, che deve contenere almeno le informazioni di cui all'articolo 35;

d) devono prevedere meccanismi di selezione dei partecipanti e dei vincitori sulla base di criteri oggettivi, neutrali, trasparenti e non discriminatori;

e) devono assicurare che la selezione dei vincitori avvenga esclusivamente sulla base dell'abilità dei giocatori nella disciplina *e*-sportiva in cui competono. Qualora la disciplina *e*-sportiva preveda, oltre all'operato dei giocatori, interazioni o decisioni assunte in modo automatico dal *software* utilizzato che

possano influire sull'esito della competizione, l'elemento dell'abilità deve comunque rimanere preponderante e devono essere comunque garantite la parità di trattamento a tutti i giocatori nonché la neutrale e oggettiva applicazione delle regole;

f) devono essere svolte adottando misure tecniche e organizzative idonee a garantire il corretto funzionamento e la sicurezza del *software*, compresa la protezione del medesimo da alterazioni o modificazioni illecite, con particolare ma non esclusivo riferimento alla protezione da condotte fraudolente e antisportive;

g) possono essere aperte alla partecipazione dei soggetti minorenni, previo consenso dei genitori o di chi esercita la potestà genitoriale. Il limite di età per la partecipazione dei minorenni è fissato in base alla classificazione PEGI del videogioco o della piattaforma *software* utilizzati e comunque nel rispetto delle norme inderogabili applicabili nel caso di specie;

h) possono prevedere il pagamento di una quota di iscrizione, di partecipazione, o la corresponsione ai vincitori di uno o più premi, materiali o immateriali, di qualsiasi natura e valore, nel rispetto di quanto previsto dagli articoli 42, 43 e 44. Ove si verifichi anche uno solo dei casi di cui alla presente lettera, le competizioni *e*-sportive possono essere svolte solo:

1) previa comunicazione alla Federazione italiana degli sport virtuali, nel rispetto di quanto previsto dall'articolo 36;

2) previo pagamento dell'imposta per l'organizzazione di competizione *e*-sportiva di cui all'articolo 41;

i) qualora sia previsto un montepremi di ammontare superiore a 50.000 euro, devono essere assistite da fideiussione in favore dell'Agenzia delle dogane e dei monopoli a garanzia dell'effettiva corresponsione dei premi ai vincitori, valida sino a quando i premi stessi non sono stati consegnati e pari al valore del montepremi;

l) possono consistere in uno o più eventi, anche su base periodica;

m) possono prevedere restrizioni alla selezione dei partecipanti, che possono essere prescelti in tutto o in parte dall'organizzatore;

n) possono avere durata massima di un anno solare;

o) sono sottoposte al controllo della Federazione italiana degli sport virtuali; il controllo può essere esercitato d'ufficio o e su segnalazione.

4. Per gli aspetti non espressamente disciplinati dalla presente legge si applica la normativa vigente in materia di esercizio dei giochi, dei concorsi a premi, delle lotterie, del lotto, dei giochi della sorte e di abilità e delle scommesse.

Art. 35.

(Regolamento delle competizioni e-*sportive)*

1. Il regolamento di ciascuna competizione *e*-sportiva deve contenere almeno le seguenti informazioni:

a) denominazione, partita IVA o altro codice operatore economico e dati di contatto, relativi sia a un indirizzo fisico sia a un indirizzo di posta elettronica ordinario e a un indirizzo di posta elettronica certificata, dell'organizzatore e del suo eventuale delegato nel territorio nazionale;

b) indicazione della o delle discipline *e*-sportive;

c) modalità di iscrizione, di partecipazione e di selezione dei vincitori;

d) tempistiche della competizione;

e) luogo di svolgimento delle gare, in caso di competizioni *e*-sportive *offline* o miste, e luogo di ubicazione del sistema di gestione delle gare e dei relativi *server*, in caso di competizioni *e*-sportive *online* o miste;

f) importo delle quote di iscrizione e di partecipazione, se previsti;

g) indicazione dettagliata dei premi in palio, se previsti, e relativo montepremi;

h) indicazione dell'associazione di volontariato sociale e solidale, o dell'associazione sociale o culturale, riconosciute ai sensi delle norme vigenti, cui devolvere gli eventuali premi non assegnati per

rifiuto esplicito o per condotta negligente dell'avente diritto.

2. Una volta reso pubblico il regolamento della competizione *e*-sportiva non può essere modificato, salvo che per rettifica di errori materiali, previo avviso a tutti i partecipanti.

Art. 36.

(Comunicazione dell'organizzazione di competizione e-sportiva)

1. Ove ricorra una delle condizioni previste dall'articolo 34, comma 3, lettera *h)*, l'organizzatore, direttamente o mediante proprio delegato di cui all'articolo 30, comma 1, lettera *c)*, invia alla Federazione italiana degli sport virtuali la comunicazione dell'organizzazione della competizione *e*-sportiva almeno dieci giorni prima dell'apertura delle iscrizioni ovvero dell'inizio della gara qualora non sia previsto l'obbligo di previa iscrizione o, in tale caso, qualora siano previste più gare, dall'inizio della prima delle gare.

2. La comunicazione di cui al comma 1, deve essere inviata mediante sistema elettronico di recapito certificato e sottoscritta con firma elettronica qualificata ed è redatta compilando il modulo reso disponibile in formato elettronico dalla Federazione italiana degli sport virtuali. Alla comunicazione devono essere allegati:

a) il regolamento della competizione *e*-sportiva;

b) l'indicazione esplicita dell'introito lordo derivante dalle quote di iscrizione e partecipazione, ove previste, del totale lordo del montepremi, ove previsto, e dalla loro eventuale somma;

c) la copia della ricevuta di pagamento dell'imposta sulle competizioni *e*-sportive di cui l'articolo 41, qualora dovuta;

d) copia della fideiussione, ove obbligatoria a norma dell'articolo 34, comma 3, lettera *i)*.

3. Decorso il termine di cui al comma 1 senza che la Federazione italiana degli sport virtuali abbia effettuato rilievi, la competizione *e*-sportiva può essere svolta.

4. La Federazione italiana degli sport virtuali può comunque rilevare eventuali violazioni alle disposizioni della presente legge anche durante lo svolgimento della competizione *e*-sportiva e sino a sei mesi dalla data della sua conclusione.

Art. 37.

(Competizioni e-*sportive* online*)*

1. Le competizioni *e*-sportive possono essere svolte interamente *online*, a discrezione dell'organizzatore, quando i giocatori partecipano da luoghi diversi mediante connessione telematica al *server* o ai *server* di gioco; in ogni caso, i giocatori non possono in tale caso trovarsi in aree fisiche o immobili messi a disposizione dall'organizzatore.

2. Le competizioni *e*-sportive *online*:

a) sono effettuate adoperando sistemi di gestione della competizione ubicati nel territorio nazionale, da cui sia possibile controllare da remoto eventuali *server* ubicati al di fuori del territorio medesimo;

b) possono essere aperte alla partecipazione da qualsiasi parte del mondo; la verifica della legittimità delle attività connesse alla partecipazione e della competizione da parte di soggetti di Stati esteri, nonché ogni responsabilità in merito, sono poste in capo all'organizzatore.

3. L'organizzatore deve tenere traccia, mediante opportuni strumenti informatici, delle operazioni di iscrizione, di partecipazione e di selezione dei vincitori, nel rispetto della normativa in materia di protezione dei dati personali.

Art. 38.

(Competizioni e-*sportive* offline*)*

1. Le competizioni *e*-sportive possono essere svolte interamente *offline*, in uno o più luoghi fisici, ubicati nel territorio nazionale, in cui i giocatori possano competere in una o più discipline *e*-sportive.

2. Le competizioni *e*-sportive *offline*:

a) sono svolte interamente nel territorio nazionale;

b) richiedono la presenza fisica simultanea dei giocatori impegnati in ciascuna gara o nelle relative fasi;

c) possono prevedere il pagamento di una somma per assistere alle competizioni medesime.

Art. 39.

(Competizioni e-*sportive miste)*

1. Le competizioni *e*-sportive sono considerate miste quando prevedono, nell'ambito di una medesima competizione *e*-sportiva, fasi *online*, come disciplinate all'articolo 37, comma 1, della presente legge, e fasi *offline*, come disciplinate all'articolo 38, comma 1, della presente legge.

2. Nelle rispettive fasi, le competizioni *e*-sportive miste devono essere effettuate nel rispetto di quanto previsto dalla presente legge per le competizioni *e*-sportive *online* e per le competizioni *e*-sportive *offline*.

Art. 40.

(Pubblicità)

1. La pubblicità delle competizioni *e*-sportive deve rispettare i principi di trasparenza, di lealtà e di correttezza.

2. L'organizzatore deve rendere sempre disponibile su una pagina *web*, il cui indirizzo deve essere sempre indicato nella pubblicità medesima, le informazioni utili a ciascun potenziale giocatore per comprendere almeno le regole, le modalità di funzionamento, gli eventuali costi di iscrizione e di partecipazione, e gli eventuali premi in palio, con indicazione del relativo montepremi. Tali informazioni devono essere rese facilmente reperibili anche dopo la regolare conclusione della competizione *e*-sportiva, per un periodo di almeno trenta giorni dalla data della conclusione stessa. La pagina *web* di cui al presente comma deve altresì contenere un collegamento al regolamento della competizione *e*-sportiva e un *link* all'informativa sul trattamento dei dati personali.

Art. 41.

(Imposta sulle competizioni e-*sportive)*

1. Le competizioni *e*-sportive che prevedono l'iscrizione e la partecipazione a titolo oneroso, anche per la mera visione delle medesime, o l'attribuzione di uno o più premi, sono soggette al pagamento dell'imposta sulle competizioni *e*-sportive nella misura del 10 per cento dell'importo corrispondente all'introito lordo derivante dalle quote di iscrizione e di partecipazione, ove previste, ovvero al totale lordo del montepremi, ove previsto, ovvero alla loro eventuale somma, ove previsti entrambi.

2. Qualora l'introito lordo effettivo dell'imposta sia superiore a quanto previsto e indicato nella comunicazione di cui all'articolo 36, l'organizzatore è tenuto al pagamento della differenza entro quindici giorni dalla conclusione della competizione *e*-sportiva.

3. Qualora il montepremi superi la somma di 50.000 euro, l'assegnazione dei premi deve avvenire obbligatoriamente con l'assistenza di un notaio abilitato all'esercizio della professione nel territorio nazionale.

4. Nelle competizioni *e*-sportive di cui al comma 1 è fatto obbligo all'organizzatore di consentire l'accesso ai luoghi adibiti alle competizioni *e*-sportive, ivi inclusi i luoghi adibiti al controllo e alla gestione delle apparecchiature informatiche, in qualsiasi momento e per tutta la durata delle competizioni medesime.

Art. 42.

(Premi)

1. L'organizzatore può mettere in palio premi leciti, comprese somme di denaro.

2. È sempre vietato:

a) mettere in palio premi illeciti o contrari all'ordine pubblico o appartenenti alle seguenti categorie merceologiche: alcolici, armi, esplosivi, farmaci, tabacco. È altresì vietato mettere in palio animali vivi;

b) chiedere al vincitore pagamenti a qualsiasi titolo per l'attribuzione o la consegna del premio: tutti i relativi oneri, tasse e costi connessi di qualsiasi tipologia, devono essere sostenuti dall'organizzatore.

3. Il divieto di cui al comma 2, lettera *a)*, non si applica alle rappresentazioni immateriali dei beni ivi indicati integrate nel *software* adoperato per la competizione *e*-sportiva cui ha partecipato il vincitore, quali oggetti virtuali funzionali o estetici in qualsiasi modo denominati purché compresi nel *software* predetto.

4. I premi costituiti da beni materiali sono assistiti dalle ordinarie garanzie commerciali previste per la vendita al consumatore di beni appartenenti alla medesima categoria merceologica.

5. La quantificazione del valore di un premio è effettuata sulla base del suo prezzo di mercato, calcolato nell'imminenza della pubblicazione del regolamento della competizione *e*-sportiva.

Art. 43.

(Assegnazione dei premi)

1. L'assegnazione dei premi deve concludersi con la redazione del verbale di assegnazione dei premi stilato:

a) dall'organizzatore, sotto la propria responsabilità, quando l'ammontare delle vincite in denaro o in natura non supera nel complesso il valore di 50.000 euro;

b) a pena di nullità, con l'assistenza di un notaio abilitato all'esercizio della professione nel territorio nazionale, quando l'ammontare delle vincite in denaro o in natura superino nel complesso il valore di 50.000 euro.

2. La soglia di 50.000 euro di cui al comma 1, lettere *a)* e *b)*, può essere variata con decreto dell'autorità di Governo competente in materia di sport.

3. Il verbale di cui al comma 1 deve in ogni caso riportare:

a) le generalità e i dati anagrafici dell'organizzatore o di chi ne ha la legale rappresentanza o del suo delegato;

b) l'attestazione del rispetto del regolamento della competizione *e*-sportiva e della conformità della documentazione prodotta dall'organizzatore rispetto al regolamento medesimo e a quanto accertabile dalla visione della competizione *e*-sportiva o dalle informazioni pubblicamente disponibili;

c) il rispetto delle disposizioni di cui alla presente legge o eventuali irregolarità riscontrate, ivi incluso il mancato rispetto di una o più norme della presente legge.

4. Il verbale di cui al comma 1, lettera *b)*, è redatto in formato elettronico, sottoscritto dal notaio con firma elettronica qualificata e inviato dal notaio medesimo alla Federazione italiana degli sport virtuali mediante servizio elettronico di recapito certificato entro quindici giorni dalla data della conclusione della competizione *e*-sportiva.

5. Il mancato rispetto delle disposizioni del presente articolo determina la nullità dell'assegnazione dei premi e, nei casi più gravi, l'invalidazione della competizione *e*-sportiva, con l'applicazione delle sanzioni previste nel caso di competizione *e*-sportiva illecita.

6. Per quanto non espressamente previsto dal presente articolo si applicano le norme vigenti in materia di prevenzione e contrasto del riciclaggio e di concorsi a premi.

Art. 44.

(Consegna dei premi e identificazione dei giocatori)

1. I premi devono essere consegnati ai vincitori entro trenta giorni dalla conclusione della competizione *e*-sportiva, ai recapiti indicati all'atto dell'iscrizione. In caso di rifiuto esplicito dei vincitori o di loro condotta negligente, i premi sono assegnati all'associazione indicata nel regolamento ai sensi dell'articolo 35, comma 1, lettera *b)*. In caso di rifiuto dell'associazione medesima, l'organizzatore individua un'altra associazione cui consegnare il premio, previo parere positivo della Federazione italiana degli sport virtuali.

2. Le vincite di premi in denaro o di beni aventi un valore di mercato pari o superiori a 5.000 euro

sono consegnate al vincitore, previa sua identificazione e acquisizione di un documento di identità riconosciuto. Le vincite possono essere consegnate esclusivamente ai titolari delle vincite stesse. Le associazioni *e*-sportive, le società professionistiche *e*-sportive e le imprese *e*-sportive possono ricevere direttamente la parte dei premi di loro eventuale spettanza in conformità alla presente legge, previa esibizione della documentazione che attesta il loro diritto.

Art. 45.

(Conclusione della competizione e-*sportiva e deposito legale della documentazione)*

1. Per ciascuna competizione *e*-sportiva che preveda il pagamento di una quota di iscrizione e di partecipazione a titolo oneroso, anche per la mera visione della medesima, o l'attribuzione di uno o più premi, entro quindici giorni dalla data della conclusione della competizione *e*-sportiva, l'organizzatore deve depositare presso la Federazione italiana degli sport virtuali, mediante invio tramite servizio di recapito certificato di una comunicazione elettronica, i seguenti documenti:

a) l'attestazione di regolare svolgimento e conclusione della competizione *e*-sportiva, tramite compilazione di un apposito modulo;

b) copia del regolamento della competizione *e*-sportiva;

c) copia del verbale redatto dall'organizzatore ai sensi dell'articolo 43, comma 1, lettera *a)*.

2. L'organizzatore deve conservare per due anni dalla data di conclusione di ciascuna competizione *e*-sportiva i *file* di archiviazione relativi a tutte le transazioni effettuate dai partecipanti e dai giocatori, adottando le misure tecniche e organizzative adeguate, nel rispetto della normativa in materia di protezione dei dati personali.

3. Chiunque violi le norme di cui al presente articolo è soggetto ad una sanzione amministrativa pecuniaria pari al doppio della somma degli introiti effettivamente incassati e del montepremi.

4. Il pagamento della sanzione di cui al comma 3 non esonera il soggetto interessato dagli obblighi di deposito.

5. La sanzione di cui al comma 3 è ridotta a un decimo qualora l'organizzatore provveda al deposito di cui al comma 1 successivamente alla scadenza del termine ivi previsto, sempre che la violazione non sia ancora stata contestata.

Art. 46.

(Tribunale e-*sportivo e tentativo obbligatorio di conciliazione)*

1. È istituito presso la Federazione italiana degli sport virtuali, il tribunale *e*-sportivo, con funzioni di conciliazione delle controversie concernenti le competizioni *e*-sportive. Il funzionamento del tribunale è disciplinato dal regolamento di giustizia *e*-sportiva di cui all'articolo 47.

2. Il tribunale *e*-sportivo svolge le proprie funzioni nel rispetto dei princìpi di terzietà, autonomia e indipendenza di giudizio e di valutazione.

3. Il tribunale *e*-sportivo nomina uno o più giudici *e*-sportivi supplenti, che sostituiscono i giudici titolari in caso di incompatibilità o di inopportunità.

4. Le controversie giudiziali che contrappongono giocatori, Federazione italiana degli sport virtuali, associazioni *e*-sportive, società *e*-sportive professionistiche, imprese *e*-sportive, organizzatori, per qualsiasi violazione della presente legge, devono essere precedute, a pena di improcedibilità rilevabile d'ufficio, dall'esperimento di un tentativo obbligatorio di conciliazione dinanzi al tribunale *e*-sportivo.

5. Il procedimento dinanzi al tribunale *e*-sportivo ha durata massima di sessanta giorni dal ricevimento del ricorso, prorogabili a centoventi giorni nei casi di particolare complessità.

6. Gli statuti e i regolamenti delle persone giuridiche che sono operatori dell'*e-sport*, nonché i contratti stipulati con i giocatori, devono contenere la previsione del tentativo obbligatorio di conciliazione dinanzi al tribunale *e*-sportivo.

7. Il tribunale *e*-sportivo può operare quale arbitro internazionale per la composizione delle controversie internazionali in materia di *e-sport*.

8. Il tribunale *e*-sportivo non ha competenza in materia di *doping*, che è oggetto di un apposito regolamento, adottato con decreto dell'autorità di Governo competente in materia di sport su proposta della Federazione italiana degli sport virtuali.

Art. 47.

(Regolamento di giustizia e-*sportiva)*

1. Il regolamento di giustizia *e*-sportiva, deliberato dalla Federazione italiana degli sport virtuali, entro centottanta giorni dalla sua costituzione, disciplina le norme generali del procedimento di conciliazione e prevede:

a) i princìpi, le norme di accesso all'*iter* della giustizia *e*-sportiva nonché le norme della sua organizzazione amministrativa presso la Federazione italiana degli sport virtuali;

b) le regole procedurali;

c) gli eventuali costi amministrativi per l'esperimento del tentativo di conciliazione;

d) i costi per lo svolgimento delle procedure di arbitrato internazionale.

2. Le disposizioni di cui agli articoli 46 e 47 non si applicano nei casi di partecipazione di giocatori, associazioni *e*-sportive, società *e*-sportive professionistiche e imprese *e*-sportive a competizioni e campionati già regolamentati da ordinamenti internazionali riconosciuti dalla Federazione italiana degli sport virtuali.

Art. 48.

(Protezione dei dati personali)

1. Non rientrano nel campo di applicazione della presente legge le questioni relative alla protezione dei dati personali, che rimangono disciplinate dalla normativa vigente in materia.

2. Il Garante per la protezione dei dati personali, anche su proposta della Federazione italiana degli sport virtuali, può adottare linee guida in materia di *e-sport* finalizzate alla semplificazione degli adempimenti per gli operatori dell'*e-sport* e alla promozione dell'*e-sport*, oltre che per garantire che il trattamento dei dati personali svolti in ambito *e*-sportivo si svolga nel rispetto dei diritti e delle libertà fondamentali, nonché della dignità dell'interessato, con particolare riferimento alla riservatezza, all'identità personale e al diritto alla protezione dei dati personali.

Art. 49.

(Proprietà intellettuale e industriale)

1. Non rientrano nel campo di applicazione della presente legge le questioni relative alla proprietà intellettuale e industriale nel settore *e*-sportivo, che rimangono disciplinate dalla normativa vigente in materia, fatto salvo quanto espressamente previsto dalla presente legge.

Art. 50.

(Protezione della maternità)

1. I contratti di prestazione *e*-sportiva non possono mai derogare alla vigente normativa in materia di protezione della maternità e a quanto previsto dalle norme vigenti in materia.

Art. 51.

(Promozione del buon gioco)

1. Lo Stato riconosce gli aspetti positivi e le potenzialità dell'*e-sport* e dei videogiochi per favorire la socializzazione, l'apprendimento, l'acquisizione di competenze e lo sviluppo economico. Al contempo, lo Stato promuove ogni iniziativa utile a contrastare i potenziali aspetti negativi connessi al loro abuso, al loro utilizzo in fasce di età inferiori a quelle a cui i videogiochi sono destinati, nonché alle condotte diffamatorie e discriminatorie in analogia a quanto avviene con l'utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

2. Lo Stato promuove iniziative per favorire la conoscenza dei videogiochi e dell'*e-sport*, per esortare a un loro utilizzo consapevole e indirizzato verso il buon gioco, nonché per contrastare pratiche discriminatorie e diffamatorie.

Art. 52.

(Gioco d'azzardo in ambito e-*sportivo)*

1. Alle condotte che integrano fattispecie di gioco d'azzardo nell'ambito dell'*e-sport* si applicano le disposizioni dell'articolo 69. Per « gioco d'azzardo » in ambito *e*-sportivo si intende l'esercizio, sia in forma stabile che occasionale, di qualsiasi attività *e*-sportiva finalizzata alla realizzazione di vincite o alla corresponsione di premi in denaro o in natura, quando l'esito non dipenda in modo preponderante dall'abilità dei partecipanti.

2. Lo Stato promuove iniziative per contrastare il gioco d'azzardo in ambito *e*-sportivo, con particolare ma non esclusivo riferimento alla tutela delle persone vulnerabili e appartenenti alle fasce di età più giovani.

Art. 53.

(Tutela della salute e idoneità alla pratica e-*sportiva)*

1. La tutela della salute di tutti coloro che praticano di attività *e*-sportive è assicurata attraverso le strutture del Sistema sanitario nazionale o presso strutture sanitarie private accreditate e abilitate.

2. Ai fini della tutela della salute, i giocatori che svolgono attività *e*-sportiva nell'ambito delle attività organizzate dalle associazioni *e*-sportive, dalle società *e*-sportive professionistiche e dalle imprese *e*-sportive, possono essere sottoposti periodicamente al controllo della loro idoneità specifica alla disciplina *e*-sportiva che intendono praticare.

3. Fino all'adozione di linee guida o di regolamentazioni condivise a livello internazionale nell'ambito dell'*e-sport*, l'accertamento dell'idoneità alla pratica *e*-sportiva è facoltativo ed è determinato sulla base delle valutazioni di medici dello sport certificatori, in relazione al rilascio degli ordinari certificati di idoneità alla pratica sportiva non agonistica.

Art. 54.

*(*Doping *e condotte fraudolente e antisportive)*

1. È vietato il ricorso a qualsiasi sostanza o medicinale finalizzato ad aumentare artificialmente il rendimento e le prestazioni del giocatore in modo contrario a quanto comunemente accettato nell'ambito delle attività *e*-sportive.

2. È vietato il ricorso a qualsiasi *software* o dispositivo *hardware* finalizzato ad alterare il corretto funzionamento del *software* adoperato nella competizione *e*-sportiva al fine di aumentare artificialmente il rendimento e le prestazioni del giocatore.

3. Ove sia accertata la violazione di alcuno dei divieti di cui ai commi 1 e 2, l'organizzatore esclude il giocatore e la squadra *e*-sportiva responsabili della violazione dalla competizione *e*-sportiva e annulla i risultati conseguiti dai medesimi, con obbligo alla restituzione degli eventuali premi vinti. L'organizzatore può agire in giudizio per ottenere il risarcimento dei danni subiti da parte dei soggetti che hanno violato i divieti di cui ai commi 1 e 2.

Art. 55.

(Tutela giurisdizionale)

1. Tutte le controversie che riguardano l'applicazione delle disposizioni della presente legge sono di competenza del giudice ordinario in materia civile, fatto salvo il preventivo tentativo di conciliazione e salvo quanto previsto al comma 2.

2. I provvedimenti della Federazione italiana degli sport virtuali possono essere impugnati dinanzi al giudice amministrativo.

3. Le controversie giudiziali che contrappongono giocatori, Federazione italiana degli sport virtuali, associazioni *e*-sportive, società *e*-sportive professionistiche, imprese *e*-sportive ed organizzatori, devono essere precedute, a pena di improcedibilità rilevabile d'ufficio, dall'esperimento di un tentativo obbligatorio di conciliazione dinanzi al tribunale *e*-sportivo di cui all'articolo 46.

Art. 56.

(Reclami)

1. Chiunque ritenga di essere stato leso dalla violazione di una disposizione della presente legge può, alternativamente, proporre un reclamo formale alla Federazione italiana degli sport virtuali o adire all'autorità giudiziaria ordinaria di cui all'articolo 55, comma 1.

2. A pena di irricevibilità, il reclamo di cui al comma 1 deve essere proposto utilizzando esclusivamente i moduli resi disponibili dalla Federazione italiana degli sport virtuali.

Art. 57.

(Decisione del reclamo)

1. Ricevuto il reclamo di cui all'articolo 56 e svolta l'istruttoria preliminare, qualora il reclamo non sia manifestamente infondato e sussistano i presupposti per adottare un provvedimento nei confronti di uno o più operatori dell'*e-sport*, la Federazione italiana degli sport virtuali notifica l'avvio del procedimento all'operatore o agli operatori medesimi.

2. La procedura per la trattazione del reclamo è disciplinata dal regolamento interno della Federazione italiana degli sport virtuali di cui all'articolo 60, comma 2.

3. Il reclamo è deciso dalla Federazione italiana degli sport virtuali con provvedimento motivato entro centoventi giorni dalla data del suo ricevimento. Tale termine è prorogabile sino a ulteriori novanta giorni, qualora il caso sia di particolare complessità.

Art. 58.

(Accertamenti)

1. La Federazione italiana degli sport virtuali può disporre accertamenti tramite accessi a sistemi informatici, archivi e banche dati cartacei e digitali, nonché tramite altre ispezioni e verifiche nei luoghi in cui si svolge la competizione *e*-sportiva o nei quali occorre effettuare rilevazioni utili al controllo del rispetto delle disposizioni di cui alla presente legge. Degli accertamenti è redatto apposito verbale.

2. Gli accertamenti di cui al comma 1 sono eseguiti dal personale delle Forze di polizia, sulla base di appositi protocolli operativi conclusi tra la Federazione italiana degli sport virtuali e le medesime Forze di polizia. Resta ferma, in ogni caso, la competenza delle Forze di polizia in materia di prevenzione e di contrasto ai fenomeni di criminalità informatica.

3. Gli accertamenti di cui ai commi 1 e 2, se svolti in un'abitazione o in un altro luogo di privata dimora o nelle relative pertinenze, sono effettuati con l'assenso informato del titolare o del responsabile. In mancanza di tale assenso, gli accertamenti devono essere autorizzati dall'autorità giudiziaria, che provvede con decreto motivato senza ritardo sulla base della richiesta della Federazione italiana degli sport virtuali, qualora l'indifferibilità dell'accertamento sia documentata.

Art. 59.

(Opposizione)

1. Avverso i provvedimenti sanzionatori adottati dalla Federazione italiana degli sport virtuali, l'operatore dell'*e-sport* sanzionato può proporre opposizione con ricorso al giudice amministrativo entro il termine perentorio di trenta giorni dalla data di comunicazione del provvedimento, oppure di sessanta giorni qualora l'operatore medesimo abbia sede legale o fisica all'estero.

2. L'opposizione non sospende l'esecuzione del provvedimento.

Art. 60.

(Federazione italiana degli sport virtuali)

1. È istituita la Federazione italiana degli sport virtuali, che:

a) ha il compito di promuovere l'*e-sport*, di vigilare sul rispetto dei princìpi, delle finalità e delle disposizioni della presente legge;

b) esercita poteri di supervisione, regolamentari e sanzionatori nel settore dell'*e-sport* e nei confronti degli operatori dell'*e-sport*.

2. Entro tre mesi dal suo insediamento, la Federazione italiana degli sport virtuali adotta un proprio regolamento interno.

Art. 61.

(Composizione, deliberazioni e funzionamento)

1. La Federazione italiana degli sport virtuali è un organo collegiale composto da cinque membri, compreso il presidente, nominati dal Consiglio direttivo del CONI, che abbiano preferibilmente conoscenze, titoli di studio o esperienze professionali nell'ambito dell'*e-sport*, o comunque conoscenze, titoli o esperienze nell'ambito dell'*e-sport*, del diritto, della comunicazione e del media digitali, dell'informatica. L'Autorità resta in carica per la durata di cinque anni 5 ciascun membro non può essere rinnovato per più di due volte.

2. I membri eleggono nel loro ambito il vicepresidente, che assume le funzioni di presidente in caso di suo impedimento o di sua assenza.

3. I compensi e i gettoni di presenza per i membri della Federazione italiana degli sport virtuali sono determinati con apposito provvedimento.

4. La Federazione italiana degli sport virtuali si riunisce abitualmente con cadenza almeno mensile, in presenza o in videoconferenza. È convocata dal Presidente ogni qualvolta lo ritenga necessario. Possono essere invitati a partecipare alle riunioni rappresentati del Governo, delle regioni e degli enti locali, operatori dell'*e-sport*, dirigenti e direttori pubblici e scolastici, consulenti o esperti in relazione alle materie di loro competenza previste all'ordine del giorno delle sedute.

5. Le deliberazioni della Federazione italiana degli sport virtuali sono assunte con maggioranza dei presenti in ciascuna seduta, il cui numero legale minimo è di quattro membri. In caso di parità prevale il voto del presidente o, in sua assenza, del vicepresidente.

Art. 62.

(Compiti della Federazione italiana degli sport virtuali)

1. In aggiunta a quanto previsto da specifiche disposizioni, la Federazione italiana degli sport virtuali:

a) monitora e supervisiona le attività svolte dagli operatori dell'*e-sport* e le competizioni *e*-sportive;

b) effettua i controlli sul corretto esercizio delle attività di settore, determinando e applicando sanzioni in caso di mancato rispetto delle norme;

c) esamina i reclami e le segnalazioni;

d) provvede sui ricorsi presentati dagli operatori dell'*e-sport*;

e) svolge la funzione di tribunale *e*-sportivo per l'esperimento dei tentativi obbligatori di conciliazione;

f) presenta al presidente del Coni e al Ministro dello sport, o al sottosegretario della Presidenza del Consiglio con delega allo sport, una relazione annuale sullo stato delle attività dell'*e-sport*, da trasmettere poi alle commissioni parlamentari competenti;

g) fornisce assistenza per conseguire lo *status* di impresa *e*-sportiva e rilasciare qualsiasi autorizzazione per l'esercizio di attività connesse al settore dell'*e-sport*;

h) monitora l'efficacia delle leggi che direttamente o indirettamente influenzano l'ambito *e*-sportivo ed effettua o commissiona studi, ricerche o indagini di settore necessari a tal fine;

i) fornisce informazioni e adotta linee guida nell'ambito dell'*e-sport*, anche sulla base delle rilevazioni effettuate;

l) promuove attività di divulgazione, di formazione e di aggiornamento, sia per gli operatori dell'*e-sport* che per la cittadinanza;

m) collabora con organismi governativi;

n) cura la tenuta dei registri e degli archivi di cui alla presente legge, anche in relazione ai depositi;

o) esamina le segnalazioni ricevute circa presunte violazioni delle norme contenute nella presente legge e applica le sanzioni previste;

p) coopera con le strutture sanitarie e con gli organismi preposti per la tutela della salute degli atleti e

per la prevenzione del *doping*, adottando iniziative utili per prevenire e reprimere l'uso di sostanze e di metodi che alterino le prestazioni dei giocatori nello svolgimento dell'attività *e*-sportiva;

q) previa consultazione con le organizzazioni delle squadre *e*-sportive e dei giocatori, ove esistenti, può abbassare la soglia di età per l'esercizio di attività *e*-sportiva a quattordici anni, prevedendo particolari cautele per far sì che l'attività *e*-sportiva non incida negativamente sull'assolvimento degli obblighi scolastici e sull'educazione e formazione dei minori;

r) esercita le altre attribuzioni previste dalla presente legge.

2. La Federazione italiana degli sport virtuali può accedere ai dati in possesso degli uffici pubblici competenti, al fine di acquisire le informazioni necessarie allo svolgimento delle proprie competenze e di accertare la veridicità delle dichiarazioni sostitutive prodotte.

3. La Federazione italiana degli sport virtuali può avvalersi, ove necessario, della collaborazione degli organi pubblici per lo svolgimento dei propri compiti istituzionali.

Art. 63.

(Rappresentanza in giudizio)

1. La Federazione italiana degli sport virtuali è rappresentata in giudizio da avvocati del libero foro.

Art. 64.

(Contratto di prestazione e*-sportiva illecita)*

1. La violazione dell'articolo 9, comma 1, lettere *a)* e *b)*, comporta l'applicazione di una sanzione amministrativa pecuniaria pari al doppio della retribuzione annua lorda del giocatore, comunque non inferiore a 12.000 euro.

Art. 65.

(Competizione e*-sportiva illecita)*

1. L'organizzatore è tenuto al pagamento della sanzione amministrativa di cui al comma 2 qualora una competizione *e*-sportiva che preveda l'iscrizione, la partecipazione, anche per la mera visione, a titolo oneroso, o la vincita di premi di qualsiasi valore, sia effettuata in violazione degli articoli 37, comma 2, e 38, comma 2, lettere *a)*, *b)* e *c)*.

2. Ciascuna delle violazioni di cui al comma 1 comporta l'applicazione di una sanzione amministrativa compresa fra 500 e 5.000 euro. Tali sanzioni sono aumentate sino al quadruplo in casi di estrema gravità.

Art. 66.

(Misure di sicurezza)

1. L'organizzatore deve attuare misure tecniche ed organizzative idonee a garantire la sicurezza e il corretto funzionamento del *software* utilizzato in ciascuna competizione *e*-sportiva per l'esecuzione della disciplina *e*-sportiva, nonché dei relativi sistemi informatici accessori. Tenuto conto delle conoscenze in materia e del valore economico della competizione, calcolato in base alla somma degli introiti derivanti dalle quote di iscrizione o di partecipazione e del montepremi lordo, tali misure devono garantire un livello di sicurezza appropriato rispetto ai rischi del *software* medesimo.

2. L'omessa adozione delle misure di cui al comma 1 comporta l'applicazione di una sanzione amministrativa pecuniaria da 1.000 a 20.000 euro.

3. L'inidonea o insufficiente adozione delle misure di cui al comma 1 comporta l'applicazione di una sanzione amministrativa pecuniaria da 500 a10.000 euro.

4. Le sanzioni di cui ai commi 2 e 3 sono aumentate sino al triplo qualora il valore economico della competizione, determinato ai sensi del secondo periodo del comma 1, sia superiore a 250.000 euro.

Art. 67.

(Violazione degli obblighi tributari relativi alle competizioni e*-sportive)*

1. In caso di mancato o insufficiente pagamento dell'imposta di cui all'articolo 41, comma 1, ove dovuta, si applica una soprattassa pari all'imposta evasa, incrementata degli interessi al tasso di

mercato maggiorato di due punti percentuali. La soprattassa è ridotta a un quarto qualora il pagamento del tributo avvenga prima dell'accertamento della violazione.

2. Il ritardo superiore a trenta giorni nel pagamento dell'imposta di cui all'articolo 41, comma 1, comporta l'applicazione di una sanzione pari al 20 per cento dell'imposta dovuta, incrementata degli interessi al tasso di mercato maggiorato di due punti percentuali.

3. Avverso gli atti di accertamento d'ufficio o di rettifica delle dichiarazioni e gli atti di accertamento delle irregolarità formali è ammesso ricorso secondo le modalità previste dalle norme vigenti.

4. L'accertamento delle violazioni di cui al presente articolo è soggetto alla decadenza triennale decorrente dal giorno nel quale è stata commessa la violazione.

5. Il contribuente che abbia indebitamente corrisposto tributi non dovuti può richiederne la restituzione nel termine di sei mesi a decorrere dalla data dell'avvenuto pagamento, a pena di decadenza.

Art. 68.

(Procedimento di applicazione)

1. Fatta eccezione per le sanzioni di cui all'articolo 67, le sanzioni previste dalla presente legge sono irrogate dalla Federazione italiana degli sport virtuali seguendo la procedura di cui al presente articolo.

2. La Federazione italiana degli sport virtuali, verificata la sussistenza di una delle violazioni di cui alla presente legge, notifica all'operatore dell'*e-sport* interessato un provvedimento di avvio del procedimento sanzionatorio, assegnando all'operatore medesimo un congruo termine, avente durata massima di sei mesi, entro cui porre rimedio all'illecito contestato, ove possibile, ed entro il quale inviare una propria memoria difensiva. Entro tale termine il destinatario della richiesta deve dimostrare di aver eseguito gli adempimenti necessari e fornire la prova dell'avvenuto adeguamento alle disposizioni della presente legge.

3. Decorso il termine di cui al comma 2 e valutata l'eventuale memoria difensiva prodotta, la Federazione italiana degli sport virtuali:

a) qualora ritenga che sia stato posto rimedio all'illecito, chiude il procedimento con proprio atto motivato, e può applicare una sanzione non superiore a un quinto di quella prevista dalla norma temporaneamente violata;

b) qualora ritenga che l'illecito permanga, irroga la sanzione.

4. Qualora la Federazione italiana degli sport virtuali ritenga sussistente una o più violazioni connotate da eccezionale gravità, poiché gravemente lesive degli interessi tutelati dalla presente legge ovvero poiché oggetto di recidiva, può procedere direttamente ed immediatamente all'adozione dei necessari provvedimenti sanzionatori ed inibitori, anche in deroga alla procedura di cui ai commi 2 e 3.

Art. 69.

(Gioco d'azzardo nell'ambito di competizioni e-*sportive)*

1. Chiunque, nell'ambito di una competizione *e*-sportiva o commettendo frode circa il suo carattere di competizione *e*-sportiva, ovvero nell'ambito di una competizione o di un evento *online* che, pur non costituendo competizione *e*-sportiva a norma della presente legge, ne ha le caratteristiche essenziali, organizzi, gestisca o svolga attività di gioco d'azzardo in violazione della presente legge e della normativa vigente in materia, è punito con l'arresto ovvero con la multa da 1.000 euro a 100.000 euro, in base alla gravità della violazione e all'ammontare delle somme raccolte.

2. Nel caso di cui al comma 1, l'autorità giudiziaria ordina la cessazione dell'attività adottando i provvedimenti cautelari del caso, compreso il sequestro anche a scopo probatorio e di confisca di apparecchi, strumenti o documenti; il provvedimento dell'autorità giudiziaria è immediatamente esecutivo.

3. Quando l'illecito penale di cui al comma 1 è commesso da un'impresa *e*-sportiva, in caso di recidiva oltre alla sanzione si applica la perdita dello *status* giuridico di impresa *e*-sportiva, di tutte le agevolazioni e di tutti gli incentivi eventualmente ottenuti in applicazione della presente legge, con immediata cancellazione dal registro delle associazioni, delle società e delle imprese *e*-sportive, oltre

alla confisca dei beni, degli strumenti, delle attrezzature e dei proventi derivanti dall'esercizio abusivo dell'attività.

4. A garanzia dell'esecuzione delle obbligazioni pecuniarie, l'autorità giudiziaria può ordinare il sequestro dei beni mobili presenti a qualsiasi titolo nel luogo in cui si è verificata la violazione.

5. Le persone giuridiche sono responsabili civili per l'esecuzione delle sanzioni pecuniarie e l'adempimento delle altre obbligazioni poste a carico dei loro rappresentanti legali, amministratori o dirigenti, per inosservanza della legge. La responsabilità è solidale e senza beneficio di preventiva escussione.

6. Si applica la sanzione accessoria della sospensione dell'attività d'impresa.

Art. 70.

(Norme transitorie)

1. Fino all'adozione del codice deontologico di cui all'articolo 5 e delle linee guida di cui all'articolo 48, comma 2, si applicano i princìpi generali della presente legge.

2. Fino alla costituzione di una o più federazioni *e*-sportive nazionali, i relativi compiti sono svolti dalla Federazione italiana degli sport virtuali.

3. Fino a quando la Federazione italiana degli sport virtuali o altro soggetto competente a norma della presente legge non rende disponibili i formulari o i moduli da compilare per l'invio delle comunicazioni previste dalla presente legge, ciascun operatore dell'*e-sport* invia le predette comunicazioni su propria carta intestata.

SERVIZIO INFORMATICA

Il presente fascicolo raccoglie i testi di tutti gli atti parlamentari relativi all'iter in Senato di un disegno di legge. Esso e' ottenuto automaticamente a partire dai contenuti pubblicati dai competenti uffici sulla banca dati Progetti di legge sul sito Internet del Senato (https://www.senato.it) e contiene le sole informazioni disponibili alla data di composizione riportata in copertina. In particolare, sono contenute nel fascicolo informazioni riepilogative sull'iter del ddl, i testi stampati del progetto di legge (testo iniziale, eventuale relazione o testo-A, testo approvato), e i resoconti sommari di Commissione e stenografici di Assemblea in cui il disegno di legge e' stato trattato, sia nelle sedi di discussione di merito sia in eventuali dibattiti connessi (ad esempio sul calendario dei lavori). Tali resoconti sono riportati in forma integrale, e possono quindi comprendere contenuti ulteriori rispetto all'iter del disegno di legge.