



REPUBBLICA DI SAN MARINO

Noi Capitani Reggenti la Serenissima Repubblica di San Marino

Visto l'articolo 4 della Legge Costituzionale n.185/2005 e l'articolo 6 della Legge Qualificata n.186/2005;

Promulghiamo e mandiamo a pubblicare la seguente legge ordinaria approvata dal Consiglio Grande e Generale nella seduta del 26 aprile 2023:

LEGGE 9 maggio 2023 n.80

CODICE DEGLI ESPORT

PARTE I DISPOSIZIONI GENERALI

Art. 1

(Oggetto e finalità)

1. La presente legge, denominata “Codice degli Esport”, ha la finalità di:
 - a) regolamentare, promuovere e tutelare l’Esport in ogni sua forma;
 - b) riconoscere e regolamentare le professioni, le attività economiche e le competizioni nel settore dell’Esport nella Repubblica di San Marino.
2. Nell’intento di realizzare gli scopi di cui al comma 1 del presente articolo, si dettano norme volte primariamente:
 - a) all’individuazione degli Operatori dell’Esport e alla definizione della loro disciplina;
 - b) alla definizione e alla regolamentazione della Prestazione Esportiva, delle Discipline Esportive e delle Competizioni Esportive;
 - c) alla istituzione di un’Autorità di controllo e di promozione dell’Esport;
 - d) alla definizione dei principi fondamentali per un Codice Deontologico degli operatori dell’Esport;
 - e) alla promozione dell’Esport e del buon gioco;
 - f) alla prevenzione e al contrasto dei fenomeni patologici.

Art. 2

(Principi generali)

1. L’Attività Esportiva è libera, riconosciuta e tutelata. Può essere svolta in forma individuale o collettiva, nonché in forma professionistica, dilettantistica o amatoriale.
2. Il presente Codice riconosce e sancisce il diritto delle persone alla pratica Esportiva, nella prospettiva di promuoverne gli aspetti di realizzazione umana, sociale, educativa e culturale, nonché di regolamentarla per quanto necessario a renderla:
 - a) un’attività idonea a migliorare le capacità psico-fisiche dei Giocatori;
 - b) un fattore di prevenzione e tutela della salute pubblica;

- c) un mezzo atto a favorire l'aggregazione delle persone fisiche;
 - d) un ambito in cui vengano sempre riconosciuti e tutelati i diritti fondamentali e le libertà della persona umana, anche ove la stessa operi e si relazioni mediante strumenti informatici e reti telematiche;
 - e) un ambito in cui non vengano effettuate discriminazioni e distinzioni di genere, orientamento sessuale, condizioni personali, economiche e sociali, orientamenti politici e credo religioso.
3. Lo Stato promuove il buon gioco e le condizioni per potenziare la funzione sociale dell'Esport come strumento culturale ed educativo.

Art. 3

(Ambito di applicazione materiale e territoriale)

1. Il presente Codice si applica alle Attività Esportive, alle Competizioni Esportive e alle fattispecie specificatamente ivi previste.
2. Il presente Codice si applica alle attività e alle competizioni nell'ambito dell'Esport svolte:
 - a) integralmente nel territorio della Repubblica di San Marino;
 - b) parzialmente nel territorio della Repubblica di San Marino quando nel territorio medesimo vengono svolte le prestazioni o le attività espressamente indicate nelle relative disposizioni del presente Codice.
3. Il presente Codice non si applica alle attività e alle competizioni nell'ambito dello Sport, che rimane regolamentato dalla vigente normativa in materia.

Art. 4

(Definizioni)

1. Ai fini del presente Codice si intende per:
 - a) "Sport": qualsiasi forma di attività psico-fisica finalizzata all'ottenimento di risultati in competizioni professionistiche, dilettantistiche o amatoriali che sono disciplinate da regole istituzionalizzate e che prevedono una partecipazione organizzata in cui si esprimono abilità e, in modo più o meno intenso a seconda dei casi, resistenza, destrezza, potenza, o loro combinazioni;
 - b) "Esport": qualsiasi forma di attività psico-fisica finalizzata all'ottenimento di risultati in Competizioni Esportive professionistiche, dilettantistiche o amatoriali svolte in una Disciplina Esportiva; tali competizioni sono disciplinate da regole istituzionalizzate e prevedono una partecipazione organizzata in cui si esprimono abilità e, in modo più o meno intenso a seconda dei casi, resistenza, destrezza, potenza, o loro combinazioni, il tutto mediante gli strumenti informatici propri di ciascuna Disciplina Esportiva, eventualmente adattati per le esigenze specifiche delle persone con disabilità;
 - c) "Attività Esportiva": l'attività psico-fisica svolta conformemente alla lettera b) del presente comma. La prestazione dell'Attività Esportiva costituisce oggetto di Contratto di prestazione Esportiva, regolato dal presente Codice;
 - d) "Disciplina Esportiva": ciascuna Disciplina esplicitamente riconosciuta dalla Commissione Esport, che con cadenza almeno annuale predispose l'Elenco delle Discipline Esportive riconosciute dalla Repubblica di San Marino. Le discipline non inserite nel suddetto Elenco non costituiscono Discipline Esportive ai sensi del presente Codice;
 - e) "Competizione Esportiva": la competizione svolta in una Disciplina Esportiva;
 - f) "Competizione online": la competizione svolta esclusivamente per via telematica in tutte le sue fasi, in cui i Giocatori partecipano da luoghi diversi;

- g) “Competizione offline”: la competizione svolta esclusivamente in una o più sedi materiali in cui si tiene la Competizione Esportiva e in cui tutti i Giocatori partecipano esclusivamente da tali sedi, anche se in tempi diversi;
- h) “Competizione mista”: la competizione svolta in parte online e in parte offline;
- i) “Prestazione Esportiva”: la prestazione svolta da un Giocatore in esecuzione di un contratto concluso con un Team Esport avente ad oggetto un’Attività Esportiva;
- j) “Giocatore”: la persona fisica che svolge Attività Esportiva, individualmente o nell’ambito di un Team Esport;
- k) “Giocatore professionista”: il Giocatore che svolge attività Esportiva a titolo oneroso e in modo continuativo e prevalente rispetto ad altri impieghi o professioni e/o è classificato come tale per chiara fama nell’ambito della relativa Disciplina Esportiva;
- l) “Giocatore dilettante”: il Giocatore che svolge Attività Esportiva non occasionale e remunerata anche se esercita altri impieghi o professioni;
- m) “Giocatore amatoriale”: il Giocatore che svolge Attività Esportiva non occasionale e non remunerata;
- n) “Giocatore nazionale”: il Giocatore che svolge Attività Esportiva professionistica e che è residente, temporaneamente o definitivamente ai sensi di quanto previsto dalla presente legge o dalle Leggi 28 giugno 2010 n.110, 27 giugno 2013 n.71, 7 agosto 2017 n.94, 29 settembre 2017 n.115, 23 dicembre 2020 n.223 e successive modifiche o dal Decreto Delegato 13 gennaio 2019 n.101 e successive modifiche, nella Repubblica di San Marino, così come previsto nel presente Codice;
- o) “Team Esport”: il gruppo di Giocatori costituito da un’Associazione Esportiva, da una Società Esportiva Professionistica o da un’Impresa Esportiva, per la partecipazione, in forma individuale o collettiva, a Competizioni Esportive, anche organizzate al di fuori della Repubblica di San Marino;
- p) “Associazione Esportiva Dilettantistica”: la persona giuridica, costituita a norma del presente Codice, che crea e/o gestisce uno o più Team Esport composti normalmente da Giocatori dilettanti e/o amatoriali;
- q) “Società Esportiva Professionistica”: la persona giuridica, costituita a norma del presente Codice, che crea e/o gestisce uno o più Team Esport composti da Giocatori professionisti e/o dilettanti e/o amatoriali;
- r) “Impresa Esportiva”: la persona giuridica che fornisce prodotti e servizi in ambito Esport in conformità al presente Codice in qualità di Broadcaster e/o Distributore e/o Proprietario o Gestore di Sala Esport o di Gaming House e/o Organizzatore e/o Sviluppatore, e/o crea e/o gestisce uno o più Team Esport composti da Giocatori professionisti e/o dilettanti e/o amatoriali;
- s) “Broadcaster”: la persona giuridica che presta il servizio di trasmissione di Competizioni Esportive;
- t) “Caster”: la persona fisica che presta il servizio di commento e di analisi di Competizioni Esportive;
- u) “Sviluppatore”: la persona fisica o giuridica che sviluppa software da utilizzarsi quale Disciplina Esportiva e/o sistema di gestione di Competizioni Esportive e/o di Gaming House e/o Sale Esport;
- v) “Distributore”: la persona giuridica che presta il servizio di distribuzione del software di cui alla lettera u) del presente comma;
- w) “Organizzatore”: la persona fisica o giuridica che organizza una Competizione Esportiva;
- x) “Commissione Esport”: l’autorità di controllo istituita dal presente Codice con finalità di controllo, vigilanza e promozione dell’Esport;
- y) “Operatore dell’Esport”: i soggetti di cui alle lettere j), k), l), m), n), o), p), q), r), s), t), u), v), w).

Art. 5

(Diritti e doveri degli Operatori dell'Esport)

1. Gli Operatori dell'Esport hanno il diritto di:
 - a) esercitare la libera iniziativa economica privata nell'ambito dell'Esport, in conformità a quanto previsto dal presente Codice;
 - b) manifestare liberamente il proprio pensiero prestando particolare attenzione all'osservanza delle norme di legge sulla tutela dell'onore e della dignità altrui.
2. Gli Operatori dell'Esport hanno il dovere di:
 - a) tenere una condotta sempre ispirata alla lealtà, al fair play, alla buona fede, all'imparzialità, all'integrità e all'onestà;
 - b) rispettare le disposizioni di cui al presente Codice.

Art. 6

(Codice Deontologico dell'Esport)

1. Il Codice Deontologico dell'Esport enuncia i principi guida che devono orientare la condotta degli Operatori dell'Esport, che deve essere sempre ispirata alla lealtà, al fair play, all'imparzialità, all'integrità, all'onestà nonché al ripudio del doping, del cheating, del match-fixing e di qualsiasi altra pratica scorretta e illecita. Le previsioni del Codice Deontologico sono finalizzate a integrare e precisare quanto previsto dal presente Codice.
2. Il Codice Deontologico viene adottato con decreto delegato su proposta della Commissione Esport, che ne propone il testo elaborato nel rispetto del presente Codice. Viene periodicamente aggiornato con le medesime modalità.
3. Le violazioni delle norme contenute nel Codice Deontologico possono essere segnalate alla Commissione Esport da parte di persone fisiche e giuridiche, seguendo la procedura ivi prevista. La Commissione Esport può comunque procedere d'ufficio.
4. L'applicazione delle sanzioni previste dal Codice Deontologico spetta alla Commissione Esport.

Art. 7

(Esport, educazione e formazione)

1. Lo Stato:
 - a) favorisce l'educazione e la formazione scolastica e permanente sull'Esport, orientato al buon gioco;
 - b) promuove la collaborazione con le istituzioni preposte per aumentare qualitativamente e quantitativamente l'Attività Esportiva;
 - c) promuove iniziative per la divulgazione dell'etica e della cultura Esportiva, così da favorire la crescita culturale, civile e sociale degli Operatori dell'Esport;
 - d) promuove iniziative per il benessere psico-fisico dei Giocatori per accrescerne le capacità motorie e di coordinazione e combattere la sedentarietà;
 - e) promuove corsi di formazione nell'ambito dell'Esport;
 - f) promuove e può patrocinare l'organizzazione e lo svolgimento di manifestazioni Esportive improntate al rispetto dei principi di cui al presente Codice.
2. Le istituzioni scolastiche e universitarie, nonché gli enti pubblici e gli organismi sportivi, potranno sottoscrivere specifici protocolli d'intesa con la Commissione Esport per materie di reciproco interesse tese a favorire e disciplinare specifiche competenze ed attività comuni.

PARTE II SOGGETTI

TITOLO I GIOCATORI

Art. 8 *(Giocatori)*

1. I Giocatori partecipano alle Competizioni Esportive nel rispetto dei principi e delle disposizioni del presente Codice nonché del Codice Deontologico.
2. I Giocatori nazionali selezionati per i team nazionali sono tenuti a rispondere alle convocazioni della Commissione Esport e onorare il ruolo ad essi conferito.

Art. 9 *(Commissione Nazionale Giocatori)*

1. I Giocatori possono costituirsi in una Commissione Nazionale Giocatori presso la Commissione Esport nell'ambito delle varie Discipline Esportive, dotandosi di norme autonome di funzionalità operativa e disciplinate secondo criteri guida approvati dalla Commissione Esport, per formulare suggerimenti e proposte alla Commissione Esport medesima, nonché alle Federazioni Esportive Nazionali.

Art. 10 *(Condotta dei Giocatori)*

1. Tutti i soggetti che esercitano l'Esport, in forma professionistica, dilettantistica o amatoriale, sono tenuti all'osservanza del presente Codice, del Codice Deontologico e di tutte le norme interne ed internazionali che regolano l'attività Esportiva.
2. La vigilanza ed il controllo sulla regolarità organizzativa, disciplinare ed amministrativa delle attività professionistiche sono esercitati dalla Commissione Esport e dalle Federazioni Esportive.
3. I Giocatori si impegnano a:
 - a) rispettare le regole di ciascuna Disciplina Esportiva;
 - b) astenersi da pratiche di doping, di cheating, di match-fixing e da qualsiasi altra pratica scorretta e/o illecita;
 - c) tenere condotte rispettose delle altre persone e degli esseri viventi e, in particolare, astenersi da atti e condotte offensivi o di diffamazione e di discriminazione per motivi relativi al genere, alla nazionalità, all'etnia di appartenenza, all'orientamento sessuale, alla razza, all'orientamento politico, al credo religioso.

Art. 11 *(Rapporto di Prestazione Esportiva e instaurazione del rapporto di Prestazione Esportiva)*

1. Il rapporto di Prestazione Esportiva regolato dal presente Codice si stabilisce esclusivamente mediante conclusione di un Contratto di Prestazione Esportiva Professionistico, Dilettantistico o Amatoriale fra il Giocatore e il Team Esport ai sensi della presente normativa. Tale rapporto di lavoro è di tipo non subordinato ai sensi del Titolo IV della Legge n.164/2022.
2. I Giocatori potranno essere avviati con contratto di lavoro subordinato esclusivamente in caso di definizione di un apposito Contratto Collettivo Nazionale di Lavoro che preveda tale possibilità. Resta fermo, in ogni caso, l'obbligo dei Giocatori di osservare il Codice Deontologico

emanato a norma del presente Codice, le norme internazionali che regolano l'attività Esportiva e gli obblighi di cui al precedente articolo 10, comma 3.

3. L'instaurazione del rapporto di Prestazione Esportiva è subordinata alla trasmissione, dal Team Esport all'Ufficio per il Lavoro e le Politiche Attive e Centro di Formazione Professionale (di seguito brevemente ULPA-CFP), di una comunicazione delle seguenti informazioni e documenti:

- a) dati identificativi del Giocatore o di più Giocatori in caso di comunicazione cumulativa, nonché relativi recapiti email e telefonici;
- b) copia del documento di riconoscimento di ciascun Giocatore;
- c) indicazione di una o più Discipline Esportive praticate da ciascun Giocatore;
- d) sede abituale di erogazione della prestazione;
- e) durata del Contratto;
- f) copia del Contratto di Prestazione Esportiva registrato presso l'Ufficio del Registro e Conservatoria.

4. La comunicazione è titolo idoneo alla costituzione del rapporto di Prestazione Esportiva fin dal momento del suo ricevimento da parte dell'ULPA-CFP. L'ULPA-CFP provvede, entro i dieci giorni lavorativi successivi al ricevimento della comunicazione, alla verifica dei requisiti e condizioni previsti dalla presente legge per la regolare costituzione del rapporto. Decorso tale termine senza alcuna comunicazione di diniego da parte dell'ULPA-CFP, si avrà la tacita presa d'atto dell'avvenuta regolare costituzione del rapporto. In caso di necessità di integrazione della documentazione o di non conformità, l'ULPA-CFP assegna al Team Esport o al Giocatore il termine di cinque giorni lavorativi per la regolarizzazione della comunicazione, prorogabili in presenza di giustificati motivi. Nel caso in cui la regolarizzazione non avvenga nel termine previsto o non sia possibile per contrasto insanabile con la normativa vigente in materia, l'ULPA-CFP comunica immediatamente, sia al Team Esport sia al Giocatore, l'immediata risoluzione del rapporto.

5. Qualora la mancanza dei requisiti richiesti dall'ordinamento sia di palese evidenza, e dunque se ne evinca la volontà di utilizzare prestazioni per le quali non sia comunque possibile la costituzione di un legittimo rapporto di Prestazione Esportiva, al Team Esport e, se del caso, al Giocatore, sono applicate le sanzioni previste dalle norme del Titolo IV del Decreto Legge 5 ottobre 2011 n. 156, in materia di lavoro irregolare.

6. Il trattamento fiscale, contributivo, assistenziale e gli aspetti sociosanitari relativi al rapporto di Prestazione Esportiva di cui al comma 1 saranno definiti con decreto delegato entro sei mesi dall'entrata in vigore della presente legge.

Art. 12

(Contratto di Prestazione Esportiva)

1. Il Contratto di Prestazione Esportiva è un contratto tipico regolato esclusivamente dal presente Codice nelle forme del Contratto di Prestazione Esportiva:

- a) Professionistica;
- b) Dilettantistica;
- c) Amatoriale.

2. Il Contratto di Prestazione Esportiva è:

- a) a tempo determinato;
- b) consentito unicamente per lo svolgimento di Attività Esportiva e delle prestazioni accessorie strettamente connesse alla medesima;
- c) rinnovabile, previa comunicazione da inviarsi all'ULPA-CFP entro la data di scadenza del Contratto;
- d) di tipo non subordinato conformemente a quanto previsto dal Titolo IV della Legge n.164/2022, fermo restando che il Giocatore dovrà rispettare le istruzioni tecniche e le prescrizioni per il conseguimento degli scopi agonistici del Team Esport;
- e) concluso in forma scritta.

3. È fatto obbligo al Team Esport di:
- a) 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. È ammesso lo svolgimento di attività pubblicitarie, anche mediante social network, 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 dell'ordinaria disciplina in materia di diritto del lavoro;
 - b) assicurare la presenza di almeno una persona responsabile della definizione e dell'attuazione di un programma di allenamento, della gestione tecnica e agonistica dei Giocatori, ivi incluso il loro benessere psico-fisico;
 - c) tutelare ciascun Giocatore contro gli infortuni e le malattie professionali derivanti dalla propria Attività Esportiva.
4. Il Team Esport è responsabile della sicurezza e del buon funzionamento degli strumenti tecnologici assegnati al Giocatore per lo svolgimento dell'Attività Esportiva nell'ambito del Contratto di Prestazione Esportiva. Nel caso in cui la strumentazione venga fornita dal Team Esport, il Giocatore è obbligato ad utilizzare la medesima ed è responsabile del corretto utilizzo e conservazione degli strumenti ricevuti, salvo il normale deperimento d'uso. Salvo patto contrario in forma scritta, gli strumenti sono concessi in comodato gratuito e il Giocatore è obbligato alla restituzione su richiesta del Team Esport o comunque e senza ritardo al termine del Contratto di Prestazione Esportiva.
5. Se la Prestazione Esportiva continua dopo la scadenza del termine e non viene comunicato il rinnovo o l'estensione del Contratto all'ULPA-CFP entro detta scadenza, dal primo giorno successivo alla scadenza, il Contratto medesimo è da considerarsi sottoposto alla disciplina vigente in materia di diritto del lavoro.

Art. 13

(Contratto di Prestazione Esportiva professionistica)

1. In aggiunta a quanto previsto all'articolo 12 (Contratto di Prestazione Esportiva), il contratto con un Giocatore Professionista deve rispettare i seguenti requisiti:
- a) il trattamento economico deve essere adeguato all'impegno a tempo pieno del Contratto di Prestazione Esportiva professionistica. Inoltre, esso dovrà essere almeno pari alla retribuzione prevista dal contratto collettivo del settore di riferimento. In mancanza della definizione di uno specifico contratto collettivo, il compenso dovrà essere almeno pari alle retribuzioni per mansioni analoghe o simili e comunque non inferiore alla retribuzione media territoriale così come disciplinata dalla normativa vigente rapportata al divisore del contratto collettivo del Settore servizi;
 - b) il preavviso di comunicazione del recesso del contratto da parte del Team Esport, in caso di prestazioni o risultati non soddisfacenti del Giocatore, non può essere inferiore a giorni quindici.

Art. 14

(Contratto di Prestazione Esportiva dilettantistica)

1. In aggiunta a quanto previsto all'articolo 12 (Contratto di Prestazione Esportiva), il contratto con un Giocatore Dilettante deve rispettare i seguenti requisiti:
- a) il trattamento economico deve essere equo e adeguato all'impegno a tempo parziale del Contratto di Prestazione Esportiva dilettantistica. Inoltre, esso dovrà essere almeno pari alla retribuzione prevista dal contratto collettivo del settore di riferimento. In mancanza della definizione di uno specifico contratto collettivo, il compenso dovrà essere almeno pari alle

retribuzioni per mansioni analoghe o similari e comunque non inferiore alla retribuzione media territoriale così come disciplinata dalla normativa vigente rapportata al divisore del contratto collettivo del Settore servizi;

- b) il preavviso di comunicazione del recesso del contratto da parte del Team Esport, in caso di prestazioni o risultati non soddisfacenti del Giocatore, non può essere inferiore a giorni dieci.

Art. 15

(Contratto di Prestazione Esportiva amatoriale)

1. In aggiunta a quanto previsto all'articolo 12 (Contratto di Prestazione Esportiva), il contratto con un Giocatore Amatoriale deve rispettare i seguenti requisiti:
 - a) l'eventuale remunerazione annua lorda non può eccedere la somma di euro 5.000,00 (cinquemila). In caso di superamento di tale somma, le parti dovranno concludere un Contratto di Prestazione Esportiva professionistica o dilettantistica;
 - b) il preavviso di comunicazione del recesso del contratto da parte del Team Esport, in caso di prestazioni o risultati non soddisfacenti del Giocatore, non può essere inferiore a giorni cinque.

Art. 16

(Premi per risultati conseguiti in Competizioni Esportive e competizioni nazionali e internazionali)

1. Il Giocatore e il Team Esport che hanno concluso un Contratto di Prestazione Esportiva possono stabilire nel Contratto medesimo la misura delle vincite spettanti all'uno e all'altro per l'ottenimento di risultati in Competizioni Esportive o in competizioni comunque denominate, anche se svolte in Paesi esteri. Eventuali pattuizioni successive sfavorevoli al Giocatore saranno nulle e potranno 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 giorni sessanta dalla risoluzione, non avranno effetto circa la misura delle percentuali di seguito indicate.
2. Ove non espressamente pattuito:
 - a) la vincita ottenuta in competizioni individuali spetterà per l'ottanta per cento al Giocatore e per il restante venti per cento al Team Esport;
 - b) la vincita ottenuta in competizioni di squadra spetterà a ciascun Giocatore, nella misura dell'ottanta per cento suddivisa in parti uguali fra i Giocatori che hanno effettivamente svolto la propria Prestazione Esportiva nella formazione che ha ottenuto la vincita medesima, e per il restante venti per cento al Team Esport;
 - c) ove sia previsto un premio autonomo per il Team Esport nel suo complesso, come nel caso dei cosiddetti campionati costruttori, la vincita ottenuta spetterà per l'ottanta per cento al Team Esport e per la parte restante a ciascun Giocatore, nella misura del venti per cento suddivisa in parti uguali fra i Giocatori che hanno effettivamente svolto la propria Prestazione Esportiva nella formazione che ha ottenuto la vincita medesima.
3. La percentuale, se espressamente indicato nel contratto:
 - a) dell'ottanta per cento di cui alle lettere a) e b) del comma 2 del presente articolo potrà essere diminuita sino al trenta per cento;
 - b) dell'ottanta per cento di cui alla lettera c) del comma 2 del presente articolo potrà essere aumentata sino al novanta per cento.
4. La suddivisione di premi non divisibili o non agevolmente divisibili viene regolamentata in ciascun Contratto di Prestazione Esportiva.

Art. 17
(Prestazione Esportiva da remoto)

1. La Prestazione Esportiva può essere resa parzialmente o totalmente secondo modalità da remoto e svolta attraverso strumenti informatici forniti dal Team Esport o nella disponibilità del Giocatore.
2. Il Team Esport è responsabile della sicurezza e del buon funzionamento degli strumenti tecnologici assegnati al Giocatore per lo svolgimento dell'Attività Esportiva. Nel caso in cui la strumentazione venga fornita dal Team Esport, il Giocatore è obbligato ad utilizzare la medesima ed è responsabile del corretto utilizzo e conservazione degli strumenti ricevuti, salvo il normale deperimento d'uso. Salvo patto contrario in forma scritta, gli strumenti sono concessi in comodato gratuito e il Giocatore è obbligato alla restituzione su richiesta del Team Esport o comunque e senza ritardo al termine del Contratto di Prestazione Esportiva.
3. Qualora il Team Esport opti per l'utilizzo di strumentazione in dotazione al Giocatore, ne accetta i relativi rischi, senza poter imporre metodi di controllo su tali strumenti, ad eccezione di quelli inerenti alle verifiche di sicurezza e riservatezza delle eventuali banche dati utilizzate da remoto. È onere del Giocatore mantenere le condizioni tecnologiche relative alla propria strumentazione in uso sulla base delle quali è stata concessa l'autorizzazione all'utilizzo.
4. Qualora dovessero insorgere impedimenti di natura tecnica che non permettano l'esecuzione o prosecuzione dell'attività lavorativa da remoto, al Giocatore sarà consentita l'immediata ammissione alla sede del Team Esport.
5. Il Giocatore da remoto è tutelato, al pari e secondo le modalità previste per gli altri Giocatori, contro gli infortuni e le malattie professionali che possano derivare dai rischi connessi alla propria attività lavorativa resa sul luogo di lavoro concordato ed autorizzato dal datore di lavoro.
6. Il Giocatore da remoto è tutelato anche contro gli infortuni occorsi durante il normale percorso di andata e ritorno dal luogo di abitazione a quello concordato ed autorizzato dal Team Esport per lo svolgimento della Prestazione Esportiva all'esterno dei locali aziendali.

Art. 18
(Giocatori minorenni)

1. Dall'età di sedici anni, previo consenso degli esercenti la potestà genitoriale o del tutore, è possibile svolgere Attività Esportiva a condizione che la salute, la sicurezza e la moralità dei Giocatori siano pienamente garantite e che ciò non incida negativamente sulla loro educazione e sulla loro formazione.
2. Ai sensi dell'articolo 21 della Legge 9 dicembre 2022 n.164, con decreto delegato potrà essere abbassata la soglia di cui sopra all'età di tredici anni, previa consultazione delle organizzazioni dei Team Esport e dei Giocatori, se esistenti, prevedendo particolari cautele per far sì che l'Attività Esportiva non incida negativamente sull'assolvimento degli obblighi scolastici e sulla loro educazione e formazione.
3. I Contratti di Prestazione Esportiva sono sottoscritti dagli esercenti la potestà genitoriale o dal tutore.
4. In ogni caso, i Giocatori minorenni non potranno essere adibiti a, né praticare, Discipline Esportive che presentino una classificazione Pan European Game Information (PEGI) incompatibile con la loro età.

Art. 19
(Sicurezza dei Giocatori)

1. Sono in capo al Team Esport gli obblighi in materia di sicurezza e salute nei luoghi di lavoro previsti dalla Legge 18 febbraio 1998 n.31, e successive modifiche.

2. Con decreto delegato, su proposta della Commissione Esport, possono essere emanate norme di semplificazione burocratica per i Team Esport, nel rispetto di elevati standard di tutela della sicurezza e della salute dei Giocatori.

3. Il lavoratore ha l'obbligo di cooperare con il Team Esport al fine di individuare e fronteggiare i rischi connessi all'esecuzione della prestazione lavorativa nel luogo di lavoro prescelto e concordato con il datore di lavoro e nell'attuazione delle misure di prevenzione predisposte.

TITOLO II TEAM E ASSOCIAZIONI

Art. 20 *(Team Esport)*

1. Il Team Esport è costituito e gestito da un'Associazione Sportiva Dilettantistica o da una Società Sportiva Professionistica o da un'Impresa Sportiva con la finalità di partecipare in modo continuativo a Competizioni Sportive in una o più Discipline Sportive.

2. Per l'espletamento delle proprie attività di carattere tecnico, amministrativo e/o Sportivo, il Team Esport può avvalersi dell'opera di personale dipendente o di lavoratori autonomi, nel rispetto delle vigenti disposizioni di legge in materia di lavoro, nonché di Giocatori e Operatori dell'Esport come definiti dal presente Codice.

3. Il Team Esport, primariamente in persona del proprio Allenatore, fornisce ai Giocatori istruzioni tecniche e prescrizioni finalizzate al conseguimento degli scopi Sportivi.

4. Il Team Esport può dotarsi di un codice etico e di condotta, vincolante per i propri Giocatori e per il proprio personale, che sia obbligatoriamente ispirato a principi di onestà, lealtà, integrità, fair play, trasparenza, nonché al rifiuto di pratiche di cheating, doping e match-fixing.

5. Un'Associazione Sportiva Dilettantistica, una Società Sportiva Professionistica o un'Impresa Sportiva può cedere la gestione di un Team Esport costituito o gestito ad un altro soggetto, purché venga garantito il rispetto delle obbligazioni contrattuali in essere. Cedente e cessionario saranno responsabili in solido per tutte le obbligazioni, verso soggetti privati e pubblici, oltre che verso lo Stato, sorte all'atto della cessione.

Art. 21 *(Associazioni Sportive Dilettantistiche)*

1. Le Associazioni Sportive Dilettantistiche sono gruppi organizzati di natura privatistica:

- a) che non perseguono scopi di lucro;
- b) che sono rette da uno statuto redatto in formato cartaceo od elettronico, da custodirsi presso la sede dell'Associazione anche in formato elettronico dotato di validazione temporale elettronica qualificata (nel caso in cui le date della versione cartacea e di quella elettronica non dovessero corrispondere, farà 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 del proprio statuto e di eventuali norme di riferimento qualora affiliate a una Federazione Sportiva;
- e) dotati di personalità giuridica e iscritti nel Registro di cui all'articolo 23 (Registro delle Associazioni, delle Società e delle Imprese Sportive);
- f) tenuti all'osservanza delle norme che regolano le associazioni per quanto riguarda la tenuta contabile, compreso l'obbligo di formazione del bilancio, la tenuta dell'elenco degli iscritti e dei verbali;
- g) che possono stipulare Contratti di prestazione Sportiva Dilettantistica o Amatoriale;
- h) che possono stipulare Contratti di prestazione Sportiva Professionistica solo previo parere positivo della Commissione Esport.

2. Le Associazioni Sportive si obbligano a mettere a disposizione delle rispettive Federazioni Sportive, o, in loro mancanza, della Commissione Sport, i Giocatori nazionali per far parte dei relativi team.

Art. 22

(Società Sportive professionistiche)

1. Le Società Sportive Professionistiche:

- a) partecipano a Competizioni Sportive di qualsiasi tipologia;
- b) possono concludere Contratti di Prestazione Sportiva Professionistica e/o Dilettantistica e/o Amatoriale;
- c) devono essere costituite nella forma di società per azioni o di società a responsabilità limitata, in conformità alla Legge 23 febbraio 2006, n.47, e successive modifiche;
- d) devono essere iscritte nel Registro delle Associazioni, delle Società e delle Imprese Sportive;
- e) costituiscono o gestiscono un Team Sport.

2. Nell'esercizio delle proprie attività sono tenute all'applicazione del principio della solidarietà Sportiva ed economica in favore dell'Esport dilettantistico con particolare attenzione ai settori giovanili.

3. Alle Società Sportive professionistiche viene applicato il seguente regime, in deroga alla Legge 23 febbraio 2006 n.47 e successive modifiche:

- a) l'ammontare del capitale sociale non deve essere inferiore a euro 2.500,00 (duemilacinquecento/00);
- b) i conferimenti del capitale sociale devono essere effettuati in denaro, fino alla concorrenza dell'ammontare minimo previsto dal presente Codice, e devono essere versati presso un Istituto di credito della Repubblica di San Marino entro sessanta giorni dall'acquisizione dello status di Impresa Sportiva;
- c) le quote societarie possono essere differenziate per categorie previamente individuate nell'atto costitutivo e nello statuto. Qualora vengano create diverse categorie di quote, la società può liberamente determinarne il contenuto, ma tutte le quote appartenenti alla medesima categoria devono conferire uguali diritti.

4. L'attribuzione dello Status di Impresa Sportiva determina:

- a) l'esonero dal pagamento della tassa di licenza d'esercizio;
- b) il pagamento dell'imposta di registro su tutti gli atti societari nella misura fissa pari a euro 70,00 (settanta/00).

5. Per tutto quanto non espressamente previsto dalla presente legge, alle Società Sportive professionistiche si applicano le disposizioni di cui alla Legge 23 febbraio 2006 n.47 e successive modifiche.

Art. 23

(Registro delle Associazioni, delle Società e delle Imprese Sportive)

1. È costituito presso la Commissione Sport il Registro delle Associazioni, delle Società e delle Imprese Sportive.

2. L'iscrizione al Registro delle Associazioni, delle Società e delle Imprese Sportive è obbligatoria per accedere alle disposizioni del presente Codice in qualità di Operatore dell'Esport ai sensi del Codice medesimo.

3. L'iscrizione è annuale e avviene mediante invio alla Commissione Sport di una Comunicazione redatta e inviata seguendo la procedura stabilita dalla Commissione Sport con propria deliberazione.

Art. 24

(Esenzione per Giocatori dilettanti residenti)

1. I compensi sino a euro 5.000,00 (cinquemila/00) annui erogati da Team Esport a Giocatori Dilettanti residenti, temporaneamente o definitivamente, ai sensi di quanto previsto dalla presente legge o dalle Leggi 28 giugno 2010 n.110, 27 giugno 2013 n.71, 7 agosto 2017 n.94, 29 settembre 2017 n.115, 23 dicembre 2020 n.223 e successive modifiche o dal Decreto Delegato 13 gennaio 2019 n.101 e successive modifiche, sono esenti dall'Imposta di cui alla Legge 16 dicembre 2013 n.166 e successive modifiche.
2. Tale beneficio si estende anche ai compensi sino a euro 5.000,00 (cinquemila/00) annui erogati da Team Esport ad Allenatori e a Tecnici residenti, temporaneamente o definitivamente, ai sensi di quanto previsto dalla presente legge o dalle Leggi 28 giugno 2010 n.110, 27 giugno 2013 n.71, 7 agosto 2017 n.94, 29 settembre 2017 n.115, 23 dicembre 2020 n.223 e successive modifiche o dal Decreto Delegato 13 gennaio 2019 n.101 e successive modifiche.
3. I compensi superiori ad euro 5.000,00 (cinquemila/00) e sino a euro 12.000,00 (dodicimila/00) annui, erogati da Team Esport a Giocatori Dilettanti, Allenatori e Tecnici, sono soggetti ad aliquota pari all'1,5%.

TITOLO III FEDERAZIONI

Art. 25

(Natura e finalità delle Federazioni Sportive)

1. Le Federazioni Sportive Nazionali sono enti senza scopo di lucro che possono assumere personalità giuridica di propria iniziativa o su proposta della Commissione Esport, in entrambi i casi con deliberazione di quest'ultima.
2. Le Federazioni Sportive Nazionali:
 - a) sono dotate di autonomia tecnica, organizzativa e di gestione;
 - b) sono sottoposte alla vigilanza della Commissione Esport;
 - c) possono promuovere, organizzare e coordinare, in collaborazione con gli Operatori dell'Esport, attività Sportive e manifestazioni Sportive nazionali ed internazionali improntate al rispetto del presente Codice, di ulteriori normative, dei principi dell'etica, del fair play, della lealtà, dell'onestà, della trasparenza, dell'integrità, del buon gioco;
 - d) promuovono e organizzano iniziative e progetti per la diffusione della cultura Sportiva, il potenziamento e lo sviluppo della relativa attività agonistica, il contrasto alle sue forme patologiche e al gioco d'azzardo;
 - e) sono preposte all'organizzazione e al potenziamento dell'Esport nelle Discipline Sportive di riferimento;
 - f) contribuiscono alla preparazione tecnica, psichica e fisica dei Giocatori nell'ambito delle singole Discipline Sportive, vigilando sulla loro salute e sulla loro sicurezza;
 - g) designano i Giocatori dei Team Esport nazionali per la partecipazione alle competizioni internazionali;
 - h) effettuano l'inquadramento di Allenatori, tecnici, medici, ufficiali di gara, collaboratori e di quanti altri partecipano all'Attività Sportiva federale;
 - i) operano in armonia con le deliberazioni e gli indirizzi della Commissione Esport e di eventuali Federazioni internazionali cui potranno aderire ove ricevuto parere positivo della Commissione Esport.

Art. 26

(Sede e generi di Discipline Sportive)

1. Le Federazioni Sportive Nazionali devono avere sede nel territorio della Repubblica di San Marino e sono costituite dalle Associazioni Sportive, dalle Società Sportive Professionistiche, dalle Imprese Sportive e dai Giocatori.
2. Le Federazioni Sportive Nazionali sono costituite nell'ambito dei generi cui appartengono i videogiochi su cui è basata ciascuna Disciplina Sportiva, per cui ciascuna Federazione Sportiva Nazionale includerà una o più Discipline Sportive appartenenti al medesimo genere ancorché basate su software diversi.

TITOLO IV

IMPRESE SPORTIVE

SEZIONE I

Imprese Sportive

Art. 27

(Imprese Sportive)

1. Il presente Titolo IV (Imprese Sportive), al fine di determinare condizioni favorevoli alla nascita e sviluppo di Imprese Sportive, ha l'obiettivo di creare le migliori condizioni di operatività e di gestione dell'impresa stessa. Per tutto quanto non espressamente previsto dal presente titolo, troverà applicazione il Titolo II (Team e Associazioni).
2. Le Imprese Sportive:
 - a) possono partecipare a Competizioni Sportive di qualsiasi tipologia;
 - b) possono concludere Contratti di Prestazione Sportiva Professionistica, Dilettantistica o Amatoriale;
 - c) possono svolgere i servizi tipizzati dal presente Codice.

Art. 28

(Requisiti soggettivi e oggettivi per la classificazione delle Imprese Sportive)

1. La società che intenda ottenere lo status di "Impresa Sportiva" e ottenere l'iscrizione nell'apposita sezione del Registro delle Associazioni, delle Società e delle Imprese Sportive deve essere in possesso dei seguenti requisiti oggettivi e soggettivi:
 - a) svolgere la propria attività prevalentemente in ambito Sportivo, in stretta conformità a quanto previsto dal presente Codice e in riferimento alle fattispecie ivi previste. Segnatamente, ciascuna Impresa Sportiva deve almeno:
 - i. aver costituito o gestire un Team Sport; e/o
 - ii. svolgere almeno uno fra i seguenti ruoli di cui al presente Codice: Broadcaster, Distributore, Proprietario o Gestore di Sala Sport o di Gaming House, Organizzatore, Sviluppatore;
 - b) svolgere la propria attività in modo continuativo e non occasionale;
 - c) svolgere la propria attività con almeno una sede direzionale e operativa ubicata nel territorio della Repubblica di San Marino;
 - d) essere una società di diritto sammarinese costituita in forma di società a responsabilità limitata o di società per azioni;
 - e) prevedere esplicitamente l'attività o le attività di cui al punto a) del presente comma nel proprio oggetto sociale.

Art. 29

(Controlli relativi al mantenimento dei requisiti di Impresa Sportiva)

1. I controlli relativi al mantenimento dei requisiti per l'iscrizione nel registro di cui all'articolo 23 (Registro delle Associazioni, delle Società e delle Imprese Sportive) sono effettuati dalla Commissione Sport.
2. Al verificarsi della mancanza anche di uno dei requisiti di cui agli articoli 27 (Imprese Sportive) e 28 (Requisiti soggettivi e oggettivi per la classificazione delle Imprese Sportive), la Commissione Sport assegna all'Impresa Sportiva un termine perentorio per il ripristino dei requisiti pari a trenta giorni correnti, decorsi infruttuosamente i quali la Commissione Sport delibera la perdita dello status di Impresa Sportiva.
3. Entro trenta giorni correnti dalla comunicazione della perdita dello status di Impresa Sportiva, la società deve deliberare la messa in liquidazione volontaria, salvo non si adegui a quanto previsto dalla Legge n.47/2006 e successive modifiche.
4. Decorso infruttuosamente il termine di 30 giorni di cui al comma 3, l'Ufficio Attività Economiche segnala la società al Commissario della Legge per l'attivazione delle procedure di liquidazione d'ufficio.

SEZIONE II

Agevolazioni per le Imprese Sportive e regime per i loro amministratori, dipendenti e giocatori

Art. 30

(Regime applicabile alle Imprese Sportive)

1. L'attribuzione dello Status di Impresa Sportiva determina:
 - a) l'esonero dal pagamento della tassa di licenza d'esercizio;
 - b) il pagamento dell'imposta di registro su tutti gli atti societari nella misura fissa pari a euro 70,00 (settanta/00).
2. Per tutti gli aspetti non espressamente disciplinati nel presente Codice, si applica, in quanto compatibile, la disciplina vigente in materia di Società a responsabilità limitata o Società per azioni.

Art. 31

(Contratto di lavoro per dipendenti di Imprese Sportive)

1. Al fine di sostenere l'avvio delle Imprese Sportive, è istituito il contratto di lavoro a tempo determinato per Imprese Sportive avente le seguenti caratteristiche:
 - a) ha la durata massima di trentasei mesi, comprensivo di rinnovi;
 - b) può essere utilizzato dall'impresa per un massimo di dieci dipendenti. Il limite di dieci dipendenti è riferito alla contemporanea presenza di personale con tale tipologia di contratto.
2. Al termine del contratto di lavoro a tempo determinato per dipendenti di Imprese Sportive, l'impresa ha diritto di proseguire il rapporto di lavoro con il dipendente che ha utilizzato tale forma di contratto per il periodo massimo previsto, con una delle forme di assunzioni previste dalla normativa sammarinese.
3. Per quanto non regolamentato dal presente articolo si fa riferimento alla normativa generale in materia di lavoro subordinato a tempo determinato.

Art. 32

(Agevolazioni sull'imposizione contributiva per i Giocatori e per i dipendenti di Imprese Sportive)

1. Lo Stato promuove l'attività Sportiva anche mediante la previsione di agevolazioni sull'imposizione contributiva per i Giocatori e per i dipendenti di Imprese Sportive secondo i termini e le modalità che saranno definiti con decreto delegato.

Art. 33

(Permesso di soggiorno speciale per dipendenti e giocatori di Imprese Sportive, nonché per i loro familiari)

1. Ai dipendenti e ai Giocatori di Imprese Sportive si applica l'articolo 17 del Decreto Delegato 13 giugno 2019 n.101.

2. I dipendenti e i Giocatori richiedenti tale permesso di soggiorno speciale dovranno formulare apposita domanda scritta alla Gendarmeria – Ufficio Stranieri, esibendo passaporto o documento equipollente ritenuto valido dalla Gendarmeria ed allegando i documenti di cui all'articolo 17 del Decreto Delegato 13 giugno 2019 n.101, eccezion fatta per il contratto di lavoro di cui all'articolo 14 di detto decreto, in luogo del quale essi dovranno produrre il contratto di lavoro subordinato, di prestazione Sportiva stipulato con l'Impresa Sportiva.

Il permesso di soggiorno è rilasciato dalla Gendarmeria – Ufficio Stranieri.

3. La durata del permesso di soggiorno è di un anno ed è rinnovabile annualmente. Al titolare di permesso di soggiorno speciale per dipendenti e giocatori di Imprese Sportive è consentita l'iscrizione a corsi di studio o di formazione professionale.

4. Il numero massimo di permessi di soggiorno speciali per dipendenti e giocatori di Imprese Sportive è per il 2023 di cinquanta ogni anno; per gli anni successivi il numero massimo viene disposto nell'ambito della definizione dei flussi di ingresso in territorio.

5. Allo straniero in possesso di permesso di soggiorno per dipendenti o Giocatori di Imprese Sportive che intenda richiedere il rilascio di permesso di soggiorno speciale per i propri familiari si applica l'articolo 19 del Decreto Delegato 13 giugno 2019 n.101.

Art. 34

(Residenza per amministratori e soci di Imprese Sportive)

1. Amministratori e soci che siano dipendenti delle Imprese Sportive possono richiedere, per se stessi e per i propri familiari, come individuati dall'articolo 19 del Decreto Delegato del 13 gennaio 2019 n.101, la residenza alla Commissione Consiliare Permanente Affari Esteri, Emigrazione ed Immigrazione secondo le disposizioni di cui alla Legge 28 giugno 2010 n.118 e successive modifiche.

Art. 35

(Immobili ad uso Sportivo – Gaming House)

1. L'Impresa Sportiva può destinare un Immobile ad uso Sportivo (Gaming House), in cui i Giocatori ed, eventualmente, lo staff tecnico e/o amministrativo possono essere domiciliati o risiedere, effettuare allenamenti e svolgere Attività Sportiva.

TITOLO V
ALTRI OPERATORI DELL'ESPORT

Art. 36
(Sviluppatori)

1. Ove sussistano i requisiti di cui al presente Codice, può iscriversi al Registro delle Associazioni, delle Società e delle Imprese Sportive, in qualità di Impresa Sportiva e nel rispetto dei requisiti all'uopo previsti dal presente Codice, la persona giuridica di diritto sammarinese che sviluppa software da utilizzarsi quale:

(i) Disciplina Sportiva, o componente essenziale per il funzionamento di una Disciplina Sportiva, e/o

(ii) sistema di gestione di Competizioni Sportive e/o di Gaming House e/o Sale Sport.

2. In aggiunta a quanto previsto dall'articolo 28, comma 1, lettera c), del presente Codice, lo studio principale di sviluppo del software di cui al comma 1 del presente articolo deve essere ubicato nel territorio della Repubblica di San Marino.

Art. 37
(Distributori)

1. Ove sussistano i requisiti di cui al presente Codice, può iscriversi al Registro delle Associazioni, delle Società e delle Imprese Sportive, in qualità di Impresa Sportiva e nel rispetto dei requisiti all'uopo previsti dal presente Codice, la persona giuridica di diritto sammarinese che presta il servizio di distribuzione del software da utilizzarsi quale:

(i) Disciplina Sportiva e/o

(ii) sistema di gestione di Competizioni Sportive e/o di Gaming House e/o Sale Sport.

2. In aggiunta a quanto previsto dall'articolo 28, comma 1, lettera c), del presente Codice, lo studio principale di gestione della distribuzione del software di cui al comma 1 del presente articolo deve essere ubicato nel territorio della Repubblica di San Marino.

Art. 38
(Broadcaster)

1. Ove sussistano i requisiti di cui al presente Codice, può iscriversi al Registro delle Associazioni, delle Società e delle Imprese Sportive, in qualità di Impresa Sportiva e nel rispetto dei requisiti all'uopo previsti dal presente Codice, la persona giuridica di diritto sammarinese che presta il servizio di trasmissione di Competizioni Sportive.

2. In aggiunta a quanto previsto dall'articolo 28, comma 1, lettera c), del presente Codice, lo studio principale di gestione e trasmissione delle Competizioni Sportive deve essere ubicato nel territorio della Repubblica di San Marino.

Art. 39
(Società di management di Caster)

1. Ove sussistano i requisiti di cui al presente Codice, può iscriversi al Registro delle Associazioni, delle Società e delle Imprese Sportive, in qualità di Impresa Sportiva, la persona giuridica che gestisce il servizio di commento e di analisi di Competizioni Sportive reso dai Caster.

2. Ai Caster sono estese, per quanto applicabili, le disposizioni in materia di Contratto di Prestazione Sportiva di cui agli articoli 12, 13, 14 e 15 del presente Codice. A pena di nullità, il Contratto concluso con ciascun Caster dovrà:

- a) fare esplicito riferimento all'articolo 12;
- b) fare esplicito riferimento alla tipologia contrattuale prescelta fra gli articoli 13, 14 e 15, in base al rapporto costituito con il Caster medesimo;
- c) essere denominato "Contratto di Prestazione del servizio di Caster in ambito Esport".

Art. 40
(Organizzatori)

1. Una Competizione Esportiva può essere organizzata esclusivamente da:
 - a) una persona fisica che sia cittadina sammarinese o che sia residente nella Repubblica di San Marino;
 - b) una persona giuridica di diritto sammarinese o che abbia una stabile organizzazione nel territorio della Repubblica di San Marino;
 - c) una persona fisica o giuridica straniera che deleghi un soggetto di cui alla lettera a) o b) del presente comma.
2. Qualora la Competizione Esportiva preveda il pagamento di quote di iscrizione o di partecipazione, anche per la mera visione della medesima, e/o l'attribuzione di uno o più premi, la Competizione medesima potrà essere organizzata esclusivamente da un operatore economico sammarinese o da un'associazione sammarinese riconosciuta, ivi incluse le Associazioni Esportive, le Società Esportive e le Imprese Esportive; tali soggetti potranno altresì operare quali delegati del soggetto di cui alla lettera c) del comma 1.
3. L'Organizzatore e il suo delegato sono responsabili in solido delle violazioni al presente Codice e alla normativa vigente commesse nell'ambito di una Competizione Esportiva.
4. Una Competizione Esportiva può essere organizzata da più soggetti di cui al comma 1 del presente articolo, che saranno responsabili in solido in relazione a qualsiasi obbligazione o illecito derivante dal loro ruolo di Organizzatore.

Art. 41
(Sponsor)

1. Con decreto delegato, su proposta della Commissione Esport, possono essere emanate disposizioni finalizzate a incentivare attività di sponsorizzazione di Competizioni Esportive.

Art. 42
(Proprietari e gestori di sale gaming ed Esport)

1. Ove sussistano i requisiti di cui al presente Codice, può iscriversi al Registro delle Associazioni, delle Società e delle Imprese Esportive, in qualità di Impresa Esportiva, la persona giuridica di diritto sammarinese che gestisce un immobile dedicato allo svolgimento di Attività Esportiva, ivi incluso l'allenamento e l'effettuazione di Attività Esportiva con finalità esclusivamente ludiche e non competitive.
2. È fatto divieto, ai proprietari e ai gestori di sale gaming ed Esport, 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 e dei partecipanti per l'ottenimento di risultati.

Art. 43
(Ufficiali di gara)

1. Gli Ufficiali di gara possono partecipare allo svolgimento delle Competizioni Esportive per assicurarne la regolarità. Essi svolgono le proprie funzioni nel rispetto dei principi del presente

Codice e del Codice Deontologico, in osservanza dei principi di terzietà, imparzialità e indipendenza di giudizio.

2. Ove sussistano i requisiti di cui al presente Codice, può iscriversi al Registro delle Associazioni, delle Società e delle Imprese Sportive, in qualità di Impresa Sportiva, la persona giuridica che gestisce il servizio di arbitraggio e direzione delle Competizioni Sportive.

3. Agli Ufficiali di gara sono estese, per quanto applicabili, le disposizioni in materia di Contratto di Prestazione Sportiva di cui agli articoli 12, 13, 14 e 15 del presente Codice. A pena di nullità, il Contratto concluso con ciascun Ufficiale di gara dovrà:

- a) fare esplicito riferimento all'articolo 12;
- b) fare esplicito riferimento alla tipologia contrattuale prescelta fra gli articoli 13, 14 e 15, 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 Sport".

TITOLO VI

LETTERA D'INVITO E PERMESSO DI SOGGIORNO PER MOTIVI ESPORTIVI

Art. 44

(Lettera d'invito)

1. La lettera d'invito di cui all'articolo 5 del Decreto Delegato 22 gennaio 2016 n.5 può essere richiesta dal cittadino, dallo straniero residente e dal legale rappresentante dell'Associazione Sportiva, della Società Sportiva Professionistica o dell'Impresa Sportiva anche per motivi Sportivi.

Art. 45

(Permesso di soggiorno speciale per motivi Sportivi)

1. Il permesso di soggiorno speciale di cui all'articolo 9, lettera b), della Legge 28 giugno 2010 n.118 e successive modifiche è rilasciato a Giocatori che svolgano Attività Sportiva con regolare Contratto di Prestazione Sportiva Professionistica o Dilettantistica presso un'Associazione Sportiva, una Società Sportiva Professionistica o un'Impresa Sportiva, per la durata massima di un anno, con possibilità di rinnovo per eguale periodo al persistere dei requisiti per i quali è stato rilasciato.

2. Per il rilascio sono richiesti i requisiti dell'articolo 8, comma 1 del Decreto Delegato 22 gennaio 2016 n.5, eccezion fatta per la richiesta scritta di rilascio di permesso di soggiorno da parte della società sportiva di appartenenza e approvata dalla federazione sportiva cui la società appartiene, in luogo del quale sarà necessaria una richiesta scritta di rilascio di permesso di soggiorno da parte dell'Associazione Sportiva, Società Sportiva Professionistica o Impresa Sportiva a favore della quale il Giocatore renderà le sue prestazioni.

3. Fatta salva l'esistenza di convenzioni bilaterali che disciplinino diversamente la materia, lo straniero in possesso di permesso di soggiorno speciale per motivi Sportivi non ha diritto all'erogazione di prestazioni sanitarie gratuite né di alcuna prestazione di tipo economico o assistenziale da parte dell'Istituto per la Sicurezza Sociale e dello Stato; lo straniero che intenda richiedere tale permesso è tenuto a stipulare idonea polizza assicurativa valida sul territorio della Repubblica di San Marino a copertura del rischio malattie, infortunio e maternità ed a produrre documentazione che attesti la disponibilità di mezzi sufficienti per la propria sussistenza e di alloggio adeguato per tutta la durata del soggiorno.

4. Al titolare di permesso di soggiorno speciale per motivi Sportivi è consentita l'iscrizione a corsi di studio o di formazione professionale.

5. Il numero massimo di permessi di soggiorno speciali per motivi Esportivi è per il 2023 di cinquanta. Per gli anni successivi il numero massimo viene disposto nell'ambito della definizione dei flussi di ingresso in territorio.

PARTE III AMBITO OGGETTIVO

TITOLO I DISCIPLINE E COMPETIZIONI ESPORTIVE

CAPO I DISCIPLINE E COMPETIZIONI ESPORTIVE

Art. 46 (Discipline Esportive)

1. 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.
2. L'Elenco delle Discipline Esportive viene revisionato con cadenza almeno annuale dalla Commissione Esport.
3. Le Associazioni Esportive, le Società Esportive Professionistiche e le Imprese Esportive potranno effettuare segnalazioni alla Commissione Esport così che la medesima possa valutare l'inserimento di ulteriori videogiochi o piattaforme nell'Elenco di cui al comma 1.

Art. 47 (Competizioni Esportive)

1. Le Competizioni Esportive disciplinate dal presente Codice devono essere svolte esclusivamente in una o più Discipline Esportive di cui all'articolo 46, comma 1, del presente Codice (Discipline Esportive).
2. L'eventuale utilizzo di videogiochi e piattaforme non rientranti esplicitamente fra le Discipline Esportive in una Competizione Esportiva, anche nel caso in cui la Competizione medesima preveda altresì l'utilizzo di videogiochi o piattaforme riconosciuti come Discipline Esportive, comporterà la totale inapplicabilità delle disposizioni del presente Codice relativamente alle attività svolte su tali videogiochi e piattaforme non rientranti fra le Discipline Esportive, con conseguente applicabilità della normativa vigente in materia di Giochi o di altre normative eventualmente applicabili.
3. Le Competizioni Esportive:
 - a) devono essere svolte totalmente o parzialmente nel territorio della Repubblica di San Marino, così come previsto dagli articoli 50 (Competizioni Esportive Online), 51 (Competizioni Esportive Offline) e 52 (Competizioni Esportive Miste) del presente Codice;
 - b) possono essere organizzate esclusivamente da un Organizzatore o da più Organizzatori, come previsto dall'articolo 40 (Organizzatori) del presente Codice;
 - c) devono essere sempre disciplinate da un regolamento reso disponibile prima dell'apertura delle iscrizioni alla Competizione, che deve contenere almeno le informazioni di cui all'articolo 48 (Regolamento delle Competizioni Esportive);
 - d) devono prevedere obbligatoriamente meccanismi di selezione dei partecipanti e dei vincitori su 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 Esportiva in cui competono. Qualora la Disciplina Esportiva preveda che, oltre all'operato degli altri Giocatori, si abbiano interazioni o decisioni assunte in modo automatico dal software adoperato che possano influire sull'esito della Competizione, l'elemento dell'abilità deve comunque rimanere preponderante e devono essere comunque garantite la parità di trattamento a tutti i Giocatori nonché la neutrale e oggettiva applicazione delle regole;
 - f) devono essere svolte adottando misure tecniche e organizzative idonee a garantire il corretto funzionamento e la sicurezza del software, ivi inclusa la protezione del medesimo da alterazioni o modificazioni illecite, con particolare ma non esclusivo riferimento alla protezione dal cheating;
 - g) possono essere aperte alla partecipazione dei soggetti minori, previo consenso degli esercenti la potestà genitoriale o i tutori. Il limite di età viene fissato in base alla classificazione PEGI – Pan European Game Information e comunque nel rispetto di normative inderogabili eventualmente applicabili nel caso di specie in relazione all'utilizzo di videogiochi e piattaforme informatiche da parte di minori;
 - h) possono prevedere 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, nel rispetto di quanto previsto dal Capo II (Premi e verifica della regolarità delle Competizioni Esportive sottoposte all'obbligo di comunicazione) del presente Titolo I (Discipline e Competizioni Esportive). Ove si verifichi anche una sola delle condizioni di cui alla presente lettera, possono essere svolte solo:
 - 1) previa comunicazione alla Commissione Esport, nel rispetto di quanto previsto dall'articolo 49 (Comunicazione della organizzazione di Competizione Esportiva); e
 - 2) previo pagamento della Imposta per l'organizzazione di Competizione Esportiva di cui all'articolo 54 (Imposta sulle Competizioni Esportive);
 - i) devono essere assistite da fideiussione in favore dell'Ente di Stato dei Giochi a garanzia della effettiva corresponsione dei premi ai vincitori, valida sino a quando gli stessi premi non saranno stati consegnati e pari al valore del montepremi, qualora:
 - 1) sia richiesto il pagamento di una quota di iscrizione o di partecipazione superiore a euro tre per ciascun Giocatore; e/o
 - 2) sia previsto un montepremi di ammontare superiore a euro 50.000,00 (cinquantamila);
 - j) possono consistere in uno o più eventi, anche su base periodica;
 - k) possono prevedere restrizioni alla selezione dei partecipanti, che possono essere prescelti in tutto o in parte dall'Organizzatore;
 - l) possono avere durata massima di un anno solare;
 - m) sono sottoposte al controllo della Commissione Esport, che può avvenire su segnalazione o d'ufficio.
4. Tutto quanto non previsto esplicitamente dal presente Codice è sottoposto alla normativa vigente in materia di esercizio dei giochi, dei concorsi a premi, delle lotterie, del lotto, dei giochi della sorte e dell'abilità e delle scommesse, di cui alla Legge 25 luglio 2000 n.67 e successive modifiche, o ad altre normative eventualmente applicabili.

Art. 48

(Regolamento delle Competizioni Esportive)

1. Il Regolamento di ciascuna Competizione Esportiva deve contenere almeno le seguenti informazioni:
- a) denominazione, codice operatore economico o partita IVA e dati di contatto, relativi sia a un indirizzo fisico sia a un indirizzo di posta elettronica ordinario e a un recapito certificato, dell'Organizzatore e del suo eventuale delegato nel territorio della Repubblica di San Marino;
 - b) indicazione della o delle Discipline Esportive;

- 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 Esportive Offline o Miste, e luogo di ubicazione del sistema di gestione delle gare e dei relativi server, in caso di Competizioni Esportive Online o Miste;
 - f) costi di iscrizione e di partecipazione, se previsti;
 - g) indicazione esatta dei premi in palio, se previsti, e relativo montepremi;
 - h) indicazione dell'Associazione del volontariato sociale e solidale o dell'Associazione sociale e culturale, di cui agli articoli 4 e 5 della Legge 16 giugno 2016 n.75, cui devolvere gli eventuali premi non assegnati per rifiuto esplicito o per condotta negligente del regolare assegnatario.
2. Il Regolamento della Competizione Esportiva non può essere modificato. È ammessa esclusivamente la rettifica di errori materiali, previo avviso a tutti i partecipanti.

Art. 49

(Comunicazione dell'organizzazione di Competizione Esportiva)

1. Ove ricorra una delle condizioni previste dall'articolo 47, comma 3, lettera h) del presente Codice, l'Organizzatore, direttamente o mediante proprio delegato di cui all'articolo 40, comma 1, lettera c), del presente Codice, invia alla Commissione Esport la comunicazione dell'organizzazione di Competizione Esportiva almeno dieci giorni prima dell'apertura delle iscrizioni o dell'inizio della gara o della prima gara in caso siano previste più gare (il termine sarà calcolato facendo riferimento alla condizione che si verifica per prima).
2. La comunicazione, da inviarsi mediante sistema elettronico di recapito certificato e sottoscritta con firma elettronica qualificata, è redatta compilando il modulo reso disponibile in formato elettronico dalla Commissione Esport. Ad essa devono essere allegati:
 - a) il Regolamento della Competizione Esportiva;
 - b) indicazione esplicita dell'introito lordo previsto per l'iscrizione e la partecipazione (ove previsto), del totale lordo del montepremi (ove previsto), o della loro somma (ove previsti entrambi);
 - c) copia della ricevuta di pagamento dell'Imposta sulle Competizioni Esportive di cui l'articolo 54 (Imposta sulle Competizioni Esportive) del presente Codice qualora la Competizione non ne sia esente;
 - d) copia della fidejussione, ove obbligatoria a norma dell'articolo 47, comma 3, lettera i) (Competizioni Esportive), del presente Codice.
3. Decorso il termine di cui al comma 1 del presente articolo senza che la Commissione Esport abbia effettuato rilievi, la Competizione Esportiva può essere svolta.
4. La Commissione Esport potrà comunque rilevare eventuali violazioni del presente Codice anche durante lo svolgimento della Competizione Esportiva e sino a sei mesi dalla sua conclusione.

Art. 50

(Competizioni Esportive Online)

1. Le Competizioni Esportive possono essere svolte esclusivamente online, a discrezione dell'Organizzatore, quando i Giocatori partecipano da luoghi diversi mediante connessione telematica al server o ai server di gioco; in ogni caso, i Giocatori non potranno trovarsi in aree fisiche o immobili messi a disposizione dall'Organizzatore.
2. Le Competizioni Esportive Online:
 - a) sono effettuate adoperando sistemi di gestione della Competizione ubicati nel territorio dello Stato, 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 della Competizione negli Stati da cui viene concessa la partecipazione, così come ogni responsabilità in merito, è in capo all'Organizzatore.
3. L'Organizzatore deve tenere traccia, mediante file di log, delle operazioni di iscrizione, di partecipazione e di selezione dei vincitori, nel rispetto della vigente normativa in materia di protezione dei dati personali.

Art. 51

(Competizioni Esportive Offline)

1. Le Competizioni Esportive Offline possono essere svolte esclusivamente in uno o più luoghi fisici, ubicati nel territorio dello Stato, in cui i Giocatori possano competere in una o più Discipline Esportive.
2. Le Competizioni Esportive Offline:
 - a) sono svolte necessariamente nel territorio dello Stato;
 - 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. 52

(Competizioni Esportive Miste)

1. Le Competizioni Esportive sono considerate Miste quando prevedono, nell'ambito di una medesima Competizione Esportiva, fasi Online, come disciplinate all'articolo 50, comma 1, del presente Codice (Competizioni Esportive Online), e fasi offline, come disciplinate all'articolo 51, comma 1, del presente Codice (Competizioni Esportive Offline).
2. Nelle rispettive fasi, le Competizioni Esportive Miste devono essere effettuate nel rispetto di quanto previsto dal presente Codice per le Competizioni Esportive Online e per le Competizioni Esportive Offline.

Art. 53

(Pubblicità)

1. La pubblicità delle Competizioni Esportive deve essere ispirata alla trasparenza, alla lealtà e alla correttezza.
2. L'Organizzatore deve rendere sempre disponibile su una pagina web, il cui indirizzo deve essere sempre indicato nella pubblicità, le informazioni utili a ciascun potenziale Giocatore per comprendere quanto meno le regole, le meccaniche di funzionamento, gli eventuali costi di iscrizione e di partecipazione, e gli eventuali premi in palio, con indicazione del montepremi. Tali informazioni dovranno essere facilmente reperibili almeno sino a trenta giorni dopo la regolare conclusione della Competizione Esportiva. La predetta pagina web dovrà altresì contenere un link al Regolamento della Competizione Esportiva e un link all'informativa sul trattamento dei dati personali.

Art. 54

(Imposta sulle Competizioni Esportive)

1. Le Competizioni Esportive che prevedono l'iscrizione e la partecipazione a titolo oneroso, anche per la mera visione delle medesime, e/o l'attribuzione di uno o più premi, sono soggette al pagamento dell'Imposta sulle Competizioni Esportive nella misura del 12% (dodici per cento), 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).

2. Qualora l'introito lordo effettivo sia superiore a quanto previsto e indicato nella Comunicazione, l'Organizzatore è tenuto al pagamento della differenza entro quindici giorni dalla conclusione della Competizione Esportiva.

3. Qualora il montepremi superi la somma di euro 50.000,00 (cinquantamila/00), l'assegnazione dei premi deve avvenire obbligatoriamente con l'assistenza di un Notaio abilitato all'esercizio della professione sul territorio sammarinese.

4. Nelle Competizioni Esportive di cui al comma 1 del presente articolo è fatto obbligo all'Organizzatore di consentire l'accesso ai luoghi adibiti alle Competizioni Esportive, ivi inclusi i luoghi adibiti al controllo e alla gestione delle apparecchiature informatiche, in qualsiasi momento e per tutta la durata delle Competizioni medesime.

CAPO II

PREMI E VERIFICA DELLA REGOLARITÀ DELLE COMPETIZIONI ESPORTIVE SOTTOPOSTE ALL'OBBLIGO DI COMUNICAZIONE

Art. 55 *(Premi)*

1. L'Organizzatore può mettere in palio premi leciti, ivi incluse 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;
 - b) chiedere somme di qualsiasi tipologia al vincitore per l'attribuzione o la consegna del premio: tutti i relativi oneri, tasse e costi di qualsiasi tipologia inclusi, devono essere sostenuti dall'Organizzatore.
3. Fanno eccezione alle esclusioni di cui alla lettera a) del comma 2 del presente articolo le rappresentazioni immateriali integrate nel software adoperato per la Disciplina Esportiva della Competizione Esportiva cui ha partecipato il vincitore, come gli oggetti virtuali funzionali o estetici altrimenti denominati purché inclusi nel software predetto.
4. I premi costituiti da beni materiali devono essere assistiti dall'ordinaria garanzia prevista per la vendita al consumatore di beni appartenenti alla medesima categoria merceologica.
5. La quantificazione del valore di un premio deve essere svolta sulla base del prezzo di mercato calcolato nell'imminenza del deposito del Regolamento della Competizione Esportiva.

Art. 56 *(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 danaro o in natura non superi nel complesso il valore di euro 50.000,00 (cinquantamila/00);
 - b) a pena di nullità, con l'assistenza di Notaio abilitato all'esercizio della professione sul territorio sammarinese, quando l'ammontare delle vincite in danaro o in natura superino nel complesso il valore di euro 50.000,00 (cinquantamila/00); tale somma potrà essere variata con decreto delegato.
2. Dal Verbale dovranno risultare:
 - a) le generalità e i dati anagrafici dell'Organizzatore o di chi ne ha la legale rappresentanza o del suo delegato;
 - b) l'attestazione del rispetto del Regolamento della Competizione Esportiva e della conformità della documentazione prodotta dall'Organizzatore rispetto al Regolamento medesimo e a

quanto accertabile dalla visione della Competizione Esportiva e/o dalle informazioni pubblicamente disponibili;

c) il rispetto delle disposizioni di cui al presente Codice o eventuali irregolarità riscontrate, ivi incluso il mancato rispetto di una o più norme del presente Codice.

3. Il verbale di cui al comma 1, lettera b), del presente articolo dovrà essere prodotto in formato elettronico, sottoscritto dal Notaio con firma elettronica qualificata e inviato dal Notaio medesimo alla Commissione Esport mediante sistema di recapito certificato entro quindici giorni dalla conclusione della Competizione Esportiva.

4. Il mancato rispetto delle disposizioni di cui al presente articolo determina la nullità dell'assegnazione dei premi e, nei casi più gravi, l'invalidazione della Competizione Esportiva, con l'irrogazione delle sanzioni previste nel caso di Competizione Esportiva illecita.

Art. 57

(Consegna dei premi e identificazione dei giocatori)

1. I premi devono essere consegnati ai vincitori entro trenta giorni dalla conclusione della Competizione Esportiva, adoperando i recapiti indicati all'atto dell'iscrizione. In caso di rifiuto esplicito dei vincitori o di loro condotta negligente, i premi saranno assegnati all'Associazione del volontariato sociale e solidale o all'Associazione sociale e culturale, di cui agli articoli 4 e 5 della Legge 16 giugno 2016 n.75, indicata nel Regolamento. In caso di rifiuto dell'Associazione medesima, l'Organizzatore dovrà individuare altra Associazione, previo parere positivo della Commissione Esport.

2. Le vincite di premi in denaro o di beni aventi un valore di mercato pari o superiori a euro 5.000,00 (cinquemila/00) sono consegnate al vincitore previa sua identificazione e acquisizione di un documento di identità riconosciuto. Le vincite potranno essere liquidate esclusivamente ai titolari delle vincite stesse. Le Associazioni Esportive, le Società Professionistiche Esportive e le Imprese Esportive potranno ricevere direttamente la parte dei premi di loro eventuale spettanza in conformità al presente Codice, previa esibizione della relativa documentazione.

Art. 58

(Conclusione della Competizione Esportiva e deposito legale)

1. Per ciascuna Competizione Esportiva che preveda l'iscrizione e la partecipazione a titolo oneroso, anche per la mera visione della medesima, e/o l'attribuzione di uno o più premi, entro quindici giorni dalla conclusione della Competizione Esportiva, l'Organizzatore deve depositare presso la Commissione Esport, mediante invio tramite servizio di recapito certificato di una comunicazione elettronica, i seguenti documenti:

a) modulo compilato di attestazione di regolare svolgimento e conclusione della Competizione Esportiva;

b) copia del Regolamento della Competizione Esportiva;

c) verbale redatto dall'Organizzatore ai sensi dell'articolo 56, comma 1, lettera a) del presente Codice, ove applicabile.

2. L'Organizzatore dovrà conservare per due anni dal termine di ciascuna Competizione Esportiva i file di log relativi a tutte le transazioni effettuate dai partecipanti e dai Giocatori, adottando le misure tecniche e organizzative adeguate a norma della vigente normativa in materia di protezione dei dati personali.

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

4. Il pagamento della sanzione non esonera il soggetto obbligato dal deposito.

5. La sanzione amministrativa di cui al comma 3 del presente articolo è ridotta ad una misura di un decimo qualora l'Organizzatore provveda al deposito successivamente alla scadenza del

termine previsto al comma 1 del presente articolo, sempre che la violazione non sia ancora stata contestata.

CAPO III
GIUSTIZIA ESPORTIVA

Art. 59

(Tribunale Esportivo e tentativo obbligatorio di conciliazione)

1. È istituito il Tribunale Esportivo, con funzione conciliativa, presso la Commissione Esport. Il suo funzionamento è disciplinato dal Regolamento di Giustizia Esportiva deliberato dalla medesima Commissione entro centocinquanta giorni dal suo insediamento.
2. Esso svolge le proprie funzioni nel rispetto dei principi di terzietà, autonomia e indipendenza di giudizio e di valutazione.
3. Il Tribunale Esportivo nomina uno o più Giudici Esportivi supplenti in caso di sostituzione dei titolari per ragioni d'incompatibilità o di inopportunità.
4. Le controversie giudiziali che contrappongono Giocatori, Federazioni Esportive, Associazioni Esportive, Società Esportive Professionistiche, Imprese Esportive, Organizzatori, per qualsiasi violazione del presente Codice, devono essere precedute, a pena di improcedibilità rilevabile d'ufficio, dall'esperimento di un tentativo obbligatorio di conciliazione dinanzi al Tribunale Esportivo.
5. Ciascun procedimento ha durata massima di sessanta giorni dal ricevimento del ricorso, prorogabili a centoventi nei casi di particolare complessità.
6. Gli statuti e i regolamenti delle persone giuridiche, nonché i contratti stipulati con i Giocatori, devono contenere la previsione del tentativo obbligatorio di conciliazione dinanzi al Tribunale Esportivo.
7. Il Tribunale Esportivo può operare quale arbitro internazionale per il regolamento di liti in materia di Esport.
8. Il Tribunale Esportivo non ha competenza in materia di doping, che sarà oggetto di apposita regolamentazione con Decreto Delegato, su proposta della Commissione Esport.

Art. 60

(Regolamento di Giustizia Esportiva)

1. Il Regolamento di Giustizia Esportiva, deliberato dalla Commissione Esport, disciplina le norme generali del procedimento di conciliazione e prevede:
 - a) i principi, le norme di accesso all'iter della Giustizia Esportiva e l'organizzazione amministrativa presso la Commissione Esport;
 - b) le regole procedurali;
 - c) gli eventuali costi amministrativi per l'esperimento del tentativo di conciliazione;
 - d) i costi per lo svolgimento delle procedure di arbitrato internazionale.
2. Le disposizioni di cui al presente Capo III (Giustizia Esportiva) non si applicano nei casi di partecipazione di Giocatori, Associazioni Esportive, Società Esportive Professionistiche e Imprese Esportive a competizioni e campionati già regolamentati da ordinamenti internazionali riconosciuti dalla Commissione Esport.

TITOLO II
DISPOSIZIONI RELATIVE A SPECIFICI SETTORI E DISCIPLINE

Art. 61
(Protezione dei dati personali)

1. Non rientrano nel campo di applicazione del presente Codice le questioni relative alla protezione dei dati personali, che rimangono disciplinate dalla normativa vigente.
2. L'Autorità Garante per la protezione dei dati personali, anche su proposta della Commissione Esport, può emanare linee guida in materia di Esport finalizzate alla semplificazione degli adempimenti per gli Operatori dell'Esport e alla promozione dell'Esport oltre che per garantire che il trattamento dei dati personali svolti in ambito Esportivo 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. 62
(Proprietà intellettuale)

1. Non rientrano nel campo di applicazione del presente Codice le questioni relative alla proprietà intellettuale e industriale, che rimangono disciplinate dalla normativa vigente, fatto salvo quanto esplicitamente previsto dal presente Codice.

Art. 63
(Protezione della maternità)

1. I Contratti di Prestazione Esportiva e gli altri rapporti di lavoro previsti nel presente Codice non possono mai derogare alla vigente normativa in materia di protezione della maternità e a quanto previsto dal Decreto Consiliare 30 maggio 2019 n.87.
2. Il coordinamento fra le anzidette discipline sarà effettuato con decreto delegato entro sei mesi dall'entrata in vigore della presente legge.

Art. 64
(Interventi a sostegno della famiglia)

1. La Legge 14 settembre 2022 n.129 ("Interventi a sostegno della famiglia") si applica a tutti i Contratti di Prestazione Esportiva e a tutti i rapporti di lavoro previsti dal presente Codice.
2. Il coordinamento fra le anzidette discipline sarà effettuato con decreto delegato entro sei mesi dall'entrata in vigore della presente legge.

Art. 65
(Promozione del buon gioco)

1. Lo Stato riconosce gli aspetti positivi e le potenzialità dell'Esport e dei videogiochi per favorire la socializzazione, l'apprendimento, l'acquisizione di competenze, lo sviluppo economico. Al contempo, lo Stato prende atto dei loro potenziali aspetti negativi connessi, in particolare, al loro abuso, al loro utilizzo in fasce di età inferiori a quelle a cui i videogiochi sono destinati e alle condotte diffamatorie e discriminatorie, come avviene, più in generale, in riferimento all'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
2. Lo Stato promuove iniziative per favorire la conoscenza dei videogiochi e dell'Esport, esortare a un loro utilizzo consapevole e indirizzarlo verso il buon gioco, nonché contrastare pratiche discriminatorie e diffamatorie.

Art. 66

(Gioco d'azzardo in ambito Esportivo)

1. Il presente Codice non disciplina e non autorizza o legittima alcuna forma di gioco d'azzardo relativo all'Esport, la cui disciplina non rientra nel campo di applicazione del presente Codice. Per gioco d'azzardo si intende l'esercizio sia in forma stabile che occasionale di qualsiasi attività non rientrante nell'ambito di applicazione del presente Codice finalizzata alla realizzazione di vincite o alla corresponsione di premi in danaro 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 Esportivo, con particolare ma non esclusivo riferimento alla tutela delle persone vulnerabili e appartenenti alle fasce di età più giovani.

Art. 67

(Tutela della salute e idoneità alla pratica Esportiva)

1. La tutela sanitaria in favore di tutti i praticanti di attività Esportive viene assicurata dallo Stato, secondo le modalità di legge, attraverso le strutture dell'Istituto per la Sicurezza Sociale (ISS) o presso strutture sanitarie private accreditate e abilitate.
2. Ai fini della tutela della salute, i Giocatori che svolgono Attività Esportiva nell'ambito delle attività organizzate dalle Associazioni Esportive, dalle Società Esportive Professionistiche e dalle Imprese Esportive, potranno essere sottoposti periodicamente al controllo dell'idoneità specifica alla Disciplina Esportiva che intendono svolgere o svolgono.
3. Sino alla emanazione di linee guida o regolamentazioni condivise a livello internazionale nell'ambito dell'Esport, l'accertamento di idoneità alla pratica Esportiva 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. 68

(Doping e Cheating)

1. È espressamente vietato il ricorso a qualsiasi sostanza o medicinale finalizzato ad aumentare artificialmente il rendimento e le prestazioni del Giocatore in modo contrario a quanto comunemente accettato nell'ambito delle attività Esportive.
2. È espressamente vietato il ricorso a qualsiasi software o dispositivo hardware finalizzato ad alterare il corretto funzionamento del software adoperato nella Competizione Esportiva per aumentare artificialmente il rendimento e le prestazioni del Giocatore.
3. Ove venga accertata la violazione del comma 1 o del comma 2 del presente articolo, l'Organizzatore provvede alla espulsione del Giocatore e del Team Esport dalla Competizione Esportiva, invalida i risultati conseguiti dai medesimi e con obbligo alla restituzione degli eventuali premi vinti. L'Organizzatore potrà agire in giudizio per ottenere il risarcimento dei danni subiti da parte di chi abbia violato i commi 1 e 2 del presente articolo.

PARTE IV

(TUTELA, VIGILANZA, AUTORITÀ DI CONTROLLO E SANZIONI)

CAPO I

STRUMENTI DI TUTELA

Art. 69
(Tutela giurisdizionale)

1. Tutte le controversie che riguardano l'applicazione delle disposizioni del presente Codice sono di competenza dell'autorità giudiziaria ordinaria in materia civile, fatto salvo il preventivo tentativo di conciliazione e salvo quanto previsto al comma seguente.
2. I provvedimenti della Commissione Esport possono essere impugnati dinanzi all'autorità giudiziaria ordinaria in materia amministrativa.
3. Le controversie giudiziali che contrappongono Giocatori, Federazioni Esportive, Associazioni Esportive, Società Esportive Professionistiche, Imprese Esportive, Organizzatori, devono essere precedute, a pena di improcedibilità rilevabile d'ufficio, dall'esperimento di un tentativo obbligatorio di conciliazione dinanzi al Tribunale Esportivo di cui all'articolo 59 (Tribunale Esportivo e tentativo obbligatorio di conciliazione) del presente Codice.

Art. 70
(Reclami)

1. Chiunque ritenga di essere lesa dalla violazione di una disposizione del presente Codice può, alternativamente, proporre un reclamo formale alla Commissione Esport o adire l'autorità giudiziaria ordinaria di cui all'articolo 69, comma 1, del presente Codice (Tutela giurisdizionale).
2. A pena di irricevibilità, il reclamo deve essere proposto utilizzando esclusivamente la modulistica resa disponibile dalla Commissione Esport.

Art. 71
(Decisione del reclamo)

1. Ricevuto il reclamo 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'Esport, la Commissione Esport notifica l'avvio del procedimento all'Operatore o agli Operatori medesimi.
2. La procedura del reclamo è disciplinata dal regolamento interno della Commissione Esport di cui all'articolo 74, comma 2, del presente Codice (Commissione Esport).
3. Il reclamo è deciso dalla Commissione Esport con provvedimento motivato entro centoventi giorni dal ricevimento del reclamo. Tale termine è prorogabile sino a ulteriori novanta giorni, qualora il caso sia di particolare complessità.

Art. 72
(Accertamenti)

1. La Commissione Esport può disporre accessi a sistemi informatici, archivi e banche dati cartacei e digitali, nonché altre ispezioni e verifiche nei luoghi ove si svolge la Competizione Esportiva o nei quali occorre effettuare rilevazioni comunque utili al controllo del rispetto della disciplina di cui al presente Codice. In occasione di tali accessi, ispezioni e verifiche viene redatto apposito verbale.
2. I controlli di cui al comma 1 del presente articolo sono eseguiti da personale dei Corpi di Polizia. La Commissione Esport e i medesimi Corpi di Polizia concluderanno appositi protocolli operativi. Resta ferma, in ogni caso, la competenza del Corpo della Gendarmeria della Repubblica di San Marino in materia di prevenzione e contrasto ai fenomeni di criminalità informatica.
3. Gli accertamenti di cui ai commi 1 e 2, se svolti in un'abitazione o in un altro luogo di privata dimora o nelle relative appartenenze, 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 deve provvedere con decreto motivato senza ritardo dal ricevimento della richiesta della Commissione Esport, qualora la necessaria indifferibilità dell'accertamento venga documentata.

Art. 73
(Opposizione)

1. Avverso i provvedimenti sanzionatori emessi dalla Commissione Esport, l'Operatore dell'Esport sanzionato può proporre opposizione con ricorso giurisdizionale al Giudice Amministrativo entro il termine perentorio di trenta giorni dalla data di comunicazione del provvedimento oppure entro sessanta giorni qualora l'Operatore medesimo abbia sede legale o risieda all'estero.
2. L'opposizione non sospende l'esecuzione del provvedimento.
3. Il ricorso è deciso con il rito di cui al Titolo II della Legge 28 giugno 1989 n.68 e successive modifiche.

CAPO II
COMMISSIONE ESPORT

Art. 74
(Commissione Esport)

1. È istituita la Commissione Esport, che:
 - a) ha il compito di promuovere l'Esport, di vigilare sul rispetto dei principi, delle finalità e delle disposizioni del presente Codice;
 - b) esercita poteri di supervisione, regolamentari e sanzionatori nel settore dell'Esport e nei confronti degli Operatori dell'Esport.
2. Entro tre mesi dal suo insediamento, la Commissione Esport adotta un proprio regolamento interno.
3. Le funzioni di segreteria tecnico amministrativa della Commissione Esport sono affidate all'Ufficio Attività Economiche.

Art. 75
(Composizione, deliberazioni e funzionamento)

1. La Commissione Esport è un organo collegiale composto da cinque membri, compreso il Presidente, nominati dal Consiglio Grande e Generale, che abbiano preferibilmente conoscenze o titoli di studio o esperienze professionali nell'ambito dell'Esport, o comunque conoscenze, titoli od esperienze nell'ambito dell'Esport, del diritto, della comunicazione e dei media digitali, dell'informatica. L'Autorità resta in carica per la durata di anni cinque e ciascun membro non può essere rinnovato per più di una volta. La nomina è incompatibile con la carica di membro del Consiglio Grande e Generale e con le cariche in organismi direttivi di associazioni sindacali e di categoria nonché con la carica di presidente o segretario di partiti e movimenti politici.
2. I membri della Commissione Esport sono così nominati: il Presidente su proposta del Segretario di Stato con delega allo Sport, due membri su proposta dei Gruppi Consiliari di maggioranza, due membri su proposta dei Gruppi Consiliari di minoranza.
3. I membri eleggono nel loro ambito il Vicepresidente, che assume le funzioni del presidente in caso di suo impedimento o di sua assenza.
4. I compensi e i gettoni di presenza dei membri della Commissione Esport sono determinati con apposito Decreto Delegato e imputati su apposito capitolo di spesa da istituirsi con legge di Bilancio.

5. La Commissione Esport si riunisce normalmente con cadenza almeno bimestrale, in presenza o in videoconferenza. È convocata dal Presidente ogni qualvolta lo ritenga necessario. Possono essere invitati a partecipare alle riunioni Segretari di Stato, Operatori dell'Esport, dirigenti e direttori pubblici e scolastici, consulenti o esperti in relazione alle materie di loro competenza previste all'ordine del giorno delle sedute.

6. Le deliberazioni della Commissione Esport sono assunte a maggioranza dei presenti in ciascuna seduta, il cui numero legale minimo è di quattro membri. In caso di parità prevale il voto del Presidente o, in sua assenza, del Vicepresidente.

7. I membri della Commissione Esport hanno l'obbligo di dichiarare eventuali conflitti di interesse in relazione a ciascuna questione trattata e di astenersi dalle relative deliberazioni.

Art. 76

(Compiti della Commissione Esport)

1. In aggiunta a quanto previsto da specifiche disposizioni, la Commissione Esport:

- a) monitora e supervisiona le attività svolte dagli Operatori dell'Esport e le Competizioni Esportive, nell'ambito di quanto previsto dal presente Codice;
- b) effettua i controlli sul corretto esercizio delle attività di settore, determinando e applicando sanzioni in caso di mancato rispetto delle norme;
- c) esamina i reclami e le segnalazioni;
- d) provvede sui ricorsi presentati dagli Operatori dell'Esport;
- e) svolge la funzione di Tribunale Esportivo per l'esperimento dei tentativi obbligatori di conciliazione;
- f) presenta al Segretario di Stato con delega allo Sport una relazione annuale sullo stato delle attività dell'Esport che relaziona al Consiglio Grande e Generale;
- g) fornisce assistenza per conseguire lo status di Impresa Esportiva e rilasciare qualsiasi autorizzazione per l'esercizio di attività connesse al settore dell'Esport;
- h) monitora l'efficacia delle leggi che direttamente o indirettamente influenzano l'ambito Esportivo ed effettua o commissiona studi, ricerche o indagini di settore al riguardo necessari;
- i) fornisce informazioni e rilascia linee guida nell'ambito dell'Esport, anche sulla base delle rilevazioni effettuate;
- j) promuove attività di divulgazione, formazione e di aggiornamento sia per gli Operatori dell'Esport sia per la cittadinanza;
- k) collabora con organismi governativi e può presentare al Congresso di Stato, per il tramite della Segreteria di Stato con delega allo Sport, proposte e osservazioni riguardanti la disciplina legislativa in materia Esportiva, tenendo conto dell'evoluzione internazionale della materia;
- l) cura la tenuta dei Registri e degli archivi di cui al presente Codice, anche in relazione ai depositi. A tal fine può avvalersi del supporto amministrativo dell'Ufficio Attività Economiche;
- m) esamina le segnalazioni ricevute circa presunte violazioni delle norme contenute nel Codice ed applica le sanzioni ivi previste;
- n) coopera con le strutture sanitarie e gli organismi preposti per la tutela della salute degli atleti e per la prevenzione del doping, adottando le iniziative utili per prevenire e reprimere l'uso di sostanze e metodi che alterino le prestazioni degli atleti nello svolgimento dell'attività Esportiva;
- o) esercita le altre attribuzioni previste dal presente Codice.

2. La Commissione Esport può accedere ai dati in possesso degli uffici competenti dell'Amministrazione Pubblica ai sensi della Legge 5 ottobre 2011 n.159, al fine di acquisire le informazioni necessarie allo svolgimento delle sue competenze e di accertare la veridicità delle dichiarazioni sostitutive prodotte, anche accedendo direttamente agli archivi ovvero alle banche dati dell'ufficio competente alla produzione delle relative certificazioni ai sensi dell'articolo 5, comma 1, della medesima legge.

3. La Commissione Esport può avvalersi, ove necessario, della collaborazione di altri organi dello Stato per lo svolgimento dei propri compiti istituzionali.

Art. 77

(Rappresentanza in giudizio)

1. La Commissione Esport è rappresentata in giudizio da avvocati del libero foro.

CAPO III
SANZIONI

TITOLO I
SANZIONI AMMINISTRATIVE

Art. 78

(Contratto di Prestazione Esportiva illecito)

1. La violazione dell'articolo 12, comma 2, lettera b) e lettera c), del presente Codice (Contratto di Prestazione Esportiva) comporta l'irrogazione di una sanzione amministrativa pari al doppio della remunerazione annua lorda del Giocatore, con un ammontare minimo di euro 12.000,00 (dodicimila/00).

Art. 79

(Competizione Esportiva illecita)

1. L'Organizzatore è tenuto al pagamento della sanzione amministrativa di cui al comma 2 del presente articolo qualora una Competizione Esportiva che preveda l'iscrizione o la partecipazione, anche per la mera visione, a titolo oneroso e/o la vincita di premi di qualsiasi valore, sia effettuata in violazione di una o più delle seguenti disposizioni dell'articolo 47 (Competizioni Esportive) del presente Codice:

- a) comma 2;
- b) comma 3, lettera b);
- c) comma 3, lettera c);
- d) comma 3, lettera e);
- e) comma 3, lettera g);
- f) comma 3, lettera l).

2. Ciascuna violazione comporta l'irrogazione di una sanzione amministrativa compresa fra euro 500,00 (cinquecento/00) ed euro 5.000,00 (cinquemila/00). Tali sanzioni sono aumentate sino al quadruplo in casi di estrema gravità.

Art. 80

(Misure di sicurezza)

1. L'Organizzatore deve attuare misure tecniche ed organizzative idonee a garantire la sicurezza e il corretto funzionamento del software adoperato in ciascuna Competizione Esportiva per l'esecuzione della Disciplina Esportiva, nonché dei relativi sistemi informatici accessori. Tenuto conto delle attuali conoscenze in materia e dal valore economico della Competizione, calcolato in base alla somma degli introiti derivanti dai costi 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 del presente articolo comporta l'irrogazione di una sanzione amministrativa compresa fra euro 1.000,00 (mille/00) ed euro 20.000,00 (ventimila/00).
3. L'inidonea o insufficiente adozione delle misure di cui al comma 1 del presente articolo comporta l'irrogazione di una sanzione amministrativa compresa fra euro 500,00 (cinquecento/00) ed euro 10.000,00 (diecimila/00).
4. Le sanzioni di cui ai commi 2 e 3 del presente articolo sono aumentate sino al triplo qualora il valore della competizione sia superiore a euro 250.000,00 (duecentocinquantamila/00).

Art. 81

(Violazione degli obblighi tributari relativi alle Competizioni Esportive)

1. Il mancato o insufficiente pagamento dell'imposta di cui all'articolo 54, comma 1, del presente Codice (Imposta sulle Competizioni Esportive), ove dovuta, è punita con una soprattassa pari all'imposta evasa oltre agli interessi al tasso di mercato maggiorato di due punti percentuali. La soprattassa è ridotta 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 54, comma 1, del presente Codice (Imposta sulle Competizioni Esportive) è punito con una sanzione pari al 20% (venti per cento) dell'imposta dovuta oltre agli interessi al tasso di mercato maggiorato di due punti percentuali.
3. Competente all'accertamento ed all'applicazione delle sanzioni di cui ai commi che precedono è il Dirigente dell'Ufficio Tributario.
4. Avverso gli atti di accertamento d'ufficio o rettifica delle dichiarazioni e gli atti di accertamento delle irregolarità formali è ammesso ricorso con le modalità ed i termini di cui alla Legge 28 giugno 1989 n.68.
5. L'accertamento delle violazioni di cui al presente articolo è soggetto alla decadenza triennale decorrente dal giorno nel quale è stata commessa la violazione.
6. Il contribuente che abbia indebitamente corrisposto tributi non dovuti può richiederne la restituzione nel termine di sei mesi a decorrere dal giorno dell'avvenuto pagamento, a pena di decadenza.

Art. 82

(Procedimento di applicazione)

1. Fatta eccezione per le sanzioni di cui all'articolo 81 del presente Codice (Violazione degli obblighi tributari relativi alle Competizioni Esportive), le sanzioni di cui al presente Titolo I (Sanzioni amministrative) sono irrogate dalla Commissione Esport seguendo la procedura di cui al presente articolo.
2. La Commissione Esport, verificata la sussistenza di una delle violazioni di cui al presente Titolo I, notifica all'Operatore dell'Esport 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 periodo il destinatario della richiesta dovrà dimostrare di aver eseguito gli adempimenti necessari e documentare la conformità alle disposizioni del presente Codice.
3. Decorso il termine di cui al comma 2 del presente articolo e visionata l'eventuale memoria difensiva prodotta, la Commissione Esport:
 - 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 Commissione Esport ritenga sussistenti 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 ed immediatamente all'adozione di opportuni provvedimenti sanzionatori, come descritti nel presente Titolo I, ed inibitori, al fine di far cessare le condotte illegittime, anche in deroga alla procedura di cui ai precedenti commi 2 e 3.

5. E' considerato recidivo chi, dopo essere stato oggetto di uno o più dei provvedimenti sanzionatori di cui al presente Titolo I, pone in essere, entro un periodo di tre anni dall'ultima condotta, ulteriori comportamenti della medesima indole.

TITOLO II ILLECITI PENALI

Art. 83

(Gioco d'azzardo nell'ambito di Competizioni Esportive)

1. Chiunque, nell'ambito di una Competizione Esportiva o commettendo frode circa il suo carattere di Competizione Esportiva o nell'ambito di una competizione o evento online che pur non costituendo Competizione Esportiva a norma del presente Codice ne ha le caratteristiche essenziali, organizza, gestisce o svolge attività di gioco d'azzardo in violazione del presente Codice e della normativa vigente, è punito con l'arresto dal primo al terzo grado ovvero con la multa da euro 1.000,00 (mille/00) a euro 100.000,00 (centomila/00), in base alla gravità della violazione e all'ammontare delle somme raccolte.

2. Nel caso di cui al comma 1 del presente articolo, il Commissario della Legge 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 del Commissario della Legge è immediatamente esecutivo nonostante gravame.

3. Quando l'illecito penale di cui al comma 1 del presente articolo è svolto da un'Impresa Esportiva, oltre alla sanzione si applica, in caso di recidiva, la perdita della qualità di Impresa Esportiva e di tutte le agevolazioni e di tutti gli incentivi eventualmente ottenuti in applicazione del presente Codice, con immediata cancellazione dal Registro delle Associazioni, delle Società e delle Imprese Esportive, oltre alla confisca dei beni, strumenti, attrezzature e proventi derivanti dall'esercizio abusivo dell'attività di cui al comma 1 del presente articolo

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

5. L'incolpato o chiunque vi abbia interesse può offrire una congrua cauzione in luogo del sequestro.

6. 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 suoi rappresentanti legali, amministratori o dirigenti per inosservanza della legge. La responsabilità è solidale e senza beneficio di preventiva escussione.

7. La sanzione accessoria della sospensione dell'attività d'impresa è posta direttamente a carico della persona giuridica.

Art. 84

(Inosservanza di provvedimenti della Commissione Esport)

1. Chiunque, pur essendovi tenuto, non osserva un provvedimento emanato dalla Commissione Esport a norma del Titolo I (Sanzioni amministrative) del presente Capo III (Sanzioni) è punito con la pena della reclusione da sei mesi a tre anni.

PARTE V
DISPOSIZIONI FINALI

Art. 85
(Norme transitorie)

1. Sino alla emanazione del Codice Deontologico e delle Linee Guida, trovano applicazione i principi generali del presente Codice.
2. Sino alla costituzione di una o più Federazioni Sportive Nazionali, i relativi compiti sono svolti dalla Commissione Sport.
3. Sino a quando la Commissione Sport o altro soggetto competente a norma del presente Codice non avrà reso disponibili i formulari o i moduli da compilare per l'invio di comunicazioni da redigersi in tal modo, ciascun Operatore dell'Esport invierà la comunicazione su propria carta intestata, indicando quanto richiesto nelle norme applicabili del presente Codice.
4. Con decreto delegato saranno previste e disciplinate le attività dei creatori di contenuti digitali.

Art. 86
(Entrata in vigore)

1. La presente legge entra in vigore il quindicesimo giorno successivo a quello della sua legale pubblicazione.

Dato dalla Nostra Residenza, addì 9 maggio 2023/1722 d.F.R.

I CAPITANI REGGENTI
Alessandro Scarano – Adele Tonnini

IL SEGRETARIO DI STATO
PER GLI AFFARI INTERNI
Elena Tonnini

Linee guida per la redazione di contratti di Prestazione Sportiva standard e clausole contrattuali tipo

Ciascun contratto di Prestazione Sportiva dovrà recare l'indicazione, chiara e puntuale, almeno dei seguenti elementi:

1. tipologia di Contratto di Prestazione Sportiva (professionistica, dilettantistica o amatoriale);
2. enunciazione dettagliata degli estremi identificativi delle Parti e dei presupposti per la stipulazione della tipologia contrattuale prescelta;
3. modalità di esecuzione della Prestazione Sportiva;
4. indicazione circa lo svolgimento di attività connesse all'Attività Sportiva in conformità al presente Codice, quali attività pubblicitarie, anche mediante social network, apparizioni pubbliche e sponsorizzazioni;
5. indicazione dei compensi e delle modalità di corresponsione. Nel caso di Contratto di Prestazione Sportiva amatoriale dovrà essere convenuto l'impegno a stipulare un Contratto di prestazione Sportiva professionistica o dilettantistica nel caso in cui i compensi superino l'importo lordo di euro 5.000,00 (cinquemila/00) annui;
6. indicazione della persona responsabile della definizione e dell'attuazione del programma di allenamento e di gestione tecnica e agonistica.

Linee guida per la redazione di regolamenti di competizioni Esportive

Il Regolamento di competizione Esportiva dovrà avere il seguente contenuto minimo:

1. denominazione, codice operatore economico o partita IVA e dati di contatto, relativi sia a un indirizzo fisico sia a un indirizzo di posta elettronica ordinario e a un recapito certificato, dell'Organizzatore e del suo eventuale delegato nel territorio della Repubblica di San Marino;
2. indicazione della o delle Discipline Esportive su cui si svolgerà la competizione Esportiva, nonché di eventuali software non riconosciuti quali Discipline Esportive che saranno adoperati nell'ambito di un medesimo evento ma che saranno esclusi dalla competizione Esportiva;
3. modalità di iscrizione, di partecipazione e di selezione dei vincitori;
4. durata e calendario della Competizione;
5. luogo di svolgimento delle gare, in caso di Competizioni Esportive Offline o Miste, e luogo di ubicazione del sistema di gestione delle gare e dei relativi server, in caso di Competizioni Esportive Online o Miste;
6. ove previsti, costi di iscrizione e di partecipazione e relativo ammontare;
7. ove previsti, costi per assistere alle competizioni Esportive, determinati precisamente nel loro ammontare;
8. indicazione esatta dei premi in palio, se previsti, e relativo montepremi;
9. indicazione dell'Associazione del volontariato sociale e solidale o dell'Associazione sociale e culturale, di cui agli articoli 4 e 5 della Legge 16 giugno 2016 n.75, cui devolvere gli eventuali premi non assegnati per rifiuto esplicito o per condotta negligente del regolare assegnatario;
10. indicazione dell'indirizzo della pagina web presso cui sono riportare le informazioni di cui all'articolo 53, comma 2 del Codice.