

CAMERA DEI DEPUTATI

N. 868

PROPOSTA DI LEGGE

D'INIZIATIVA DEI DEPUTATI

**FRASSINI, TOCCALINI, MOLINARI, SASSO, LATINI, LOIZZO, MIELE,
BOF, BRUZZONE, CAVANDOLI, FURGIUELE, MORRONE, NISINI,
PRETTO, ZINZI**

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

Presentata il 7 febbraio 2023

ONOREVOLI COLLEGHI! — Gli *e-sport*, o sport elettronici o virtuali, ossia 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 elet-

tronici 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. Questo progetto di legge, che tiene in considerazione quanto previsto dalla risoluzione del Parlamento europeo del 10 novembre scorso (2022/2027-INI) sugli sport elettronici e i videogiochi, 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.

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. Ai fini della presente legge per *e-sport*, ovvero sport elettronico, si intende la simulazione tramite videogioco di sport reali già esistenti e portatori dei valori proprio della medesima disciplina olimpica.

3. La presente legge si applica alle attività e alle competizioni *e-sportive* e alle fattispecie a esse connesse.

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.

(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 degli *e-sport*, in conformità a quanto previsto dalla presente legge.

2. Gli operatori dell'*e-sport* hanno il dovere di tenere una condotta sempre ispirata alla lealtà, alla correttezza, alla buona fede, all'imparzialità, all'integrità e all'onestà.

Art. 4.

(Codice deontologico dell'e-sport)

1. Ciascuna federazione sportiva che riconosca al suo interno anche la corrispondente categoria dell'*e-sport* è tenuta ad integrare il proprio codice deontologico con disposizioni specifiche per gli operatori dell'*e-sport*.

2. I principi che devono orientare la condotta degli operatori dell'*e-sport* sono la lealtà, la correttezza, la buona fede, l'imparzialità, l'integrità, l'onestà nonché il 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.

3. Le violazioni delle norme del codice deontologico sono accertate e sanzionate dalla Federazione sportiva di riferimento, che vi provvede d'ufficio o su segnalazione di persone fisiche e giuridiche, secondo le procedure previste dal codice stesso.

Art. 5.

(Giocatori)

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

2. I giocatori italiani selezionati per le squadre *e-sportive* nazionali sono tenuti a rispondere alle convocazioni della Federazione sportiva di riferimento.

Art. 6.

(Associazioni nazionali dei giocatori)

1. I giocatori possono associarsi in una o più associazioni nazionali dei giocatori, operanti presso la Federazione sportiva di riferimento, dotandosi di norme autonome volte a garantirne la funzionalità operativa, secondo criteri approvati dalla Federazione medesima, per formulare suggerimenti e proposte alla Federazione stessa.

Art. 7.

(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, secondo quanto previsto dal capo I del titolo V del decreto legislativo 28 febbraio 2021, n. 36.

Art. 8.

(Premi per risultati conseguiti in competizioni e-sportive)

1. Il giocatore e la squadra *e-sportiva* che hanno concluso un contratto di prestazione *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 principi desumibili dal presente articolo.

Art. 9.

(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. 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.

3. 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.

4. 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.

5. Per tutti gli aspetti non espressamente disciplinati dal presente articolo si applicano le norme vigenti in materia di lavoro agile.

Art. 10.

(Giocatori minorenni)

1. Dall'età di sedici anni, previo consenso dei genitori o di colui che esercita 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 sportiva di riferimento, 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 che esercita 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. 11.

(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. Le Federazioni sportive di riferimento propongono ai competenti organi governativi l'adozione di norme di semplificazione burocratica per le squadre *e-sportive* nelle materie di cui al comma 1, nel rispetto di elevati livelli 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. 12.

(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 lo svolgimento delle proprie attività di carattere tecnico, amministrativo ed *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 sportivo.

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 principi 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. 13.

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

1. È istituito, presso il Comitato olimpico nazionale italiano (CONI), 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 al CONI di una comunicazione redatta dalla Federazione sportiva di riferimento e inviata seguendo la procedura stabilita dal CONI stesso.

Art. 14.

(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 sportiva di riferimento.

2. Le associazioni *e-sportive* sono obbligate a mettere a disposizione delle rispettive federazioni *e-sportive* i propri giocatori nazionali per fare parte delle squadre *e-sportive* nazionali.

Art. 15.

(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 sportiva di riferimento;

d) devono essere iscritte nel Registro di cui all'articolo 13;

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. 16.

(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 13 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. 17.

(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 13 delle imprese *e-sportive* sono effettuati dalla Federazione sportiva di riferimento.

2. Al verificarsi della mancanza anche di uno solo dei requisiti di cui all'articolo 16, la Federazione sportiva di riferimento assegna all'impresa *e-sportiva* un termine di trenta giorni per il ripristino del requisito medesimo, decorso infruttuosamente il quale la società perde lo stato giuridico di impresa *e-sportiva* ed è cancellata dal Registro di cui all'articolo 13.

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. 18.

(Sviluppatori)

1. In presenza degli altri requisiti previsti dalla presente legge, può iscriversi nel Registro di cui all'articolo 13, 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 16, 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. 19.

(Distributori)

1. In presenza degli altri requisiti previsti dalla presente legge, può iscriversi nel Registro di cui all'articolo 13, 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 16, 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. 20.

(Broadcaster)

1. In presenza degli altri requisiti previsti dalla presente legge, può iscriversi nel Registro di cui all'articolo 13, 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 16, 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. 21.

(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. 22.

(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 13, 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. 23.

(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 principi 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 13, in qualità di impresa *e-sportiva*, la persona giuridica che gestisce il servizio di arbitraggio e direzione delle competizioni *e-sportive*.

Art. 24.

(Competizioni e-sportive)

1. Le competizioni *e-sportive* disciplinate dalla presente legge devono essere svolte esclusivamente in una o più discipline *e-sportive* comprese nel Registro di cui all'articolo 13.

2. L'utilizzo di videogiochi o piattaforme *software* non riferibili a una delle discipline *e-sportive* comprese nel Registro di cui all'articolo 13, 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, 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 27, 28 e 29;

b) devono essere organizzate da uno o più organizzatori nel rispetto di quanto previsto dall'articolo 21;

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 25;

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 che esercita la responsabilità genitoriale. Fermo restando quanto disposto dall'articolo 11, 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 32, 33 e 34. Ove si verifichi anche una sola delle condizioni di cui alla presente lettera, le competizioni possono essere svolte solo previa comunicazione alla Federazione sportiva di riferimento, nel rispetto di quanto previsto dall'articolo 26, e previo pagamento dell'imposta sulle competizioni *e-sportive* di cui all'articolo 31; 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, a garanzia dell'effettiva corresponsione dei premi ai vincitori, lo stesso deve essere assistito da fideiussione in favore dell'Agenzia delle dogane e dei monopoli, 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 sportiva di riferimento; 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. 25.

(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 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 ai sensi dell'articolo 21, 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. 26.

(Comunicazione dell'organizzazione di competizione e-sportiva)

1. Ove ricorrano una o più delle condizioni previste dall'articolo 24, comma 3,

lettera *h*), l'organizzatore, direttamente o mediante proprio delegato di cui all'articolo 30, comma 1, lettera *c*), invia alla Federazione sportiva di riferimento 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 sportiva di riferimento. 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 31, qualora dovuta;

d) copia della fideiussione di cui all'articolo 24, 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 sportiva di riferimento può effettuare i propri rilievi; in mancanza di rilievi, decorso tale termine, la competizione *e*-sportiva può essere svolta. La Federazione sportiva di riferimento 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. 27.

(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. 28.

(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. 29.

(Competizioni e-sportive miste)

1. Le competizioni *e-sportive* possono essere svolte in modalità mista, preve-

dendo, nell'ambito di una medesima competizione, fasi *on line*, nel rispetto di quanto previsto dall'articolo 27, e fasi *off line*, nel rispetto di quanto previsto all'articolo 28.

Art. 30.

(Pubblicità)

1. La pubblicità delle competizioni *e-sportive* deve rispettare i principi 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 monte-premi. 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. 31.

(Imposta sulle competizioni *e-sportive*)

1. Ove ricorrano una o più delle condizioni previste dall'articolo 24, 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 monte-premi, 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 26 nei termini ivi previsti. Qualora l'introito lordo

effettivo derivante dalle quote di iscrizione e di partecipazione, ove previste, sia superiore 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. 32.

(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. 33.

(Assegnazione dei premi)

1. L'assegnazione dei premi deve concludersi con il 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 del Ministro per lo sport e i giovani.

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 sportiva di riferimento 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 44 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. 34.

(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 25, 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 sportiva di riferimento.

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. 35.

(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 sportiva di riferimento, inviandoli tramite servizio elettronico di recapito certificato, i seguenti documenti:

a) l'attestazione di regolare svolgimento e conclusione della competizione *e-sportiva*;

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

c) copia del verbale redatto ai sensi dell'articolo 33, comma 1.

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. 36.

(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 delle Federazioni sportive di riferimento, 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. 37.

(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. 38.

(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. 39.

(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 48 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 vulne-

rabili e appartenenti alle fasce di età più giovani.

Art. 40.

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

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

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. 41.

(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. 42.

(Reclami)

1. Chiunque ritenga di essere leso dalla violazione di una disposizione della presente legge può, alternativamente, proporre un reclamo formale alla Federazione sportiva di riferimento o adire l'autorità giudiziaria ordinaria.

Art. 43.

(Decisione del reclamo)

1. Ricevuto il reclamo di cui all'articolo 42 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 sportiva di riferimento notifica l'avvio del procedimento all'operatore o agli operatori medesimi.

2. La procedura per la trattazione del reclamo è disciplinata dal regolamento interno delle Federazioni sportive di riferimento.

3. Il reclamo è deciso dalla medesima Federazione sportiva 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. 44.

(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 24, comma 3, lettere *b)*, *c)*, *e)*, *g)* e *i)*, e 25, 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. 45.

(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. 46.

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

1. In caso di mancato o insufficiente pagamento dell'imposta di cui all'articolo 31, 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 31 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 31 può chiedere la restituzione del relativo importo nel termine di sei mesi a decorrere dalla data dell'avvenuto pagamento, a pena di decadenza.

Art. 47.

(Procedimento di applicazione)

1. Fatta eccezione per le sanzioni di cui agli articoli 46 e 48, le sanzioni previste dalla presente legge sono irrogate dalla Federazione sportiva di riferimento seguendo la procedura di cui al presente articolo.

2. La Federazione sportiva di riferimento, 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 sportiva in questione:

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.

3. Qualora la Federazione sportiva di riferimento 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. 48.

(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 13, 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.

