

Excelentíssimo Senhor **DIRCEU LUIZ BOARETTO**Vice-Presidente da Câmara Municipal de Pato Branco

Os vereadores que abaixo assinam, **Claudemir Zanco - PL e Eduardo Albani Dalla Costa - MDB**, no uso de suas prerrogativas legais e regimentais, apresentam para a apreciação do douto Plenário e solicitam apoio dos nobres pares para a aprovação do seguinte Projeto de Lei:

PROJETO DE LEI Nº 36/2022

Dispõe sobre o reconhecimento da prática esportiva eletrônica denominada **eSports** como modalidade esportiva no âmbito do município de Pato Branco e dá outras providências.

- **Art. 1º** Fica reconhecida, no âmbito do município de Pato Branco, a prática esportiva eletrônica *eSports* ou *esports* como modalidade esportiva que ocorre em plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores ou equipes, em partidas on-line ou presenciais sincrônicas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência com recursos das tecnologias da informação e comunicação ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade.
 - Art. 2º O praticante de eSports ou esports é denominado atleta.
- **Art. 3º** Fica instituído o Dia Municipal do *eSports*, a ser comemorado, anualmente, em 19 de outubro.
- **Art. 4º** A prática dos *eSports* ou *esports* no município de Pato Branco tem os seguintes objetivos:
- I a inclusão de todos os interessados por essa modalidade assim como a sua acessibilidade;
- II o desenvolvimento intelectual e cultural dos competidores, fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes;
- III a prática esportiva educativa, visando ao entendimento do fato de que jogadores são adversários e não inimigos, na origem do jogo justo (fair play), para a construção de identidades baseadas no respeito;
- IV a assimilação da influência e das inovações trazidas pela tecnologia da informação e comunicação;





 $\mbox{V}-\mbox{valorização}$ da boa convivência, cidadania, diversão e aprendizagem entre os praticantes da modalidade, independente de gênero, idade, raça, credo entre outros.

Art. 5º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Pato Branco, 6 de abril de 2022.



JUSTIFICATIVA

A importância deste Projeto de Lei justifica-se em relação à relevância social acompanhada da inclusão e ao dever constitucional do Poder Público em fomentar políticas públicas de incentivo e de práticas ao esporte pela população. Tais políticas públicas ainda, devem ser interpretadas de maneira extensiva, fazendo com que abranja ainda essa relativamente nova modalidade de esporte eletrônico.

Segundo dados, mais de 7 milhões de pessoas acompanham os eSports ao redor do Brasil, bem como que o país é líder na América Latina e o 3º maior do mundo. De acordo com a revista Forbes, em até 3 (três) anos, em 2021, o faturamento anual desta modalidade foi por volta de US\$1,65 bilhão.

Apesar de que o cenário se encontra profissionalizado o suficiente, com avanços tecnológicos e das equipes e organizações, não há uma definição concreta do reconhecimento do esporte eletrônico como modalidade esportiva. Inobstante ainda dos Projetos de Lei tramitando no Congresso Nacional, a comunidade destes "neoesportistas" ainda carece de definição, identificação e reconhecimento como esportistas de fato e de direito.

Portanto, este Projeto, em prosseguimento aos trâmites legislativos legais deve ser aprovado a fim de garantir aos Munícipes um apoio do Poder Público em relação à prática esta prática nova e crescente onda de entretenimento valorizando o desenvolvimento social e econômico por parte do Município.

Solicitamos aos nobres pares aprovação do presente Projeto de Lei.

