

COMMISSIONE *LEGAL TECH & E-SPORTS*
DELL'ASSOCIAZIONE ITALIANA AVVOCATI DELLO SPORT

PROPOSTA PER LA REGOLAMENTAZIONE DELLA FIGURA DEL LAVORATORE E-SPORTIVO
DIRETTA AL DIPARTIMENTO PER LO SPORT

Autori (in ordine alfabetico):

Avv. Andrea Abeni
Avv. Simona Ceretta
Avv. Francesco Cerotto
Avv. Alessandro Coni
Avv. Domenico Filosa
Avv. Jacopo Ierussi
Avv. Francesco Macrì
Dott. Mario Tenore
Avv. Luca Viola

INDICE:

1. L'ASSOCIAZIONE ITALIANA AVVOCATI DELLO SPORT

- 1.1. CHI SIAMO**
- 1.2. L'ATTIVITÀ DI FORMAZIONE E RICERCA DI A.I.A.S.**
- 1.3. LA COMMISSIONE DI LAVORO *LEGAL TECH & E-SPORTS***
- 1.4. L'ATTUALE CONTESTO DEI VIDEOGIOCHI COMPETITIVI IN ITALIA**
- 1.5. LA NECESSITÀ DI ATTENZIONE IN QUESTO MOMENTO STORICO E LA *RATIO* DELLE NOSTRE PROPOSTE**

2. IL CONTESTO E-SPORTIVO ITALIANO E IL D.LGS. 36/2021

- 2.1. POSSIBILI DUBBI INTERPRETATIVI**
- 2.2. LE NOSTRE PROPOSTE**

3. E-SPORTS: RICONOSCIMENTO CONI PER I *VIRTUAL SPORTS* ED IMPATTO SUL DILETTANTISMO. APPLICABILITÀ DEL D. LGS. 36/2011.

4. INQUADRAMENTO *PLAYER* TESSERATI DA A.S.D./S.S.D. PER I TITOLI NON RIENTRANTI NEI *VIRTUAL SPORTS*.

5. LE A.S.D. E S.S.D.R.L. – LE QUESTIONI COLLEGATE ALLA FORMA ASSOCIATIVA: SFRUTTAMENTO VIRTUOSO E DIFFICOLTÀ INTERPRETATIVE

5.1. LE NOSTRE PROPOSTE

6. TRATTAMENTO TRIBUTARIO DELL'ATTIVITÀ DI *STREAMER* ULTERIORE RISPETTO ALLE ATTIVITÀ DA *PLAYER*

- 6.1. PREMESSA**
- 6.2. L'ATTIVITÀ DI *STREAMER* E LE VARIE TIPOLOGIE DI PROVENTI**
- 6.3. INQUADRAMENTO DEI REDDITI DELLO *STREAMER* E RELATIVO REGIME FISCALE**
- 6.4. LE CATEGORIE REDDITUALI**
- 6.5. REGIME FISCALE DELLE DONAZIONI**
- 6.6. UN CODICE ATECO PER GLI *STREAMER***

1. L'ASSOCIAZIONE ITALIANA AVVOCATI DELLO SPORT

1.1. CHI SIAMO

L'Associazione Italiana Avvocati dello Sport (AIAS) è un'associazione a **carattere volontario** che dal 2013 opera sul territorio nazionale italiano ed internazionale.

L'Associazione, che non ha scopo di lucro, mira a consolidare un *network* di avvocati esperti della materia di diritto sportivo riconosciuta durante l'anno corrente dal **Consiglio Nazionale Forense** (CNF) come associazione specialistica maggiormente rappresentativa in Italia della categoria degli avvocati specializzati in diritto sportivo.

AIAS presenta, oggi, sedi operative in quasi tutte le regioni italiane e in **25 Distretti di Corte d'Appello** e conta oltre **700 avvocati iscritti**.

1.2. L'ATTIVITÀ DI FORMAZIONE E RICERCA DI A.I.A.S.

Da anni, l'associazione si adopera per la formazione continua dei propri associati, adottando ogni iniziativa utile in tal senso: dai seminari, ai convegni, alle pubblicazioni, alle convenzioni con privati ed enti di categoria su tutto il territorio italiano.

Per raggiungere al meglio gli obiettivi prefissati, negli anni scorsi sono state create numerose **commissioni di lavoro**, su tematiche specifiche del diritto sportivo, le quali redigono relazioni e pareri, promuovono a loro volta seminari di formazione e convegni, forniscono proposte normative indirizzate agli organismi sportivi e al legislatore ordinario. L'attività di ciascuna Commissione è assolta nel rispetto del Regolamento Interno delle Commissioni di Lavoro pubblicato sul sito internet: www.avvocatisport.it.

Già nel 2019, difatti, alla nostra Associazione è stato richiesto di fornire un **parere scritto** sulla **riforma dello sport** così da poter contribuire alla nostra Comunità, sul piano **propositivo**.

1.3. LA COMMISSIONE DI LAVORO LEGAL TECH & E-SPORTS

La nostra Commissione è stata istituita dal Consiglio Direttivo nel **2017** e da tale anno svolge attività di studio, aggiornamento, approfondimento ed analisi giuridica di tematiche afferenti agli sport elettronici, agli sport virtuali e, in genere, al mondo del *gaming*.

Per mezzo del nostro gruppo di lavoro, AIAS è stata la prima Associazione di professionisti in Italia ad occuparsi concretamente delle criticità legali in ambito e-sportivo e nei primi mesi del **2020**, il suo primo *report* sulle “Criticità legali degli sport elettronici in Italia” (ISBN 978-88-943373-1-0) è stato pubblicato da *SLPC – Sports Law and Policy Centre*.

Tale lavoro si compone di diversi **capitoli**, distinti per l’argomento trattato: doping, tutela dei contenuti e sponsorizzazioni, prestazioni sportive/lavorative dei *gamers*, educazione all’utilizzo dei nuovi strumenti digitali, *gambling* e *match-fixing* e regolamentazione delle competizioni e-sportive. Il *report* ha visto anche la partecipazione, quali **soggetti intervistati**, di alcuni dei maggiori players del settore italiano e internazionale, come squadre di calcio professionistico, rappresentanti delle istituzioni sportive (FIFA), *teams* endemici al settore e-sportivo, società di comunicazione e professionisti esperti del settore (*manager*, agenti e psicologi dello sport).

Questo lavoro è stato presentato in diversi **convegni** organizzati dalla nostra Associazione e presso prestigiose **Università Italiane** quali **La Sapienza di Roma** e **l’Università degli Studi di Perugia**.

Dal *report* emergono chiaramente talune criticità che stanno influenzando sullo sviluppo del movimento videoludico in Italia e sulla capacità del nostro Paese di porsi come un ordinamento in grado di governare le sfide lanciate da questo settore. Prima fra tutte le criticità si pone l’incertezza che connota il quadro normativo di riferimento. In assenza di una disciplina positiva settoriale, il rinvio analogico alle norme esistenti si rivela difficoltoso, se non eccessivamente artificioso e quindi vuoto, considerata la peculiarità di alcuni aspetti che contraddistinguono il mondo del **gaming competitivo**.

Una simile condizione incentiva negativamente il mercato, conducendo gli operatori a comportamenti elusivi (se non in taluni casi addirittura abusivi), pur di poter svolgere l’attività, con il conseguente strutturarsi di prassi che, sebbene consentano in qualche modo lo svolgersi delle competizioni, in realtà offrono fondamenta troppo fragili perché il mercato possano crescere nel medio termine, in modo sostenibile, offrendo un opportuno bilanciamento ai tanti interessi di cui sono portatori i vari stakeholders coinvolti (dalla tutela dei giocatori, anche minori, fino a quella degli enti che gestiscono *team* o tornei).

Intorno agli *e-sports* si intrecciano e sovrappongono piani ed ambiti diversi, che rendono la definizione di un *set* di regole applicabili un’attività dai risultati irrimediabilmente indeterminati.

Da qui l’esigenza di assumere delle decisioni di politica normativa, in grado di risolvere i nodi maggiori che oggi impediscono un regolare sviluppo del settore, come invece avviene in altri

ordinamenti, che hanno individuato nel *gaming* competitivo un'occasione commerciale di rilancio del comparto dell'intrattenimento dal vivo, se non di valorizzazione del territorio. Tale passaggio può avvenire anche solo attraverso un'operazione interpretativa autentica, selezionando definitivamente quale normativa possa essere estesa e adattata alle diverse problematiche che riguardano (a titolo esemplificativo, il rapporto di lavoro con i *gamer* o l'organizzazione di eventi). Un simile intervento consentirebbe quantomeno di fugare i dubbi ermeneutici esistenti e lasciare agli operatori un certo grado di certezza, pur dovendo essere operato con attenzione, guardando alle specificità del contesto.

Alternativamente, la strada da percorrere può essere quella di disegnare una cornice normativa *ad hoc* in grado di fotografare il fenomeno, ma regolarlo nella sua dimensione prospettica, fissando i confini entro i quali si intende prospettare lo sviluppo futuro nel medio e lungo termine. Fissare così un *set* di regole settoriali che possa supportarne la crescita in questa fase di grande dinamismo. Un simile approccio avrebbe il pregio di fornire agli operatori un quadro di riferimento adeguato e specifico, in grado di intercettare gli interessi convergenti, anche in considerazione del valore tanto economico quanto sociale che permea la materia.

A tal riguardo, occorre considerare che quando si parla di *e-sports* si fa riferimento al più vasto mondo digitale e al modo in cui questo si relaziona ed influisce sulla vita quotidiana di tanti giovani e giovanissimi. I *gamer* non sono solo giocatori, ma sono comunicatori che si interfacciano continuamente con un pubblico di appassionati. Al contempo, gli eventi di *e-sports* sono momenti di condivisione che raccolgono una vasta comunità, la quale celebra la propria appartenenza ad un mondo che è fisico e virtuale. Tale comunità è formata da persone appartenenti a generazioni diverse, che costituiscono un pubblico di spettatori, ma anche di consumatori, posto che l'intreccio tra fruizione dei videogame e acquisto di prodotti e servizi non ha soluzione di continuità.

Occorre, infine, ricordare brevemente che l'incertezza del quadro normativo di riferimento rappresenta una delle principali ragioni in grado di disincentivare l'investimento in un settore, in un mercato e quindi in un Paese. Di fronte ai numeri di sicuro interesse che si registrano a livello mondiale, l'assenza di una cornice regolatoria in grado di dare risposte pone il nostro Paese ai margini di un *trend* globale, sebbene si tratti di una realtà che è ancora in corso di sviluppo e rispetto alla quale sarebbe ancora possibile non accumulare ritardi irriducibili. Tale riflessione si rivela ancora più rilevante laddove si consideri che la materia in questione ha una dimensione digitale, che in

quanto tale travalica i confini. Pertanto, il mondo dei *videogame* e degli *e-sports* continuerà a svilupparsi comunque anche nel nostro Paese, magari attingendo da processi che avvengono in altri territori, di sicuro subendo le decisioni che vengono assunte in altri ordinamenti. Bisogna allora comprendere se vi sia l'intenzione di governare o meno un fenomeno che è già presente e che continuerà ad esistere.

Per tutte queste ragioni l'attenzione all'aspetto regolatorio deve essere ben calibrata e si presenta quantomai urgente.

In questa prospettiva il modello offerto dalla regolazione settoriale sportiva offre un *kit* di strumenti regolatori consolidati, che se adattato a questa nuova realtà può consentire di tracciarne una disciplina speciale, facendo allo stesso tempo affidamento su un percorso normativo già ampiamente rodato. Per questo la prossimità tra *e-sports* e sport va oltre l'analogia relativa agli aspetti competitivi e può invece concretizzarsi anche sul piano giuridico. Specialmente se questo ragionamento viene calato sul piano della qualificazione del *gamer/lavoratore*, del suo rapporto con il *team/datore* di lavoro e della capacità di entrambi di trarre ricavi da questa attività.

A tal fine, si intende qui partire da alcuni spunti offerti dal contesto dei videogiochi in Italia e dalle novità legislative (*in primis* il D.Lgs. 36/2021) per poter formulare alcune proposte generali, che ben potrebbero adattarsi al campo degli *e-sports*, in una prospettiva di crescita comune dello strumentario giuslavoristico a disposizione.

1.4. L'ATTUALE CONTESTO DEI VIDEOGIOCHI COMPETITIVI IN ITALIA

I dati diffusi dal report 2021 di IIDEA (*Italian Interactive Digital Entertainment Association*) ci raccontano di un settore in costante e rapida ascesa nel nostro Paese, tanto che oggi in Italia si possono contare 475.000 *avid fans*, individui, cioè, che seguono quotidianamente eventi *e-sports* e una *fanbase* di 1.620.000 (in aumento del 15% rispetto al luglio 2020) che segue un evento *e-sports* più volte a settimana.

Di questi circa il 93% dichiara di videogiocare tramite *console* e su questa piattaforma il genere più giocato risulta esser quello sportivo. Al secondo posto ci sono i c.d. *sparatutto*.

A ciò, si aggiunga anche che, come è noto, nel maggio del 2020, il Comitato Olimpico Nazionale Italiano (CONI) ha, di fatto, avviato un percorso finalizzato ad un prossimo riconoscimento come disciplina sportiva del *gaming* competitivo nel nostro Paese, delegando il presidente del Comitato promotore *e-sports* Italia al compito di ogni attività utile all'unificazione delle realtà operanti in

Italia nel mondo *e-sport*, con l'obiettivo dichiarato di creare un soggetto rappresentativo di tutte le realtà nazionali ed in linea con i principi dell'ordinamento sportivo che, in questa fase, disciplini i cd. "Sport Virtuali" di cui si accennerà più approfonditamente nel prossimo paragrafo.

Tra le suddette realtà operanti in Italia nel mondo degli sport elettronici figura la FIDE – Federazione Italiana Discipline Elettroniche, depositaria di un'istanza di riconoscimento al CONI quale Disciplina Sportiva Associata e *full member* dell'International Esports Federation (IeSF), ovvero una federazione internazionale che, a propria volta, ha avviato il percorso istituzionale per ottenere la *full membership* da parte del GAISF e Federesport, la Federazione che negli ultimi due anni si è fatto promotrice di una formula istituzionale analoga a quella delle federazioni sportive di servizio, ossia quale ente a supporto delle altre federazioni esistenti.

Al contempo, nel corso della 1116^a riunione della Giunta Nazionale CONI, tenutasi il 17 giugno 2021, al Foro Italiceo il CONI ha costituito la commissione di lavoro sugli *e-sports* presieduta da Giovanni Copioli, Presidente di Federmotociclismo.

1.5. LA NECESSITÀ DI ATTENZIONE IN QUESTO MOMENTO STORICO E LA *RATIO* DELLE NOSTRE PROPOSTE

Tutto ciò premesso, si deve dare atto che la direzione che parrebbe essere stata intrapresa nel nostro Paese dal CONI sia rivolta a portare al riconoscimento soltanto di una parte dei titoli videoludici esistenti (come di recente è avvenuto per il *sim-racing* diventato, a tutti gli effetti, una disciplina ufficiale dell'ACI), quelli, cioè, che in qualche modo hanno ad oggetto una simulazione sportiva (cd. *Virtual sports*), prescindendo in questa fase dagli altri, che, ad ogni modo, saranno oggetto di competizione ai prossimi *Asian Games* in programma a Pechino nel 2022.

Il Consiglio Olimpico dell'Asia, difatti, ha annunciato ufficialmente che gli *e-sports* saranno aggiunti come sport da medaglia già nel programma dei prossimi giochi asiatici che si terranno dal mese di settembre 2022, in Cina così proseguendo il percorso avviato già 4 anni prima, a Jacarta, quando gli *e-sports* erano stati portati per la prima volta come "titoli dimostrativi". Interessante rilevare che tanto nell'ultima edizione dei Giochi, quanto nella prossima, non vengano ammessi solo videogiochi di simulazione sportiva, ma anche titoli come *League of Legends* o *Clash Royale*, che nulla hanno a che fare con gli sport tradizionali.

È bene evidenziare, che sebbene tale approccio presenti il vantaggio di operare una selezione opportunistica, il riconoscimento di solo alcuni di questi videogiochi può portare alcuni *cyber-atleti* ad essere equiparati agli sportivi dilettanti, mentre tutta un'altra parte di videogiocatori resterebbe esclusa da qualsiasi tipo di riconoscimento, portando ad un'ingiusta discriminazione di tutti quei soggetti che vengono costantemente impiegati nel settore del *gaming*. Una simile differenziazione di trattamento andrebbe inevitabilmente ad impattare in senso negativo sotto diversi punti di vista specie se si considera che alle volte uno stesso *team* (o singolo *player*) è attivo su diversi "titoli" che possono rientrare talvolta in quelli riconosciuti dal CONI e talvolta in quelli esclusi. Tale condizione determinerebbe inevitabilmente una difficoltà di gestione e di inquadramento del lavoratore (cd. *pro-gamer*) che riceverebbe, anche all'interno di una stessa realtà datoriale, una tutela giuslavoristica analoga a quella degli atleti sportivi in alcuni casi mentre in altri la sua opera rimarrebbe priva di uno specifico quadro normativo di riferimento.

Da tali premesse discendono alcune riflessioni che troveranno nelle pagine a seguire una più puntuale disamina.

Il riconoscimento da parte del CONI della disciplina dei Virtual Sport conduce inevitabilmente ad una valutazione dell'impatto sul dilettantismo e, a cascata, sulle A.S.D. e S.S.D. in ordine alla applicabilità del D. Lgs. 36/2021.

È fatto noto che la legge 86/2019 abbia conferito al Governo una delega per il riordino di attività sportive e istituzioni ad esse preposte. Tuttavia, le attuali disposizioni in materia di professioni sportive sembrano non dare spazio agli *e-sports*, sebbene sia ormai in fase avanzata il processo di riconoscimento degli stessi come discipline sportive. Ad ogni buon conto vi è un nodo preliminare da sciogliere, ovvero quale debba ritenersi la forma societaria/associativa migliore, o comunque più adeguata, al settore e-sportivo.

Ulteriore aspetto di non poco conto è la valutazione del posizionamento dell'ipotizzata Federazione Italiana Sport Virtuali all'interno del CONI o un eventuale inquadramento degli Sport Virtuali all'interno delle Federazioni già esistenti con un conseguente impatto sull'attività professionistica.

Non deve, peraltro, essere dimenticato il *player* e la necessaria valutazione del suo inquadramento in quanto tesserato nelle A.S.D. o S.S.D., qualora la sua attività sia svolta per quei titoli che, come detto, non rientrano negli Sport Virtuali, ma costituiscono attività e-sportiva largamente praticata in Europa e fuori dalla stessa.

A ciò si aggiunga, per completezza del quadro espositivo, una valutazione circa l'ulteriore attività di influencer/streamer che di frequente viene svolta dallo stesso *cyber*-atleta e sulla quale vi è incertezza circa il corretto trattamento tributario/fiscale. Occorre individuare la tipologia di proventi derivanti dall'attività svolta, quella di player o quella di streamer e, in quest'ultimo caso, l'origine dell'introito al fine di comprendere quale debba essere il corretto regime fiscale applicabile.

2. II CONTESTO E-SPORTIVO ITALIANO E IL D.LGS. 36/2021.

Alla luce di tutti i contributi che precedono e che permettono di inserire la materia degli *e-sports*, a pieno titolo, all'interno dell'ambito di applicazione del D.Lgs. 36/2021, riteniamo opportuno promuovere una valutazione delle possibili modifiche da apportare al testo normativo al fine di adattarlo alle necessità del mercato sportivo e, a questo punto, anche e-sportivo, in modo che sia maggiormente in grado di affrontare le sfide che il futuro riserverà nei prossimi anni.

Abbiamo ben chiaro, davanti a noi, un doppio scenario:

1) Ante D.Lgs. 36/2021:

Finora il consueto schema di rapporto di collaborazione non poteva che assumere la forma di un rapporto dilettantistico, in quanto le federazioni professionistiche non conoscono ancora gli *e-sports*.

Come sappiamo le collaborazioni rese ai fini istituzionali in favore delle associazioni e società sportive dilettantistiche affiliate alle federazioni sportive nazionali, alle discipline sportive associate e agli enti di promozione sportiva riconosciuti dal CONI, dopo le modifiche apportate dalla Legge di Bilancio del 2018, costituiscono oggetto di "contratti di collaborazione coordinata continuativa".

Due sono le figure specifiche di collaborazione sportiva:

A) I contratti di collaborazione coordinata e continuativa resi a fini istituzionali in favore degli enti di promozione sportiva ai sensi dell'art. 25, L. 133/1999 così come modificato dall'art. 37 legge 21/11/2000 n. 342 e art 67 primo comma lett. m) del D.P.R. 917/86.

Ad ulteriore supporto l'art. 2 comma 2, lett. d) del D. Lgs. 81/2015 stabilisce quanto segue: "*Art. 2. 1. A far data dal 1° gennaio 2016, si applica la disciplina del rapporto di lavoro subordinato anche ai rapporti di collaborazione che si concretano in prestazioni di lavoro esclusivamente personali, continuative e le cui modalità di esecuzione sono organizzate dal committente anche con riferimento ai tempi e luoghi di lavoro. 2. Le disposizioni di cui al presente comma 1 non si applicano con*

referimento: [...] lett. d) alle collaborazioni rese ai fini istituzionali in favore delle associazioni e società sportive affiliate alle federazioni sportive nazionali, alle discipline associate e agli enti di promozione sportiva riconosciuti dal C.O.N.I., come individuati e disciplinati dall'art 90 legge 27 dicembre 2002, n. 289";

B) I contratti di collaborazione coordinata e continuativa resi a fini istituzionali in favore degli enti di promozione sportiva ai sensi dell'art. 90, comma 3, L. 289/2002, integrati nell'articolo 67, comma 1, lett. m, TUIR (D.P.R. 917/1986), come novellato dall'art. 35, comma 5, del D.L. nr. 207 del 2008 convertito in Legge 27 febbraio 2009, n. 14 e richiamati dall'art. 2, co. 2, lett. d) del D.Lgs. 15 giugno 2015, n. 81.

2) Post D. Lgs. 36/2021:

A seguito dello scenario prospettato dalla riforma, l'utilizzo della forma di collaborazione dilettantistica rimane fermo, in quanto alcune federazioni professionistiche stanno ora approcciando la valutazione di inserimento degli e-sports e dovranno riflettere sulla qualificazione da conferire al loro status.

Senza entrare nello specifico delle definizioni, interessa qui riportare la grande trasformazione del mondo dei collaboratori sportivi in **lavoratori subordinati come delineata dalla novella legislativa.**

Art. 2: *"lavoratore sportivo: l'atleta, l'allenatore, l'istruttore, il direttore tecnico, il direttore sportivo, il preparatore atletico e il direttore di gara che, senza alcuna distinzione di genere e indipendentemente dal settore professionistico o dilettantistico, esercitano l'attività sportiva verso un corrispettivo;"*

Art. 25, comma 1: *"È lavoratore sportivo l'atleta, l'allenatore, l'istruttore, il direttore tecnico, il direttore sportivo, il preparatore atletico e il direttore di gara che, senza alcuna distinzione di genere e indipendentemente dal settore professionistico o dilettantistico, esercita l'attività sportiva verso un corrispettivo al di fuori delle prestazioni amatoriali di cui all'articolo 29."*

Art. 25 comma 2: *"Ricorrendone i presupposti, l'attività di lavoro sportivo può costituire oggetto di un rapporto di lavoro subordinato o di un rapporto di lavoro autonomo, anche nella forma di collaborazioni coordinate e continuative ai sensi dell'articolo 409, comma 1, n. 3 del codice di procedura civile, fatta salva l'applicazione dell'articolo 2, comma 1, del decreto legislativo 15 giugno 2015, n. 81".*

Ferma la predetta categorizzazione, in realtà la divisione dei possibili rapporti appare più complessa come sintetizzato nei seguenti punti:

- il contratto del “lavoratore sportivo” si intende subordinato;
- sono poi ammesse le forme di lavoro autonomo e di co.co.co. nonostante vi sia l’abrogazione espressa dell’art. 2 comma 2 lett. d) D.Lgs. 81/2015 e ferme le previsioni di cui al comma 1 del citato articolo (*“si applica la disciplina del rapporto di lavoro subordinato anche ai rapporti di collaborazione che si concretano in prestazioni di lavoro prevalentemente personali, continuative e le cui modalità di esecuzione sono organizzate dal committente”*);
- in tutti i casi di superamento del compenso annuale di 7.500,00 Euro, l’attività si intenderà professionale e per l’effetto non potrà essere amatoriale rientrando nell’obbligo del contratto subordinato;
- Il Decreto attuativo disciplina poi la figura degli “Amatori” ovvero collaboratori di natura tendenzialmente volontaria che hanno diritto al “rimborso spese”.

2.1. POSSIBILI DUBBI INTERPRETATIVI

Dalla rapida disamina di questo breve riepilogo emerge subito un contrasto normativo per il quale si ritiene necessario procedere ad una soluzione.

Come è possibile riconoscere una figura di lavoro autonomo resa ai fini istituzionali di una A.S.D./S.S.D. ove tale previsione sia stata contemporaneamente abrogata?

Infatti, il D.Lgs. 36/2021 abroga espressamente l’art. 2 comma 2 lett. d) del Jobs Act e l’articolo 90, commi 4, 5, 8, 17, 18, 18-bis, 19, 23, della Legge 27 dicembre 2002, n. 289 mediante previsione espressa dell’art. 52, comma 1, lett d) e comma 2 lett. a).

Si presuppone che la norma posteriore e abrogante, superi la previsione del dettato normativo del Jobs act al fine di uniformare le previsioni legislative, ma di contro il rischio interpretativo consiste nel fatto che tale atto normativo possa avallare l’esistenza di istruttori e direttori gara aventi natura autonomi, escludendo completamente i collaboratori amministrativo gestionali.

Le A.S.D. e S.S.D., non potendo in nessun caso sorreggersi senza il sostegno dei collaboratori amministrativo gestionali gestiti, saranno costrette quindi a farli figurare come “volontari” ai sensi dell’art. 29.

Pertanto, con il presente contributo, si vuole sottolineare:

- La difficoltà in cui versano le associazioni e società dello sport di base;
- La necessità di accedere a sostegni per la sopravvivenza dello sport dilettantistico;
- La necessità di trovare soluzioni ponte all'inasprimento delle previsioni legislative previste per il 2023.

2.2. LE NOSTRE PROPOSTE

Alla luce di quanto sopra si richiede di valutare le seguenti due proposte:

1) La creazione di un **“Contratto Sportivo”** o **“Contratto di Collaborazione Sportiva”** è di fatto un *tertium genus* rispetto al contratto subordinato e autonomo, in forza del *favor* da sempre concesso a questo settore, come riconosciuto dall'INL nella circolare n. 1 del 01/12/2016: *“... la volontà del Legislatore in questi ultimi anni è stata certamente quella di riservare ai rapporti di collaborazione sportivo dilettantistici una normativa speciale, volta a favorire e ad agevolare la pratica dello sport dilettantistico, rimarcando le specificità di tale settore che contempla anche un trattamento differenziato rispetto alla disciplina generale che regola i rapporti di lavoro...”*.

Tale Contratto Sportivo vorrebbe e potrebbe avere le seguenti caratteristiche:

- a. Modalità di applicazione in linea con l'art. 67 TUIR;
 - b. Contributo previdenziale obbligatorio del 4% da versarsi direttamente a Sport e Salute a carico del Committente;
 - c. Contributo previdenziale obbligatorio del 4% da versarsi direttamente a Sport e Salute da parte del collaboratore sportivo.
- 2)** Inserimento di una norma **“compromissoria”** che renda obbligatoria la mediazione in caso di controversia lavorativa in merito alla richiesta di riqualificazione del rapporto di lavoro in lavoro subordinato.

Come noto nel diritto del lavoro sono decisamente residuali le possibilità di ricorrere a commissioni paritetiche o commissioni conciliative, in ogni caso l'introduzione di una fase di mediazione potrebbe aiutare la deflazione del carico processuale e costringere le parti a confrontarsi in una sede formale per il raggiungimento di un accordo per una tipologia di contenzioso che potrebbe divenire molto frequente e onerosa per i Ruoli del Tribunale.

3. E-SPORTS: RICONOSCIMENTO CONI PER I VIRTUAL SPORTS ED IMPATTO SUL DILETTANTISMO. APPLICABILITÀ DEL D. LGS. 36/2011.

La premessa di questa proposta poggia sulla necessità, quantomeno l'opportunità, della concessione del riconoscimento CONI in favore del *videogaming* competitivo.

Il riconoscimento non pare un provvedimento fine a sé stesso quanto il mezzo necessario per l'applicazione di quadro normativo già esistente che possa costituire un punto di riferimento per tutti i soggetti coinvolti in queste discipline sportive elettroniche.

Tale prospettiva, un tempo considerata remota, oggi sembra invece prossima, dopo l'apertura del Comitato Olimpico Internazionale e l'attenzione da ultimo riservata da parte del CONI.

Il percorso verso il riconoscimento può articolarsi secondo modalità diverse, ma soprattutto può essere ispirato ad indirizzi differenti.

Da un lato si può immaginare un atteggiamento cautelativo e selettivo, che guardi solo ad una parte del settore e-sportivo, quello che per caratteristiche e natura appaia più facilmente riconducibile all'alveo dell'ordinamento sportivo, raggiungendo così un risultato rapido, sebbene limitato nel suo perimetro.

Dall'altro lato si può, invece, prospettare un intento certo più sfidante, ma più esaustivo rispetto alle finalità di certezza qui evidenziate, che contempra il mondo e-sportivo come un complesso unitario, sebbene altamente articolato al proprio interno, rispetto al quale però non creare però differenziazioni dal punto di vista regolatorio, per evitare discriminazioni e raggiungere un risultato unitario anche sotto il punto di vista della certezza delle regole applicabili, senza distinguo.

Le prospettive del primo approccio verranno esaminate qui di seguito, mentre quelle relative al secondo approccio saranno meglio esaminate all'interno dell'analisi affidata al par. 4, che segue.

Come sopra anticipato una strada sembrerebbe rivolgersi unicamente al riconoscimento di quegli *e-sports* che riproducono, simulano o comunque si ispirano in qualche modo alle meccaniche sport esistenti ed in quanto tali possono dirsi ad essi paragonabili in chiave virtuale.

Possiamo pertanto definirli come Virtual Sports (VS). Il loro riconoscimento li consacrerebbe come disciplina sportiva associata a mente del regolamento approvato dal Consiglio Nazionale del CONI con deliberazione n° 1454 del 30/11/2011. Aprirebbe ad un orizzonte nel quale i VS convivano con

il loro omologo non virtuale, in termini di complementarità, magari anche in uno stesso ambito federativo.

I Virtual Sports possiedono già oggi un insieme di caratteristiche tali da poter rientrare immediatamente nell'alveo delle attività sportive già riconosciute.

La proposta qui riassunta parte dall'esame della normativa di riferimento (il regolamento CONI già menzionato) e l'applicabilità della singola norma anche ai Virtual Sports.

La situazione attuale porta anzitutto a considerare i VS quale Disciplina Sportiva Associata, introdotta dall'art. 1 del Regolamento.

Interessanti spunti provengono dalle norme successive di tale provvedimento.

NUOVE DISCIPLINE SPORTIVE (NDS) Articolo 2 Osservatorio – Cenni 1. Il CONI, ai fini del riconoscimento delle DSA, prevede una fase denominata "Osservatorio" allo scopo di valutare, monitorare e verificare la consistenza, le caratteristiche e l'evoluzione delle organizzazioni correlate alle nuove discipline sportive che ne fanno richiesta presenti sul territorio nazionale e che rappresentano un fenomeno identificato e significativo con potenzialità di sviluppo. 2. L'inserimento nell'Osservatorio della disciplina sportiva che ne faccia espressa richiesta, denominata nel proseguimento come Nuova Disciplina Sportiva (NDS), avverrà con comunicazione ufficiale da parte della Direzione Territorio e Promozione dello Sport - Ufficio Riconoscimento Organismi Sportivi al termine dell'esame istruttorio sulla base della documentazione allegata all'istanza. 3. Con la presentazione dell'istanza di inserimento nell'Osservatorio, la NDS accetta ed autorizza formalmente l'attività ricognitiva e di monitoraggio che potrà realizzarsi sia nella fase preliminare che in quella stessa di Osservatorio anche con sopralluoghi presso la sede dell'organizzazione, con la presenza alle manifestazioni da essa organizzate e con ogni altra forma di raccolta di informazioni e documentazioni utili.

I VS sono certamente un nuovo fenomeno presente sul territorio nazionale, con innegabili potenzialità di sviluppo, migliaia di appassionati che sempre in maggior numero partecipano alle competizioni.

Sono anche discipline sportive intese secondo il dettato dell'art. 2 dello Statuto CONI?

Il periodo di osservazione previsto dalla menzionata norma del Regolamento consentirà di accertare che lo sforzo mentale e fisico sia innegabile, che le manifestazioni hanno sempre più carattere di stabile organizzazione con aumento delle singole competizioni e del numero di partecipanti.

A tal riguardo deve anche essere richiamato l'**Articolo 3 Requisiti per l'inserimento nell'Osservatorio** 1. La NDS per essere inserita nell'Osservatorio, fatto salvo quanto previsto dal successivo articolo 4, deve fornire elementi generali sulla natura e pratica della disciplina sportiva di riferimento che attestino il rispetto dei principi fondamentali della Carta Olimpica, tra cui: a) la disciplina praticata non deve prevedere forme di competizione a carattere estremo, così da condurre le performance a livelli di prestazione psicofisica tali da comportare concretamente, nell'obiettivo specifico o/e nella modalità attuativa stessa della pratica sportiva, la messa a rischio dell'integrità psicofisica dei praticanti; b) non deve avere un carattere di simulazione o di mimesi, sia pure incruenta, di finalità belliche, prebelliche e/o paramilitari; c) non deve presupporre, incoraggiare o prevedere, anche indirettamente, l'uso della violenza; d) la pratica deve avere la prevalenza della componente competitivo - agonistica e motorio - atletica, un gesto tecnico-sportivo elaborato e complesso, tale da richiedere dei piani gradualì e progressivi di avviamento, formazione, specializzazione ed aggiornamento degli atleti. e) i regolamenti sportivi devono prevedere sistemi di gioco e di partecipazione tali da evitare possibili degenerazioni assimilabili a giochi d'azzardo.

I VS rispettano i principi della Carta Olimpica con riferimento ai criteri richiamati dal CONI: non prevedono competizioni ad alta performance fisica; non simulano conflitti bellici né incoraggiano violenza in genere; proprio perché riproducono lo sport di riferimento (football, basket, formula 1, ecc.) prevedono competizioni aventi il carattere fondamentale della competitività, richiedono formazione ed allenamento e specializzazione.

Se è vero che gli scacchi oppure i bridge sono discipline riconosciute, è conseguente sostenere che la componente strettamente fisica non sia il fattore preponderante per il riconoscimento quanto piuttosto anche soltanto, ovvero prevalente, la concentrazione mentale.

L'essenziale componente elettronica non deve necessariamente condurre l'osservatore a ritenere che scommesse e giochi d'azzardo in genere possano trovare terreno fertile. Anzi, proprio perché si tratta di giochi su piattaforme elettroniche particolarmente note nell'ambiente (Twitch ad esempio), è facile ipotizzare che le necessarie misure di protezione siano già state approntate ed altre sempre più efficaci lo saranno di pari passo con la progressione del sistema.

Ai sensi dell'Art. 3 co.2. la NDS deve essere un'associazione senza fine di lucro costituita da sole associazioni e società sportive ovvero da associazioni e società sportive e da singoli tesserati la cui

attività sportiva continuativa sia dimostrabile nei 2 anni precedenti la presentazione dell'istanza di inserimento nell'Osservatorio, come meglio dettagliato nei commi successivi¹.

Queste disposizioni dell'art. 3 riguardano la struttura della disciplina sportiva e prevedono ulteriori criteri che i VS possono facilmente soddisfare, sia in relazione alla forma di associazione utilizzata dalle società per la partecipazione alle competizioni, il numero degli atleti tesserati, il principio democratico applicabile alla gestione ed al funzionamento delle associazioni costituiscono elementi che possono soltanto favorire, e non già limitare, lo sviluppo dei VS.

Piuttosto è fatto certo che un preciso quadro normativo di riferimento consentirebbe di stabilire con certezza le forme organizzative ammesse a tali competizioni, tutelare i soggetti coinvolti con applicazione delle norme di recente introduzione con il D.Lgs. 36/2011, fornire le opportune indicazioni per il trattamento fiscale dei proventi derivanti dalle competizioni, sia per le associazioni che per gli atleti coinvolti. L'attuale mancanza di norme applicabili con certezza pone oggi molti soggetti in un limbo indefinito tra dilettanti e professionisti, tra compensi derivanti da un rapporto di lavoro e proventi pubblicitari, tra introiti assoggettabili a tassazione e importi esenti.

Il riconoscimento aprirebbe finalmente alla possibilità di organizzare competizioni nazionali, introdurre regole per l'avvio a tale pratica, evitare che zone oscure di sfruttamento degli *e-gamer* si possano espandere sfuggendo al controllo delle Autorità, sportive in principalità.

Il riconoscimento CONI consentirebbe a tutte le compagini che oggi si occupano dei VS di assumere la forma giuridica delle A.S.D. ovvero S.S.D. e così rientrare nel quadro normativo introdotto dal D.Lgs. 36/2011, salvo ovviamente futuri scenari di professionismo.

¹ **Co. 3.** L'atto costitutivo della NDS deve risultare redatto almeno 2 anni prima della data di presentazione della domanda di inserimento nell'Osservatorio; la sede, il rappresentante legale e l'organo di gestione e di controllo interno devono essere identificati. **Co. 4.** Il numero di associazioni affiliate deve essere almeno pari a 50 (cinquanta) e distribuite in almeno una regione per ciascuna area territoriale (nord, centro sud e isole); il numero di atleti tesserati, inclusi quelli inquadrati nelle categorie giovanili, deve essere almeno 1.000 (mille). **Co.5.** La struttura organizzativa deve assicurare al proprio interno il rispetto delle regole democratiche nella composizione degli organi, nella formazione delle decisioni e nella partecipazione all'attività sportiva, nonché alle disposizioni emanate dal CONI. **Co. 6.** La NDS deve possedere autonome capacità di autofinanziamento dell'attività sportiva e del funzionamento dell'organizzazione rintracciabili nei bilanci e non prevedere fini di lucro. **Co. 7.** La NDS non deve risultare associata/affiliata a nessuna FSN/DSA. Tale impedimento non si estende ai propri affiliati. **Co. 8.** La disciplina sportiva praticata dalla NDS non sia tra quelle la cui competenza sia stata già attribuita dalla Giunta Nazionale ad altra Regolamento dei Riconoscimenti delle DSA **Co. 9.** La pratica e le competizioni la cui titolarità deve fare capo esclusivamente alla NDS, non devono avere un carattere occasionale ma prevedere forme periodiche e programmate di incontri a livello nazionale ed eventualmente anche internazionale sulla base di un calendario di gara ufficiale che preveda l'organizzazione e lo svolgimento regolare e sistematico di Campionati italiani. **Co. 10.** La pratica della disciplina deve basarsi su una normativa tecnica codificata, identificabile ed accessibile a tutti i praticanti conforme a quella internazionale, se esistente. **Co. 11.** La NDS deve prevedere ed adottare le adeguate iniziative ed i necessari controlli per prevenire e reprimere il fenomeno del doping in conformità alla normativa sportiva e statale vigente.

È un dato di fatto che molte associazioni interessate non siano perfettamente consapevoli delle tipologie di rapporto di collaborazione da instaurare con i propri *e-gamer*, del trattamento fiscale da applicare ai propri introiti derivanti, ad esempio, dal tesseramento ovvero dai premi di partecipazione alle competizioni, non sappiano quali siano le più favorevoli forme contrattuali in cui trasfondere gli accordi con gli sponsor.

Il riconoscimento prevederebbe ovviamente l'iniziale affiliazione alla singola federazione sportiva di riferimento nell'attesa che venga consentita la costituzione di una Federazione per tutti gli sport elettronici.

4. INQUADRAMENTO PLAYER TESSERATI DA A.S.D./S.S.D. PER I TITOLI NON RIENTRANTI NEI *VIRTUAL SPORTS*.

Il fenomeno del c.d. "*gaming* competitivo" comprende pertanto un numero di "atleti" considerevole, paragonabile, probabilmente, a quello di una disciplina sportiva tradizionale mediamente praticata in Italia. I tornei organizzati che distribuiscono premi (in denaro o per equivalente) sono infatti centinaia ogni anno con un numero di atleti e spettatori in costante aumento.

L'inquadramento dei c.d. *gamer* (dove per *gamer* si intende il giocatore che pratica il *gaming* competitivo con costanza) tesserati o meno da A.S.D. o S.S.D., è ancora oggi operazione difficile posto che, come noto, purtroppo, il settore *e-sports* è caratterizzato da una sostanziale assenza di regole specifiche.

Al momento della stesura di questo contributo, infatti, l'unica disciplina "e-sportiva" che ha ottenuto il riconoscimento dal CONI tra i c.d. "Virtual Sport" (nell'ultima definizione del Presidente del CONI rilasciata in data 24 maggio 2021) è quella relativa ai simulatori di competizioni motoristiche (c.d. "*sim racing*")².

In particolare, il *Sim Racing* è collocato all'interno dell'area sportiva dedicata all'automobilismo, di competenza, sul territorio nazionale, della federazione Automobile Club d'Italia.

² Il Consiglio Nazionale del CONI riunitosi il 7 luglio presso il Foro Italico per discutere, tra le altre cose, anche dell'introduzione di nuove discipline sportive. Tra le varie comunicazioni, il presidente Giovanni Malagò ha trattato il tema del Registro CONI. In particolare, è stata inserita la disciplina del **Sim Racing** all'interno dell'elenco delle discipline sportive ammissibili per l'iscrizione al Registro Nazionale delle Associazioni e Società Sportive Dilettantistiche. Il Sim Racing si colloca, quindi, all'interno dell'area sportiva dedicata all'automobilismo, di competenza, sul territorio nazionale, della federazione Automobile Club d'Italia.

Per altro verso è noto come sia necessario il riconoscimento tra le discipline sportive previste dall'elenco CONI, con conseguente ottenimento dell'affiliazione attraverso la federazione di competenza, al fine di poter correttamente operare nell'ordinamento sportivo.

Ebbene le disposizioni di cui alla L. 91/81 (che sarà poi sostituita dal D.Lgs. 36/2021 alla sua entrata in vigore), in ordine ai lavoratori sportivi professionisti, non possono trovare applicazione per i Virtual Sport. L'art. 2 qualifica infatti come sportivi professionisti *«gli atleti, gli allenatori, i direttori tecnico-sportivi ed i preparatori atletici, che esercitano l'attività sportiva a titolo oneroso con carattere di continuità nell'ambito delle discipline regolamentate dal CONI e che conseguono la qualificazione dalle federazioni sportive nazionali, secondo le norme emanate dalle federazioni stesse, con l'osservanza delle direttive stabilite dal CONI per la distinzione dell'attività dilettantistica da quella professionistica»*. Pertanto, in assenza di una federazione che riconosca i cyber-atleti o alcuni di essi come professionisti, non si potranno applicare le relative previsioni legislative.

Per quanto attiene il dilettantismo, l'applicazione delle specifiche disposizioni (sino all'entrata in vigore del D.Lgs. 36/2021) (soprattutto di natura fiscale) presuppone, come anticipato, il riconoscimento di atleta dilettante ossia quell'atleta che pratica una disciplina sportiva all'interno di una federazione o di un EPS ovvero DSA riconosciuta dal CONI. Il rapporto giuridico federale tra atleta dilettante e sodalizio sportivo presuppone infatti il tesseramento – come per il professionista – ma dipende dal “vincolo di appartenenza” o “vincolo sportivo”, istituto abolito nel professionismo come programmato dall'art. 16 della L. 91 del 1981. Con riguardo al dilettantismo l'abolizione del vincolo sportivo ha visto un suo definitivo inquadramento con la recente riforma dello sport e di cui al D.Lgs. 36/2021. Riforma questa che ha introdotto la figura del lavoratore sportivo.

In questo contesto, per quanto attiene al riconoscimento da parte del CONI dell'attività e-sportiva, la decisione assunta dal CONI sul Sim Racing nello scorso mese di maggio e qui sopra richiamata, lascia presagire un progressivo riconoscimento di quei soli videogame che simulano una disciplina sportiva vera e propria (calcio, basket, Formula 1, MotoGP, ecc. ecc.). Discipline che entrerebbero a far parte delle rispettive federazioni (FIGC, FIP, ecc. ecc.). Sparatutto, giochi di ruolo, simulatori immersivi e di vita ed altri titoli resterebbero invece esclusi dal riconoscimento. Prescindendo dalla *ratio* di una simile scelta, non può essere tralasciato tuttavia che, operando una siffatta selezione verrebbero esclusi dal novero delle discipline riconosciute titoli che raccolgono invece migliaia di *gamer* che, peraltro, partecipano ad altrettante ed importanti competizioni nazionali ed internazionali. In tal modo, pur fissando una regolamentazione settoriale, la si vedrebbe applicata

ad una sfera alquanto limitata del mercato, lasciando quindi la maggior parte dei *gamer* e dei *team* senza una disciplina di riferimento. Tale esito va necessariamente preso in considerazione e valutato in termini di impatto, in quanto si priverebbe *ab origine* la regolamentazione di una sua forza propulsiva, ingenerando anzi ulteriori diseguaglianze anche all'interno del settore che si vorrebbe supportare. Una tale prospettiva va quindi ben ponderata per comprendere il tipo di azione che si vuole intraprendere, ma soprattutto il risultato che ci si prefigge.

In questo senso, si manifesterebbe come maggiormente efficace un approccio olistico, volto a comprendere tutto il *gaming* competitivo, senza creare distinzioni all'ingresso, ma semmai solo sul piano della regolamentazione di dettaglio.

Non si vuole certo negare che sussista una marcata eterogeneità all'interno del mondo e-sportivo. Anzi, tale differenziazione è una delle ragioni di ricchezza del settore in termini di capacità di attrarre pubblico e di difficoltà in termini di comprensione. Allo stesso tempo è evidente che all'interno di questa pluralità, accanto a competizioni incentrate su *videogame* che presentano una certa aderenza con il mondo dello sport, non fosse altro perché spesso ne sono una vera e propria simulazione, vi sono altre competizioni che ruotano intorno a videogiochi che per attività e per natura si allontanano non solo dalle abituali dinamiche sportive, bensì anche da alcuni degli elementi che ne caratterizzano lo spirito, sebbene sia sempre necessario ricordare che anche nei giochi di simulazione di combattimento si assiste pur sempre ad un'interazione virtuale. In questo senso tali videogiochi appaiono meno rispondenti ai requisiti sopra analizzati al par. 3, sebbene la distanza non possa considerarsi incolmabile.

In tutti i casi sopra citati, infatti, si è di fronte a competizioni videoludiche, con una rafforzata componente agonistica, sia in termini di sforzo cinetico che competitivo. Di fronte ad ogni torneo c'è una platea di giocatori, *team* (ma anche di organizzatori, sponsor e di pubblico) i cui interessi vanno intercettati e bilanciati. Allora, la lontananza e la particolare natura di alcuni videogiochi piuttosto che un motivo di disinteresse, dovrebbe invero essere considerata come motivo di attenzione e stimolo alla regolamentazione, perché si possa creare un unitario settore e-sportivo, all'interno del quale promuovere un *level playing field* che sia espressione di un nucleo di valori e regole sempre applicabili, a prescindere dal titolo giocato. Tali regole devono essere in grado di esaltare l'aspetto competitivo e videoludico, in ogni occasione a dispetto del videogame coinvolto, rifacendosi a principi di correttezza e lealtà. Al contempo, le stesse regole devono conferire sicurezza sotto il profilo organizzativo e gestionale, ponendo una base comune e certa per quanti

debbano instaurare rapporti giuridici in vista della creazione di un *team* o la partecipazione ad un evento, secondo canoni di liceità, proporzionalità e adeguatezza, sempre prescindendo dal titolo giocato.

Tali considerazioni evidenziando la necessità di un maggiore approfondimento della materia proprio per ridurre le distanze esistenti e potere giungere ad un risultato, in termini regolatori, che rechi beneficio all'intero settore.

Laddove si percorresse un approccio onnicomprensivo del fenomeno e-sportivo, con un riconoscimento allargato e regolato, la soluzione preferibile sarebbe allora rappresentata dall'instaurazione di una vera e propria federazione (vi sono già alcuni enti a livello italiano che si propongono in tal senso: si pensi a Federesport, Fide ecc. ecc.) che andrebbe a ricomprendere tutti i videogiochi, siano essi di natura simulativa/sportiva o meno.

Laddove, invece, tale soluzione non venisse attuata, è evidente che taluni *gamers* (simulazioni sportive) si troveranno nella condizione di poter svolgere la propria attività sportiva come dei veri atleti dilettanti (o professionisti) mentre tanti altri (in numero probabilmente superiore) non avranno diritto a questo riconoscimento. Allo stesso modo rimarrebbero discriminati i *team* e gli organizzatori.

Quale destino li attende, posto che non esiste una disciplina residuale cui fare appello in via sussidiaria?

In un contesto privo di disposizioni specifiche, "liberi" dai vincoli della disciplina sportiva di riferimento, probabilmente i soggetti interessati (*gamers*, *teams*, agenzie ecc. ecc) si determineranno a stipulare contratti di tipo parasubordinato, ovvero a richiedere collaborazioni autonome (con apertura di partita iva). Tali scelte rischiano però di esporre i *gamers*, parte debole del rapporto, al potere contrattuale dei *team*; senza contare che tali istituti troverebbero difficile attuazione per quanto riguarda i *gamers* minorenni, per i quali invece sarebbe opportuno prevedere tutele *ad hoc*.

In questo contesto l'impatto della riforma dello sport non contribuisce alla soluzione del problema legato ai *gamers* che non vedranno il riconoscimento da parte del CONI, posto che il D.Lgs. 36/21 non si discosta dal principio secondo il quale vi è svolgimento di attività dilettantistica (e quindi di individuazione del lavoratore sportivo) laddove vi è riconoscimento della disciplina sportiva da parte del CONI.

Secondo la definizione contenuta nell'art. 2 del D.Lgs. 36/21 (richiamata poi dal successivo art. 25), infatti, *per lavoratore sportivo si intende l'atleta, l'allenatore, l'istruttore, il direttore tecnico, il direttore sportivo, il preparatore atletico e il direttore di gara che, senza alcuna distinzione di genere e indipendentemente dal settore professionistico o dilettantistico, esercita l'attività sportiva verso un corrispettivo al di fuori delle prestazioni amatoriali.*

Assumono altresì particolare interesse per il settore dei Virtual Sport le definizioni di:

Attività Sportiva: viene definita quale *«qualsiasi forma di attività fisica fondata sul rispetto di regole che, attraverso una partecipazione organizzata o non organizzata, ha per obiettivo l'espressione o il miglioramento della condizione fisica e psichica, lo sviluppo delle relazioni sociali o l'ottenimento di risultati in competizioni di tutti i livelli».*

Attività Fisica o motoria: è definita come *«qualunque movimento esercitato dal sistema muscolo-scheletrico che si traduce in un dispendio energetico superiore a quello richiesto in condizioni di riposo».*

In ultimo, assumono notevole importanza le definizioni di: **registro nazionale delle attività sportive dilettantistiche**: il registro istituito presso il Dipartimento per lo sport al quale devono essere iscritte, per accedere a benefici e contributi pubblici di qualsiasi natura, tutte le società e associazioni sportive dilettantistiche che svolgono attività sportiva, compresa l'attività didattica e formativa, e che operano nell'ambito di una Federazione Sportiva Nazionale, una Disciplina Sportiva Associata, un Ente di Promozione Sportiva riconosciuti dal CONI; **settore dilettantistico**: il settore di una Federazione Sportiva Nazionale o Disciplina Sportiva Associata non qualificato come professionistico; **settore professionistico**: il settore qualificato come professionistico dalla rispettiva Federazione Sportiva Nazionale o Disciplina Sportiva Associata.

Che i Virtual Sport possano abbracciare e condividere le definizioni di attività sportiva e/o di attività fisica o motoria è aspetto ormai assodato posto che anche il Comitato Olimpico Internazionale giunse alla medesima conclusione quando affermò che: *"Competitive eSports could be considered as a sporting activity, and the players involved prepare and train with an intensity which may be comparable to athletes in traditional sports"*

Il vero ostacolo resta a ben vedere il mancato riconoscimento della disciplina in parola da parte del CONI (se non per quanto accaduto per i c.d. *Sim Racing*) nonché il fatto che nella riforma dello sport tale parametro resta l'unico attualmente in vigore per poter definire una disciplina sportiva quale attività sportiva vera e propria.

5. LE A.S.D. E S.S.D.R.L. – LE ASSOCIAZIONI SPORTIVE DILETTANTISTICHE: SFRUTTAMENTO VIRTUOSO E DIFFICOLTÀ INTERPRETATIVE

Come ampiamente analizzato nel corso degli ultimi mesi, la Legge 86/2019 ha conferito la delega al Governo per il riordino delle attività sportive e dei soggetti istituzionali ad esse preposte ma le disposizioni in materia di professioni sportive (artt. 5-6) non sembrano lasciar spazio agli *e-sports*, sebbene sia ormai noto che il processo di riconoscimento viaggia velocemente verso un'approvazione seppur con i distinguo del caso recentemente emersi e sopra accennati.

Tuttavia, resta un problema che potremmo ritenere preliminare e cioè qual è la forma societaria/associativa più performante per chi voglia approcciarsi al settore?

Una prima distinzione che dovrebbe prendere forma tra gli addetti ai lavori in primis è quella tra coloro che si riuniscono per formare un *team e-sports* per partecipare a tornei o giochi a squadre e coloro che invece sono interessati non solo al gioco elettronico ma vogliono compiere dei passi in più, organizzando essi stessi tornei, formando videogiocatori e svolgendo in tutto e per tutto attività commerciale che spesso mal si concilia con la forma associativa non lucrative.

Questo perché, ad oggi, la stragrande maggioranza di coloro che si avvicinano al mondo *e-sports* lo fa costituendo Associazioni sportive dilettantistiche.

In realtà, vi sono fondati dubbi sul fatto che tale forma associativa sia la più performante per il "*sistema e-sport*" ed è il mercato a indicarci la direzione, analizzando la scelta che hanno fatto le realtà e-sportive particolarmente rappresentative.

Infatti, protagonisti del panorama nazionale come Mkers, Qlash, Wearena ed altri, hanno scelto la forma della Società a Responsabilità limitata ovvero società per azioni, per entrare in questo mercato. E ciò sia per il mancato riconoscimento da parte dell'ordinamento sportivo delle discipline e-sportive come sport, sia per la prevalente riconduzione ad attività commerciale dell'organizzazione di eventi e tornei videoludici.

Per questo, le realtà che avevano sin da subito intuito le potenzialità delle discipline e-sportive hanno optato per forme societarie ordinarie, potendo svolgere attività commerciali senza i limiti imposti dalla normativa in materia di sport dilettantistico.

Ma anche dopo il recente avallo del CONI al riconoscimento degli *e-sports* quale disciplina sportiva, risulta particolarmente difficoltosa la ricerca del corretto inquadramento all'attività e-sportiva, specie in quelle realtà che svolgono attività combinata di *team* e organizzatori di eventi e/o tornei. È solo il caso di precisare, infatti, che l'attuale quadro normativo in ambito di dilettantismo consente l'affiancamento dell'attività commerciale a quella sportivo-dilettantistica, a condizione che sussista un vincolo di connessione tra le stesse, come precisato dall'Agenzia delle Entrate con la nota circolare n. 18/E/2018.

In altri termini, se l'ente sportivo dilettantistico svolge attività commerciale prevalente e distinta dall'attività istituzionale non può usufruire del c.d. regime agevolato.

Lo slittamento dell'entrata in vigore della riforma dello sport, anche per la parte relativa agli enti sportivi dilettantistici potrebbe essere l'occasione di rivedere il testo normativo e apportare i correttivi necessari per permettere anche l'attività e-sportiva di essere assoggettata alla normativa dello sport.

In particolare, due sono gli articoli del d. lgs. 36/2021 che potrebbero interessare gli *e-sports* dal punto di vista sportivo dilettantistico, ossia l'art. 7 e l'art. 9.

L'art. 7 comma 1, lett. b) stabilisce che lo statuto della A.S.D. o S.S.D. debba indicare *"l'oggetto sociale con specifico riferimento all'esercizio in via stabile e principale dell'organizzazione e gestione di attività sportive dilettantistica"*.

Orbene, anche alla luce del recente orientamento del CONI sugli *e-sports* e l'asserita volontà di creare la Federazione Italiana Sport Virtuali, il riconoscimento dell'attività e-sportiva quale attività svolta in via principale dall'ente sportivo dilettantistico non dovrebbe poter più apparire come un traguardo così ostico da raggiungere. Tuttavia, non può sottovalutarsi la direzione istituzionale che sta andando in una direzione in cui gli sport elettronici saranno solo gli sport tradizionali *"virtualizzati"*, escludendo di fatto i giochi rappresentativi di contesti estranei agli sport tradizionali, ma pur sempre possibili oggetto di tornei (es. *Fortnite, Call of Duty* ecc.).

Ancor più interessante appare l'art. 9, secondo cui *"Le associazioni e le società sportive dilettantistiche possono esercitare attività diverse da quelle principali di cui all'articolo 7, comma 1, lettera b), a condizione che l'atto costitutivo o lo statuto lo consentano e che abbiano carattere secondario e strumentale rispetto alle attività istituzionali, secondo criteri e limiti definiti con decreto del Presidente del Consiglio dei ministri o dell'Autorità politica da esso delegata in materia di sport,*

di concerto con il Ministro dell'economia e delle finanze, da adottarsi ai sensi dell'articolo 17, comma 3, della legge 23 agosto 1988, n. 400".

Sul punto, giova evidenziare che nel post-riforma non si fa riferimento all'attività "commerciale", ma ad attività "diversa" dell'ente dilettantistico, la quale dev'essere secondaria e strumentale rispetto all'attività istituzionale. Tuttavia, la norma fa riferimento ad un futuro decreto Presidenziale di concerto con il Ministro dell'economia e delle finanze che disporrà limiti e criteri di esercizio delle attività diverse da quella principale.

È senza dubbio su quest'ultimo punto che dovrà essere dato il contributo più sostanzioso, posto che l'attività combinata del *team* che si riunisce per partecipare al torneo e di organizzatori di eventi e tornei e-sportivi si basa proprio sul bilanciamento tra attività principale e "diversa".

È pur vero che la riforma dello sport in materia di associazione sportiva ha aperto a qualsiasi forma societaria stabilendo che la pratica sportiva dilettantistica potrà essere svolta da associazioni con o senza personalità giuridica, società di capitali e società di persone in espreso riferimento ai modelli societari previsti al libro V titolo V del codice civile (società per azioni e in accomandita per azioni, società a responsabilità limitata, società semplice, in nome collettivo e in accomandita semplice), indicare nella denominazione sociale la finalità sportiva dilettantistica all'atto dell'affiliazione ad una o più Fsn, Eps, Dsa.

Da ultimo, per quel che interessa in questa sede, il Decreto ha inserito alcune attenuazioni all'assenza di fine lucrativo, aprendo alla possibilità di distribuire utili societari.

Se ne ricava un puzzle piuttosto incompleto per il mondo degli *e-sports* (a prescindere dal nome che gli si voglia dare) e per le forme societarie/associative più performanti per chi voglia iniziare un percorso virtuoso che debba necessariamente toccare aspetti commerciali più che non lucrativi.

In questo senso, la riforma dello sport non aiuta ma anzi apre ulteriori falle perché aumenta le figure societarie/associative ibride, non chiarendo cosa succederà a tutte quelle realtà e-sportive che si interessano anche giochi elettronici non di simulazione sportiva.

5.1. LE NOSTRE PROPOSTE

Si vogliono qui di seguito sintetizzare in due punti le nostre proposte:

- **FORMAZIONE DI UN REGISTRO DI TUTTE LE ASSOCIAZIONI/SOCIETÀ E-SPORTIVE** che prescinde dalla distinzione tra simulazione sportiva e non;

Inserimento di un regime fiscale *ad hoc* e creazione di un codice ATECO di riferimento;
ovvero

- **indicazione di linee guida per la formazione di *team di e-sports*, società/associazioni che si occupano di organizzazione di eventi/torneistica**, certificando i limiti/gli Indici di commercialità dell'Associazione, nel caso in cui si protenda verso le A.S.D. senza fini di lucro. (Rispetto della Democraticità della gestione associativa, No ai corsi / tornei o simili organizzati in modalità analoga a quelli gestiti da attività commerciali, la necessità della Partecipazione dei soci alla vita associativa, Rispetto dei principi statutari, no all'utilizzo di piattaforme *Market Place*).

6. TRATTAMENTO TRIBUTARIO DELL'ATTIVITÀ DI *STREAMER* ULTERIORE RISPETTO ALLE ATTIVITÀ DA *PLAYER*

6.1. PREMESSA

Come anticipato nella parte che precede, l'esposizione mediatica dei *cyber-atleti* riveste carattere di interesse che si intende trattare in questa sede per fornire un quadro il più completo possibile a chi legge. Si vogliono qui svolgere alcune valutazioni sul piano tributario a completamento dell'analisi svolta finora. La presente analisi intende sollevare alcune situazioni di scarsa chiarezza, con cui però ci si confronta attualmente, con conseguente disincentivo ad operare in un ambiente privo di certezze.

È notorio che il progressivo avanzare della tecnologia si riverbera in ogni aspetto della quotidianità, incidendo su vita pubblica e privata. In tale evoluzione le interazioni sociali mutano e si vengono a generare nuove figure, figlie dei nuovi bisogni e di sempre nuove possibilità, quali, appunto, quelle degli *streamer* (i.e. *influencer* impegnati nella trasmissione di contenuti in streaming) e dei *cyber-atleti* di cui qui si discorre.

Queste nuove figure, che da una dimensione meramente ludica si sono evolute verso una prospettiva professionale (con annessi contratti, brand, sponsorizzazioni e conseguenti introiti), sono orfani di un codice ATECO, elemento che classifica le attività economiche. È oggettivo che le lacune e, in generale, la mancata regolamentazione di settori che producono un volume economico di livello rilevante generano situazioni atipiche e caotiche, delle zone grigie dove queste nuove figure rischiano, nella migliore delle ipotesi, di non venire correttamente inquadrati.

Negli ultimi anni sono nati, sia all'estero che in Italia, i primi "sindacati" o "associazioni di categoria" dedicate agli influencer e, di conseguenza, anche agli streamer. Al contempo, il Ministro per le politiche giovanili, Fabiana Dadone, sta ponendo molto l'attenzione su questo tema e utilizza attivamente Twitch per mettersi in contatto con vari streamer. Queste realtà hanno posto l'accento proprio sul generale stato di deregulation in cui versa la categoria.

Lo streaming è il modo più funzionale e immediato per seguire gli *e-sports*. Nel 2021, 730 milioni circa persone hanno seguito in questo modo le competizioni ed il bacino di utenza è destinato a salire, con stime intorno ai 900 milioni per il 2024.

La competizione più seguita al mondo rimane il mondiale di League of Legends, che si conferma anche in Italia leader assoluto. In Italia nel 2020 si è raggiunto un record di 280 milioni di ore di visualizzazione su Twitch.

Per le ragioni di cui sopra, si rende opportuno esaminare nei prossimi paragrafi l'attuale stato dell'arte giuridico di questa figura che diffusamente si sovrascrive con quella del *cyber-atleta*. Ed invero, non è una novità per il mondo dello sport che gli atleti, grazie alla loro fama, possano assumere la connotazione di influencer.

6.2. L'ATTIVITÀ DI STREAMER E LE VARIE TIPOLOGIE DI PROVENTI

Il presente contributo esamina il regime fiscale dei redditi derivanti dallo svolgimento dell'attività di streamer separate dall'attività connessa al *gaming*. Tale attività, come poc'anzi illustrato, consiste nella trasmissione di contenuti online, nel corso di una cd. *live stream*. La finalità della trasmissione è verosimilmente quella di intrattenere il suo pubblico su specifiche piattaforme digitali.

In quest'ottica giova quindi individuare la tipologia di proventi derivanti dallo streaming, i quali possono classificarsi come proventi diretti dallo streaming ed erogazioni liberali.

La prima tipologia è certamente la più ampia e comprende ad esempio, la partecipazione dello streamer alle *fee* di sottoscrizione al canale pagate dagli utenti, la vendita di software dal canale (di fatto, una promozione "live" del titolo giocato, acquistabile dall'utente o, ancora, di eventuali *add-on* relativi al media trasmesso), le sponsorizzazioni (si pensi ai pi banner presenti sul canale – ad esempio legati ai brand degli hardware impiegati), le vincite in denaro collegate alla partecipazione ad eventi di *e-sports* (dal vivo e/o online).

La seconda tipologia riguarda invece le donazioni (in denaro) ricevute che spesso rappresentano una quota significativa degli introiti conseguiti. Si tratta di somme liberamente donate senza alcun tipo di obbligo/sinallagma in capo al beneficiario (lo streamer) né in termini di quantum, né in termini di ottenimento di benefici a seguito del trasferimento.

6.3. INQUADRAMENTO DEI REDDITI DELLO STREAMER E RELATIVO REGIME FISCALE

Nel delineare l'inquadramento dei redditi dello streamer e il relativo regime fiscale faremo riferimento d'ora in avanti all'ipotesi dello streamer fiscalmente residente in Italia. Ai sensi dell'art. 2(2) del TUIR sono residenti in Italia le persone fisiche che per più di 183 giorni siano registrate nelle anagrafi di un comune italiano, dimorino abitualmente sul territorio italiano o abbiano il centro vitale dei propri interessi in Italia.

Nel presupposto che l'attività rientra nello svolgimento di un'attività libero professionale, deve escludersi che i redditi di qualificano come redditi di lavoro dipendente di cui all'art. 49 TUIR (applicabile ai redditi derivanti da attività svolte alle dipendenze e sotto la direzione del *team* di appartenenza) e redditi assimilati a quelli di lavoro dipendente ai sensi dell'art. 50, comma 1, lett. c-bis), TUIR (applicabile ai redditi derivanti da rapporti di collaborazione coordinata e continuativa).

6.4. LE CATEGORIE REDDITUALI

Un tentativo di inquadramento è stato fatto nella risoluzione n. 239/E/2009, in cui veniva chiesto incidentalmente se l'attività di blogger potesse qualificarsi quale (nuova) attività di lavoro autonomo (che avrebbe dato luogo a redditi di lavoro autonomo) ovvero se fosse una mera prosecuzione di quella di "autore intermediale" (che dava luogo a redditi diversi). La questione veniva posta per beneficiare del regime fiscale agevolato per le nuove iniziative imprenditoriali e di lavoro autonomo disciplinato dall'art. 13 della legge n. 388 del 2000 (imposta sostitutiva Irpef pari al 10% del reddito di lavoro autonomo o d'impresa)³. Tuttavia, sul profilo dell'inquadramento reddituale l'Agenzia non ha assunto posizione.

³ Trattandosi, tuttavia, di chiarimenti da assumersi sulla base di una valutazione fattuale, sull'attività effettivamente svolta dal contribuente *neo-blogger*, non ammessa in sede di interpello, l'agenzia non si è espressa sul punto.

Ciò posto a parere di chi scrive si ritiene che i redditi dello streamer (proventi diretti) siano qualificabili

- **redditi lavoro autonomo** (di cui all'art. 53 TUIR), qualora l'attività sia resa per professione abituale (ancorché non esclusiva). I redditi di lavoro autonomo sono imponibili sulla base del principio di cassa, dedotti i costi e delle spese inerenti. I redditi di lavoro autonomo corrisposti da sostituti di imposta (società, enti) residenti sono soggetti alla ritenuta del 20% a titolo di acconto (scomputabile dall'Irpef dovuta dall'*influencer*) (art. 25, co. 1 Dpr 600/1973). Non si considerano compensi, quindi non concorrono a formare il reddito dell'*influencer* né andranno esposte in fattura, le spese di viaggio, vitto, alloggio direttamente sostenute dal committente, se relative all'esecuzione di un incarico conferito (art. 54, co. 5, Tuir).
- **redditi derivanti dalla prestazione di lavoro autonomo occasionale o dall'assunzione di obblighi di fare non fare o permettere**, ai sensi dell'art. 67, comma 1, lettera l), TUIR. I redditi diversi sono imponibili sulla base del principio di cassa, dedotti i costi e delle spese inerenti. I redditi in questione sono soggetti a ritenuta d'acconto del 20% da parte della società committente. Generalmente per individuare una prestazione occasionale sotto il profilo dell'imposizione diretta si fa riferimento all'attività svolta in via saltuaria e non continuativa per non più di 30 giorni all'anno con lo stesso committente. In tal caso – e solo in questo – sarà possibile evitare l'apertura della partita Iva e l'avvio dell'attività professionale vera e propria. In caso di redditi inferiori a 5000 euro il reddito è esente da IVA. **redditi assimilati ai redditi di lavoro autonomo** (di cui all'art. 53, comma 2 TUIR), tassati con modalità analoghe ai redditi di lavoro autonomo. Vi rientrano b) i redditi derivanti dalla utilizzazione economica, da parte dell'autore o inventore, di opere dell'ingegno, di brevetti industriali e di processi, formule o informazioni relativi ad esperienze acquisite in campo industriale, commerciale o scientifico, se non sono conseguiti nell'esercizio di imprese commerciali.

Espungendo la categoria dei redditi assimilati ai redditi di lavoro autonomo, sul presupposto che la "sceneggiatura" dello streamer non configuri una cessione del diritto di autore, i redditi conseguiti dallo streamer potranno dunque inquadrarsi nelle due categorie rimanenti dei redditi di lavoro autonomo e dei redditi diversi. Occorre stabilire la natura della prestazione: questa, infatti, può essere svolta in via "occasionale" o in via "abituale" (o professionale, che dir si voglia).

Da ultimo resta da chiarire se l'attività svolta dall'influencer abbia il requisito dell'autonoma organizzazione – valutabile in termini qualitativi e quantitativi – in assenza del quale si dovrebbe escludere l'assoggettamento a Irap dei suoi compensi.

6.5. REGIME FISCALE DELLE DONAZIONI

Il regime fiscale delle donazioni è foriero di interpretazioni non del tutto univoche. In mancanza di pronunce di prassi o di giurisprudenza, è dubbio se le erogazioni in questioni configurino una liberalità o assumano rilevanza reddituale rientrino pertanto nei redditi derivanti da attività di lavoro autonomo. In quest'ultimo caso si tratterebbe di una componente reddituale di carattere straordinario ed indipendente dall'attività professionale svolta (anche se latamente ascrivibile a tale attività che ne costituisce il presupposto), non previste dalle disposizioni normative di cui agli articoli 53 e 54 del Dpr 917/1986. Altrettanto poco chiaro è il possibile inquadramento delle liberalità tra i redditi diversi derivanti dall'assunzione di obblighi di fare, non fare o permettere, in quanto la liberalità è connotata da una discrezionalità ampia del donante ma non può certamente trovare la fonte in un obbligo (di fare, non fare o permettere) assunto dal beneficiario, che comunque sarebbe insussistente nel caso di specie.

6.6. UN CODICE ATECO PER GLI STREAMER

Nell'ambito qui oggetto di disamina, è possibile intervenire in una prospettiva comparata di livello comunitario. Difatti sussiste una simmetria tra i codici nazionali ATECO e codici continentali NACE: utilizzando questa corrispondenza è possibile individuare e recepire il codice più aderente.

Il codice 93 NACE cita "*This division includes the provision of recreational, amusement and sports activities (except museums activities, preservation of historical sites, botanical and zoological gardens and nature reserves activities; and gambling and betting activities)*": tale descrizione risulta aderente alle figure in oggetto.

Inoltre, questo codice a livello internazionale (ISIC Rev. 4) è articolato in diverse sub-attività: il sub codice 9319 "*Other sports activities*" che riporta la dicitura: "*932 Other amusement and recreation activities - This group includes the activities of a wide range of units that operate facilities or provide*

services to meet the varied recreational interests of their patrons". Ulteriore elemento che conferma e rafforza l'aderenza tra attività economiche e codice individuato.

In conclusione, si vuole qui evidenziare come appaia già plausibile:

- la ricezione del codice 93 NACE anche a livello nazionale interloquendo con l'ISTAT e l'Agenzia delle Entrate, enti deputati per competenza, al fine di risolvere i presumibili dubbi degli interpreti e garantire un adeguato livello di certezza del diritto.