



**ESTADO DE SERGIPE
ASSEMBLEIA LEGISLATIVA**

PROJETO DE LEI

Autoria: Deputado Neto Batalha

**Dispõe sobre a regulamentação
da prática esportiva eletrônica
no Estado de Sergipe.**

O GOVERNADOR DO ESTADO DE SERGIPE:

Faço saber que a Assembleia Legislativa do Estado aprovou e eu sanciono a seguinte Lei:

Art. 1.º O exercício da atividade esportiva eletrônica, no âmbito do Estado de Sergipe, obedecerá ao disposto nesta Lei.

§ 1.º Entende-se por esporte eletrônico as disputas em jogos eletrônicos em que os participantes, sendo atletas profissionais ou não, contra conhecidos ou desconhecidos, de forma online ou presencialmente, competem com recursos tecnológicos da informação e comunicação, sendo o resultado determinado preponderantemente pelo seu desempenho intelectual e destreza.

§ 2.º Entende-se como esporte eletrônico as referências como: eSports, eGame, ciberesporte e qualquer outra nomenclatura criada que se entenda como esporte eletrônico.

Art. 2.º Os praticantes de esportes eletrônicos passam a receber as nomenclaturas de atleta, eGamer, Gamer, ciberatleta, bem como





ESTADO DE SERGIPE
ASSEMBLEIA LEGISLATIVA

qualquer outra nomenclatura criada que se entenda como praticante de esporte eletrônico.

Art. 3º As competições poderão ser realizadas por intermédio de plataforma digital, envolvendo mais de um competidor, em partidas online ou presenciais, podendo os eventos serem patrocinados.

Parágrafo único. As competições poderão ser assistidas por audiência presencial ou online, através de diversas plataformas de *stream* online ou televisão, obedecidos os contratos entre organizadores e patrocinadores.

Art. 4º Não serão considerados "eSports" ou "esportes eletrônicos" as modalidades que se utilizem de jogos com conteúdo de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas.

Art. 5º O "eSports" ou "esportes eletrônicos" para todos os efeitos será considerado modalidade esportiva.

Art. 6º É livre a atividade esportiva eletrônica no Estado de Sergipe, visando torná-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural, esportivo e 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.





ESTADO DE SERGIPE
ASSEMBLEIA LEGISLATIVA

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;
- IV – combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos jogos;
- V – contribuir para a melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes

Art. 7º Poderá o Poder Executivo regulamentar a presente Lei, dentro da sua esfera de competência, e através de seus respectivos órgãos responsáveis.

Art. 8º - Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

NETO BATALHA
DEPUTADO ESTADUAL





ESTADO DE SERGIPE
ASSEMBLEIA LEGISLATIVA

JUSTIFICATIVA

Segundo dados, mais de 7 milhões de pessoas acompanham os eSports ao redor do Brasil, bem como 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 deste enorme mercado, e crescentes avanços tecnológicos que impulsionam o setor exponencialmente a cada ano, ainda não há uma definição legal do esporte eletrônico como modalidade esportiva.

Torna-se então imperiosa a definição, reconhecimento e identificação como esportistas de fato e de direito, dos jogadores desta modalidade esportiva moderna.

Com isto, busca-se garantir um apoio do Poder Público em relação a este novo esporte, já que com a falta de regulamentação dos jogos eletrônicos, muitos atletas não conseguem receber bolsa atleta, lei de incentivo ao esporte e outros recursos do Governo, que é considerado um passo importante para o desenvolvimento do esporte a nível nacional e mundial.

Outro ponto que merece destaque é o setor que investe nesse tipo de modalidade esportiva, e que com a falta dessa discussão e regulamentação não tem o seu desenvolvimento esperado e acaba gerando insegurança daqueles que pretendem investir no crescimento da modalidade.





ESTADO DE SERGIPE
ASSEMBLEIA LEGISLATIVA

Ressaltamos, que a denominação "eSports" ou "esportes eletrônicos" é a praticada a anos, e por isso mantemos.

Por fim, a prática esportiva eletrônica que contenha conteúdos de cunho sexual, ou apologia ao uso de drogas, não será considerada neste projeto de lei.

Em vista da relevância da matéria, solicitamos o apoio dos nobres pares para a aprovação da presente proposta

NETO BATALHA

DEPUTADO ESTADUAL



PROTOCOLO DE ASSINATURA(S)

O documento acima foi assinado eletronicamente e pode ser acessado no endereço <https://aleselegis.al.se.leg.br/splautenticidade> utilizando o identificador 380033003400390036003A005000

Assinado eletronicamente por **Neto Batalha** em 21/03/2023 11:05

Checksum: **BBDD28013A823B9ED0AB85928A81F75447305C9FA7A73BC5BD5DEE4B2FF56F10**



Atenção: Para verificar a autenticidade do documento, acesse o endereço <https://aleselegis.al.se.leg.br/splautenticidade> utilizando o identificador 380033003400390036003A005000. Documento assinado digitalmente e autenticado em 21/03/2023 às 11:05.