



ESTADO DA PARAÍBA  
CÂMARA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE  
(CASA DE FÉLIX ARAÚJO)  
GABINETE DO VEREADOR PRESIDENTE SAULO GERMANO

PROJETO DE LEI ORDINÁRIA N.º \_\_\_\_\_ / 05 DE FEVEREIRO DE 2025

**EMENTA: DISPÕE SOBRE A REGULAMENTAÇÃO DA PRÁTICA ESPORTIVA ELETRÔNICA (E-SPORTS), NO ÂMBITO DO MUNICÍPIO DE CAMPINA GRANDE, E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.**

**Art. 1º** Fica estabelecida a regulamentação da prática da atividade esportiva eletrônica (eSports) no âmbito do município de Campina Grande, em observância ao disposto nesta lei, reconhecendo-a como modalidade esportiva de fomento, educacional, cultural, social e econômica.

**Parágrafo único:** Para os efeitos legais desta lei, considera-se esporte eletrônico as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracterizando a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de afluência, com utilização do round-robin tournament systems e o knockout systems, competitiva ou recreativa, realizada por meio de jogos eletrônicos em plataformas digitais, computadores, consoles ou dispositivos móveis, seja de forma individual ou em equipe, em ambiente virtual ou presencial.

**Art. 2º** A regulamentação dos esportes eletrônicos no município observará os seguintes princípios:



**ESTADO DA PARAÍBA**  
**CÂMARA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE**  
**(CASA DE FÉLIX ARAÚJO)**  
**GABINETE DO VEREADOR PRESIDENTE SAULO GERMANO**

I – Livre prática da atividade esportiva eletrônica como forma de lazer, inclusão social e profissionalização;

II – Valorização dos atletas e profissionais envolvidos nos eSports;

III – Promoção da ética, do respeito e do combate à discriminação e ao preconceito nos esportes eletrônicos;

IV – Fomento à inovação, tecnologia e desenvolvimento da indústria criativa digital.

**Paragrafo único:** Para o efetivo cumprimento do disposto nesta norma, a pratica esportiva eletrônica (eSports), fica devidamente equiparada às demais modalidades desportivas, em termos de incentivo, promoção e apoio do poder publico.

**Art. 3º** São objetivos desta Lei:

I – Incentivar e apoiar a realização de competições e eventos de esportes eletrônicos no município;

II – Estabelecer diretrizes para o reconhecimento de atletas, equipes e organizações de eSports;

III – Estimular a criação de espaços públicos e privados adequados à prática dos esportes eletrônicos;

IV – Integrar os eSports às políticas educacionais e sociais do município;

V – Incentivar o empreendedorismo e o desenvolvimento econômico ligados à atividade esportiva eletrônica.

**Art. 4º** O Poder Pulico poderá reconhecer como atletas de esportes eletrônicos aqueles que participam regularmente de competições organizadas, sejam amadores ou profissionais, mediante comprovação de atividade.



**ESTADO DA PARAÍBA**  
**CÂMARA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE**  
**(CASA DE FÉLIX ARAÚJO)**  
**GABINETE DO VEREADOR PRESIDENTE SAULO GERMANO**

**Art. 5º** As equipes, associações e organizações de eSports poderão ser reconhecidas pelo município desde que atendam aos seguintes requisitos:

- I – Possuam cadastro e regulamentação junto a entidades organizadoras de eventos de esportes eletrônicos;
- II – Promovam boas práticas esportivas e éticas no ambiente digital e presencial;
- III – Apresentem histórico de participação em torneios e competições oficiais ou comunitárias.

**Art. 6º** O Poder Executivo Municipal poderá desenvolver e apoiar políticas públicas para fomentar os esportes eletrônicos, incluindo:

- I – Criação de programas de incentivo ao esporte eletrônico nas escolas municipais e espaços públicos;
- II – Parcerias com instituições públicas e privadas para realização de torneios e campeonatos;
- III – Apoio ao desenvolvimento de startups, projetos e empresas ligadas aos esportes eletrônicos;
- IV – Oferta de cursos e capacitações para atletas, treinadores e demais profissionais da área;
- V – Criação de um calendário oficial de eventos de esportes eletrônicos no município.

**Art. 7º** Os jogos eletrônicos que promovam violência, discriminação, racismo, xenofobia, misoginia ou qualquer tipo de preconceito não serão reconhecidos como modalidade esportiva para os fins desta Lei.



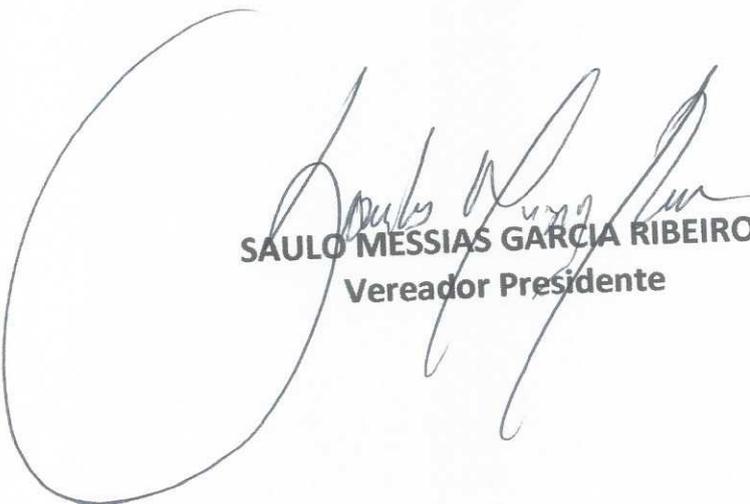
**ESTADO DA PARAÍBA**  
**CÂMARA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE**  
**(CASA DE FÉLIX ARAÚJO)**  
**GABINETE DO VEREADOR PRESIDENTE SAULO GERMANO**

**Art. 8º** O Poder Executivo regulamentará a presente Lei, por meio de decretos e atos normativos, definindo os meios e critérios, para a implementação das diretrizes estabelecidas, para sua plena e efetiva aplicação.

**Art. 9º** Esta Lei entra em vigor a partir da data de sua publicação.

**Art. 10** Revogam-se as disposições em contrário.

Sala das Sessões da Câmara Municipal de Campina Grande, Casa de Félix Araújo, em 05 de fevereiro de 2025.

  
**SAULO MESSIAS GARCIA RIBEIRO**  
**Vereador Presidente**

  
Câmara Municipal de Campina Grande-PB  
**Saulo Messias Garcia Ribeiro**  
Vereador Presidente - CMCG



**ESTADO DA PARAÍBA**  
**CÂMARA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE**  
**(CASA DE FÉLIX ARAÚJO)**  
**GABINETE DO VEREADOR PRESIDENTE SAULO GERMANO**

**JUSTIFICATIVA**

**Senhoras Vereadoras,**  
**Senhores Vereadores,**

Considerando ante ao comprometimento precípuo desta Exímia Casa Legislativa no anseio de soluções críveis, em face de garantir por meio de medidas legislativas cabíveis e viáveis, viabilizar e propiciar benesses aos cidadãos, fomentando e açodando políticas públicas proeminentes, corroboradas na proteção social, laboral, cultural, educacional, dos direitos difusos e coletivos, e de saúde dos munícipes, que obrigatoriamente é dever deste parlamento, que apresentamos a hodierna propositura.

O presente Projeto de Lei tem como desígnio, a regulamentação da prática da atividade esportiva eletrônica (eSports) no âmbito do município de Campina Grande, reconhecendo-a como modalidade esportiva de fomento, educacional, cultural, social e econômica.

Desta feita a referida propositura visa fomentar a prática desportiva, como direito de cada um, conforme preconizado no ordenamento jurídico, com a promulgação da Magna Carta de 1988, disposto no art. 217, da CF.

Contudo, insta ressaltar que o aduzido Projeto Legislativo, objetiva regulamentar a prática da atividade esportiva eletrônica (eSports) no município, abalizando sua relevância como modalidade esportiva, ferramenta educativa, meio de inclusão social e vetor de desenvolvimento econômico.

Convém destacar que os esportes eletrônicos têm crescido exponencialmente no Brasil e no mundo, atraindo milhões de jogadores, espectadores e investimentos. O reconhecimento e a regulamentação dessa prática são fundamentais para garantir que atletas, equipes, organizadores de eventos e demais envolvidos possam exercer suas atividades de forma estruturada e com respaldo legal.



**ESTADO DA PARAÍBA**  
**CÂMARA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE**  
**(CASA DE FÉLIX ARAÚJO)**  
**GABINETE DO VEREADOR PRESIDENTE SAULO GERMANO**

Deste modo ressaltamos que o esporte eletrônico como modalidade esportiva, no que se alude aos eSports, são uma prática que exige habilidades técnicas, estratégicas e cognitivas dos jogadores, características essenciais de qualquer modalidade esportiva tradicional. Grandes eventos internacionais de eSports já são transmitidos em canais esportivos e contam com premiações milionárias, evidenciando a profissionalização do setor. No Brasil, diversas federações estaduais e municipais já reconhecem os eSports como prática esportiva legítima.

Não obstante, a regulamentação da atividade esportiva eletrônica proporcionará mais segurança jurídica para atletas, organizações e investidores interessados no setor. Além disso, garantirá que as competições e eventos realizados no município sigam padrões éticos e de governança esportiva, assegurando um ambiente competitivo saudável e inclusivo.

Conquanto no que se refere a inclusão social e desenvolvimento educacional, os esportes eletrônicos são acessíveis a diversas camadas da população, promovendo a inclusão social ao permitir que pessoas de diferentes idades, classes sociais e condições físicas participem de competições e comunidades virtuais. Além disso, o eSports pode ser uma ferramenta educacional poderosa, estimulando o desenvolvimento do raciocínio lógico, a coordenação motora, a tomada de decisões rápidas e o trabalho em equipe.

Portanto, a introdução de políticas públicas voltadas aos eSports no município pode beneficiar diretamente jovens e estudantes, aproximando-os de novas tecnologias e incentivando carreiras na área de tecnologia, programação e desenvolvimento de jogos. A parceria com escolas e instituições de ensino pode permitir a criação de projetos pedagógicos que utilizem os eSports como ferramenta de aprendizado e engajamento dos alunos.

No tocante ao fomento econômico e geração de oportunidades, o setor de esportes eletrônicos movimenta bilhões de dólares mundialmente e está em plena expansão no Brasil. A regulamentação dessa atividade em [Nome do Município] pode atrair investimentos, estimular a realização de eventos e fortalecer o turismo local.



**ESTADO DA PARAÍBA**  
**CÂMARA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE**  
**(CASA DE FÉLIX ARAÚJO)**  
**GABINETE DO VEREADOR PRESIDENTE SAULO GERMANO**

Do mesmo modo, a regulamentação dos eSports incentiva o empreendedorismo e a economia criativa, impulsionando negócios relacionados, como desenvolvedores de jogos, influenciadores digitais, criadores de conteúdo, produtores de eventos e lojas especializadas. O reconhecimento formal da atividade pode abrir portas para incentivos fiscais e parcerias estratégicas que beneficiem toda a cadeia produtiva envolvida.

Imperativo salientar que, embora haja projetos de lei em tramitação no Congresso Nacional para regulamentar os esportes eletrônicos no Brasil, bem como Lei Estadual vigente em nosso Estado, de número 11.296/19, é essencial que os municípios avancem na regulamentação dessa prática de forma autônoma, garantindo uma estrutura local de apoio aos atletas e profissionais do setor.

Por conseguinte, com a presente iniciativa, o município de Campina Grande se coloca na vanguarda do reconhecimento dos eSports, promovendo sua valorização e garantindo que sua prática ocorra de maneira organizada, segura e acessível a todos.

Diante do exposto, a aprovação deste Projeto de Lei representa um passo importante para o desenvolvimento dos esportes eletrônicos no município, fortalecendo sua prática, incentivando talentos locais e gerando oportunidades para a população, garantindo que Campina Grande, como cidade da Tecnologia e inovação, esteja alinhada com a evolução do esporte e da tecnologia no século XXI.



**ESTADO DA PARAÍBA  
CÂMARA MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE  
(CASA DE FÉLIX ARAÚJO)  
GABINETE DO VEREADOR PRESIDENTE SAULO GERMANO**

Destarte, ante as razões expostas, demonstrada sua viabilidade regimental, constitucional, ressaltando a devida relevância da matéria, o presente Projeto de Lei, tem fundamental importância como Política Pública de esportes, educacional, conquanto na seara da Ciência, Tecnologia e inovação, corroborada de proteção e com anteparo do desenvolvimento econômico, guarnecida e consubstanciada de elevado interesse público, solicito aos nobres pares a apreciação e aprovação da referida Propositura.

Sala das Sessões da Câmara Municipal de Campina Grande, "Casa de Félix Araújo", 05 de fevereiro de 2025.

**SAULO MESSIAS GARCIA RIBEIRO**  
**Vereador Presidente**

Câmara Municipal de Campina Grande-PB  
Saulo Messias Garcia Ribeiro  
Vereador Presidente - CMCG