



CÂMARA MUNICIPAL DE SUMARÉ

**AUTÓGRAFO Nº 014, DE 15 DE FEVEREIRO DE 2023.**

Dispõe sobre a prática esportiva eletrônica (esports) no Município de Sumaré.

**Autor:** Vereador Hélio Silva.

**O PREFEITO DO MUNICÍPIO DE SUMARÉ,**

Faço saber que a Câmara Municipal aprovou e eu sanciono e promulgo a seguinte Lei:

**Art. 1º** - O exercício da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta lei.

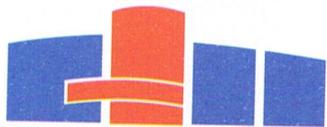
**Parágrafo Único** - Entende-se por esporte eletrônico (eSports) a modalidade esportiva que possui Competições de games que ocorrem em plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais síncronas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência;

**Art. 2º - Art. 2º** O praticante de esportes eletrônicos (eSports) passa a receber nomenclatura de “atleta”.

**Art. 3º** - É livre a atividade esportiva eletrônica, visando torná-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural, esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC, à formação cultural e propiciando a socialização, a diversão e a aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos;

**Parágrafo único** - Os jogos de que trata este art. deverá sempre atender os preceitos da moral e dos bons costumes.

**Art. 4º** - São objetivos específicos do esporte eletrônico (eSports):



CÂMARA MUNICIPAL DE SUMARÉ

**I** - promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humana, por meio dessa prática esportiva;

**II** - propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores a se entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo (fair play), para a construção de identidades, com base no respeito;

**III** - desenvolver a prática esportiva cultural, unindo, por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si, independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou cultural e social;

**IV** - combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos jogos;

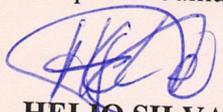
**V** - contribuir para a melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes.

**Art. 5º** - As escolas públicas municipais poderão promover as atividades de jogos esportivos eletrônicos através de torneios e competições visando buscar a formação de atletas nas diversas modalidades e o desenvolvimento de empreendedores nestes segmentos.

**Art. 6º** - O Poder executivo poderá promover eventos de jogos eletrônicos, e de empresas desenvolvedoras de games para interlocução com setores de desenvolvimento, atletas e formadores de mão de obra nestes segmentos;

**Art. 7º** - Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Câmara Municipal de Sumaré, 15 de fevereiro 2023.

  
**HELIO SILVA**  
Presidente

Publicado na Secretaria da Câmara Municipal de Sumaré, aos 15 de fevereiro de 2023.

  
**SAMUEL DA SILVA RAMOS**  
Gestor de Planejamento Estratégico de Assuntos Legislativos