



Gabinete do(a) Vereador(a) Professor Antônio Cesar

PROJETO DE LEI

Reconhece e regulamenta a prática esportiva eletrônica no âmbito do Município de Linhares, e dá outras providências.

Art. 1º Fica reconhecido que o exercício da atividade esportiva eletrônica no Município de Linhares obedecerá ao disposto nesta Lei.

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

Art. 2º Os participantes de esportes eletrônicos passam a receber a nomenclatura de "atleta".

Art. 3º É livre a atividade esportiva eletrônica no Município de Linhares, visando torná-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual e cultural esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologias de Informação e Comunicação - TIC à formação cultural, propiciando a socialização, a diversão e a 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 por meio 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 (Jogo Limpo), 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, da raça e da 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 - proporcionar a interação entre crianças, jovens e adultos de todo o Estado visando contribuir para a melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o desenvolvimento psicomotor e a capacidade motora complexa, bem como o sistema cognitivo e a inclusão social e digital de seus praticantes.

Art. 4º O Município de Linhares reconhece como fomentadoras da atividade esportiva a Confederação, a Federação, a Liga e as entidades associativas que normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico (E-Sport), sendo garantida a estas, os mesmos direitos de acesso aos equipamentos públicos e editais que as demais entidades esportivas.

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

Plenário "Joaquim Calmon", 14 de abril de 2022.

Professor Antônio Cesar
Vereador(a) - PV





JUSTIFICATIVA

A presente proposta legislativa visa a 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:

Art. 217. É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não-formais, como direito de cada um, observados:

- I – a autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento;
- II – a destinação de recursos públicos para a promoção prioritária do desporto educacional e, em casos específicos, para a do desporto de alto rendimento;
- III – o tratamento diferenciado para o desporto profissional e o não profissional;
- IV – a proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional.

Ao Estado é atribuído o dever de fomentar as práticas desportivas formais e não formais (art. 217, caput, da CF/88). Fomentar deve ser entendido com o significado de estimular, facilitar, desenvolver. Trata-se de direito (subjetivo) de cada um.

A prática esportiva eletrônica é fruto da rápida evolução cultural que se delinea no espaço da rede mundial de computadores e dos mundos virtuais de jogos eletrônicos, que acontece de forma cada vez mais rápida, fazendo com que as interações entre o que é atual/real e o que é virtual extrapolam 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. O Brasil possui cerca de 11,4 milhões de competidores de esportes eletrônicos, tanto amadores quanto profissionais, porém ainda não dispomos de uma regulamentação dessa modalidade esportiva.

Com a regulamentação do esporte, estaremos dando 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 entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo (fair play), para a construção de identidades, baseada no respeito.

Diante deste cenário, a virtualização esportiva é de relevante interesse público com





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

A regulamentação se faz necessária para que não ocorra desvirtuamentos letais e para que a prática ocorra de forma independente do credo, divergência política, histórica e/ou cultural e social, combatendo adiscriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos jogadores nos jogos.

Igualmente, através da lei de estadual nº 11.515/2021, reconheceu, a nível estadual, a prática de esportes eletrônicos, sendo de importância reconhecer a nível municipal esta categoria desportiva.

De mesmo modo, o reconhecimento de um competidor profissional em modalidades esportivas eletrônicas como um atleta, abre espaço para que eles possam ter o acesso a bolsas oriundas de fundos municipais, permitindo que mais pessoas tenham a possibilidade de competir para além das barreiras sociais e financeiras. Equitativamente, permitirá também a realização de torneios de esportes eletrônicos encampados pela municipalidade.

Diante da relevância da proposição, solicito o apoio dos nobres pares para a aprovação da presente proposição.

Plenário "Joaquim Calmon", 14 de abril de 2022.

Professor Antônio Cesar
Vereador(a) - PV



PROTOCOLO DE ASSINATURA(S)

O documento acima foi assinado eletronicamente e pode ser acessado no endereço <https://linhares.nopapercloud.com.br/autenticidade> utilizando o identificador 3200350034003200390038003A005000

Assinado eletronicamente por **Professor Antônio Cesar** em 14/04/2022 13:43

Checksum: **D0B259BE1117E4825F9076F6078E5BCE37D77D3F20C0CEF25D3C5BE07E131C9C**



Autenticar documento em <https://linhares.nopapercloud.com.br/autenticidade> com o identificador 3200350034003200390038003A005000, Documento assinado digitalmente conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira - ICP - Brasil.

