



PODER LEGISLATIVO
CÂMARA MUNICIPAL
DE PETRÓPOLIS
GABINETE DO VEREADOR HINGO
HAMMES

LIDO

EM: ____ / ____ / ____

2º SECRETÁRIO

PROJETO DE LEI
PROTOCOLO LEGISLATIVO
PROCESSO Nº 1833/2024

DISPÕE SOBRE "E-SPORTS"
NO MUNICÍPIO DE
PETRÓPOLIS.

Art. 1º- Fica reconhecido como atividade esportiva o E-Sports no Município de Petrópolis.

§1º. Entende-se por "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*.

§2º- A primeira modalidade descrita no §1º deste artigo, *round-robin tournament systems*, refere-se a torneios em que as equipes se agrupam em chaves ou todas juntas, todos jogam contra todos, acumulando pontos, e as com maior pontuação passam às fases finais eliminatórias.

§3º- A segunda modalidade, o *knockout*, equivale a disputas em chave com eliminação simples ou dupla.

Art. 2º- Os participantes de E-Sports são denominados "atletas".

Art. 3º- É livre a atividade esportiva eletrônica no Município de Petrópolis, 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 entenderem 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, promovendo a união por meio de seus atletas virtuais, 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 atletas nos games;

V - proporcionar a interação entre crianças, jovens e adultos de todo o Município 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- Fica instituído o “Dia Municipal do E-Sports” a ser comemorado , anualmente, no dia 19 de outubro.

Art. 5º- O Município de Petrópolis 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-sports.

Art. 6º- Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

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.

A prática esportiva eletrônica é fruto da rápida evolução cultural que se delineia 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 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. O Brasil possui vários adeptos, 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 e 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, ruce divergência política, histórica e/ou cultural e social, combatendo a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos jogadores nos jogos.

A data alusiva em comemoração ao Dia do Esporte Eletrônico marca a fundação da empresa Atari, uma das principais responsáveis pela popularização dos video games, fundada em 27 de junho, no ano de 1972, por Norlan Bushnell e Ted Tabney. Diante da relevância e urgência da proposição, solicito o apoio dos nobres pares para a aprovação da presente proposição.

Sala das Sessões, 06 de maio de 2024



HINGO HAMMES
Vereador