



PROJETO DE LEI Nº 166 /2023

*Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado do Acre e dá outras providências.*

**O GOVERNADOR DO ESTADO DO ACRE**

**FAÇO SABER** que Assembleia Legislativa, aprovou e eu sanciono a seguinte lei:

**Artigo 1º** - O exercício da atividade esportiva eletrônica no Estado do Acre 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, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do round-robin tournament systems e o knockout systems.

**Artigo 2º** Os praticantes de esportes eletrônicos passam a receber a nomenclatura e direitos de "atleta".

**Artigo 3º** - É livre a atividade esportiva eletrônica no Estado do Acre, 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 da Informação e Comunicação - TIC à formação cultural, propiciando a socialização, diversão e aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos.

**Parágrafo único** - 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.

**Artigo 4º -** O Estado reconhece como fomentadora e administradora da atividade esportiva a Confederação, Federação e Liga, que normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

**Artigo 5º -** Fica instituído o "Dia Estadual do Esporte Eletrônico", a ser comemorado, anualmente, em 19 de maio.

**Artigo 6º -** Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

**Sala das sessões "Deputado Francisco Cartaxo".**

**03 de outubro de 2023.**

  
**Deputado FAGNER CALEGÁRIO**  
**PODEMOS**



## **JUSTIFICATIVA**

A propositura visa fomentar a prática desportiva, como direito de cada um, conforme preconizado no ordenamento jurídico, com a promulgação da Constituição Cidadã em 1988, mais especificamente no art. 217, da CF.

A prática esportiva eletrônica é fruto da rápida evolução cultural que se delineia no espaço da rede mundial de computadores e dos mundos virtuais dos jogos eletrônicos, que acontece cada vez mais rápido, fazendo com que as interações entre o que é atual/real e o que é virtual extrapolem as barreiras de tempo e espaço intensificando as sensações numa vivência esportiva jamais vista, as vivências virtuais, que se configuram na virtualização esportiva.

O esporte virtual se revela como mecanismo de socialização, diversão e aprendizagem, seguindo o mesmo caminho dos esportes tradicionais. Possui vários adeptos e não temos ainda a regulamentação dessa modalidade esportiva no Estado do Acre.

Com a regulamentação do esporte no Estado daremos oportunidade para que os atletas possam ter uma legislação, conforme outras modalidades esportivas.

A iniciativa enseja a possibilidade de estimular a cidadania, 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.

Diante deste cenário, a virtualização esportiva é de relevante interesse público que contribui significativamente na melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e habilidade motora de seus praticantes.

A regulamentação se faz necessária para que não ocorra de maneira errônea e seja praticada independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou social, combatendo a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos games.



Por todo o exposto, espera-se pela aquiescência dos Nobres pares para aprovarmos a presente regulamentação.

Sala das sessões “**Deputado Francisco Cartaxo**”

03 de outubro de 2023.

Deputado **FAGNER CALEGÁRIO**  
**PODEMOS**