

# PODER LEGISLATIVO



## *Assembleia Legislativa do Estado do Paraná*

PROJETO DE LEI

Nº: 720/2019

AUTORES: DEPUTADO DOUGLAS FABRÍCIO

EMENTA:

DISPÕE SOBRE O EXERCÍCIO DA ATIVIDADE ESPORTIVA ELETRÔNICA NO ESTADO DO PARANÁ.

PROTOCOLO Nº: 5146/2019



00086665



## Assembleia Legislativa do Estado do Paraná

PROJETO DE LEI N.º 720 /2019



Dispõe sobre o exercício da atividade esportiva eletrônica no Estado do Paraná.

**Art. 1º** 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 "atleta".

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



## Assembleia Legislativa do Estado do Paraná

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 Paraná reconhece como fomentadora da atividade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

**Art. 5º** Fica instituído o “Dia Estadual do Esporte Eletrônico”, a ser comemorado, anualmente, em 27 de junho.

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

Sala das Sessões, 25 de junho de 2019.

**DOUGLAS FABRICIO**

**Deputado Estadual**



## Assembleia Legislativa do Estado do Paraná

### JUSTIFICATIVA

Inicialmente, tem-se que a presente proposição visa fomentar a prática desportiva, conforme dispõe o art. 217 Constituição da República.

A prática esportiva eletrônica é fruto da rápida evolução cultural que se delinea no espaço da rede mundial de computadores e do mundo eletrônico, extrapolando para uma vivência esportiva virtual, configurando-se na virtualização esportiva.

O esporte virtual se revela como mecanismo de socialização, diversão e aprendizagem, seguindo o mesmo caminho dos esportes tradicionais. Importante frisar que a modalidade possui vários adeptos, e encontra-se num crescente exponencial. Porém, apesar do número de praticantes, ainda não há regulamentação desta modalidade esportiva no Estado do Paraná.

Com a regulamentação do Esporte no Estado do Paraná, será conferido aos atletas da prática esportiva eletrônica uma legislação que os abarque, assim como ocorre em outras modalidades esportivas.

A iniciativa enseja a possibilidade de estimular a cidadania, baseando-se no *fair-play* e, ainda, contribui significativamente na melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o raciocínio e habilidade motora de seus praticantes.

Por fim, a data alusiva a comemoração ao “Dia Estadual do Esporte Eletrônico” marca a fundação da empresa Atari, uma das principais responsáveis pela popularização dos vídeos-game, fundada em 27 de junho de 1972.

Pelo todo exposto, propõe-se o presente Projeto de Lei.

**DOUGLAS FABRICIO**

**Deputado Estadual**



## ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO PARANÁ

Certifico que o presente expediente protocolado sob nº 5146/2019 - DAP, em 24/9/2019, foi autuado nesta data como Projeto de Lei nº 720/2019.

Curitiba, 24 de setembro de 2019.

  
Daniella Requião  
Matrícula nº 16.490

Informamos que revendo nossos registros, em busca preliminar, constatamos que o presente projeto:

- guarda similitude com \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- guarda similitude com a(s) proposição(ões) em trâmite  
\_\_\_\_\_
- guarda similitude com a(s) proposição(ões) arquivada(s) PL nº 112/2018
- não possui similar nesta Casa.
- dispõe sobre matéria que sofreu rejeição na presente Sessão Legislativa.

  
Daniella Requião  
Matrícula nº 16.490

1- Ciente.

2- Encaminhe-se:  à Comissão de Constituição e Justiça.  
 ao Núcleo de Apoio Legislativo.

Curitiba, 25 de setembro de 2019.

  
Dyllardi Alessi  
Diretor Legislativo



## ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO PARANÁ

PROPOSIÇÃO

COMPLETO



TIPO	NÚMERO	ANO	PROTOCOLO D.A.P.
PROJETO DE LEI	112	2018	818/2018

DATA ENTRADA	PRAZO	ASSUNTO
12/03/2018		ESPORTE

  

Nº D.O. ALEP	DATA D.O. ALEP	REGIME DE URGÊNCIA
		Não

**AUTOR(ES)**

DEPUTADO ADEMIR BIER

**PALAVRAS-CHAVE**

PRÁTICA ESPORTIVA ELETRÔNICA, ESPORTE ELETRÔNICO, COMPETIÇÃO, ROUND-ROBIN TOURNAMENT SYSTEMS, KNOCKOUT SYSTEMS, ATLETA, GAMES

**EMENTA**

DISPÕE SOBRE A REGULAMENTAÇÃO DA PRÁTICA ESPORTIVA ELETRÔNICA NO ÂMBITO DO ESTADO DO PARANÁ E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.

**OBSERVAÇÕES****TRÂMITES/AÇÕES**

ENTRADA	LOCAL DE TRAMITAÇÃO	DATA	AÇÃO	OBSERVAÇÃO	RELATOR
12/03/2018 15:32	DAP - DIRETORIA DE ASSISTÊNCIA AO PLENÁRIO				
12/03/2018 15:54	DIRETORIA LEGISLATIVA	12/03/2018 15:54	AUTUADO		
27/03/2018 15:15	COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA				
12/12/2018 13:38	DIRETORIA LEGISLATIVA	21/01/2019 15:45	ARQUIVADO ART. 296 - FINAL DE LEGISLATURA		