

PROTOCOLO Nº 1299/19

PROTOCOLO EM 22/3/19 HORÁRIO 11h35 min

Servidor responsável Roberto dos Anjos  
NOME SOBRENOME ASSINATURA



ESTADO DO AMAPÁ  
ASSEMBLEIA LEGISLATIVA  
GABINETE DO DEPUTADO CHARLY JHONE

## PROJETO DE LEI Nº 0043 /2019-AL

Autor: Deputado CHARLY JHONE

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

### O PRESIDENTE DA ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO AMAPÁ,

Faço saber que Assembleia Legislativa do Estado do Amapá aprovou e eu, nos termos do art. 94 c/c o art. 95, II da Constituição Estadual, promulgo a seguinte Lei:

**Art. 1º** O exercício da atividade esportiva eletrônica no Estado do Amapá 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.

**Art. 2º** Os praticantes de esportes eletrônicos passam a receber a nomenclatura de "atletas".

**Art. 3º** É livre a atividade esportiva eletrônica no Estado do Amapá, 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.

**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.

**Art. 4º** O Estado do Amapá deverá inserir, anualmente, o Esporte Eletrônico (E-sports) nos jogos escolares estaduais, como também em todas as suas programações esportivas.

**Art. 5º** O Estado do Amapá passa a fomentar essa nova pratica esportiva, os E-SPORTS.

**Art. 6º** Fica instituído o “Dia Estadual do Esporte Eletrônico”, a ser comemorado, anualmente, em 20 de Maio.

**Art. 7º** Esta Lei entra em vigor na data da sua publicação.

Macapá – AP, 22 de Março de 2019

  
**CHARLY JHONE**  
Deputado Estadual – PR

## JUSTIFICATIVA

A presente propositura tem o objetivo de regulamentar a prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado do Amapá.

Assim como no Xadrez, embora também possa ser incluído em uma atividade mental, o Esporte Eletrônico apresenta todas as características de um esporte:

I - Existem competições organizadas e ele é totalmente difundido no mundo inteiro;

II - Depende totalmente da habilidade dos participantes;

III - Pessoas mais jovens e com melhor forma física são beneficiadas, pois em alguns jogos precisa-se ficar sentado ou concentrado em até 5 horas de partidas. Pessoas mais jovens normalmente apresentam melhor visão, o que ajuda no jogo (ou a falta dela pode atrapalhar), podendo ser usado, inclusive, para detecção de problemas na visão;

IV - Os times profissionais possuem toda a equipe de apoio que um esporte necessita: Médicos, Psicólogos, Nutricionistas, Técnicos, Analistas, Olheiros, entre outros;

V - Já é realidade no Brasil, os jogadores profissionais são assalariados, possuem patrocinadores (individuais e coletivos) e treinam em média 8 horas diárias, o que é mais uma possibilidade para os jogadores amapaenses. Exemplo desse novo cenário é o amapaense campeão mundial no jogo Rainbow Six Siege;

VI - Já está presente nos jogos Olímpicos Asiáticos.

Ademais, a prática esportiva eletrônica é muito inclusiva, tanto no âmbito social, quanto no digital. Cadeirantes, por exemplo, terão chances de disputar campeonatos sem quaisquer desvantagens perante os demais atletas.

Outrossim, o Clube de Regatas do Flamengo já está presente nesse esporte contemporâneo e possui times em algumas modalidades como, por exemplo, no League of Legends, um dos jogos mais populares do momento no mundo inteiro. Além disso, as maiores competições já são transmitidas em canais esportivos como a ESPN e SporTV, o que revela o grau de investimento no esporte e maciça aceitação popular, acarretando em grande e vultuosa audiência, ultrapassando os números da final da NBA e Copa do Mundo de Futebol.

O dia 20/05, escolhido para ser o Dia Estadual do Esporte Eletrônico, marca o dia em que Paulo, cujo Nick é "PSK", amapaense, e seus colegas do Time Liquid foram campeões mundiais de Rainbow Six Siege, uma modalidade do Esporte Eletrônico, trazendo a única taça que o Brasil já conquistou nesse jogo.

A aprovação da matéria é de suma importância para a inclusão de novos atletas e disseminação dessa nova cultura esportiva e inclusiva.

  
**CHARLY JHONE**

Deputado Estadual - PR