

COMUNICATO STAMPA

**COMMISSIONE CONSILIARE PERMANENTE IGIENE E SANITA', PREVIDENZA
E SICUREZZA SOCIALE, POLITICHE SOCIALI, SPORT;
TERRITORIO, AMBIENTE E AGRICOLTURA
Sessione 13-14 Febbraio**

-LUNEDI' 13 FEBBRAIO - Seduta della mattina

La Sanità torna ad essere al centro del comma comunicazioni in apertura della Commissione consiliare odierna. In particolare, i commissari di Libera anticipano la volontà di lavorare a una proposta per rivisitare e aggiornare i provvedimenti in essere sull'assistenza alle persone anziane e fragili, alla luce anche di dati aggiornati sull'invecchiamento della popolazione sammarinese. E rinnovano la necessità di accelerare sull'Icee. Il tema della cura alla Terza età anticipa l'audizione prevista in Commissione nella giornata di domani, con il Rettore dell'Università degli Studi sulla formazione universitaria sulla salute dell'anziano e con il Dirigente della UOC Geriatria sulle attività sanitarie e socio sanitarie.

Concluso il comma comunicazioni, si passa all'esame del Pdl "Codice degli Esport", presentato dal Segretario di Stato per il Lavoro, con delega allo Sport, Teodoro Lonfernini. Come spiega la relazione al progetto di legge, la norma è stata predisposta "per regolamentare, promuovere e tutelare l'Esport in ogni sua forma, nonché per riconoscere e regolamentare le professioni, le attività economiche e le competizioni nel settore dell'Esport nella Repubblica di San Marino, così da rendere disponibili al sistema Paese quegli strumenti utili per cogliere le opportunità che tale settore può offrire e da contrastare in maniera efficace eventuali fenomeni distorsivi". Si è dunque "mirato a regolamentare l'Esport in modo completo" e con esso la Repubblica di San Marino punta ad avere a livello normativo il primo "Codice dell'Esport" al mondo, oltre che "ad essere il primo paese a livello europeo a legiferare in materia", come sottolinea il Segretario Lonfernini.

Nel dibattito emerge una posizione favorevole dei commissari quasi unanime al provvedimento, riconoscendone la portata innovativa e l'importanza di colmare un vuoto normativo prima di altri Paesi. Voce fuori dal coro quella del commissario Grazia Zafferani, Demos-Gruppo misto, che resta critica sul Pdl, pur riconoscendolo come un buon progetto-business. "Non possiamo non tenere in considerazione quello che a livello mentale, psicologico e di salute può comportare la promozione di queste gare", ammonisce infatti Zafferani, riferendosi in particolare ai possibili effetti sui più giovani. "Le preoccupazioni su monitoraggio, controllo e attenzione sociale nell'uso sono presenti all'interno del Codice", replica il Segretario Lonfernini a riguardo, rassicurando rispetto a questi rischi. Inizia poi l'esame degli 85 articoli dell'articolato che procede speditamente, con l'approvazione praticamente unanime degli articoli e di alcuni emendamenti presentati da parte del governo. La seduta termina con l'approvazione dell'articolo 40, l'esame dell'articolato proseguirà nel pomeriggio.

Di seguito un estratto degli interventi della mattina.

Comma 1. Comunicazioni

Grazia Zafferani, Demos-Gruppo misto

Questa seduta della Commissione consiliare Sanità è molto vicina alla precedente, in cui, dopo il

comma comunicazioni- nel quale anche i colleghi hanno dimostrato preoccupazioni in ambito sanitario- purtroppo non c'è stata possibilità di repliche alle risposte del segretario di Stato per la Sanità. Volevo tornare sul discorso. Il Segretario ha parlato di sciacallaggio e strumentalizzazioni, ma credo che la situazione critica sia sotto gli occhi di tutti. Inoltre ha voluto far passare che le nostre critiche fossero rivolte agli operatori sanitari, forse non ha compreso bene la critica fatta. Ovviamente, gli operatori sanitari fanno quello che possono. Se mancano servizi e personale loro cercano di colmare quello che la dirigenza e la politica non sono riusciti a risolvere, e non solo in questa legislatura- per tenere l'unica struttura sanitaria in Repubblica nel modo più consono possibile. La critica è che ci sono disservizi che si scontrano con la salute dei cittadini. Non penso ci sia altro luogo dove affrontare questo tema, se non a livello istituzionale e in commissione Sanità. Solleviamo quindi temi- a volte anche tristi- in una sede istituzionale, per chiedere di risolvere le criticità al più presto.

Guerrino Zanotti, Libera

Sulle problematiche che deve affrontare una società che invecchia, come quelle di tutti i paesi occidentali, credo si debba affrontare il tema con più decisione. Il mio partito, con interpellanza, ha chiesto una serie di dati sulla popolazione anziana in Repubblica per avviare un lavoro di proposta per un tema che probabilmente è già cogente. Si parla anche della spesa per l'Iss per le politiche di assistenza e sostegno alle persone anziane e alle famiglie con persone anziane. C'è già una rete sostenuta dal bilancio dello Stato che però, per il peso che avrà sempre di più sul bilancio stesso, e per il fatto che è necessario fare ogni sforzo per migliorare queste politiche di assistenza delle persone non autosufficienti, credo vada fatto lo sforzo di una rivisitazione di quello che è il sistema di assistenza, per ripensare magari anche quali modalità messe in atto in passato non sono più attive. Per esempio, non c'è più il centro diurno a Borgo Maggiore, dove si incontravano tanti anziani, quindi la lunga lista di attesa per la casa di riposo che costringe le famiglie a rivolgersi fuori territorio, il sostegno al caregiver...sono tutti temi da approfondire sulla base dei numeri che ci verranno forniti.

Matteo Ciacci, Libera

Cercare di spronare il Segretario Ciavatta a far meglio nella gestione alla Sanità mi pare inutile. Non credo sia più utile farlo in quest'Aula. Ogni volta che solleviamo aspetti, veniamo etichettati come strumentali. Lo inviterei alle nostre 'raccolte firme' per incontrare i cittadini e ascoltarli. Sul tema demografico e l'urgenza di analizzare con precisione tutte le situazioni che riguardano la nostra popolazione anziana e fragile nel Paese: nel momento in cui abbiamo risorse limitate è necessario individuare le priorità e distribuire meglio le risorse che abbiamo. Invitiamo quindi all'approvazione rapida di un progetto che c'è già e su cui è necessario accelerare, l'Isee. L'altro aspetto riguarda i servizi e il sistema di assistenza che fa capo alle fragilità a tutto tondo. Come Libera cercheremo di porre attenzione da Icee al progetto sull'inclusione, fino ad arrivare a un sistema di assistenza integrato al centro delle politiche sociosanitarie. Ci sono tante associazioni, che devono essere coordinate al meglio. Non possiamo limitarci a guardare il fenomeno, dobbiamo intervenire mettendo in correlazione i servizi.

Roberto Ciavatta, Segretario di Stato per la Sanità *replica*

Concordo con molte considerazioni svolte sulla necessità di tenere l'attenzione alta sull'invecchiamento della popolazione. Proprio domani pomeriggio è programmata l'audizione sulle politiche attivate per le fasce di popolazione più anziana e fragile, anche insieme all'università e con la convocazione del Primario di Geriatria. Avremo modo di approfondire le politiche in corso. Sono in attesa che dagli organismi interni venga approvata la deliberazione per la chiusura della zona rossa che, come Segreteria, ho chiesto già a dicembre. Ciò liberebbe una dozzina di posti letto nella Rsa. C'è una necessità di nuove strutture, sia per le Rsa, che per le lungodegenze e hospice, che sono già parte integrate nel progetto del nuovo ospedale, sono in previsione, ma non possiamo

attendere i tempi di realizzazione del progetto. Abbiamo necessità di strutture e mi sono attivato con possibili investitori per dare risposte in tempi celeri. Difficile pensare ad investimenti come Stato in questo senso, abbiamo già in progetto la ristrutturazione del Centro sanitario di Borgo che deve iniziare, ma l'Azienda ci dice che non ce la farà prima di novembre. Se anche per una ristrutturazione 'ordinaria' serve un anno e mezzo, diventa impossibile 'compatibilizzare' i tempi delle urgenze. Sull'Isee c'è un gruppo di lavoro che sta lavorando della Segreteria Interni, che sta prendendo mano alla norma pubblicata qualche anno fa e sta cercando di 'compatibilizzarla' con la realtà sammarinese e di renderla applicabile. Ad oggi era di difficile applicazione. Il gruppo si incontra settimanalmente e sta lavorando sulla bozza di testo

Comma n. 2. Esame in sede referente del Progetto di legge "Codice degli Esport"

Teodoro Lonfernini, Segretario di Stato per il Lavoro con delega allo Sport

E' una legge depositata da più di un anno, i tempi per approfondire il progetto ci sono stati e i consiglieri lo conosco bene. Il Pdl nasce da una iniziativa che, nel corso del tempo, abbiamo visto emergere con sempre maggior forza rispetto agli sport digitali e informatici, e quello che si muove attorno alla pratica definita Esportiva, anche se è atipico e inusuale definire sportivo ciò che avviene solo attraverso l'utilizzo della strumentazione tecnologica. Ma è un aspetto che si sta sempre più posizionando e anche a margine di attività prettamente sportive sta acquisendo sempre più riconoscimento. Tutti gli sportivi utilizzano le tecnologie digitali nei periodi di sospensione delle loro attività, ad esempio come è avvenuto nel periodo covid.

Al di là di questo, gli esport sono in crescita, ci sono attività riconosciute a livello internazionale e ci sono aziende che si muovono ad alti livelli, c'è un'attività connessa che si riesce a generare per l'organizzazione di eventi e presenze, dal momento che avremo una norma si potranno introdurre nel nostro territorio. Significa costituzione di società, possibilità di avere in territorio chi pratica gli Esport, avere un circuito virtuoso che va ad alimentare aspetti residenziali e immobiliari, ci sono tanti meccanismi che possiamo mettere in avvio tramite il Pdl. Oggi recuperiamo il tempo perduto e ci troveremo ad essere il primo paese a livello europeo a legiferare in materia e questo ha già suscitato una curiosità da parte di altri legislatori non indifferente. Nella nostra vicina Repubblica italiana, qualche mese dopo il deposito del nostro pdl, sono stati poi depositati e avviati progetti di legge quasi fotocopia da parlamentari. Sono contento di licenziare il pdl. Resto a disposizione per ogni chiarimento.

*Relazione al Pdl : Premessa Il presente progetto di legge è stato predisposto per regolamentare, promuovere e tutelare l'Esport. In ogni sua forma, nonché per riconoscere e regolamentare le professioni, le attività economiche e le competizioni nel settore dell'Esport nella Repubblica di San Marino, così da rendere disponibili al sistema Paese quegli strumenti utili per cogliere le opportunità che tale settore può offrire e da contrastare in maniera efficace eventuali fenomeni distorsivi. Si è dunque mirato a regolamentare l'Esport in modo completo, perimetrandolo e incentivandolo sotto plurimi aspetti, **redigendo il primo "Codice dell'Esport" al mondo.** Il Codice è diviso in cinque parti.*

Prima parte La prima parte è dedicata alle " Disposizioni generali" e precisa l'oggetto e le finalità del Codice, come sopra premesso, oltre a esplicitare che l'Attività Esportiva è libera, riconosciuta e tutelata dallo Stato. L'art. 3 delimita l'ambito di applicazione materiale e territoriale del Codice, in modo da regolamentare le ipotesi in cui una competizione o un'attività venga svolta parzialmente o totalmente nel territorio della Repubblica. L'art. 4 fornisce un ampio quadro definitorio per evitare ambiguità interpretative e per guidare l'interprete nella comprensione del Sistema Esport delineato dal Codice medesimo. Sul punto è opportuno precisare che si è scelto di disciplinare l'Esport quale categoria a se stante rispetto allo Sport, in virtù delle loro differenze e alla luce dell'attuale dibattito in materia. Vengono inoltre precisate, fra le altre, le nozioni di Competizione Esportiva e

dei vari Operatori dell'Esport (i cui diritti e doveri sono delineati, in via di principio, dall'art. 5), nonché della Commissione Esport, che ha un ruolo centrale nell'ambito del Sistema Esport sammarinese (come previsto dall'art. 76, ha infatti, fra l'altro, compiti di monitoraggio e supervisione delle attività degli operatori, di promozione dell'Esport e di individuazione di quei software da riconoscersi quali Discipline Esportive). L'art. 6 prevede la successiva adozione di un Codice Deontologico dell'Esport e l'art. 7 si sofferma sugli aspetti positivi dell'Esport e sulla promozione di attività educative e formative che promuovano il buon gioco.

Seconda parte. La seconda parte disciplina l'ambito soggettivo. In particolare, il Titolo I regola i Giocatori, il rapporto di Prestazione Esportiva e gli aspetti essenziali del relativo Contratto, che può essere professionistico (art. 13), dilettantistico (art. 14) o amatoriale (art. 15). Più specificatamente, il Contratto di Prestazione Esportiva è un contratto tipico, assimilato a quello di lavoro autonomo, regolato esclusivamente dal Codice e a tempo determinato. Per evitare fenomeni elusivi di altre normative, al Team Esport è fatto obbligo, fra l'altro, di non adibire il Giocatore a mansioni e attività non attinenti all'Attività Esportiva e comunque tali da non consentire il fine che si prefigge lo svolgimento di tale Attività. Viene tuttavia consentito lo svolgimento di attività pubblicitarie, anche mediante social network, di apparizioni pubbliche e sponsorizzazioni di qualsiasi tipologia, purché connesso direttamente all'Attività Esportiva svolta o all'immagine del Team Esport, e comunque purché tali attività pubblicitarie non siano preponderanti rispetto all'Attività Esportiva, a pena di trasformazione del Contratto di Prestazione Esportiva in contratto di lavoro subordinato a tempo indeterminato, con applicazione della ordinaria disciplina in materia di diritto del lavoro. L'art. 16 disciplina la suddivisione di eventuali premi vinti nell'ambito di Competizioni Esportive e di altre competizioni, nazionali e internazionali, nella vigenza di un Contratto di Prestazione Esportiva. L'art. 17 regola il Lavoro Agile per ciò che concerne le Prestazioni Esportive, l'art. 18 le tutele e i divieti relativi ai giocatori minorenni, l'art. 19 la sicurezza dei Giocatori. Il Titolo II (artt. 20-24) delinea il Quadro normativa sui Team Esport e sui soggetti che possono gestirli: Associazione Esportiva Dilettantistica, Società Esportiva Professionistica o Impresa Esportiva. Deve essere costituito con la finalità di partecipare in modo continuativo a Competizioni Esportive in una o più Discipline Esportive. Il Titolo III disciplina le Federazioni Esportive (artt. 25 e 26). Il Titolo IV, suddiviso in due sezioni, è dedicato alle Imprese Esportive, con l'obiettivo di creare le migliori condizioni di operatività e di gestione dell'impresa stessa. Come prevede la Sezione I (artt. 27-29), le Imprese Esportive possono partecipare a Competizioni Esportive di qualsiasi tipologia, possono concludere Contratti di Prestazione Esportiva Professionistica, Dilettantistica o Amatoriale e possono svolgere i servizi tipizzati dal presente Codice. Sono inoltre previsti agevolazioni (Sezione II, artt. 30-35). Il Titolo V disciplina altri importanti Operatori dell'Esport (artt. 36-43): Sviluppatori, Distributori, Broadcaster, Società di Management di Caster, Organizzatori, Sponsor, Proprietari e gestori di sale gaming ed Esport, Ufficiali di Gara. Il Titolo VI, che chiude la Parte II del Codice, introduce disposizioni specifiche sulla lettera d'invito e sul permesso di soggiorno per motivi Esportivi.

Terza parte La terza parte delinea l'ambito oggettivo del Codice. In particolare, il Titolo è dedicato alle Discipline e alle Competizioni Esportive ed è diviso in tre Capi. Nel primo si precisa che la Commissione Esport, entro trenta giorni dal suo insediamento, predispone l'Elenco delle Discipline Esportive riconosciute dallo Stato, nominativamente individuate mediante riferimento alla denominazione del videogioco o della piattaforma software e del soggetto che la commercializza o la rende disponibile. Questo Elenco viene revisionato con cadenza almeno annuale dalla Commissione Esport e, in tal modo, si eliminano fenomeni elusivi (ad esempio, adottando software inidonei), pur potendo godere di un costante aggiornamento dell'Elenco medesimo (art. 46). Gli articoli da 47 a 54 regolamentano le Competizioni Esportive, per equilibrare le esigenze di agilità nella gestione, da un lato, e di tutela dei Giocatori e del pubblico, dall'altro, in modo da

prevenire eventuali fenomeni elusivi della normativa a di evitare il più possibile la commissione di illeciti. Sugli Organizzatori gravano anche obblighi informativi nei confronti dei Giocatori e del pubblico, oltre che l'invio di una comunicazione alla Commissione Esport e normalmente il pagamento di una specifica imposta. Qualora sia previsto il pagamento di una quota di iscrizione o di partecipazione e/o la corresponsione di uno o più premi, materiali o immateriali e di qualsiasi natura e valore, ai vincitori. L'art. 54, inoltre, prevede una specifica Imposta, calcolata sulla base della cifra risultante dall'introito lordo previsto per l'iscrizione e la partecipazione (ove previsto), dal totale lordo del montepremi (ove previsto), o dalla loro somma (ove previsti entrambi). Il Capo II disciplina i premi e le modalità di verifica della regolarità delle Competizioni Esportive sottoposte all'obbligo di comunicazione (artt. 55-58). Il Capo III è dedicato alla Giustizia Esportiva e prevede l'istituzione del Tribunale Esportivo, con funzione conciliativa, presso la Commissione Esport (artt. 59 e 60). Il Titolo II detta alcune disposizioni di dettaglio per specifici settori e discipline (artt. 61-68), effettuando gli opportuni rinvii alla legislazione vigente ove ritenuto opportuno.

Quarta parte La Quarta parte è suddivisa in tre capi. Il Capo I disciplina gli strumenti di tutela (tutela giurisdizionale, reclami, accertamenti e opposizione); l'Artt. 69-73. Il Capo II istituisce la Commissione Esport (art. 74), che ha il compito di promuovere l'Esport, di vigilare sul rispetto dei principi, delle finalità e delle disposizioni del presente Codice. Essa, inoltre, esercita poteri di supervisione, regolamentari e sanzionatori nel settore dell'Esport e nei confronti degli Operatori dell'Esport. I successivi articoli, da 75 a 76, ne regolamentano la composizione, le deliberazioni, il funzionamento, i compiti e la rappresentanza in giudizio. Fra l'altro, e più specificatamente, la Commissione Esport: monitora e supervisiona le attività svolte dagli Operatori dell'Esport e le Competizioni Esportive, effettua i controlli sul corretto esercizio delle attività di settore, determinando e applicando sanzioni in caso di mancato rispetto delle norme; esamina i reclami e le segnalazioni; provvede sui ricorsi presentati dagli Operatori dell'Esport; svolge la funzione di Tribunale Esportivo.

Quinta parte. La quinta parte presenta le Disposizioni finali, ossia le norme transitorie (art. 85) e l'entrata in vigore del Codice (art. 86). Allegati. Il Codice si chiude con due allegati, ossia le "Linee guida per la redazione di contratti di Prestazione Esportiva standard e clausole contrattuali tipo" (Allegato I) e le "linee guida per la redazione di regolamenti di competizioni Esportive" (Allegato II).

Matteo Ciacci, Libera

Questo è un pdl interessante, lo abbiamo detto anche in prima lettura che può essere una delle famose nicchie con cui San Marino può dare il suo contributo per avvicinare questo mondo grazie anche a una macchina organizzativa snella. Inoltre, non servono stadi e palazzetti rilevanti, anche le nostre piccole dimensioni ci consentano di essere interessanti per questo tipo di eventi. Ci sono già realtà nel nostro territorio che stanno crescendo, il Team Cailungo Calcio ha realizzato un'area dedicata al mondo Esport e non ci vedo nulla di negativo, ma tutt'altro. Chiaro, l'unico monito che mi viene da fare: l'attività agonistica è assolutamente da portare avanti, tornei, eventi, manifestazioni possono essere interessanti. Ma educiamo i ragazzi al corretto utilizzo dei videogames e l'attività motoria tradizionale deve essere valorizzata. Il Sds Lonfernini ha prestato sempre grande attenzione al mondo sportivo e auspico possa dare continuità a questa attività. L'Esport va bene. Ma l'attività sportiva tradizionale non abbandoniamola mai. Per il resto è una buona opportunità anche per l'indotto che si può generare, avvicinando aziende, sponsor, servizi e prodotti. Bisognerà poi capire come dare gambe a questo progetto.

Alessandro Mancini, Npr

E' un settore che ha bisogno di essere normato, molto partecipato da giovani e ragazzi, per cui ci sono aspetti che devono avere un peso di natura sociale e culturale. E per una volta siamo i primi

nel contesto europeo a portare una norma di questo tipo e ad approvarla. Può essere un buon messaggio che dovremo essere in grado di comunicare fuori dalle nostre mura. Dobbiamo essere fieri. Pieno sostegno a questa legge dal gruppo “Noi per la Repubblica”.

Francesco Biordi, Pdc

Il progetto di legge è corposo e completo, avremo modo di entrare nel merito degli 85 articoli, ma è un progetto che trova il consenso dell’Aula, particolarmente all’avanguardia e potremmo replicare questo modello legislativo in più ambiti per le possibilità che abbiamo, i nostri Pdl poi vengono ripresi altrove. Ci mette poi nelle condizioni di avere opportunità economiche e anche sociali, con l’attenzione che dobbiamo avere nei confronti dei giovani. Questo Pdl esalta possibilità che potremo avere noi a San Marino nell’essere innovatori. Lo dico anche io, non dobbiamo smettere di alimentare l’attività fisica. Esprimo molta soddisfazione per questo Pdl

Grazia Zafferani, Demos/Gruppo misto

Sarò una voce fuori dal coro. Come progetto-business è sicuramente un buon progetto. E non saremo i primi, la Germania se ne occupa già dal 2018 di questo sviluppo tecnico-ludico. A livello istituzionale non possiamo non tenere in considerazione quello che a livello mentale, psicologico e di salute può comportare la promozione di queste gare. Per diventare professionisti bisogna dedicarci molto tempo. Studi medici riferiscono sui rischi dell’uso eccessivo dei videogames: isolamento, introversione, difficoltà scolastiche riduzione della concentrazione...ci sono anche patologie importanti per i ragazzi che si isolano completamente dal mondo. Se in questo momento molti Stati non hanno normato questi Esport, che sono a carattere “business”, è perché non permettono l’equiparazione al concetto tradizionale di sport, limitandolo all’intrattenimento ludico e al carattere distintivo del business. Resto critica su questo Pdl.

Gaetano Troina, Dml

Condivido per l’innovazione e novità dell’impostazione del Pdl. E’ importante, in un mondo sempre più digitale, andare a normare quelle aree rimaste ad oggi scoperte, per evitare proprio gli usi distorti degli strumenti di uno dei problemi più grandi. E qui concordo con Zafferani: è forse la formazione dei giovani che si trovano ad usare questi strumenti. Se da un lato assolutamente importante avere regole chiare per disciplinare i settori, non meno importante- ma lo vedo già nell’articolo 7 del Pdl- che lo Stato si impegna nella formazione dei giovani per evitare abuso di questi strumenti. E’ fondamentale non sia solo scritto nel testo, ma che si eviti la vita di isolamento. Anche da parte nostra il parere sul Pdl è positivo, ma la formazione sia effettiva e completa.

Guerrino Zanotti, Libera

Ammetto la mia assoluta ignoranza rispetto al tema, non ho elementi di conoscenza tali da poter stabilire assoluta bontà del Pdl o per evidenziare preoccupazione, perché con questo Pdl si possa abbassare la guardia sull’abuso da parte dei ragazzi dei mezzi tecnologici. Ho però cercato di capire, parlando con chi vive il mondo degli esport: nella sostanza con questo Pdl si va a colmare un vuoto di regole che in pochissimi Paesi al mondo sono state scritte, perché in realtà l’ambito di cui parliamo non è solo ludico, è un mondo in cui si fa business e ci sono attori di diverso tipo, ci sono giocatori, società, sponsor..ed è necessario creare un sistema di regole chiare per fare in modo che chi partecipa alle competizioni siano tutelati per poter anche attirare a San Marino, non solo eventi, ma anche si possano vedere nascere attività economiche in tutto e per tutto. Lo vedo infine come una cosa tutto sommato positiva.

Andrea Zafferani, Rf

Credo il Segretario abbia avuto una buona idea nel cercare di andare a normare questo ambito a San Marino, legandola alla possibilità di avere un ruolo, tra i primi Paesi a farlo. Quando si cerca di arrivare per primi sono sempre favorevole. Abbiamo una opportunità nell’andare veloci a legiferare e anche ad andare a modificare le leggi, e dobbiamo sfruttare questo. In questo caso, l’idea di normare il settore è positivo. Immagino si sarà dotato di una consulenza sull’Esport per redigere la

norma. Non ho la competenza per dire che nei dettagli le regole sono ben scritte oppure no, a una prima occhiata il testo mi sembra completo, ben venga, con attenzione ad essere pronti eventualmente a modifiche, qualora nella pratica emergano problematiche. Vedo bene quando cerchiamo di essere pionieri in certi settori. In una precedente legislatura lo abbiamo fatto, ma voi avete cancellato tutto, noi non lo faremo. Non sfuggo al tema sollevato dalla collega Zafferani che credo pre-esista al Pdl e al fatto di regolare gli Esport. Ed è un tema da affrontare a monte.

Paolo Rondelli, Rete

Mi trovo molto concorde sul fatto sia necessario regolamentare con un codice la disciplina degli Esport per avere anche opportunità economiche connesse con una regolamentazione. Ben venga il Pdl, lo appoggiamo all'interno della maggioranza, indipendentemente dal fatto sia questo governo a farlo, è un progetto valido, ma al tempo stesso è giusto porsi il problema della socialità, anche se è un contesto separato, e dell'abuso dei mezzi informatici da parte dei giovani che hanno sempre una socialità minore. Per ribadire quindi l'appoggio al Pdl.

Sds Teodoro Lonfernini, replica

Grazie per gli interventi. Chi vi parla non è un esperto, né un praticante degli Esport, né tanto meno un appassionato di attività multimediale. Per capire...io faccio anche fatica ad accendere la Playstation. Sono la persona meno adatta a fare il promoter, ma colgo sicuramente l'opportunità che il mondo, sta vivendo da tempo, dal punto di vista economico e sociale. Quello che discipliniamo ha poco a che fare, con lo sport tradizionale, e auguro si proponga sempre una grossa distinzione tra i due campi.

Non ci sono motivi per cui San Marino non possa provare ad essere all'avanguardia e cercare di intercettare questo mondo. E' chiaro, non potremmo ospitare centinaia di migliaia di giocatori, ma potremo intercettare tutte quelle nicchie che si muovono attraverso questo mondo. E farlo con interventi legislativi è oggi una punta di vantaggio. Le preoccupazioni su monitoraggio, controllo e attenzione sociale nell'uso sono presenti all'interno del Codice, è stata una delle prerogative richieste da parte mia quella da trasferire il mandato del percorso legislativo per il nostro Paese. Non so se la Germania è più avanti di noi, ha normato i permessi di residenza per i giocatori, ma non ha il codice completo come stiamo sottoponendo oggi alla Commissione, siamo i primissimi, se non i primi. Abbiamo fatto tutto questo, non solo con le nostre competenze, sarebbe stato, impossibile, ci siamo avvalsi della consulenza molto competente di professori universitari di informatica giuridica. Tutti avete interpretato il fatto che se noi riusciamo a licenziarlo, riusciamo a mettere il paese nelle condizioni di ospitare tutto quello che si sta muovendo negli Esport. Tanti eventi sono alla nostra portata.

Repubblica di San Marino, 13 Febbraio 2023/01