

**LEI N.º 5.321, DE 23 DE NOVEMBRO DE 2020**

**DISPÕE** sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica.

**O GOVERNADOR DO ESTADO DO AMAZONAS**

**FAÇO SABER** a todos os habitantes que a ASSEMBLEIA LEGISLATIVA decretou e eu sanciono a presente

**L E I :**

**Art. 1.º** O exercício da atividade esportiva eletrônica, no âmbito do Estado do Amazonas, obedecerá ao disposto nesta Lei.

**§ 1.º** Entende-se por esporte eletrônico as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do *round-robin*, do *tournament systems* e do *knockout systems*.

**§ 2.º** Entende-se como esporte eletrônico as referências como: *eSports*, *eGame*, *ciberesporte* e qualquer outra nomenclatura criada que se entenda como esporte eletrônico.

**Art. 2.º** Os praticantes de esportes eletrônicos passam a receber as nomenclaturas de atleta, *eGamer*, *Gamer*, *ciberatleta*, bem como qualquer outra nomenclatura criada que se entenda como praticante de esporte eletrônico.

**Art. 3.º** É livre a atividade esportiva eletrônica no Estado do Amazonas, visando torná-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural, esportivo e contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologias de Informação e Comunicação - TIC à formação cultural propiciando a socialização, diversão e aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos.

**Parágrafo único.** São objetivos específicos do esporte eletrônico:

- I - promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humana através da prática esportiva;
- II - propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores a se entender como adversários e não como inimigos, na origem do *fair play*, para a construção de identidades, baseada no respeito;
- III - desenvolver a prática esportiva cultural, unindo por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si;
- IV - combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos jogos; e
- V - contribuir para a melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes.

**Art. 4.º** Fica instituído o Dia Estadual do Esporte Eletrônico, a ser comemorado, anualmente, no dia 27 de junho, em alusão à data de fundação da empresa Atari, uma das principais empresas de videogames, fundada em 27 de junho de 1972.

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

**GABINETE DO GOVERNADOR DO ESTADO DO AMAZONAS**, em Manaus, 23 de novembro de 2020.

**WILSON MIRANDA LIMA**

Governador do Estado do Amazonas

**FLÁVIO CORDEIRO ANTONY FILHO**

Secretário de Estado Chefe da Casa Civil

**LUIS FABIAN PEREIRA BARBOSA**

Secretário de Estado de Educação e Desporto, em exercício

Publicação:  
D.O.E. de 23/11/2020