



CÂMARA MUNICIPAL DA SERRA
GABINETE DO VEREADOR PAULINHO DO CHURRASQUINHO

Ao Exmo. Senhor Presidente da Câmara Municipal da Serra e demais Edis.

O Vereador que este subscreve, vem, pelas prerrogativas previstas na Lei Orgânica Municipal, requerer, após tramitação regimental e devida ciência dada ao Plenário desta Casa de Leis, que seja encaminhado ao Senhor Chefe do Poder Executivo o seguinte:

PROJETO DE LEI /2023

RECONHECE A PRÁTICA ESPORTIVA ELETRÔNICA
DENOMINADA E-SPORTS COMO ESPORTE
PROFISSIONAL E INSTITUI A POLÍTICA
MUNICIPAL DE INCENTIVO E FOMENTO AO E-
SPORT NO ÂMBITO DO MUNICÍPIO DA SERRA E DÁ
OUTRAS PROVIDÊNCIAS.

Art. 1º Fica reconhecida a prática esportiva eletrônica denominada e-Sports como modalidade esportiva profissional e oficial.

- I. Considera-se e-Sports ou esports a prática de modalidade esportiva em plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores ou equipes, em partidas online ou presenciais síncronas e montadas de forma a permitir o acompanhamento por uma audiência em plataformas de streaming, com recursos tecnológicos da informação e comunicação.
- II. O praticante de e-Sports ou esports é denominado atleta profissional, considerado como tal para todos os fins.

Art. 2º - Os atletas profissionais de esportes eletrônicos serão equiparados aos demais atletas profissionais, inclusive no que tange aos direitos e às obrigações compatíveis, investimentos, financiamentos e patrocínios públicos e privados.

Art. 3º - Fica instituída a Política Municipal de Incentivo e Fomento ao e-Sport no âmbito do Município da Serra, com os seguintes objetivos:

- I. Valorizar e estimular a prática profissional de esportes eletrônicos e atividades correlatas e decorrentes, tais como o comércio de hardwares e softwares e a realização de eventos competitivos;
- II. Fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência por meio da prática de esportes eletrônicos, atingindo tanto os atletas profissionais do ramo, quanto os amadores, bem como o público envolvido na modalidade, propiciando prática esportiva educativa focada no desenvolvimento social e profissional dos jovens;
- III. Promover a prática esportiva cultural, unindo, por meio do ambiente virtual, indivíduos de diversos credos, raças e identidades, afim de combater quaisquer formas de discriminação;
- IV. Estimular o empreendedorismo e o desenvolvimento econômico do Município da Serra através da modalidade esportiva eletrônica, possibilitando a formação de um polo dedicado à prática dos



Autenticar documento em <https://serra.camarasempapel.com.br/autenticidade>
com o identificador 390031003800320031003A005000, Documento assinado digitalmente
conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira
- ICP-Brasil.





CÂMARA MUNICIPAL DA SERRA
GABINETE DO VEREADOR PAULINHO DO CHURRASQUINHO

Art. 4º A concessão de incentivos para o fomento dos e-Sports observará a Lei municipal nº 4.965/2019, bem como na sua regulamentação pelo Decreto municipal nº 5.333/2019.

Art. 5º A Administração Pública Municipal fica autorizada a celebrar convênios e parcerias com instituições privadas para fins de suporte e apoio aos eventos esportivos referidos na presente lei.

Art. 6º São reconhecidas, no âmbito do Município da Serra, como fomentadoras da atividade esportiva eletrônica as confederações, federações, ligas, associações e entidades que normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

Art. 7º Fica instituído o Dia Municipal dos Esportes Eletrônicos e do Atleta de Esportes Eletrônicos, a ser comemorado, anualmente, em 19 de outubro.

Art. 8º Esta Lei poderá ser regulamentada no que couber, baixando-se as normas que se fizerem necessárias.

Art. 9º As despesas com a execução desta Lei correrão por conta de dotações orçamentárias próprias, podendo ser suplementadas se necessário.

Art. 10 Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala das sessões “Flodoaldo Borges Miguel”, em 24 de outubro de 2023

PAULO SERGIO FERREIRA DE SOUZA
VEREADOR PAULINHO DO CHURRASQUINHO (PDT)
(Documento assinado eletronicamente)



Autenticar documento em <https://serra.camarasempapel.com.br/autenticidade> com o identificador 390031003800320031003A005000, Documento assinado digitalmente conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira - ICP-Brasil.





CÂMARA MUNICIPAL DA SERRA
GABINETE DO VEREADOR PAULINHO DO CHURRASQUINHO

JUSTIFICATIVA

O e-Sports é a abreviação de Eletronic Sports ou esportes eletrônicos, que são competições profissionais de jogos de computadores e/ou videogames transmitidos via internet (streaming).

A denominação e-Sports é relativamente nova, mas o jogo eletrônico competitivo sempre esteve presente no cotidiano de jovens e consumidores de produtos virtuais, ainda na década de 90, ocasião em que tiveram início os Campeonatos Mundiais da Nintendo - NWC.

Em março de 1990, o NWC visitou cerca de 30 estados nos EUA e no Canadá, com jogadores concorrentes de diferentes faixas etárias. Eles jogaram com um cartucho personalizado no console NES (apenas 116 foram feitos e os colecionadores atualmente pagam muito caro por eles) que testou a destreza e técnica dos jogadores em jogos como Super Mario Bros, Rad Racer e Tetris.

Desde então, o crescimento dos "e-Sports" tem sido exponencial, acelerado pelo desenvolvimento tecnológico, melhoria da jogabilidade e cada vez maior interesse da população mundial no consumo de jogos e produtos a eles relacionados.

Com o passar do tempo, os patrocinadores - públicos e privados de todo o mundo - levaram os torneios para grandes centros de convenções e passaram a ter os atletas têm nos esportes eletrônicos uma lucrativa escolha de carreira, atraindo a cada ano que passa mais simpatizantes para esta nova modalidade esportiva.

No Brasil, mais de 12 milhões de pessoas acompanham o desenvolvimento do setor. No país é líder na América Latina e o terceiro maior do mundo nos jogos eletrônicos, ficando atrás apenas dos EUA e China.

Segundo a revista Forbes, espera-se que o faturamento anual dos e-Sports alcance nada menos que US\$ 1,65 bilhão.

De acordo com a NewZoo, no ano de 2019, antes da pandemia, o faturamento dos jogos eletrônicos teve um faturamento de US\$ 957,5 milhões, em 2020 com a pandemia este número caiu apenas 1,1%.

Já em 2021 o faturamento chegou à ordem de US\$ 1 bilhão, um aumento de 14,5% no faturamento, e a expectativa é que em 2024 a modalidade venha a faturar cerca de US\$ 1,6 bilhão.

O crescimento econômico do mercado de e-Sports é incontestável, bem como a integração de atletas, suas famílias, entusiastas, empresas de tecnologia e entidades especializadas em grandes eventos têm crescido a cada dia, transformando os esportes eletrônicos numa modalidade que gera impactos sociais maiores que muitas modalidades esportivas tidas como tradicionais.

As mudanças tecnológicas ocorridas nas últimas duas décadas criaram uma sociedade muito diferente do que se via em gerações anteriores. Antigamente o acesso ao entretenimento e ao esporte era algo completamente passivo, sujeito às programações dos canais de TV.

Atualmente, há plataformas digitais que possibilitam que atletas de e-Sports monetizem a transmissão de suas disputadas partidas, como é o caso da Twitch, auferindo assim renda pela prática desta nova modalidade esportiva, seja para os atletas, seja para os demais envolvidos no ramo.



Autenticar documento em <https://serra.camarasempapel.com.br/autenticidade>
com o identificador 390051003800320031003A005000, Documento assinado digitalmente
conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira
- ICP-Brasil.





CÂMARA MUNICIPAL DA SERRA
GABINETE DO VEREADOR PAULINHO DO CHURRASQUINHO

Diante do exposto, submetemos o presente Projeto de Lei à apreciação das Senhoras e Senhores Vereadores, solicitando sua aprovação.

Sala das sessões “Flodoaldo Borges Miguel”, em 24 de outubro de 2023

PAULO SERGIO FERREIRA DE SOUZA
VEREADOR PAULINHO DO CHURRASQUINHO (PDT)
(Documento assinado eletronicamente)



Autenticar documento em <https://serra.camarasempapel.com.br/autenticidade>
com o identificador 390031003800320031003A005000, Documento assinado digitalmente
conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira
- ICP-Brasil.

