



VOTO VISTA AO PARECER AO PROJETO DE LEI Nº 0501.6/2019

Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado de Santa Catarina e adota outras providências.

Autor: Deputado Jair Miotto

Relatora: Deputada Ana Campagnolo

Voto Vista: Deputado Fabiano da Luz

VOTO

Tive vistas da matéria para analisa-la com o devido tempo e interesse que o tema merece.

Observo inicialmente, que a relatora foi precisa quando a análise da constitucionalidade e legalidade da proposta, apresentando inclusive as emendas que julgou pertinente.

De outro norte, fui o proponente nesta casa, da Frente Parlamentar de Games e Jogos Eletrônicos, lançada em 12 de agosto de 2020, e deste então tenho conversado com empresas do ramo e empreendedores que atuam na indústria criativa.

Assim, apresento nova redação que deixa claro que: Entendem-se por esporte eletrônico, para os fins desta Lei, as competições profissionais de jogos que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais sincrônicas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência.

Ademais, acato as emendas aprestadas pela relatora, desse modo, verifico que apresentarei alterações substanciais a proposição em tela, motivo pelo qual as faço por meio de Emenda Substitutiva Global.

Diante do exposto, em atenção ao art. 144, I, do Regimento Interno desta Casa de Leis, voto, no âmbito desta Comissão de Constituição e Justiça, pela



ADMISSIBILIDADE da tramitação processual do Projeto de Lei nº 0501.6/2019, nos termos da **Emenda Substitutiva Global** que ora apresento.

Sala das Comissões,

Deputado Fabiano da Luz



EMENDA SUBSTITUTIVA GLOBAL AO PROJETO DE LEI Nº 0501.6/2019

O Projeto de Lei nº 0501.6/2019 passa a ter a seguinte redação:

PROJETO DE LEI Nº 0501.6/2019

Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado de Santa Catarina e dá outras providências.

Art. 1º É livre a prática do esporte eletrônico no Estado de Santa Catarina, sendo pautada pelas seguintes diretrizes:

I - acessibilidade de todos os interessados por essa modalidade esportiva;

II - desenvolvimento intelectual e cultural dos competidores;

III - assimilação da influência e das inovações trazidas pela Tecnologia da Informação e Comunicação - TIC;

IV - socialização, diversão e aprendizagem para crianças, adolescentes e adultos que praticam a modalidade.

§ 1º Entende-se por esporte eletrônico, para os fins desta Lei, as competições profissionais de jogos que ocorrem em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais síncronas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência.

§2º Os praticantes do esporte eletrônico passam a ser denominados atletas.

Art. 2º São objetivos do esporte eletrônico:

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 um ambiente de "fair play", 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, povos diversos em torno de um ideal, independentemente de credo, raça e posição política, histórica ou social;

IV - combate ao ódio e a discriminação de gênero, etnia ou credo que possam eventualmente ser transmitidos, subliminarmente ou não, aos jogadores em alguns jogos;

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

Art. 3º O Poder Público reconhecerá como apoiadores do esporte eletrônico todas as Confederações, Federações, Ligas e demais entidades, oficiais ou não, com ou sem fins lucrativos, que normatizem e/ou difundam essa prática desportiva.

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

Sala da Comissão,

Deputado Fabiano da Luz