



**PROJETO DE LEI Nº , DE 2022**

(Do Senhor Deputado DELMASSO - REPUBLICANOS/DF)

**Reconhece, no âmbito do Distrito Federal, o “Speedcubing” como modalidade esportiva.**

**A CÂMARA LEGISLATIVA DO DISTRITO FEDERAL decreta:**

**Art. 1º** Fica reconhecido o “ *Speedcubing* ” como modalidade esportiva no âmbito do Distrito Federal.

*Parágrafo único.* Para efeitos desta Lei é considerado *Speedcubing* , a atividade de resolver uma variedade de quebra-cabeças mecânicos, sendo o mais famoso o Cubo de Rubik (3x3x3), o mais rapidamente possível.

**Art. 2º** O praticante d o “ *Speedcubing* ” passa a receber a nomenclatura de “atleta”.

**Art. 3º** É livre a modalidade esportiva d o “ *Speedcubing* ” , visando torna-lo acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural esportivo contemporâneo, levando à formação cultural e propiciando a socialização, a diversão e a aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos.

**Art. 4º** São objetivos específicos do “ *Speedcubing* ” :

I – promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humanada, por meio dessa prática esportiva;

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

III – contribuir para a melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes.

**Art. 5º** Fica reconhecida como fomentadora da modalidade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que dentro das suas competências normatizam e difundem a pratica do “ *Speedcubing* ” .

**Art. 6º** Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

## JUSTIFICAÇÃO

A proposta visa a fomentar a prática desportiva, como direito de cada um, conforme preconizado no ordenamento jurídico, com a promulgação da Constituição Cidadã em 1988, mais especificamente no art. 217, da CF.

A iniciativa enseja a possibilidade de estimular a cidadania, levando os jogadores e se entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo (fair play), para a construção de identidades, baseada no respeito.

O Speedcubing (do inglês "speed" - velocidade e "cube" - cubo), também conhecido como speedsolving ("solve" - resolver) é a atividade de resolver uma variedade de quebra-cabeças mecânicos, sendo o mais famoso o Cubo de Rubik (3x3x3), o mais rapidamente possível. Para a maioria dos quebra-cabeças, a solução implica a realização de uma série de movimentos que altera o estado de um quebra-cabeça embaralhado para um estado no qual cada face do quebra-cabeça é de uma única cor sólida. Alguns quebra-cabeças têm diferentes requisitos para serem considerados resolvidos, como por exemplo o Relógio de Rubik, onde todos os ponteiros do relógio devem ser movidos para a posição de 12 horas.

O Cubo de Rubik foi inventado em 1974 pelo professor húngaro de arquitetura, Erno Rubik. Um amplo interesse internacional no cubo começou em 1980, e o cubo logo evoluiu para uma mania global. Em 5 de junho de 1982, o primeiro campeonato mundial foi realizado em Budapeste, Hungria. Dezenove pessoas competiram no evento, e o americano Minh Thai ganhou com um tempo de 22,95 segundos para uma resolução única. Outros participantes notáveis incluem Jessica Fridrich e Lars Petrus, duas pessoas que mais tarde viriam a ser influentes no desenvolvimento de métodos de resolução e na comunidade de speedcubing.

A mania do Cubo Rubik's começou a desaparecer depois de 1983, mas décadas mais tarde, com o advento da internet, sites relacionados a speedcubing vieram à superfície. Simultaneamente espalhando métodos eficazes de speedsolving e ensinando novas pessoas a resolvê-lo pela primeira vez, esses sites trouxeram uma nova geração de cubers, e criou-se uma comunidade internacional online crescente que elevou o perfil da arte. Pessoas de destaque nesta comunidade online, tal como Ron van Bruchem, Tyson Mao, Chris Hardwick, e Ton Dennenbroek, eventualmente queriam se conhecer pessoalmente e competir. Então, vinte anos depois do primeiro campeonato mundial, eles orquestraram um segundo em Toronto em 2003, e outra competição menor na Holanda, mais tarde, no mesmo ano.

Este renascimento da competição provocou uma nova onda de eventos organizados de speedcubing, que incluem competições nacionais e internacionais regulares. [4] Havia doze competições em 2004, mais 58 de 2005 para 2006, mais de 100 em 2008, e mais de 450 em 2014, com mais acontecendo a cada ano. Houve mais sete campeonatos mundiais desde a competição de 1982 em Budapeste, que são, tradicionalmente, realizados a cada dois anos. Esta nova onda de competições de speedcubing foram e ainda são organizadas pela World Cube Association (WCA), fundada por Ron van Bruchem e Tyson Mao.

Desde 2003, competições de speedcubing têm sido realizadas regularmente. A World Cube Association (WCA), "associação mundial do cubo" foi formada em 2004, para governar todas as competições oficiais. Para uma competição ser oficial, ela deve ser aprovada pela WCA e seguir seus regulamentos. Incluída no regulamento, é a necessidade de ter um ou mais delegados da WCA presentes. A função principal de um delegado é assegurar que todas as normas sejam seguidas durante a competição. Quando a competição termina, os resultados são enviados para o site oficial da WCA.

A maioria das competições de quebra-cabeça são realizadas usando o formato da média de 5. Isso significa que o competidor realiza 5 resoluções na rodada; a resolução mais rápida e o mais lenta são desconsideradas e a média das outras 3 é usada. Os eventos de 6x6x6, 7x7x7 e 3x3x3 com os pés são classificados pela média de 3. Esse é o mesmo, mas apenas três resoluções são feitas, e todas as três são usadas para calcular a média. Os desafios de 3x3x3 com os olhos vendados e o de menor número de movimentos são

realizadas ou pela média de 3 ou melhor de 3. Os 4×4×4 com os olhos vendados, 5×5×5 com os olhos vendados e resolução de vários 3×3×3 com olhos vendados são realizadas com a utilização de melhores de 1, 2 ou 3, dependendo da competição. Ocasionalmente, um evento é realizado usando um formato incomum, por exemplo, o melhor de 3 para 3×3×3.

No Distrito Federal, a Associação Brasiliense de Cubo Mágico (ABRACM) é associação sem fins lucrativos legalmente constituída e reconhecida pela WCA como representante nacional do esporte que tem como objetivo o desenvolvimento do Cubo Mágico em suas mais diversas manifestações. Para isso, a ABRACM promove ações em apoio aos atletas, organizadores, oficiais e entusiastas do " *Speedcubing* ", visando o fortalecimento de valores como o espírito esportivo, a fraternidade, a acessibilidade e a cidadania.

Portanto, reconhecer o " *Speedcubing* " como modalidade esportiva é de relevante interesse público, com capacidade para contribuir significativamente para a melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o raciocínio e habilidade motora de seus praticantes.

Em face do exposto e, por entender que a medida se revela justa e oportuna, submeto o presente projeto ao processo legislativo, contando com a colaboração dos nobres colegas para o aperfeiçoamento desta proposição e, ao fim, para sua aprovação.

Sala das Sessões, em

(assinado eletronicamente)

**DELMASSO**

*Deputado Distrital - Republicanos/DF*

Praça Municipal, Quadra 2, Lote 5, Gabinete 04 Zona Cívico-Administrativa - CEP: 70.094-902 - Brasília - DF - Tel.: (61) 3348-8042

Praça Municipal - Quadra 2 - Lote 5, Câmara Legislativa do Distrito Federal, Brasília - DF



Documento assinado eletronicamente por **RODRIGO GERMANO DELMASSO MARTINS - Matr. Nº 00134, Deputado(a) Distrital**, em 15/08/2022, às 15:11:18, conforme Ato do Vice-Presidente e da Terceira Secretária nº 02, de 2020, publicado no Diário da Câmara Legislativa do Distrito Federal nº 284, de 27 de novembro de 2020.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site

<https://ple.cl.df.gov.br/#/autenticidade>

Código Verificador: **47793**, Código CRC: **a0052e63**