



Assembleia Legislativa do Estado de Rondônia.

MENSAGEM Nº 184/2022-ALE

RECEBIDO NA DITEL
Em 21/06/2022
Horas 12:20
Por: Santelene

EXCELENTÍSSIMO SENHOR GOVERNADOR DO ESTADO,

O PRESIDENTE DA ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO encaminha a Vossa Excelência para fins constitucionais o incluso Autógrafo de Lei nº 946/2021, que “Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado de Rondônia”.

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA, 15 de junho de 2022.

Assinatura manuscrita em azul do Deputado Alex Redano.

Deputado ALEX REDANO
Presidente – ALE/RO



Assembleia Legislativa do Estado de Rondônia.

AUTÓGRAFO DE LEI Nº 946/2021

Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado de Rondônia.

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE RONDÔNIA decreta:

Art. 1º Reconhece a prática de atividades esportivas eletrônicas no âmbito do Estado de Rondônia.

§ 1º Entendem-se por esporte eletrônico ou *e-Sport* as atividades que utilizam artefatos eletrônicos, caracterizando competição de dois ou mais participantes, no sistema de acesso e rebaixamento misto de competição, com a utilização dos sistemas de pontos corridos.

§ 2º As associações, federações, confederações e ligas das práticas esportivas eletrônicas deverão regulamentar as regras de jogos e critérios de participação, podendo ser uma competição de todos contra todos em turno único, em dois turnos (turno e retorno), em múltiplos turnos ou ainda em turnos independentes.

Art. 2º Os participantes de esportes eletrônicos passam a receber a nomenclatura de atleta.

Art. 3º É livre a atividade esportiva eletrônica no Estado de Rondônia, visando torná-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural, esportivo contemporâneo, promovendo a socialização, diversão e aprendizagem de crianças, jovens 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 entenderem 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 de credo, raça e divergências políticas, históricas e sociais;

IV - combater a discriminação de gênero, etnias, credos e ódio, que possam ser passados subliminarmente aos sujeitos jogadores nos games; e

V - proporcionar a interação e inclusão social entre crianças, jovens e adultos de todo o Estado de Rondônia, visando contribuir para a melhoria da capacidade cognitiva e o



Assembleia Legislativa do Estado de Rondônia.

fortalecimento das capacidades motoras, bem como o desenvolvimento psicomotor de seus participantes.

Art. 4º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA, 15 de junho de 2022.

Assinatura manuscrita em tinta azul, consistindo de um símbolo abstrato com um 'R' estilizado e um 'E' que se prolonga para cima.

Deputado ALEX REDANO
Presidente – ALE/RO



02 MAR 2021

PROTOCOLO		PROJETO DE LEI	Nº 946/21

AUTOR: DEPUTADO EYDER BRASIL/PSL

Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado de Rondônia.

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE RONDÔNIA decreta:

Art. 1º - Reconhece a prática de atividades esportivas eletrônicas no âmbito do Estado de Rondônia.

§ 1º - Entende-se por esporte eletrônico ou “E-Sport” as atividades que utilizam artefatos eletrônicos, caracterizando competição de dois ou mais participantes, no sistema de acesso e rebaixamento misto de competição, com a utilização dos sistemas de pontos corridos.

§ 2º - As Associações, Federações, Confederações e Ligas das práticas esportivas eletrônicas deverão regulamentar as regras de jogos e critérios de participação, podendo ser uma competição de todos contra todos em turno único, em dois turnos (turno e retorno), em múltiplos turnos ou ainda em turnos independentes.

Art. 2º - Os participantes de esportes eletrônicos passam a receber a nomenclatura de “atleta”.

Art. 3º - É livre a atividade esportiva eletrônica no Estado de Rondônia, visando torná-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural, esportivo contemporâneo, promovendo a socialização, diversão e aprendizagem de crianças, jovens e adultos.

Parágrafo único. São objetivos específicos do esporte eletrônico:





PROTOCOLO			Nº
		PROJETO DE LEI	

AUTOR: DEPUTADO EYDER BRASIL/PSL

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 adversário e não inimigos, na origem do Flair 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 de credo, raça e divergências políticas, históricas e sociais;

IV – combater a discriminação de gênero, etnias, credos e ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos jogadores nos games;

V – proporcionar a interação e inclusão social entre crianças, jovens e adultos de todo Estado de Rondônia, visando contribuir para a melhoria da capacidade cognitiva e o fortalecimento das capacidades motoras, bem como o desenvolvimento psicomotor de seus participantes.

Art. 4º – Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Porto Velho, 17 de dezembro de 2020.

EYDER BRASIL
Deputado Estadual – PSL



PROTOCOLO			Nº
	PROJETO DE LEI		
AUTOR: DEPUTADO EYDER BRASIL/PSL			
<p>desenvolvimento da prática esportiva cultural, unindo por meio dos jogadores virtuais, povos de diversas etnias, independentemente de credo, raça e divergências políticas, históricas e sociais.</p> <p>A proposição tem por objetivo estabelecer medidas de indução e incentivos ao desenvolvimento do Sistema de Ciência, Tecnologia e Inovação no Estado de Rondônia, por meio de instrumentos que concedem suporte ao desenvolvimento do ambiente produtivo, com observância às potencialidades locais e vocações regionais, visando o desenvolvimento econômico e social em bases sustentáveis.</p> <p>Portanto, diante da relevância e do alcance da matéria, espero contar com o apoio dos nobres membros desta Assembleia Legislativa, para a aprovação do presente projeto de lei.</p> <p>Porto Velho, 17 de dezembro de 2020.</p> <p></p> <p>EYDER BRASIL <i>Deputado Estadual – PSL</i></p>			