



Projeto de Lei nº 3.569/2025

Estabelece diretrizes para a prática dos Esportes Eletrônicos no Estado de Minas Gerais.

A Assembleia Legislativa do Estado de Minas Gerais decreta:

Art. 1º – Esta lei estabelece diretrizes para a prática dos Esportes Eletrônicos no Estado.

Art. 2º – A prática esportiva eletrônica poderá ser denominada *esports* ou “esportes eletrônicos”.

Art. 3º – Entende-se por esporte eletrônico ou *esports*, as competições de jogos eletrônicos organizadas em ambientes digitais ou físicos com estrutura regulamentada, nas quais participantes individuais ou em equipes competem em jogos eletrônicos que promovam habilidades físicas, cognitivas, estratégias de alta performance e atividades de entretenimento.

Art. 4º – Para os fins desta lei, não serão considerados como esportes eletrônicos os jogos de azar, de apostas, *aleas*, bem como quaisquer outros em que o fator sorte predomine sobre as habilidades técnicas, estratégias ou cognitivas dos participantes.

Art. 5º – É livre a prática do esporte eletrônico no Estado, sendo pautada pelas seguintes diretrizes:

- I – acessibilidade de todos os interessados por essa modalidade esportiva;
- II – desenvolvimento intelectual, cultural e esportivo 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.

Art. 6º – São objetivos do esporte eletrônico:

- I – promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humana por meio 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*, para a construção de identidades, baseada no respeito mútuo;
- III – desenvolver a prática esportiva cultural, unindo, por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos, independentemente de credo, raça e divergência política, histórica e/ou social;
- IV – combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos jogos eletrônicos;
- V – contribuir para a melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes.

Art. 7º – O Estado de Minas Gerais reconhece como fomentadores da atividade esportiva que normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico:

- I – Confederação;
- II – Federação;
- III – Entidades Associativas;

IV – Ligas.

Art. 8º – São direitos do atleta do esporte eletrônico profissional:

I – ter condições necessárias à participação nas competições esportivas, nos treinos e em outras atividades preparatórias ou instrumentais;

II – estar em ambiente com condições de trabalho dignas aos profissionais esportivos que contribuem para o esporte eletrônico incluindo os treinadores, técnicos e gestores;

III – a realização de exames periódicos para avaliar a saúde física e mental dos praticantes, garantindo a integridade dos atletas de esportes eletrônicos;

IV – o acompanhamento contínuo e preventivo da saúde física e mental dos atletas de esportes eletrônicos.

§ 1º – A organização esportiva contratante é responsável pelas despesas médico-hospitalares, fisioterapêuticas e de medicamentos necessárias ao restabelecimento do atleta em caso de lesão ou doença decorrente da sua atividade, independentemente do pagamento de salário.

§ 2º – A organização de esportes eletrônicos poderá celebrar contratos de formação de atletas de esporte eletrônico, desde que atenda aos requisitos previstos na Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023 (Lei Geral do Esporte).

Art. 9º – Organizações esportivas promoverão a prática esportiva com base em padrões éticos e morais que garantam o *fair play* ou jogo limpo nas competições.

Art. 10 – Institui-se o Dia Estadual do Esporte Eletrônico a ser comemorado anualmente em 27 de junho.

Art. 11 – Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala das Reuniões, 26 de março de 2025.

Coronel Henrique (PL)

Justificação: Os esportes eletrônicos constituem uma prática esportiva contemporânea, baseada em habilidades estratégicas e cognitivas, com ampla aceitação entre jovens e adultos. Trata-se de um fenômeno que transcende o entretenimento, agregando valor econômico, social e cultural ao reunir jogadores, espectadores e profissionais de diversas áreas em um ambiente dinâmico e competitivo.

Nos últimos anos, os esportes eletrônicos consolidaram-se como uma prática de alto impacto, com um crescimento exponencial no número de praticantes, eventos, patrocinadores e espectadores. Segundo dados do setor, o Brasil é um dos principais mercados de *esports* no mundo, e Minas Gerais está estrategicamente posicionada para se destacar nesse cenário.

O setor de esportes eletrônicos representa uma economia emergente, a qual gera empregos diretos e indiretos, além de atrair investimentos e fomentar novas carreiras em áreas como desenvolvimento de jogos, marketing digital, produção audiovisual, psicologia esportiva, direito eletrônico, treinamento e gerenciamento de equipes.

A presente proposição visa também contribuir para a promoção de valores de convivência, respeito e cidadania, ao incentivar a prática do *fair play* e combater atitudes discriminatórias de gênero, etnia ou credo. Esse fator é essencial para que os esportes eletrônicos desempenhem um papel positivo na formação de identidades saudáveis e inclusivas, especialmente entre os jovens, e reforça o *esports* como um ambiente que preza pela ética e pela boa convivência.

– Publicado, vai o projeto às Comissões de Justiça e de Esporte para parecer, nos termos do art. 188, c/c o art. 102, do Regimento Interno.

