CAMERA DEI DEPUTATI N. 3626

PROPOSTA DI LEGGE

D'INIZIATIVA DEI DEPUTATI

BELOTTI, MOLINARI, ANDREA CRIPPA, MORRONE, MOSCHIONI, TARANTINO, TATEO, TONELLI

Disciplina degli sport elettronici o virtuali (*e-sport*) e delle connesse attività professionali ed economiche

Presentata il 24 maggio 2022

ONOREVOLI COLLEGHI ! – Gli *e-sport*, o sport elettronici o virtuali, ovvero le competizioni di videogiochi di livello agonistico e professionistico, stanno riscontrando negli ultimi anni in tutto il mondo una crescita esponenziale 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, secondo i dati degli operatori del settore, a un fatturato totale di oltre un miliardo e mezzo di dollari. In Italia il settore si può quantificare in circa 20 milioni di fatturato, con migliaia di utenti, 150 sale e innumerevoli competizioni.

Nel febbraio del 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, mentre, dal 2019, in Italia è diventato possibile a tutti gli abbonati di Sky Italia seguire gli eventi in diretta sul canale GINX *e*-Sport TV interamente dedicato agli eventi di *e-sport*.

A seguito della loro incredibile diffusione nel mondo, gli *e-sport* verranno inseriti tra le discipline olimpiche forse già a partire dall'edizione 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 di queste realtà e che porta anche a contenziosi amministrativo-giudiziari, come verificatosi di recente con il sequestro da parte dell'Agenzia delle dogane e dei monopoli dei computer in alcune sale perché ritenuti non omologati. L'unico paese a livello internazionale che finora ha predisposto una

disciplina per gli *e-sport* è la Repubblica di San Marino, dalla cui normativa questo testo riprende ampi stralci adattati però alla realtà italiana.

Questo progetto di legge, quindi, si prefigge lo scopo di offrire una disciplina normativa in grado di governare il settore e regolamentare i numerosi aspetti giuridici coinvolti, 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 *player* professionisti, il riconoscimento delle nuove professioni che animano il settore, quali i giocatori, gli allenatori, i *caster*, gli *streamer*, i commentatori.

La presente proposta di legge conta 65 articoli che vanno a regolamentare i vari aspetti del settore dell'*e-sport*.

PROPOSTA 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 e alle fattispecie a esse connesse.

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 le prestazioni, le discipline 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 princìpi 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.

(Princìpi 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 psicofisica finalizzata all'ottenimento di risultati in competizioni professionistiche, dilettantistiche o amatoriali che sono 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 psicofisica finalizzata all'ottenimento di risultati in competizioni virtuali professionistiche, dilettantistiche o amatoriali in una determinata disciplina *e*-sportiva; tali competizioni sono disciplinate da regole istituzionalizzate e 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, mediante strumenti informatici propri di ciascuna disciplina, eventualmente adattati per le esigenze specifiche di persone con disabilità;

c) « attività *e*-sportiva »: l'attività di cui alla lettera *b)* la cui prestazione costituisce oggetto di specifico contratto, regolato dalla presente legge;

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

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

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

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

h) « competizione mista »: la competizione svolta in parte *on line* e in parte *off line*;

i) « prestazione *e*-sportiva »: la prestazione svolta da un giocatore in esecuzione di un contratto concluso con una squadra *e*-sportiva avente a 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 una 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 una o più squadre *e*-sportive composte normalmente da giocatori dilettanti o amatoriali;

r) « società *e*-sportiva professionistica »: la persona giuridica, costituita ai sensi della presente legge, che crea o gestisce una o più

squadre *e*-sportive composte da giocatori professionisti, dilettanti o amatoriali;

s) « impresa *e*-sportiva »: la persona giuridica che fornisce prodotti e servizi nell'ambito degli *e-sport* in conformità alla presente legge in qualità di *broadcaster,* di distributore, di proprietario o gestore di sale da *e-sport* o di organizzatore o sviluppatore di attività e-sportive, ovvero che istituisce o gestisce una 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) « sala da *e-sport* »: l'immobile dedicato allo svolgimento di attività *e*-sportiva, compresi l'allenamento e l'effettuazione di attività *e*-sportiva con finalità esclusivamente ludiche e non competitive;

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

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

Art. 4.

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

1. Gli operatori dell'*e-sport* hanno il diritto di esercitare la libera iniziativa eco-

nomica privata nell'ambito degli *e-sport*, 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 della 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*, che deve essere sempre ispirata alla lealtà, alla correttezza, alla buona fede, 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 integrano e precisano quanto previsto dalla presente legge.

2. Il codice deontologico è elaborato dalla Federazione italiana degli sport virtuali, nel rispetto delle disposizioni della presente legge, e approvato con decreto dell'autorità di Governo competente in materia di sport. Il codice deontologico è periodicamente aggiornato, ogni qual volta ne emerga la necessità, 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 di persone fisiche e giuridiche, secondo le procedure previste dal codice stesso.

Art. 6.

(Giocatori)

1. I giocatori partecipano alle competizioni *e*-sportive nel rispetto dei princìpi 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 a onorare il ruolo ad essi conferito.

Art. 7.

(Associazioni nazionali dei giocatori)

1. I giocatori possono associarsi in una o più associazioni nazionali dei giocatori, operanti presso la Federazione italiana degli sport virtuali, anche in riferimento alle diverse discipline *e*-sportive, dotandosi di norme autonome volte a garantirne la funzionalità operativa, secondo criteri approvati dalla Federazione medesima, per formulare suggerimenti e proposte alla Federazione stessa nonché alle eventuali federazioni nazionali relative alle diverse discipline *e*-sportive.

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, di cui all'articolo 9, tra il giocatore e la 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 contratto di lavoro, integralmente regolato dall'ordinaria normativa in materia di lavoro privato e non sottoposto alle disposizioni della presente legge. Resta fermo, in ogni caso, l'obbligo dei giocatori di osservare il codice deontologico e 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 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 un'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 della squadra *e*-sportiva;

e) concluso in forma scritta.

3. I contratti di prestazione *e*-sportiva non possono derogare alla normativa vigente in materia di protezione della maternità.

4. 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 reti sociali telematiche, apparizioni pubbliche e sponsorizzazioni di qualsiasi tipologia, purché connesse 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 lavoro privato;

b) assicurare la presenza di almeno una persona responsabile della definizione e dell'attuazione di un programma di allenamento e della gestione tecnica e agonistica dei giocatori, anche per i profili concernenti il loro benessere psicofisico;

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

5. 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 a utilizzarli ed è responsabile del loro corretto utilizzo e della loro conservazione, salvo il normale deperimento d'uso. Salvo patto contrario statuito 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, senza ritardo, al termine del contratto di prestazione *e*-sportiva.

6. Se la prestazione *e*-sportiva continua dopo la scadenza del termine senza che sia stato comunicato, entro la medesima scadenza, il rinnovo del contratto al competente centro per l'impiego, ai sensi del comma 2, lettera *c)*, dal primo giorno successivo alla scadenza stessa il contratto medesimo si converte in contratto di lavoro subordinato a tempo indeterminato, con applicazione dell'ordinaria disciplina in materia di lavoro privato.

Art. 10.

(Contratto di prestazione e*-sportiva professionistica)*

1. Oltre 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 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 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 a tale somma, 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 del giocatore, non può essere inferiore a cinque giorni.

Art. 13.

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

1. Il giocatore e la squadra *e*-sportiva che hanno concluso un contratto di pre-

stazione *e*-sportiva possono stabilire nel contratto medesimo, nel rispetto dei limiti di cui al comma 3, la misura delle somme spettanti all'uno e all'altra in caso di ottenimento di premi per la partecipazione a competizioni *e*-sportive, comunque denominate, anche se svolte all'estero. In mancanza di pattuizione espressa contenuta nel contratto di prestazione *e*-sportiva si applicano le disposizioni del comma 2. 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 nel contratto di prestazione *e*-sportiva:

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 per l'80 per cento ai giocatori, suddiviso in parti uguali tra tutti i giocatori che hanno effettivamente svolto la propria prestazione *e*-sportiva nella formazione che ha ottenuto il premio, e per il 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 al giocatore o ai giocatori, suddiviso in parti uguali tra 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 fino al 30 per cento;

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

4. La suddivisione di premi non divisibili o non agevolmente divisibili è disciplinata in ciascun contratto di prestazione *e*-sportiva, nel rispetto dei princìpi desumibili dal presente articolo.

Art. 14.

(Lavoro agile)

1. La prestazione *e*-sportiva può essere resa parzialmente o totalmente secondo le modalità del lavoro agile, ai sensi del capo II della legge 22 maggio 2017, n. 81, e svolta attraverso strumenti informatici forniti dalla squadra *e*-sportiva o nella disponibilità del giocatore.

2. Anche in caso di utilizzo delle modalità di lavoro agile, ai sensi del comma 1, si applicano le disposizioni dell'articolo 9, comma 3, quanto alle responsabilità e ai doveri della squadra *e*-sportiva e del giocatore in relazione agli strumenti tecnologici utilizzati.

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, a eccezione di quelli inerenti alle verifiche di sicurezza e di riservatezza delle eventuali banche di 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 contro gli infortuni e le malattie professionali che possano derivare dai rischi connessi alla propria attività resa nel luogo di svolgimento dell'attività concordato e autorizzato dalla squadra *e*-sportiva per lo svolgimento della prestazione *e*-sportiva. È inoltre tutelato contro gli infortuni occorsi durante il normale percorso di andata e ritorno dal luogo di abitazione a

quello concordato e autorizzato dalla squadra *e*-sportiva per lo svolgimento della prestazione *e*-sportiva all'esterno dei locali aziendali.

6. Per tutto gli aspetti non espressamente disciplinati 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 colui cui compete la responsabilità genitoriale, è possibile svolgere attività *e*-sportiva, a condizione che la salute e la sicurezza dei giocatori siano pienamente garantite e che l'attività non incida negativamente sulla loro educazione e sulla loro formazione.

2. La Federazione italiana degli sport virtuali, dopo aver consultato le organizzazioni delle squadre *e*-sportive e dei giocatori, può ridurre il limite di età di cui al comma 1 a quattordici anni, prevedendo particolare cautele per assicurare che l'attività *e*-sportiva non incida negativamente sull'assolvimento degli obblighi scolastici e sull'educazione e formazione dei giocatori.

3. Nei casi di cui al presente articolo, i contratti di prestazione *e*-sportiva sono sottoscritti dai genitori del giocatore o da colui cui compete la responsabilità genitoriale su di esso.

4. In ogni caso, i giocatori minorenni non possono praticare discipline *e*-sportive che presentino una classificazione *Pan European Game Information* incompatibile con la loro età.

Art. 16.

(Sicurezza dei giocatori)

1. Alle squadre *e*-sportive si applicano tutti gli obblighi in materia di sicurezza e 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 semplifi-

cazione burocratica per le squadre *e*-sportive nelle materie di cui al comma 1, 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 e di attuare le misure di prevenzione predisposte.

Art. 17.

(Squadra e-*sportiva)*

1. La squadra *e*-sportiva è costituita e gestita da un'associazione *e*-sportiva dilettantistica, 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 e *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 privato, nonché di giocatori e altri operatori dell'*e-sport*.

3. La squadra *e*-sportiva, in primo luogo tramite il proprio allenatore, fornisce ai giocatori istruzioni tecniche e prescrizioni finalizzate al conseguimento degli scopi dell'attività *e*-sportivi.

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 a un altro soggetto, purché sia garantito il rispetto delle obbligazioni contrattuali in essere. Cedente e cessionario sono responsabili in solido per tutte le obbligazioni, verso soggetti privati e pubblici, esistenti all'atto della cessione.

Art. 18.

(Federazione italiana degli sport virtuali)

1. Il Comitato olimpico nazionale italiano (CONI) istituisce la Federazione italiana degli sport virtuali, con sede nel territorio nazionale. La Federazione:

a) ha il compito di promuovere l'*e-sport* e 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. 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, nel rispetto della presente legge, improntate ai princìpi della lealtà, della correttezza, della buona fede, dell'integrità, dell'onestà, della trasparenza e del buon gioco;

d) promuove e organizza iniziative e progetti per la diffusione della cultura dell'attività *e*-sportiva, il potenziamento e lo sviluppo della relativa attività agonistica e il contrasto delle sue forme patologiche e del 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.

3. Entro tre mesi dalla sua costituzione, la Federazione italiana degli sport virtuali adotta un proprio regolamento interno.

Art. 19.

(Composizione, deliberazioni e funzionamento della Federazione italiana degli sport virtuali)

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 nel campo dell'*e-sport*, o comunque nel campo del diritto, della comunicazione e dei *media* digitali o dell'informatica. I componenti della Federazione restano in carica per cinque anni e non possono essere nuovamente nominati per più di due volte.

2. I componenti della Federazione italiana degli sport virtuali eleggono nel loro ambito il vicepresidente, che svolge le funzioni del presidente in caso di suo impedimento o assenza.

3. I compensi e i gettoni di presenza dei componenti della Federazione italiana degli sport virtuali sono determinati con decreto dell'autorità di Governo competente in materia di sport.

4. La Federazione italiana degli sport virtuali si riunisce normalmente con cadenza almeno mensile, in presenza o in videoconferenza. È convocata dal presidente ogni qualvolta questi lo ritenga necessario. Possono essere invitati a partecipare alle riunioni rappresentati del Governo, delle regioni e degli enti locali, operatori dell'*e-sport*, dirigenti della pubblica amministrazione, compresi i dirigenti 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 il voto favorevole della maggioranza dei presenti in ciascuna seduta, il cui numero legale minimo è di quattro componenti. In caso di parità prevale il voto del presidente o, in sua assenza, del vicepresidente.

Art. 20.

(Compiti della Federazione italiana degli sport virtuali)

1. In aggiunta a quanto previsto da altri articoli della presente legge, 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 *e*-sportive, determinando e applicando le relative sanzioni in caso di mancato rispetto delle norme;

c) esamina i reclami di cui agli articoli 55 e 56 e le segnalazioni previste dalla presente legge, anche relative a presunte violazioni delle norme della presente legge, applicando le sanzioni eventualmente previste;

d) presenta al presidente del CONI e all'autorità di Governo competente in materia di sport una relazione annuale sullo stato delle attività dell'*e-sport*; l'autorità di Governo competente in materia di sport trasmette la relazione alle Camere;

e) fornisce assistenza ai soggetti che intendono avviare un'attività economica nel settore dell'*e-sport*, anche ai fini del rilascio delle relative autorizzazioni;

f) monitora gli effetti delle leggi che direttamente o indirettamente influenzano il settore *e*-sportivo ed effettua o commissiona gli studi, le ricerche o le indagini di settore al riguardo necessari;

g) fornisce informazioni e adotta linee guida relative al settore *e*-sport, anche sulla base delle rilevazioni effettuate;

h) promuove attività di divulgazione, di formazione e di aggiornamento per gli operatori dell'*e-sport* e per la generalità dei cittadini;

i) cura la tenuta del Registro di cui all'articolo 21 e degli archivi della documentazione depositata ai sensi dell'articolo 45;

l) coopera con le strutture sanitarie e gli altri organismi competenti ai fini della tutela della salute dei giocatori e della prevenzione del *doping*, adottando le iniziative utili per prevenire e reprimere l'uso di sostanze e metodi che alterino le prestazioni dei giocatori nello svolgimento dell'attività *e*-sportiva.

2. La Federazione italiana degli sport virtuali può accedere ai dati in possesso della pubblica amministrazione, al fine di acquisire le informazioni necessarie allo svolgimento delle attività di sua competenza e di accertare la veridicità delle dichiarazioni sostitutive eventualmente prodotte.

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

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

Art. 21.

(Registro delle associazioni, delle società e delle imprese e-*sportive)*

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

2. L'iscrizione nel Registro di cui al comma 1 è obbligatoria per svolgere le attività che la presente legge attribuisce alle associazioni *e*-sportive dilettantistiche, alle

società *e*-sportive professionistiche e alle imprese *e*-sportive.

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

Art. 22.

(Associazioni e*-sportive dilettantistiche)*

1. Le associazioni *e*-sportive dilettantistiche sono associazioni:

a) che non perseguono scopi di lucro;

b) rette da uno statuto redatto in formato cartaceo o elettronico, da custodire presso la sede dell'associazione anche in formato elettronico dotato di validazione temporale elettronica qualificata; nel caso in cui le date della versione cartacea e di quella elettronica non coincidano, fa fede quella di cui alla 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 dell'associazione e delle eventuali norme adottate dalla federazione *e*-sportiva di riferimento, qualora l'associazione sia a essa affiliata;

e) dotate di personalità giuridica e iscritte nel Registro di cui all'articolo 21;

f) tenute all'osservanza delle norme che regolano le associazioni per quanto riguarda la contabilità, compreso l'obbligo di formazione del bilancio, la tenuta dell'elenco degli iscritti e la redazione 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 propri giocatori nazionali per fare parte delle squadre *e*-sportive nazionali.

Art. 23.

(Società e-*sportive professionistiche)*

1. Le società *e*-sportive professionistiche 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) 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 di cui all'articolo 21;

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 sportiva ed economica in favore dell'*e-sport* dilettantistico, con particolare attenzione ai settori giovanili.

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

Art. 24.

(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.

2. La società che intenda ottenere lo stato giuridico di impresa *e*-sportiva e l'iscrizione nel Registro di cui all'articolo 21 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 in riferimento alle fattispecie da essa disciplinate. In particolare, ciascuna impresa *e*-sportiva deve almeno avere costituito o gestire una squadra *e*-sportiva o svolgere almeno uno dei seguenti ruoli: *broadcaster*, distributore, proprietario o gestore di sala da *e-sport*, organizzatore, sviluppatore;

b) svolgere la propria attività in modo 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 di società a responsabilità limitata, in conformità alle norme vigenti;

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

Art. 25.

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

1. I controlli relativi al mantenimento dei requisiti per l'iscrizione nel Registro di cui all'articolo 21 delle imprese *e*-sportive sono effettuati dalla Federazione italiana degli sport virtuali.

2. Al verificarsi della mancanza anche di uno solo dei requisiti di cui all'articolo 24, la Federazione italiana degli sport virtuali assegna all'impresa *e*-sportiva un termine di trenta giorni per il ripristino del

requisito medesimo, decorsi infruttuosamente i quali la società perde lo stato giuridico di impresa *e*-sportiva ed è cancellata dal Registro di cui all'articolo 21.

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

Art. 26.

(Sviluppatori)

1. In presenza degli altri requisiti previsti dalla presente legge, può iscriversi nel Registro di cui all'articolo 21, in qualità di impresa *e*-sportiva, la persona giuridica che sviluppa *software* da utilizzare 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 24, comma 2, 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 degli altri requisiti previsti dalla presente legge, può iscriversi nel Registro di cui all'articolo 21, 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 2, 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 degli altri requisiti previsti dalla presente legge, può iscriversi nel Registro di cui all'articolo 21, 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 24, comma 2, lettera *c)*, la sede principale in cui si svolge l'attività di trasmissione di cui al comma 1 del presente articolo deve essere ubicata nel territorio nazionale.

Art. 29.

(Società di management *di* caster*)*

1. In presenza degli altri requisiti previsti dalla presente legge, può iscriversi nel Registro di cui all'articolo 21, in qualità di impresa *e*-sportiva, la persona giuridica che presta il servizio di trasmissione di competizioni *e*-sportive commentate da *caster*.

2. Ai *caster* si applicano, per quanto compatibili, le disposizioni in materia di contratto di prestazione *e*-sportiva di cui agli articoli 9, 10, 11 e 12. A pena di nullità, il contratto concluso con il *caster* deve:

a) fare esplicito riferimento all'articolo 9;

b) fare esplicito riferimento alla tipologia contrattuale prescelta tra quelle previste dagli articoli 10, 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*-sportivo ».

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 di diritto italiano 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 delle attività di organizzazione a un soggetto di cui alla lettera *a)* o alla lettera *b)*.

2. Qualora la competizione *e*-sportiva preveda il pagamento di una quota di iscrizione o di partecipazione, anche solo per assistervi, o 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 dilettantistiche, le società *e*-sportive professionistiche e le imprese *e*-sportive; tali soggetti possono anche 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 ai sensi della lettera *c)* del comma 1 sono responsabili in solido delle violazioni della normativa vigente commesse nell'ambito della competizione *e*-sportiva da essi organizzata.

4. Una competizione *e*-sportiva può essere organizzata da più soggetti di cui al comma 1 in collaborazione tra loro; in tale caso, tutti i soggetti interessati sono responsabili in solido in relazione a qualsiasi obbligazione assunta e a qualsiasi illecito commesso nell'ambito dell'attività di organizzazione della competizione.

Art. 31.

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

1. In presenza degli altri requisiti previsti dalla presente legge, può iscriversi nel Registro di cui all'articolo 21, in qualità di impresa *e*-sportiva, la persona giuridica che gestisce un immobile destinato a sala da *e-sport*.

2. È fatto divieto ai proprietari e ai gestori di sale da *e-sport* di adoperare 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 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, con funzioni di arbitraggio e direzione della competizione. Gli ufficiali di gara svolgono le proprie funzioni nel rispetto della presente legge e del codice deontologico, in osservanza dei princìpi di terzietà, imparzialità e indipendenza di giudizio.

2. In presenza degli altri requisiti previsti dalla presente legge, può iscriversi nel Registro di cui all'articolo 21, in qualità di impresa *e*-sportiva, la persona giuridica che gestisce il servizio di arbitraggio e 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 9, 10, 11 e 12. A pena di nullità, il contratto concluso con l'ufficiale di gara deve:

a) fare esplicito riferimento all'articolo 9;

b) fare esplicito riferimento alla tipologia contrattuale prescelta tra quelle previste dagli articoli 10, 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 sua costituzione, predispone l'elenco delle discipline *e*-sportive riconosciute dal CONI, individuate mediante riferimento alla denominazione del relativo videogioco o della relativa piattaforma *software*, ovvero del soggetto

che li commercializza o li rende disponibili.

2. L'elenco delle discipline *e*-sportive è aggiornato con cadenza almeno annuale dalla Federazione italiana degli sport virtuali.

3. Le associazioni *e*-sportive dilettantistiche, le società *e*-sportive professionistiche e le imprese *e*-sportive possono segnalare alla Federazione italiana degli sport virtuali videogiochi o piattaforme *software* ai fini del loro inserimento nell'elenco di cui al comma 1.

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 piattaforme *software* non riferibili a una delle discipline *e*-sportive comprese nell'elenco di cui all'articolo 33, comma 1, in una competizione *e*-sportiva, anche nel caso in cui la competizione medesima preveda altresì l'utilizzo di videogiochi o piattaforme riferibili a una delle predette 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 e di altre attività.

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) devono essere organizzate da uno o più organizzatori nel rispetto di quanto previsto dall'articolo 30;

c) devono essere disciplinate da un regolamento, che deve essere reso disponibile prima dell'apertura delle iscrizioni alla

competizione e 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 che vi siano interazioni o decisioni che possano influire sull'esito della competizione derivanti, oltre dall'operato dei giocatori, in modo automatico dal *software* adoperato, 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 di soggetti minorenni, previo consenso dei genitori o di colui cui compete la responsabilità genitoriale. Fermo restando quanto disposto dall'articolo 15, il limite di età per la partecipazione dei minorenni è fissato in base alla classificazione *Pan European Game Information* 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 o di partecipazione, anche solo per assistere alla competizione, o la corresponsione ai vincitori di uno o più premi, materiali o immateriali e di qualsiasi natura e valore, nel rispetto di quanto previsto dagli articoli 42, 43 e 44. Ove si verifichi anche una sola delle condizioni di cui alla presente lettera, le competizioni possono essere svolte solo previa comunicazione alla Federazione italiana degli sport

virtuali, nel rispetto di quanto previsto dall'articolo 36, e previo pagamento dell'imposta sulle competizioni *e*-sportive di cui all'articolo 41; nei medesimi casi, l'organizzatore deve consentire ai soggetti competenti a controllare la corretta applicazione delle disposizioni vigenti l'accesso ai luoghi adibiti alle competizioni, compresi i luoghi adibiti al controllo e alla gestione delle apparecchiature informatiche, in qualsiasi momento e per tutta la durata delle competizioni medesime;

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 fino 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 su segnalazione di chiunque vi abbia interesse.

4. Per tutti 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 e le altre disposizioni applicabili.

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 identificativo dell'operatore econo-

mico, 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 ai sensi dell'articolo 30, comma 1, lettera *c)*;

b) indicazione della disciplina *e*-sportiva o delle discipline *e*-sportive oggetto della competizione;

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 *off line* o miste, e luogo di ubicazione del sistema di gestione delle gare e dei relativi *server*, in caso di competizioni *e*-sportive *on line* o miste;

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

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

h) indicazione dell'associazione di volontariato, dell'associazione sociale o dell'associazione culturale, riconosciute ai sensi delle norme vigenti, cui devolvere gli eventuali premi non assegnati per rifiuto esplicito o per negligenza dell'avente diritto.

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

Art. 36.

(Comunicazione dell'organizzazione di competizione e-*sportiva)*

1. Ove ricorrano una o più 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, dell'inizio della prima delle gare.

2. La comunicazione di cui al comma 1 deve essere inviata mediante servizio 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 previsto derivante dalle quote di iscrizione e partecipazione, ove previste, del totale lordo del montepremi, ove previsto, e della loro eventuale somma;

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

d) copia della fideiussione di cui all'articolo 34, comma 3, lettera *i)*, nei casi in cui essa è obbligatoria ai sensi della medesima lettera.

3. Nei dieci giorni successivi alla comunicazione di cui al comma 1, la Federazione italiana degli sport virtuali può effettuare i propri rilievi; in mancanza di rilievi, decorso tale termine, la competizione *e*-sportiva può essere svolta. La Federazione italiana degli sport virtuali può comunque rilevare eventuali violazioni della presente legge anche durante lo svolgimento della competizione *e*-sportiva e fino a sei mesi dopo la data della sua conclusione.

Art. 37.

(Competizioni e-*sportive* on line*)*

1. Le competizioni *e*-sportive possono essere svolte interamente *on line*, 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 *on line*:

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 alla 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 gli 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* off line*)*

1. Le competizioni *e*-sportive possono essere svolte interamente *off line*, in uno o più luoghi fisici in cui i giocatori possano competere in una o più discipline *e*-sportive.

2. Le competizioni *e*-sportive *off line*:

a) sono svolte interamente in luoghi fisici ubicati 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 possono essere svolte in modalità mista, prevedendo, nell'ambito di una medesima competizione, fasi *on line*, nel rispetto di quanto

previsto dall'articolo 37, e fasi *off line*, nel rispetto di quanto previsto all'articolo 38.

Art. 40.

(Pubblicità)

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

2. L'organizzatore deve rendere sempre disponibile in una pagina *web*, il cui indirizzo deve essere sempre indicato nella pubblicità, 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 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 collegamento all'informativa sul trattamento dei dati personali.

Art. 41.

(Imposta sulle competizioni e-*sportive)*

1. Ove ricorrano una o più delle condizioni previste dall'articolo 34, comma 3, lettera *h)*, le competizioni *e*-sportive sono soggette al pagamento dell'imposta sulle competizioni *e*-sportive, determinata 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. L'imposta deve essere corrisposta prima dello svolgimento della competizione *e*-sportiva, in tempo utile per effettuare la comunicazione di cui all'articolo 36 nei termini ivi previsti. Qualora l'introito lordo effettivo derivante dalle quote di iscrizione e di partecipazione, ove previste, sia supe-

riore a quello considerato al momento del pagamento dell'imposta, l'organizzatore è tenuto al pagamento della differenza entro quindici giorni dalla data della conclusione della competizione *e*-sportiva.

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 in relazione 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, redatto:

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 supera 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) i dati anagrafici dell'organizzatore o di chi ne ha la legale rappresentanza o del suo delegato ai sensi dell'articolo 30, comma 1, lettera *c)*;

b) l'attestazione del rispetto delle disposizioni della presente legge e del regolamento della competizione *e*-sportiva, nonché della conformità della documentazione prodotta dall'organizzatore al regolamento medesimo e a quanto accertabile dalla visione della competizione *e*-sportiva e dalle altre informazioni disponibili, ovvero delle eventuali irregolarità riscontrate.

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 dall'articolo 60 per il 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 data della conclusione della competizione *e*-sportiva, al recapito indicato 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 *h)*. 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 superiore a 5.000 euro sono consegnate al vincitore previa sua identificazione e acquisizione della copia di un documento di identità in corso di validità. Le vincite possono essere consegnate esclusivamente ai titolari delle vincite stesse. Le associazioni *e*-sportive dilettantistiche, le società *e*-sportive professionistiche 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.

(Deposito della documentazione relativa alla competizione e-*sportiva)*

1. Per ciascuna competizione *e*-sportiva che preveda il pagamento di una quota di iscrizione o di partecipazione, anche solo per assistervi, o l'attribuzione di uno o più premi, entro quindici giorni dalla data della conclusione della competizione, l'organizzatore deve depositare presso la Federazione italiana degli sport virtuali, inviandoli tramite servizio elettronico di recapito certificato, i seguenti documenti:

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

posito modulo predisposto dalla Federazione italiana degli sport virtuali;

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

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

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

3. In caso di violazione delle norme del presente articolo si applica la sanzione amministrativa pecuniaria pari al doppio della somma degli introiti effettivamente incassati in relazione alla competizione *e*-sportiva e del montepremi.

4. Il pagamento della sanzione di cui al comma 3 non esonera il soggetto interessato dagli obblighi di deposito e di conservazione di cui ai commi 1 e 2.

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 sosti-

tuiscono i giudici *e*-sportivi titolari in caso di incompatibilità.

4. Le controversie giudiziali che contrappongono operatori dell'*e-sport* 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 una durata massima di sessanta giorni dal ricevimento del ricorso, prorogabile 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 di controversie sovranazionali in materia di *e-sport*.

8. Il tribunale *e*-sportivo non ha competenza in materia di *doping*. La materia della lotta contro il *doping* negli *e-sport* è oggetto di un apposito regolamento, adottato con decreto dell'autorità di Governo competente in materia di sport, di concerto con il Ministro della salute, su proposta della Federazione italiana degli sport virtuali, fermo restando quanto disposto dall'articolo 53, commi 1 e 3.

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 dinanzi al tribunale *e*-sportivo e prevede:

a) i princìpi le norme che regolano l'accesso alla giustizia *e*-sportiva nonché le norme sulla 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 nei casi di cui all'articolo 46, comma 7.

2. Le disposizioni dell'articolo 46 e del presente articolo non si applicano nei casi di partecipazione di giocatori, associazioni *e*-sportive dilettantistiche, società *e*-sportive professionistiche e imprese *e*-sportive a competizioni e campionati regolamentati da ordinamenti internazionali riconosciuti dalla Federazione italiana degli sport virtuali.

Art. 48.

(Protezione dei dati personali)

1. A tutte le attività disciplinate dalla presente legge si applicano le disposizioni vigenti in materia di protezione dei dati personali.

2. Il Garante per la protezione dei dati personali, anche su proposta della Federazione italiana degli sport virtuali, può adottare propri provvedimenti finalizzati a semplificare gli adempimenti vigenti in materia di protezione dei dati personali per gli operatori dell'*e-sport*, ai fini della promozione dell'*e-sport*, e a garantire che il trattamento dei dati personali 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. In materia di proprietà intellettuale e industriale nel settore *e*-sportivo si applica la normativa vigente, fatto salvo quanto espressamente previsto dalla presente legge.

Art. 50.

(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 prende atto dei potenziali aspetti negativi dell'*e-sport* e dei videogiochi, connessi, in particolare, al loro abuso, al loro utilizzo in fasce di età inferiori a quelle a cui essi sono destinati e alle condotte diffamatorie e discriminatorie.

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

Art. 51.

(Contrasto del gioco d'azzardo in ambito e-sportivo)

1. Alle condotte che integrano fattispecie di gioco d'azzardo in ambito *e*-sportivo si applicano le disposizioni dell'articolo 64 e le altre disposizioni vigenti in materia di gioco d'azzardo. Per gioco d'azzardo in ambito *e*-sportivo si intende l'esercizio in forma stabile od 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. 52.

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

1. La tutela della salute di tutti coloro che praticano attività *e*-sportive è assicu-

rata attraverso le strutture del Sistema sanitario nazionale o presso strutture sanitarie private accreditate o abilitate.

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

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

Art. 53.

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

1. È vietato il ricorso a qualsiasi sostanza o medicinale finalizzati 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 per aumentare artificialmente il rendimento e le prestazioni del giocatore.

3. Ove venga 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; i responsabili della violazione sono tenuti alla restituzione degli eventuali premi vinti. L'organizzatore può agire in giudizio per ottenere il risarcimento dei danni subiti da parte di chi abbia violato i divieti di cui ai commi 1 e 2.

Art. 54.

(Tutela giurisdizionale)

1. Fermo restando quanto disposto dall'articolo 46, comma 4, e dagli articoli 55 e 56 e fatto salvo quanto previsto dal comma 2 del presente articolo, tutte le controversie che riguardano l'applicazione delle disposizioni della presente legge sono di competenza del giudice ordinario.

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

Art. 55.

(Reclami)

1. Chiunque ritenga di essere leso dalla violazione di una disposizione della presente legge può, alternativamente, proporre un reclamo formale alla Federazione italiana degli sport virtuali o adire l'autorità giudiziaria ordinaria ai sensi dell'articolo 54, 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. 56.

(Decisione del reclamo)

1. Ricevuto il reclamo di cui all'articolo 55 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 18, comma 3.

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 fino a ulteriori novanta giorni, qualora il caso sia di particolare complessità.

Art. 57.

(Accertamenti)

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

2. Gli accertamenti di cui al comma 1 sono eseguiti da personale delle Forze di polizia, sulla base di appositi protocolli d'intesa conclusi tra la Federazione italiana degli sport virtuali e le medesime Forze di polizia, ferma restando, in ogni caso, la competenza delle stesse Forze di polizia in materia di prevenzione e contrasto dei 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. 58.

(Opposizione)

1. Avverso i provvedimenti sanzionatori emessi 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; il termine

è di sessanta giorni qualora l'operatore abbia sede legale o fisica all'estero. L'opposizione non sospende l'esecuzione del provvedimento.

Art. 59.

(Contratto di prestazione e-*sportiva illecito)*

1. La violazione delle disposizioni dell'articolo 9, comma 2, lettera *b)* o lettera *c)*, comporta l'applicazione della sanzione amministrativa pecuniaria pari al doppio della retribuzione annua lorda del giocatore, e comunque non inferiore a 12.000 euro.

Art. 60.

(Competizione e-*sportiva illecita)*

1. All'organizzatore si applica la sanzione amministrativa pecuniaria da 500 euro a 5.000 euro qualora una competizione *e*-sportiva che preveda il pagamento di una quota di iscrizione o di partecipazione, anche solo per assistervi, o l'attribuzione di uno o più premi sia effettuata in violazione di alcuna delle disposizioni degli articoli 34, comma 3, lettere *b)*, *c)*, *e)*, *g)* e *i)*, e 35, comma 2.

2. Nel caso in cui in una stessa competizione *e*-sportiva siano commesse più violazioni tra quelle di cui al comma 1, la sanzione amministrativa di cui al medesimo comma si applica per ciascuna violazione.

3. La sanzione di cui al comma 1 è aumentata fino al quadruplo in casi di estrema gravità.

Art. 61.

(Misure di sicurezza)

1. L'organizzatore deve attuare misure tecniche e organizzative idonee a garantire la sicurezza e il corretto funzionamento del *software* adoperato in ciascuna competizione *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 della sanzione amministrativa pecuniaria da 1.000 euro a 20.000 euro.

3. L'inidonea o insufficiente adozione delle misure di cui al comma 1 comporta l'applicazione della sanzione amministrativa pecuniaria da 500 euro a 10.000 euro.

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

Art. 62.

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

1. In caso di mancato o insufficiente pagamento dell'imposta di cui all'articolo 41, ove dovuta, si applica una soprattassa pari all'imposta evasa, incrementata degli interessi al tasso di mercato maggiorati 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 comporta l'applicazione di una sanzione pari al 20 per cento dell'imposta dovuta, incrementata degli interessi al tasso di mercato maggiorati 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 a decadenza triennale decorrente dal giorno nel quale è stata commessa la violazione.

5. Il contribuente che abbia indebitamente corrisposto l'imposta di cui all'articolo 41 può chiedere la restituzione del relativo importo nel termine di sei mesi a

decorrere dalla data dell'avvenuto pagamento, a pena di decadenza.

Art. 63.

(Procedimento di applicazione)

1. Fatta eccezione per le sanzioni di cui agli articoli 62 e 64, 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 cui 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 perché oggetto di recidiva, può procedere direttamente e immediatamente all'adozione dei necessari provvedimenti sanzionatori e inibitori, anche in deroga alla procedura di cui ai commi 2 e 3.

Art. 64.

(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 o nell'ambito di una competizione o evento *on line* 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 è punito con l'arresto da cinque giorni a tre mesi o 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. Ferma restando l'applicazione delle sanzioni di cui al comma 1 alle persone fisiche responsabili, quando l'illecito di cui al medesimo comma 1 è commesso da un'impresa *e*-sportiva, in caso di recidiva, esso comporta la perdita dello stato giuridico di impresa *e*-sportiva e di tutte le agevolazioni e di tutti gli incentivi eventualmente ottenuti in applicazione della presente legge, con immediata cancellazione dal Registro di cui all'articolo 21, oltre alla confisca di beni, strumenti, attrezzature e 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 assumono la veste di responsabile civile 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. 65.

(Norme transitorie)

1. Fino all'adozione del codice deontologico, negli ambiti a esso riservati trovano applicazione 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 ha reso disponibili i formulari o i moduli da compilare per l'invio di comunicazioni da effettuare ai sensi della medesima legge, ciascun operatore dell'*e-sport* invia la comunicazione su propria carta intestata, indicando quanto richiesto nelle norme applicabili della presente legge.