

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