**PROJETO DE LEI Nº XXXXX, de XXX de março de 2023**

Regulamenta, em âmbito estadual, os Esportes Eletrônicos (E-sports) e define suas diretrizes, institui o dia e a semana do Esporte Eletrônico e toma outras providências.

DEPUTADO ESTADUAL: FERNANDO BRAIDE

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 1º.** É reconhecido em âmbito estadual os Esportes Eletrônicos como esporte.

**§1º**: É necessário, para o cumprimento do caput, o reconhecimento de instituição do poder executivo através, de decreto, de portaria de órgão competente, de lei da assembleia legislativa estadual ou do poder executivo, sobre a incorporação de jogos a serem considerados como esportes eletrônicos.

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

**Art 2º.** Para serem considerados Esportes Eletrônicos, os jogos devem:

1. Possuir critérios competitivos claros;
2. Exigência de que duas ou mais pessoas ou equipes compitam em modalidade de jogo;
3. Ter representatividade internacional;
4. Ter campeonatos oficiais pela empresa responsável;
5. Possuir amplo contingente de jogadores;
6. Deve ser gratuito para jogar (free-to-play) ou de aquisição única;
7. O jogo não deve possuir cobranças periódicas para atualização ou manutenção de conta;
8. Ser permitido no Brasil;

§1º Não são considerados esportes os jogos eletrônicos que:

1. concedam vantagens competitivas aos jogadores através de compras de conteúdo;
2. que beneficiem de forma competitiva os jogadores através de sorteios;
3. o qual o gasto do jogador é um critério para definir benefícios e vantagens que desequilibrem competições;
4. considerados como “*pay to win*” pela comunidade e/ou instituições;
5. no qual aquisição de conteúdo digital desequilibre o cenário competitivo;
6. permitam e não atuem no combate quanto ao uso de bots, hacks, cheats ou quaisquer mecanismos de trapaça;

**Art 3º.** Os esportes eletrônicos classificados como esporte, bem como suas competições são beneficiados pela Lei Estadual nº 9.436, de 15 de agosto de 2011, conforme disposto em seus Art. 1º, 2º, 3º, 4º, 5º e 6º.

**Art 4º**. É obrigatório o reconhecimento dos Esportes Eletrônicos categorizados como Esporte para todos os fins legais dentro do Estado do Maranhão, desde que a prática e o exercício das atividades sejam devidamente comprovados, sendo válido como práticas desportivas, crédito universitário e atividades extracurriculares.

**Art. 5º**. Os jogos e seus competidores devem observar as faixas etárias estabelecidas pela Pan European Game Information – PEGI e pela Classificação Indicativa brasileira (Classind) dentro da modalidade do seu jogo, ou outros métodos oficiais que venham a substitui-los, conforme os casos abaixo:

I – São impedidos de competir oficialmente jogadores fora da faixa etária estabelecida no jogo.

II – São impedidas de receber benefícios indicados no art 3º, as empresas que não observarem o critério etário nos projetos de apoio e incentivo ao esporte, em qualquer modalidade.

III – Os campeonatos oficiais são obrigados a exigir comprovação etária respeitando o disposto nesta lei.

**Art. 6º.** É proibido o anonimato dos competidores em campeonatos oficiais.

**Art. 7º.** Deve ser disponibilizado pelo órgão competente, formulário eletrônico para solicitação de inscrição de novos jogos para serem classificados como esporte eletrônico, desde que atendam aos critérios estabelecidos no Art.2º.

**Art. 8º**. É exceção ao disposto no Art 2º, jogos eletrônicos produzidos dentro do Estado do Maranhão ou por empresas maranhenses que não atendam aos critérios III, IV e V.

CAPÍTULO II

DOS COMPETIDORES

**Art. 9º.** É reconhecido como competidor profissional os atletas dentro da faixa etária indicativa estabelecida no Art 6º, com mais de dezesseis anos, que atuem neste mercado de forma remunerada e sua profissão pode ser enquadrada pela Classificação Brasileira de Ocupações – CBO como nº 3771-05 atleta profissional (outras modalidades) ou por outro código e classificação que venha à substituí-lo.

§1º é permitida exceção ao caput, desde que respeitando o art 6º, a classificação do atleta profissional menor de dezesseis anos desde que autorizado e acompanhado pelos pais ou tutores responsáveis.

§2º o competidor menor de dezesseis anos não pode se inscrever em campeonatos oficiais sem autorização dos pais ou tutores responsáveis.

§3º Para todos os fins, os jogadores de esportes eletrônicos serão equiparados aos atletas de outras modalidades desportivas, no que tange aos direitos e às obrigações, bem como ao investimento, ao financiamento e ao patrocínio.

**Art. 10º.** Times profissionais financiados ou apoiados por empresas, instituições públicas, universidades ou independentes, devem respeitar os critérios estabelecidos no Art 6º.

CAPÍTULO III

DAS COMPETIÇÕES

**Art. 11º.** São consideradas competições oficiais:

1. organizadas pela empresa do jogo em solo maranhense.
2. organizadas pela Federação Maranhense de Esportes Eletrônicos ou outra instituição oficial.
3. as que atenderem critérios de classificação para campeonatos regionais, nacionais e internacionais, desde que aconteçam em solo maranhense.
4. organizadas por outras instituições oficiais e de reconhecimento pela comunidade de jogadores em âmbito internacional, nacional e estadual.
5. organizadas pela comunidade com autorização de órgãos e instituições públicas responsáveis pelo esporte e lazer.
6. organizadas por beneficiadas pela Lei Estadual nº 9.436, de 15 de agosto de 2011, conforme disposto no Art 3º, com devida autorização oficial.

CAPÍTULO IV

DAS EMPRESAS E INSTITUIÇÕES

**Art. 12º.** São considerados para fins de apoio ao esporte as empresas que tiverem como atividade principal o treinamento de atletas, organização de campeonatos oficiais e transmissão de jogos locais.

**Art. 13º** O Estado do Maranhão reconhece como fomentadora da atividade esportiva a confederação, federação, liga e entidades associativas que normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico (E-Sport).

CAPÍTULO V

DAS DATAS CELEBRATIVAS

**Art. 14º.** Fica estabelecido 19 de outubro como dia estadual do esporte eletrônico, em alusão ao primeiro campeonato de jogos eletrônicos conhecido no mundo realizado em 1972.

**Art. 15º.** Fica estabelecido o período dos três dias anteriores até o terceiro dia subsequente ao dia do esporte eletrônico, como semana estadual do esporte eletrônico.

CAPÍTULO VI

DOS E-SPORTS

**Art. 16º.** É livre a atividade esportiva eletrônica no Estado do Maranhão, visando a torná-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologia 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 (jogo limpo), 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, independente do 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 games; e

V – Proporcionar a interação entre crianças, jovens e adultos de todo o Estado visando contribuir para a melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o desenvolvimento psicomotor e a capacidade motora complexa, bem como o sistema cognitivo e a inclusão social e digital de seus praticantes.

**Art. 17º.** São compreendidos como esportes no disposto nesta lei, os esportes eletrônicos, dispostos no anexo 1 desde que em sua modalidade competitiva.

**Art. 18º.** É possibilitado ao poder executivo alterar os jogos classificados como esportes eletrônicos acertados por decreto, lei ou portaria do órgão competente, incluindo ou excluindo modalidades, desde que acompanhado da devida justificativa e respaldo legal.

**PARÁGRAFO ÚNICO:** o disposto no anexo 1 deixa de valer a partir da publicação de nova lista oficial pelo poder executivo.

**Art. 20º.** Esta lei entra em vigor a partir da data de sua publicação.

ANEXO 1.

LISTA DE JOGOS

1. Counter-Strike
2. Defender of the Ancients 2 – DOTA 2
3. Free Fire
4. League of Legends
5. Rainbow Six Siege
6. StarCraft
7. Valorant
8. Hearthstone
9. Call of Duty
10. Overwatch
11. Fortnite
12. Pokemon Unite
13. Player Unknown’s Battlegrounds
14. Clash Royale
15. Street Fighter
16. Tekken
17. Jogos classificados como E-soccer (Futebol Digital)