



CÂMARA MUNICIPAL DE IBATIBA

PROJETO DE LEI ORDINÁRIA Nº

Dispõe acerca da diretrizes da prática esportiva eletrônica no âmbito do Município de Ibatiba/ES e institui o Dia Municipal do eSports e dá outras providências.

O vereador que a esta subscreve, no uso das atribuições estabelecidas pelo inciso II do artigo 57 da Lei Orgânica Municipal, propõe o seguinte Projeto de Lei:

Art. 1º O exercício da atividade esportiva eletrônica no Município de Ibatiba/ES obedecerá ao disposto nesta Lei.

§1º. Entende-se por atividade esportiva eletrônica o uso de artefatos eletrônicos para a finalidade competitiva 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.

§2º. Também enquadra-se como atividade esportiva eletrônica aquela realizadas por meio de video-games, computadores e smartphones.

Art. 2º É livre a atividade esportiva eletrônica no Município de Ibatiba/ES, visando torná-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural esportivo contemporâneo, levando, juntamente à outras influências das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC à formação cultural, propiciando a socialização, diversão e aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos.

Art. 3º O exercício do Esporte Eletrônico fundamenta-se pelos seguintes princípios:

- I - promoção, desenvolvimento e estímulo da cidadania e das relações sociais, valorizando a boa convivência humana por meio da prática esportiva;
- II - adoção e difusão das acepções educativa e social do esporte, de modo que os jogadores se reconheçam e atuem como competidores e não como inimigos, criando

(28) 3543-1806

www.ibatiba.es.leg.br

Rua Luiz Crispim, 29, nº 29, Centro, Ibatiba/ES





CÂMARA MUNICIPAL DE IBATIBA

um ambiente de “fair play” (ética no meio esportivo, em que os praticantes jogam de maneira que não prejudiquem o adversário propositalmente), para a construção de uma identidade distintiva dessa modalidade de esporte, sempre baseada no respeito mútuo;

III - ampliação da prática desportiva sob prisma cultural, aproximando, por meio de jogadores virtuais, independentemente de credo, raça e posição política, histórica ou social;

IV - combate ao ódio e à discriminação de etnia, sexo ou credo, que possam eventualmente ser transmitidos subliminarmente aos jogadores em alguns “games” (jogos);

V - contribuição para a melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes.

VI - promoção da inclusão social, proporcionando amplo acesso aos jogos eletrônicos a todas as pessoas, independentemente de suas condições físicas ou características pessoais.

VII - difusão do uso das tecnologias de forma consciente entre os jogadores com a finalidade de promover o bem-estar.

Art. 4º Ficam consideradas como atividades culturais e esportivas as realizações de eventos acerca do objeto desta Lei, assim como a elaboração de todas as formas de jogos eletrônicos.

Art. 5º Fica reconhecida como fomentadora da atividade esportiva a Confederação, a Federação, a Liga, as entidades associativas, os empreendedores individuais, os jogadores e os empresários que difundam o esporte eletrônico.

Parágrafo único. Poderá se firmar parcerias públicas-privadas com o objetivo de expandir e incentivar a prática esportiva, através de eventos, torneios, fóruns, seminários, competições, inclusive, no âmbito escolar.

(28) 3543-1806

www.ibatiba.es.leg.br

Rua Luiz Crispim, 29, nº 29, Centro, Ibatiba/ES





CÂMARA MUNICIPAL DE IBATIBA

Art. 6º O Dia Municipal do eSports em Ibatiba/ES será comemorado, anualmente, em 29 de Agosto.

Paragrafo único. O Dia Municipal do eSports em Ibatiba/ES passa a integrar o calendário oficial de datas e eventos do município.

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

Ibatiba/ES, 29 de fevereiro de 2024.


JOÃO PEDRO CARVALHO ROCHA
Vereador

(28) 3543-1806 

www.ibatiba.es.leg.br 

Rua Luiz Crispim, 29, nº 29, Centro, Ibatiba/ES 



Autenticar documento em <https://camaraibatiba.nopapercloud.com.br/autenticidade>
com o identificador 340037003100360034003A005000, Documento assinado digitalmente conforme
art. 4º, II da Lei 14.063/2020.

PROTOCOLO DE ASSINATURA(S)

O documento acima foi assinado eletronicamente e pode ser acessado no endereço <https://camaraibatiba.nopapercloud.com.br/autenticidade> utilizando o identificador 340037003100360034003A005000

Assinado eletronicamente por **LUCIENE DE SOUZA** em **29/02/2024 15:50**

Checksum: **3164D03F13A62D3C646DBBF62779301B7DEF6B1BAD8D51B99AAA13CF90ED91BE**



Autenticar documento em <https://camaraibatiba.nopapercloud.com.br/autenticidade>
com o identificador 340037003100360034003A005000, Documento assinado digitalmente conforme
art. 4º, II da Lei 14.063/2020.