



PROCESSO Nº. 2407/2022

PROJETO DE LEI ORDINÁRIA Nº. 44/2022

PROCEDÊNCIA: Vereador Antônio Cesar Machado da Silva

REDAÇÃO FINAL

Trata-se de Projeto de Lei Ordinária de autoria do Vereador Antônio Cesar Machado da Silva que reconhece e regulamenta a prática esportiva eletrônica no âmbito do Município de Linhares, e dá outras providências.

O presente projeto foi aprovado em Plenário SEM EMENDAS, de forma que, considerando que não foi realizada alteração da redação original, deverá ser encaminhado à Secretaria Legislativa para competente autógrafo, com as adequações de técnica legislativa e redacional constantes no anexo.

Linhares/ES, 14 de junho de 2022.

Edyeles Guinhasi de Deus de Almeida
Assessora de Técnica Legislativa e Redacional





REDAÇÃO FINAL DO PROJETO DE LEI ORDINÁRIA DE Nº. 44/2022

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

O PRESIDENTE DA CÂMARA MUNICIPAL DE LINHARES, Estado do Espírito Santo, no uso de suas atribuições legais, faz saber, que o Legislativo Municipal aprovou em Sessão Ordinária, Projeto de Lei Ordinária de autoria do Vereador Antônio Cesar Machado da Silva, a saber:

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;





Câmara Municipal de Linhares

Palácio Legislativo "Antenor Ellas"

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.



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 37003000340039003A00540052004100

Assinado eletronicamente por **EDYELES GUINHASI DE DEUS DE ALMEIDA** em **14/06/2022 10:19**
Checksum: **9E1B3DC7ADEF7A164C6C00BB90F3F3331C00E8DAB75C28D45B5A84D70200F4F**



Autenticar documento em <https://linhares.nopapercloud.com.br/autenticidade> com o identificador 37003000340039003A00540052004100, Documento assinado digitalmente conforme MP n° 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira - ICP - Brasil.

