

Il “Codice degli Esport” della Repubblica di San Marino: inquadramento sistematico e profili tributari (*)

The ‘Esports Code’ of the Republic of San Marino: Systematic Framework and Tax Profiles

di Fabio Saponaro - 20 gennaio 2026

Abstract

L’articolo analizza il “Codice degli Esport” della Repubblica di San Marino, primo *corpus* organico europeo dedicato agli *electronic sport*. Sono esaminati la *governance* accentrata nella *Commissione esport*, la tipizzazione del contratto di prestazione esportiva, il relativo regime fiscale e contributivo, il sistema di agevolazioni legato all’iscrizione nel *Registro degli operatori* e l’*Imposta sulle competizioni esportive*. Il modello sammarinese, volto a creare un ambiente attrattivo e giuridicamente certo, emerge come possibile *hub* di riferimento per altri ordinamenti, tra cui quello italiano. **Parole chiave:** esport, imposta sulle competizioni esportive, Repubblica di San Marino

Abstract

The article examines the “Esports Code” of the Republic of San Marino, the first comprehensive European framework dedicated to electronic sports. It analyses the centralized governance structure vested in the Esports Commission, the typification of the esports performance contract, the related tax and social-security regime, the system of incentives linked to the Operators’ Register, and the Esports Competitions Tax. The San Marino model- designed to create an attractive and legally certain environment - emerges as a potential regulatory hub for other legal systems, including the Italian one.

Keywords: *esport, tax on esports competitions, Republic of San Marino*

SOMMARIO: 1. Il “Codice degli Esport” della Repubblica di San Marino. - 2. La configurazione del contratto di prestazione esportiva e i connessi profili fiscali e contributivi. - 3. Le agevolazioni per gli operatori dell’Esport e il loro trattamento tributario: il “Registro delle Associazioni, delle Società e Imprese esportive”. - 4. L’imposta sulle competizioni esportive: obblighi e responsabilità degli organizzatori. - 5. Rilevi conclusivi.

1. Il termine inglese “*e-sport*” – abbreviazione di “*electronic sport*” – designa un insieme eterogeneo di pratiche competitive basate sull’utilizzo di *software* videoludici, caratterizzate da un elevato livello di strutturazione e da dinamiche regolamentate di gioco¹. Tali attività si concretizzano in competizioni organizzate tra

giocatori operanti a livello amatoriale, dilettantistico o professionale, che si confrontano sia in presenza sia da remoto, prevalentemente attraverso piattaforme digitali, con la previsione di premi o riconoscimenti correlati alla *performance* conseguita².

Nonostante l'indiscutibile espansione del fenomeno e la sua attuale rilevanza su scala globale, esso non risulta ancora oggetto di una compiuta disciplina normativa, né sul piano internazionale né all'interno dei singoli ordinamenti nazionali. Ne deriva un quadro regolatorio caratterizzato da significative lacune e rilevanti disomogeneità³.

In tale scenario, con la L. 9 maggio 2023, titulata "Codice degli Esport" (in seguito, *breviter, Codice*), la Repubblica di San Marino ha introdotto, in modo pionieristico nel panorama comparato, un *corpus* normativo organico volto a disciplinare in modo sistematico gli *electronic sports* in tutte le loro manifestazioni. La legge intende, infatti, regolare, promuovere e tutelare le attività esportive, riconoscere le relative professioni, ordinare le attività economiche connesse e definire l'assetto delle competizioni realizzate sul territorio nazionale⁴.

La scelta del legislatore sammarinese di qualificare la disciplina come *Codice* non è meramente nominalistica. Il provvedimento, strutturato in 86 articoli, si configura come un testo sistematico e autosufficiente, suddiviso in quattro parti: (i) le disposizioni generali, che fissano principi, definizioni e finalità; (ii) la disciplina dei soggetti coinvolti nell'ecosistema esportivo; (iii) la regolazione dell'ambito oggettivo di applicazione; (iv) la parte dedicata alla tutela, alla vigilanza, ai poteri dell'Autorità di controllo e al sistema sanzionatorio.

In tale contesto, assumono particolare rilievo tanto la tipizzazione del contratto di prestazione esportiva (disciplinato all'art. 12), quanto l'introduzione di un'imposta specificamente dedicata a talune tipologie di competizioni (disciplinata all'art. 54), elementi che ben rivelano l'intento del legislatore sammarinese di conferire certezza e prevedibilità agli aspetti economici, fiscali e professionali del settore.

L'impianto normativo, oltre a valorizzare la dimensione sociale del fenomeno esport, mira a creare un quadro di opportunità economiche e fiscali idoneo ad attrarre giocatori e operatori da contesti internazionali, eliminando aree di incertezza e predisponendo un regime favorevole sotto il profilo dell'iniziativa economica privata. Parallelamente, il *Codice* persegue finalità di carattere etico-formativo, promuovendo la realizzazione personale dei praticanti, gli aspetti educativi e culturali della pratica esportiva e orientando la condotta degli operatori ai principi di lealtà, correttezza, *fair play*, buona fede, imparzialità e integrità. A tal fine, esso contempla altresì una disciplina deontologica autonoma, articolata nel *Codice Deontologico dell'Esport*, la cui adozione, attuazione e revisione sono rimesse alla Commissione Esport (art. 6), organo cardine dell'intero sistema.

La Commissione Esport costituisce, infatti, il fulcro istituzionale ed operativo della disciplina. Si tratta di un organo collegiale composto da cinque membri, designati dal Consiglio Grande e Generale tra personalità di comprovata esperienza nei settori rilevanti (esport, diritto, comunicazione e media digitali, informatica), con mandato quinquennale rinnovabile una sola volta. Le funzioni ad essa attribuite sono alquanto

ampie e comprendono: a) la promozione degli esport e la vigilanza sul rispetto dei principi e delle disposizioni del *Codice*; b) l'esercizio di poteri regolamentari, di supervisione e sanzionatori nei confronti degli operatori; c) il coordinamento della giustizia esportiva, essendo il Tribunale Esportivo istituito presso la stessa Commissione, che adotta altresì il relativo regolamento processuale (art. 59).

Il ruolo di indirizzo, coordinamento e controllo della Commissione permea l'intero sistema regolatorio, rendendola l'Autorità di riferimento cui compete garantire l'ordinato sviluppo del settore, la sua stabilità organizzativa e l'attuazione coerente dei principi fondamentali del Codice. La centralità attribuita a tale organo rivela la volontà del legislatore sammarinese di adottare un modello di *governance* fortemente accentrato, in grado di assicurare uniformità applicativa e un presidio costante sulle dinamiche, a volte rapide e mutevoli, tipiche dell'ecosistema esportivo⁵.

2. Il *Codice* adotta una definizione di esport che, pur presentando tratti affini a quella tradizionalmente riferita allo sport, ne delinea con precisione il contenuto, qualificandolo come una forma di attività psico-fisica orientata al conseguimento di risultati nell'ambito di competizioni professionistiche, dilettantistiche o amatoriali, disciplinate da regole istituzionalizzate e caratterizzate da partecipazione organizzata. In questa cornice, l'attività esportiva implica l'espressione di abilità quali resistenza, destrezza e potenza – o loro combinazioni – e si distingue per l'impiego degli strumenti informatici propri della specifica disciplina, eventualmente adattati alle esigenze delle persone con disabilità. Nonostante i profili definitori parzialmente convergenti con il fenomeno sportivo tradizionale, il legislatore prevede espressamente la separazione dei due ambiti, escludendo l'applicazione del *Codice* alle attività e competizioni che rientrano nello sport di tipo tradizionale, per le quali continuano ad operare le norme settoriali di riferimento⁶.

Tra gli elementi di maggiore rilievo introdotti dalla legge figura la tipizzazione del contratto di prestazione esportiva, concluso tra giocatore e *team* di esport, che assume i caratteri della tipicità in virtù della disciplina positiva dettata dal *Codice*. Tale scelta legislativa rappresenta una significativa innovazione sistemica, poiché pone fine alla prassi – fino ad oggi ancora diffusa – di ricorrere a schemi contrattuali atipici, talvolta di incerta qualificazione giuridica. Il contratto, che deve essere stipulato in forma scritta, è ammesso esclusivamente per lo svolgimento di attività esportiva, esclusivamente a tempo determinato (rinnovabile) e configura un rapporto di lavoro non subordinato. Esso si articola in tre diverse categorie – professionistica, dilettantistica e amatoriale – ciascuna delle quali si caratterizza per specifici elementi differenziali relativi alla periodicità dell'attività svolta, all'eventuale esclusività e all'esistenza o meno di una remunerazione. Le tre tipologie si distinguono, in particolare, in base a due parametri: a) l'entità della remunerazione spettante al giocatore; b) il termine di preavviso richiesto al *team* di esport per il recesso in caso di prestazioni o risultati non soddisfacenti.

Il *team* di esport è identificato come il gruppo di giocatori riunito in forma di associazione esportiva, società esportiva professionistica o impresa esportiva, con

finalità di partecipazione individuale o collettiva a competizioni, anche svolte al di fuori del territorio sammarinese. Associazioni, società, imprese e singoli giocatori possono, inoltre, promuovere la costituzione di Federazioni Esportive Nazionali (artt. 25 e 26), enti senza scopo di lucro che comprendono una o più discipline esportive e possono acquisire personalità giuridica su iniziativa propria o su proposta della Commissione Esport.

Gli obblighi gravanti sui *team*, indicati dall'art. 12, risultano particolarmente articolati e comprendono: (a) il divieto di adibire il giocatore ad attività non attinenti alla prestazione esportiva (fatte salve le attività accessorie quali sponsorizzazioni, apparizioni pubbliche e iniziative pubblicitarie); (b) la garanzia della presenza di un responsabile della definizione e attuazione dei programmi di allenamento e della gestione tecnica e agonistica; (c) la tutela del benessere psico-fisico del giocatore; (d) la protezione contro infortuni, malattie professionali derivanti dall'attività esportiva e rischi connessi agli strumenti tecnologici utilizzati. Tale insieme di obblighi riflette una concezione moderna della figura del giocatore, allineata agli sviluppi più avanzati del diritto sportivo internazionale, e valorizza la dimensione umana e professionale della prestazione.

La disciplina fiscale e contributiva dei rapporti esportivi è definita dal decreto delegato 4 dicembre 2023, n. 174, applicabile alle sole tipologie di attività esportiva dilettantistica e professionistica. Sul piano impositivo, i compensi percepiti ricadono nella categoria dei redditi diversi di cui all'art. 41 L. 16 dicembre 2013, n. 166 (Imposta generale sui redditi), con la conseguenza che al contribuente sammarinese non è riconosciuta alcuna deduzione dei costi sostenuti. Di particolare interesse è la disciplina dei premi e delle vincite conseguite nelle competizioni, regolata dall'art. 16, che affida all'autonomia contrattuale delle parti la determinazione della misura del compenso spettante a giocatore e *team*, pur prevedendo criteri legali suppletivi in assenza di accordo, volti in particolare a tutelare la posizione del giocatore. Così, nelle competizioni individuali, il *player* ha diritto all'80% del premio (riducibile fino al 30%), mentre nelle competizioni di squadra tale quota è ripartita in parti uguali tra i giocatori. Quando, invece, non sia previsto un premio autonomo per il *team* – come nel caso dei “campionati costruttori” – l'80% (aumentabile fino al 90%) spetta al *team*, e la restante parte è suddivisa tra i giocatori che abbiano effettivamente svolto la prestazione esportiva.

Un ulteriore profilo fiscale rilevante concerne le misure di esenzione previste dall'art. 24 per alcune categorie di lavoratori esportivi – in particolare per quelli qualificati dilettanti, per gli allenatori ed i tecnici residenti – con riferimento ai compensi di importo non superiore a 5.000 euro, per i quali è previsto che siano integralmente esenti da imposta. Per compensi superiori a 5.000 e fino a 12.000 euro annui, la normativa prevede l'applicazione di un'imposta separata con aliquota dell'1,5%. Tali scelte evidenziano la chiara volontà del legislatore sammarinese di favorire la crescita del movimento esportivo, attenuando l'impatto fiscale sui soggetti economicamente più deboli del settore.

Dal punto di vista contributivo, la prestazione esportiva professionistica è assimilata al lavoro autonomo ai sensi dell'art. 17-ter L. 31 marzo 2014, n. 40, con contribuzione calcolata sul reddito imponibile derivante dall'esecuzione del contratto, ripartita nella misura di 1/3 a carico del giocatore e 2/3 a carico del committente. Per il giocatore dilettante trova, invece, applicazione la disciplina delle collaborazioni coordinate e continuative a progetto (art. 29 L. 9 dicembre 2022, n. 164). Qualora il giocatore necessiti di copertura sanitaria sul territorio nazionale, essa è posta a carico del *team* secondo le modalità stabilite dalla legge.

La disciplina complessiva fin qui brevemente tratteggiata evidenzia un'impostazione orientata sia alla valorizzazione professionale del giocatore e sia alla creazione di un quadro normativo coerente, capace di garantire certezza e sostenibilità economica ai rapporti tra *player* e *team*, assecondando al contempo le peculiarità del settore esportivo e la sua rapida evoluzione.

3. Il *Codice* prevede che le agevolazioni normative e fiscali riservate agli operatori del settore esportivo possano essere applicate esclusivamente in favore dei soggetti – associazioni, società e imprese esportive – che risultino iscritti nell'apposito Registro delle Associazioni, delle Società e delle Imprese Esportive. L'iscrizione nel Registro assume, pertanto, natura obbligatoria e costituisce condizione costitutiva per l'accesso all'intero complesso delle misure speciali delineate dal legislatore.

All'interno del Registro è istituita, altresì, una sezione dedicata alle persone fisiche che possono essere qualificate come operatori esportivi secondo la disciplina del *Codice*: tra queste rientrano il giocatore professionista, il *caster*, lo sviluppatore e l'organizzatore. L'estensione della possibilità di iscrizione anche alle persone fisiche testimonia l'intenzione del legislatore sammarinese di ricomprendere in un unico sistema di accreditamento tutte le figure che, a vario titolo, contribuiscono alla costruzione e all'operatività dell'ecosistema esportivo.

Il Registro assolve una funzione fondamentale nella logica del *Codice*: esso costituisce lo strumento attraverso cui l'ordinamento attribuisce un riconoscimento formale agli operatori del settore, condizionando a tale riconoscimento l'accesso a rilevanti forme di agevolazione, anche di natura tributaria. Lo *status* di "impresa esportiva" comporta, infatti, benefici immediati quali l'esonero dal pagamento della tassa di licenza d'esercizio e l'applicazione di un'imposta di registro in misura fissa – pari a 70 euro – per tutti gli atti societari (artt. 22, comma 4, e 30). Tali misure sono chiaramente orientate a incentivare l'insediamento sul territorio della Repubblica del Monte Titano delle realtà imprenditoriali operanti nel settore, ed a favorire la creazione di un ambiente normativo e fiscale competitivo.

La disciplina consente, inoltre, a specifiche categorie di persone giuridiche sammarinesi – quali sviluppatori, distributori, *broadcaster*, società di *management* di *caster*, proprietari e gestori di sale *gaming* ed esport, ufficiali di gara – di ottenere l'iscrizione al Registro come imprese esportive, sempre che risultino soddisfatti i requisiti prescritti dal *Codice*. Per talune di queste figure, il legislatore richiede espressamente che le attività principali siano stabilite nel territorio della Repubblica di

San Marino: così, ad esempio, gli sviluppatori e i distributori qui devono avere gli studi principali di gestione e distribuzione del *software*, mentre i *broadcaster* devono localizzare nel Paese l'attività di trasmissione delle competizioni (artt. 36, 37 e 38). Attraverso tali requisiti, l'ordinamento mira a creare un *hub* territoriale per le attività ad elevato contenuto tecnologico e digitale, stimolando la concentrazione sul territorio nazionale delle principali funzioni operative dell'industria esportiva.

Un ulteriore ambito in cui emergono misure agevolative è quello relativo al diritto dell'immigrazione. Il *Codice* prevede, infatti, un regime particolarmente favorevole per la concessione del permesso di soggiorno ai dipendenti e ai giocatori di imprese esportive, nonché ai loro familiari (art. 33), introducendo, altresì, un permesso di soggiorno speciale per motivi sportivi (art. 45). La durata dei permessi è, di regola, annuale, ed è rinnovabile, con un numero contingentato in base ai flussi di ingresso. Il titolare può, inoltre, iscriversi a corsi di studio e formazione professionale. Tale disciplina si distingue per coerenza e funzionalità rispetto all'obiettivo – dichiarato – di attrarre professionalità e investimenti, assicurando, al contempo, un controllo amministrativo adeguato sui movimenti migratori e sulle dinamiche occupazionali del settore.

Il *Codice* prevede, inoltre, la possibilità per amministratori, soci e dipendenti di società esportive di richiedere, per sé e per i propri familiari, la residenza in territorio sammarinese presso la Commissione Consiliare Permanente Affari Esteri, Emigrazione ed Immigrazione, ai sensi della L. 28 giugno 2010, n. 118. Tale ulteriore previsione contribuisce a rafforzare l'attrattività del territorio sammarinese per gli operatori del comparto, promuovendo la stabilizzazione delle attività e la permanenza delle competenze professionali.

Nel complesso, il sistema delle agevolazioni delineato dal *Codice* – articolato tra benefici fiscali, amministrativi e migratori – delinea una strategia di politica normativa chiaramente orientata a far sì che la Repubblica di San Marino possa nel breve periodo costituire un polo di riferimento per l'intero ecosistema esportivo. La struttura del Registro, da cui promana l'accesso a tutte le misure di favore, rappresenta il cuore di tale strategia e funge da strumento di selezione, qualificazione e controllo degli operatori, assicurando che i benefici siano attribuiti esclusivamente a soggetti effettivamente inseriti e operanti nel settore.

Rimane, però, da chiedersi se il *Codice*, concentrandosi principalmente sul rapporto tra *team* e giocatore, riesca a offrire risposte adeguate anche per quanto concerne le interazioni con gli altri operatori coinvolti, affrontando in modo esaustivo le complesse problematiche legate soprattutto alla figura predominante dell'editore (o *publisher*), che detiene di fatto il potere di modellare autonomamente l'intero ecosistema competitivo, essendo il più delle volte proprietario e/o titolare dei diritti di sfruttamento del *software* di gioco. Inoltre, la possibilità per quest'ultimo – sebbene nel *Codice* si parli espressamente della figura dello "sviluppatore" o "distributore" del *software* – di iscriversi al "Registro delle Associazioni, delle Società e delle Imprese Esportive" (a condizione che soddisfi specifici requisiti e abbia sede a San Marino) appare un aspetto marginale rispetto all'influenza predominante che questa figura può

esercitare, sia sul piano socio-economico sia su quello giuridico, all'interno del settore esportivo.

4. Le competizioni esportive che si svolgono, in tutto o in parte, nel territorio della Repubblica di San Marino e che riguardano una o più discipline riconosciute dallo Stato – sulla base dell'elenco annualmente predisposto dalla Commissione Esport – possono essere organizzate esclusivamente da soggetti che rivestono la qualifica di *organizzatori* ai sensi del *Codice*. Quest'ultimo definisce un complesso di obblighi a loro carico, disciplinati dall'art. 47, tra cui assume specifica rilevanza quello di garantire che la determinazione del vincitore avvenga esclusivamente sulla base dell'abilità del giocatore nella relativa disciplina. Laddove il *software* impiegato nella competizione preveda automatismi o decisioni che incidano sull'esito dell'incontro (per esempio randomizzazioni o sistemi di *matchmaking* automatizzato), è richiesto che il fattore "abilità" permanga comunque quale elemento prevalente. Tale previsione mira a distinguere in modo netto la competizione esportiva dal gioco d'azzardo e da ogni altra attività che consenta l'attribuzione di premi indipendentemente dalle capacità dei partecipanti⁷.

La tutela dell'ordine pubblico economico e la prevenzione di fenomeni assimilabili al *gambling* emergono con particolare evidenza dall'esame della disciplina sanzionatoria. L'ordinamento sammarinese reagisce, infatti, con notevole severità nei confronti di coloro che, nell'ambito di una competizione esportiva, organizzino, gestiscano o svolgano attività di gioco d'azzardo: sono previste sanzioni penali che includono l'arresto dal primo al terzo grado ovvero una multa fino a 100.000 euro, a seconda della gravità dell'illecito e dell'entità delle somme riscosse. Qualora il fatto sia commesso da un'impresa esportiva, alla sanzione si aggiungono – in caso di recidiva – la perdita dello *status*, la decadenza da tutte le agevolazioni collegate, la cancellazione dal Registro e la confisca dei beni provenienti dall'attività illecita. Tale apparato sanzionatorio testimonia la volontà del legislatore di preservare la credibilità e la piena liceità delle competizioni esportive, evitando derive speculative e rafforzando l'identità dell'esport quale attività fondata sulla competenza tecnica dei giocatori.

Il *Codice* offre una regolamentazione dettagliata delle competizioni, tanto sotto il profilo procedurale quanto con riferimento agli adempimenti formali e sostanziali gravanti sull'organizzatore. Ciò consente di individuare con chiarezza il *discrimen* tra le competizioni esportive e le attività che, non rientrando nella nozione codicistica, risultano, invece, soggette alla normativa generale in materia di giochi, concorsi a premio, lotterie, giochi della sorte e dell'abilità e scommesse (L. 25 luglio 2000, n. 67), nonché ad altri eventuali regimi speciali applicabili.

Una particolare attenzione è dedicata alle competizioni che prevedano il pagamento di una quota di iscrizione o partecipazione e/o l'attribuzione di premi, in denaro o in natura, ai vincitori. In tali casi, l'organizzatore è tenuto a presentare alla Commissione Esport – con le modalità di cui all'art. 49 – una comunicazione preventiva, da trasmettere almeno 10 giorni prima dell'apertura delle iscrizioni o dell'inizio della

gara (o della prima gara, nel caso di eventi articolati in più gare e/o eventi). Alla comunicazione deve essere allegata la ricevuta del pagamento dell'Imposta sulle Competizioni Esportive, il cui effettivo pagamento costituisce *condicio sine qua non* per la legittima realizzazione della manifestazione. L'obbligo di trasmissione della comunicazione e di versamento anticipato dell'imposta assolve una duplice funzione: garantisce la trasparenza organizzativa e fiscale e consente alla Commissione di esercitare i propri poteri di vigilanza *ex ante*. Tuttavia, la rigidità dei termini potrebbe risultare poco compatibile con la tipica rapidità organizzativa del settore esport, che richiede adattamenti frequenti a contesti digitali in continua evoluzione.

L'imposta in parola si applica con aliquota proporzionale del 12% e colpisce una base imponibile costituita: (i) dall'introito lordo previsto dalle quote di iscrizione o partecipazione, ove presenti; (ii) dal totale lordo del montepremi, ove previsto; (iii) dalla somma di entrambi, qualora coesistano. La determinazione della base imponibile è agevole nel caso in cui sia previsto *ex ante* un montepremi predefinito, mentre risulta di più incerta determinazione quando l'unica componente predeterminata sia costituita dalla quota di iscrizione, non essendo possibile stimare il numero effettivo dei partecipanti prima dell'inizio dell'evento sportivo. Il *Codice* non introduce criteri presuntivi o forfettari per la quantificazione della base imponibile, lasciando un margine di incertezza che potrebbe tradursi in difficoltà applicative o in contestazioni in sede di accertamento. Nel caso in cui la competizione preveda sia una quota di iscrizione sia un montepremi, si ritiene comunque che la base imponibile non possa essere inferiore all'ammontare del montepremi stesso.

Qualora l'introito lordo effettivo risulti superiore a quello indicato nella comunicazione preventiva, l'organizzatore è tenuto a riliquidare l'imposta dovuta ed a versare la differenza entro 15 giorni dalla conclusione della competizione, secondo quanto stabilito dall'art. 54, comma 2. Inoltre, è previsto che il contribuente che abbia indebitamente corrisposto tributi non dovuti possa richiederne la restituzione nel termine di 6 mesi a decorrere dal giorno dell'avvenuto pagamento, a pena di decadenza (art. 81, comma 6).

La disciplina degli accertamenti – contenuta nell'art. 81 – prevede, per il mancato o insufficiente pagamento dell'imposta, l'applicazione di una sanzione pari all'ammontare dell'imposta evasa (riducibile ad 1/4 in caso di pagamento spontaneo prima dell'accertamento), oltre agli interessi calcolati al tasso di mercato maggiorato di 2 punti. In caso di semplice ritardo, la sanzione è pari al 20% dell'imposta dovuta, oltre agli interessi. Il termine di decadenza per l'esercizio dei poteri di accertamento è fissato in 3 anni dalla commissione della violazione.

Particolarmente stringenti risultano anche gli obblighi in materia di assegnazione e consegna dei premi, disciplinati dagli artt. 56 e 57, che prevedono l'assistenza obbligatoria di un notaio sammarinese quando il valore delle vincite – in denaro o in natura – superi i 50.000 euro. L'intento è quello di garantire tracciabilità, correttezza e certezza degli adempimenti connessi alla fase conclusiva della competizione. Tuttavia, il cumulo di adempimenti – comunicazione preventiva, pagamento anticipato dell'imposta, intervento notarile allorquando il premio superi determinate

soglie – pur comprensibile sul piano della tutela pubblicistica, potrebbe rappresentare un elemento disincentivante per organizzatori di piccole e medie dimensioni, rischiando di comprimere la crescita spontanea dell’ecosistema esportivo.

Data la ancor relativamente recente introduzione della normativa, sarà la prassi applicativa a chiarire nel tempo la tenuta delle soluzioni adottate, la loro idoneità a mantenere un equilibrio ragionevole tra esigenze di controllo pubblico e libertà organizzativa, e la capacità del sistema di adattarsi alle peculiarità di un settore per sua natura estremamente dinamico.

5. L’analisi del *Codice* degli Esport evidenzia con chiarezza la scelta della Repubblica di San Marino di attribuire al settore esportivo una disciplina organica, dettagliata e, sotto molti profili, innovativa, che si distingue nettamente nel panorama comparato. Lo sforzo del legislatore sammarinese si è concentrato non solo sull’individuazione e regolazione degli attori principali del sistema, ma, soprattutto, sulla qualificazione e organizzazione delle competizioni e dei relativi profili fiscali, in un quadro normativo che mira a conferire certezza giuridica e trasparenza operativa a un settore in costante espansione.

Particolarmente significativa appare l’attenzione riservata alla definizione delle nozioni fondamentali – “esport” e “competizione esportiva” – la cui funzione non è meramente descrittiva, ma costitutiva dell’ambito di applicazione dell’intero *Codice*. Tale scelta incide in modo decisivo non solo sull’individuazione dei soggetti legittimati a operare nel settore, ma anche sulla delimitazione tra attività esportiva e attività ludiche soggette alla disciplina generale dei giochi, dei concorsi a premio, delle lotterie e delle scommesse. Ne deriva un sistema che, pur presentando un grado elevato di formalizzazione, consente di evitare zone d’ombra e sovrapposizioni normative, garantendo così una chiara distinzione tra esport e attività suscettibili di generare rischi sociali tipici del gioco d’azzardo.

Sul piano fiscale, il *Codice* introduce un duplice regime: da un lato, disciplina il trattamento tributario dei redditi percepiti dai giocatori, dall’altro, istituisce una specifica imposta sulle competizioni esportive. Pur trattandosi di strumenti differenti, essi condividono un’obiettivo rigidità operativa, accentuata da obblighi documentali e formali di non poco momento. Tale impostazione riflette l’intento del legislatore di presidiare un settore giovane e in rapida evoluzione, ma ha inevitabilmente l’effetto di imporre oneri significativi agli operatori, specialmente a quelli di dimensioni ridotte. Tale rigidità appare in parte mitigata da importanti scelte di politica fiscale, quali l’esenzione dei compensi minimi e la tassazione agevolata dei redditi più bassi, nonché da un sistema sanzionatorio modulato sulla gravità delle condotte.

Particolarmente innovativa si rivela la tipizzazione del contratto di prestazione esportiva, che consente di superare le incertezze del passato – segnate dal ricorso a schemi negoziali di difficile inquadramento – e di fornire una cornice giuridica coerente ai rapporti tra *team* e giocatori. Tale disciplina, arricchita dalle norme sugli obblighi dei *team*, sulle tutele in favore dei giocatori e sul trattamento contributivo e

fiscale, contribuisce alla professionalizzazione del settore e alla promozione di condizioni operative trasparenti e sostenibili.

L'adozione del Registro e la previsione di agevolazioni – fiscali, amministrative e migratorie – per gli operatori iscritti testimoniano, inoltre, una strategia legislativa orientata ad attrarre nel territorio sammarinese risorse professionali, investimenti e attività imprenditoriali ad elevato contenuto tecnologico. La concentrazione, sul territorio, di studi di sviluppo, *broadcaster*, *management* e *team* esportivi costituisce, infatti, uno degli assi portanti della politica normativa perseguita dal *Codice*.

Nonostante alcune rigidità procedurali, specie in tema di organizzazione delle competizioni, il *Codice* rappresenta complessivamente un tentativo ambizioso e sistematico di regolamentare un settore in continua trasformazione, dotandolo di strumenti coerenti, di un'Autorità di vigilanza centralizzata e di un sistema di incentivi volto ad attrarre operatori qualificati. La fase applicativa, che solo il tempo potrà adeguatamente testare, costituirà il banco di prova decisivo per misurare l'efficacia e la capacità evolutiva di una disciplina che, nella sua configurazione attuale, si presenta come una delle più articolate e lungimiranti a livello europeo.

D'altra parte, il fenomeno non è neppure disciplinato a livello unionale, dove solo di recente, con la Risoluzione del Parlamento europeo del 10 novembre 2022 su “Sport elettronici e videogiochi”⁸, è stata prospettata un'assimilazione degli e-sport alle attività di intrattenimento, ponendosi l'attenzione sull'elemento centrale del videogioco, inteso come opera di proprietà intellettuale che rappresenta il fondamento della catena del valore dell'intero settore sportivo.

In questo contesto, la Repubblica di San Marino si pone come un sicuro punto di riferimento, sia sotto il profilo normativo sia sotto quello operativo, per lo sviluppo dell'economia digitale a livello europeo ed internazionale, promuovendo un modello di crescita sostenibile basato su innovazione e rispetto delle regole⁹.

Non sorprende, infatti, che nel nostro Paese il DDL 7 febbraio 2023, n. 868 (XIX Legislatura), dedicato alla “*Disciplina regolamentazione degli sport elettronici o virtuali (e-sport) e delle connesse attività professionali ed economiche*”, presenti una forte somiglianza, nella struttura e nei contenuti, con il *Codice* sammarinese¹⁰.

(*) Il saggio è stato sottoposto a *double blind peer review* con valutazione positiva. Esso confluirà nel fascicolo n. 1/2026 (semestrale) della *Rivista telematica di diritto tributario*.

¹ WOLF M.J.P., *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Greenwood, Santa Barbara, CA, 2012.

² Sul tema, di recente, SAPONARO F., *Esport: legal qualification and tax profiles*, in *Riv. Dir. Sport.*, 2024, 2, 307 ss.; SPINELLO F., *E-sport, gamers e influencers: qualificazione e disciplina ai fini dell'imposta sul reddito delle persone fisiche (parte prima)*, in *Riv. trim. dir. trib.*, 2024, 1, 8 ss.

³ In argomento v. CERETTA S. - FILOSA D. - MAZZEI L. - SERAO N. - VIOLA L. (a cura di), *Esport: profili normativi e contrattuali*, Milano, 2022; SAPONARO F., *Preliminary observations on the tax aspects of eSports within the Italian legal framework*, in *Revista Brasileira de Direito*, 2024, 1, 1 ss.

⁴ Su cui v. SCARDILLO G. - QUONDAMSTEFANO A.M., *E-sport tra Francia e Repubblica di San Marino: un modello per l'Italia? Ipotesi e prospettive di diritto comparato*, in *Riv. Dir. Sport.*, 2023, 2, 573 ss.

⁵ Sul tema, di recente, ZAMBELLI L. - STRINATI A., *Analisi sistemica del fenomeno eSport. I videogames come sport e la necessità di una governance*, in *Federalismi.it*, 2 giugno 2021

⁶ Cfr. JACOBSON J., *The Essential Guide to the Business & Law of Esports & Professional Video Gaming*, Boca Raton, 2021; PIZZO A.D. et al., *eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives*, in *Sport Marketing Quarterly*, 2018, 27, 108 ss.; KANE D. - SPRADLEY B.D., *Recognizing ESports as a Sport*, in *The Sport Journal*, 2017; UCKMAR V. (a cura di), *Lo sport e il fisco*, Padova, 2016; MICELI R. (a cura di), *La fiscalità dello sport tra realtà economica e valore sociale*, Torino, 2025.

⁷ In argomento v. AA.VV., *Fiscalità del Gaming. Imposte, regime fiscale dei comparti, contenzioso tributario*, Milano, 2021.

⁸ Risoluzione 2022/2027 (INI), in *Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea*, serie C, n. 161 del 28 maggio 2023, 2.

⁹ Sul tema, di recente, IVALDI M.C. - SANTAGATA F. (a cura di), *Videogiochi, E-sport e diritto. Regolamentare le nuove frontiere del mondo virtuale*, Napoli, 2024; SAPONARO F., *Esports: reflections on national and international tax profiles*, in *Annali 2024 del Dipartimento Jonico*, 2024.

¹⁰ In Italia sono stati presentati diversi disegni di legge al fine di regolamentare il fenomeno degli e-sport, tra cui: (i) DDL n. 2624, presentato il 23 maggio 2022 “Regolamentazione delle attività relative agli sport elettronici o virtuali (E-sport)” - XVIII Legislatura; (ii) DDL n. 3626, presentato il 24 maggio 2022 “Disciplina degli sport elettronici o virtuali (e-sport) e delle connesse attività professionali ed economiche” - XVIII Legislatura; (iii) DDL n. 3679, presentato il 13 luglio 2022 “Disciplina delle competizioni di videogiochi (e-sport) e delle connesse attività professionali” - XVIII Legislatura; (iv) DDL n. 868, presentato il 7 febbraio 2023 “Disciplina degli sport elettronici o virtuali (e-sport) e delle connesse attività professionali ed economiche” - XIX legislatura; (v) DDL n. 970, presentato il 19 dicembre 2023 “Regolamentazione delle competizioni videoludiche” - XIX Legislatura.