



Câmara Municipal de Linhares

Palácio Legislativo "Antenor Elias"

AUTÓGRAFO Nº.037/2022

Externo **009232/2022**
Procedência: **CÂMARA MUNICIPAL DE LINHARES**
Abertura: 15/06/2022 Hora: 16:04:05
Chave WEB: 2014444331404042022
Destinatário: DEPARTAMENTO DO GABINETE DO PREFEITO
Assunto: APRESENTA - AUTÓGRAFO Nº 037/2022.

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;



Câmara Municipal de Linhares

Palácio Legislativo "Antenor Elias"

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.

Sala das Sessões da Câmara Municipal de Linhares, Estado do Espírito Santo, aos seis dias do mês de junho do ano dois mil e vinte e dois.

Roque Chile de Souza
Presidente