



**ASSEMBLEIA
LEGISLATIVA**
ESTADO DE GOIÁS
A CASA DO POVO



PROJETO DE LEI Nº *430* DE *11* DE *Setembro* DE 2018.

APROVADO PRELIMINARMENTE
À PUBLICAÇÃO E POSTERIORMENTE
À COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO E
REDACÇÃO
Em *11* de *09* de *2018*
Henrique Arantes
2º Vice-Presidente

Regulamenta os denominados e-sports.

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE GOIÁS, nos termos do art. 10 da Constituição Estadual, decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

Art.1º Fica regulamentado os *e-sports* como prática desportiva.

§ 1º - Considera-se *e-sports* todos os jogos virtuais.

Art.2º Para todos os fins os jogadores do *e-sports* serão equiparados aos demais atletas de outras modalidades desportivas, dentre elas ao que tange aos direitos e obrigações, bem como ao investimento, financiamento e patrocínio.

§ 1º Fica reconhecido como instrumento fomentador da atividade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que dentro das suas competências normatizam e difundem a pratica do esporte eletrônico.

Art. 3º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

SALA DAS SESSÕES, em de de 2018.

Henrique Arantes
HENRIQUE ARANTES
DEPUTADO ESTADUAL PTB-GO
2º VICE-PRESIDENTE



JUSTIFICATIVA

A prática esportiva eletrônica é consequência da rápida evolução cultural inserida pela internet e dos mundos virtuais dos jogos eletrônicos, que acontece cada vez mais rápido, fazendo com que as interações entre o que é atual e real e o que é virtual extrapolem as barreiras de tempo e espaço, intensificado as sensações numa vivência esportiva jamais percebida.

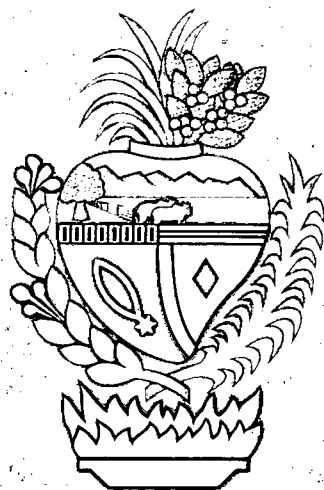
O esporte virtual se revela como mecanismo de socialização, diversão e aprendizagem, seguindo o mesmo caminho dos esportes tradicionais. No Brasil, em Goiás possuímos vários adeptos, porém ainda não dispomos de uma regulamentação dessa modalidade esportiva.

Com a regulamentação do esporte, estaremos dando oportunidade para que os atletas possam ter uma legislação, conforme outras modalidades esportivas.

Diante deste cenário, a virtualização esportiva é de relevante interesse público, ao passo de contribuir significativamente para a melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o raciocínio e habilidade motora de seus praticantes.

A regulamentação se faz necessária para que não ocorra desvirtuamentos letais e para que a prática ocorra de forma independente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou cultural e social, combatendo a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos jogadores nos jogos.

Por fim, por entender que a supracitada matéria se torna imprescindível para o exercício legislativo, ante ao exposto é que apresento a presente lei, e espero contar com o apoio e a aprovação dos nobres pares.



**ASSEMBLEIA
LEGISLATIVA**
ESTADO DE GOIÁS
A CASA DO POVO

PROCESSO LEGISLATIVO
Nº 2018004066
Data Autuação: 11/09/2018

Projeto : 410-AL
Origem: ASSEMBLEIA LEGISLATIVA - GO
Autor: DEP. HENRIQUE ARANTES
Tipo: PROJETO
Subtipo: LEI ORDINÁRIA
Assunto:
REGULAMENTA OS DENOMINADOS E-SPORTS.



2018004066

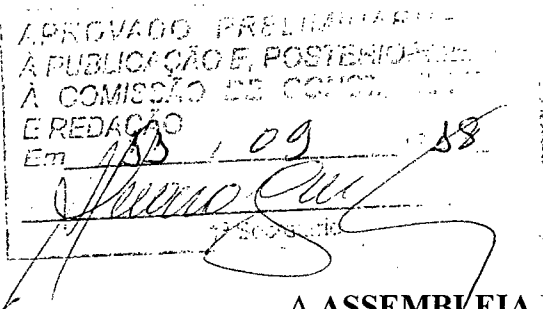


**ASSEMBLEIA
LEGISLATIVA**
ESTADO DE GOIÁS
A CASA DO POVO

Deputado Estadual
Henrique



PROJETO DE LEI Nº 450 DE 31 DE Novembro DE 2018.



Regulamenta os denominados e-sports.

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE GOIÁS, nos termos do art. 10 da Constituição Estadual, decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

Art.1º Fica regulamentado os *e-sports* como prática desportiva.

§ 1º - Considera-se *e-sports* todos os jogos virtuais.

Art.2º Para todos os fins os jogadores do *e-sports* serão equiparados aos demais atletas de outras modalidades desportivas, dentre elas ao que tange aos direitos e obrigações, bem como ao investimento, financiamento e patrocínio.

§ 1º Fica reconhecido como instrumento fomentador da atividade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que dentro das suas competências normatizam e difundem a pratica do esporte eletrônico.

Art. 3º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

SALA DAS SESSÕES, em de de 2018.

HENRIQUE ARANTES
DEPUTADO ESTADUAL PTB-GO
2º VICE-PRESIDENTE



JUSTIFICATIVA

A prática esportiva eletrônica é consequência da rápida evolução cultural inserida pela internet e dos mundos virtuais dos jogos eletrônicos, que acontece cada vez mais rápido, fazendo com que as interações entre o que é atual e real e o que é virtual extrapolem as barreiras de tempo e espaço, intensificado as sensações numa vivência esportiva jamais percebida.

O esporte virtual se revela como mecanismo de socialização, diversão e aprendizagem, seguindo o mesmo caminho dos esportes tradicionais. No Brasil, em Goiás possuímos vários adeptos, porém ainda não dispomos de uma regulamentação dessa modalidade esportiva.

Com a regulamentação do esporte, estaremos dando oportunidade para que os atletas possam ter uma legislação, conforme outras modalidades esportivas.

Diante deste cenário, a virtualização esportiva é de relevante interesse público, ao passo de contribuir significativamente para a melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o raciocínio e habilidade motora de seus praticantes.

A regulamentação se faz necessária para que não ocorra desvirtuamentos letais e para que a prática ocorra de forma independente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou cultural e social, combatendo a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos jogadores nos jogos.

Por fim, por entender que a supracitada matéria se torna imprescindível para o exercício legislativo, ante ao exposto é que apresento a presente lei, e espero contar com o apoio e a aprovação dos nobres pares.