

# **PROJETO DE LEI Nº           , DE 2022**

(Do Sr. FAUSTO PINATO)

Regulamenta o exercício da atividade esportiva eletrônica no Brasil.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º O exercício da atividade esportiva eletrônica no Brasil obedecerá ao disposto nesta Lei.

Parágrafo único Entende-se por esporte eletrônico as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes ou equipes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems e o knockout systems.

Art. 2º Os praticantes de esportes eletrônicos passam a receber a nomenclatura de “atleta”.

Art. 3º É livre a atividade esportiva eletrônica, visando torná-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC à formação cultural, propiciando a socialização, diversão e aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos.

§1º O esporte eletrônico tem como base os princípios fundamentais que regem o desporto brasileiro insculpidos na Lei nº 9.615/1998 com a nova redação inserida pela Lei 13.155/2015.

§2º São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I – promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humana através da prática esportiva;



II – propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores a se entender como adversários e não como inimigos, na origem do fair play, para a construção de identidades, baseada no respeito;

III – desenvolver a prática esportiva cultural, unindo por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si, independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou social;

IV – combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos games;

V – contribuir para a melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e habilidade motora de seus praticantes.

VI – dar diferenciação, consubstanciado no tratamento específico como desporto não formal e profissional.

Art. 4º O estado brasileiro reconhece como fomentadora da atividade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

Art. 5º Esta Lei entra em vigor na data da sua publicação.

## **JUSTIFICAÇÃO**

A importância deste Projeto de Lei justifica-se em relação à relevância social acompanhada da inclusão e ao dever constitucional do Poder Público em fomentar políticas públicas de incentivo e de práticas ao esporte pela população. Tais políticas públicas necessitam ser interpretadas de maneira extensiva, fazendo com que abranja essas novas modalidades de esporte eletrônico.

Segundo dados, mais de 21 milhões de pessoas acompanham os e - Sports ao redor do Brasil, de modo que o país é líder na América Latina e o 3º maior do mundo.

De acordo com a revista Forbes, em até 3 (três) anos, incluindo-se 2021, é esperado que o faturamento anual desta modalidade alcance por volta de US\$1,65 bilhão.



Apesar de que o cenário encontra-se profissionalizado o suficiente, com os avanços tecnológicos das equipes e organizações, verifica-se que, não há uma definição concreta do reconhecimento do esporte eletrônico como modalidade esportiva.

Assim, inobstante aos Projetos de Lei em trâmite no Congresso Nacional, a comunidade destes “cyber atletas” ainda carece de definição, identificação e reconhecimento como esportistas de fato e de direito.

Portanto, a fim de garantir aos Municípios um apoio do Poder Público em relação a esta nova prática e crescente onda de entretenimento, em que se valoriza o desenvolvimento social e econômico por parte do Município, solicitamos o apoio de todos os ilustres colegas parlamentares para sua aprovação.

Sala das Sessões, em                      de                      de 2022.

Deputado FAUSTO PINATO

