



Câmara Municipal de Jerônimo Monteiro
Estado do Espírito Santo



PROJETO DE LEI LEGISLATIVO Nº 040/2025

Autores do Projeto: Vereador Everaldo Alves Rodrigues

Processo Nº <u>795/2025</u>
Em: <u>31/07</u> de <u>25</u>
<u>ANDRÉS COUTO</u>
Assinatura e Carimbo

Institui a Política Municipal de Incentivo ao Desenvolvimento dos Jogos Eletrônicos (eSports) e Cultura Gamer no Município de Jerônimo Monteiro/ES e dá outras providências.

O PREFEITO MUNICIPAL DE JERÔNIMO MONTEIRO, no estado do Espírito Santo, no uso de suas atribuições legais, faz saber que a Câmara Municipal **APROVOU** e eu **SANCIONO** e **PROMULGO** a seguinte Lei:

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º Fica instituída a Política Municipal de Incentivo aos Esportes Eletrônicos (eSports) no Município de Jerônimo Monteiro, com o objetivo de fomentar, regulamentar e incentivar o desenvolvimento das atividades esportivas eletrônicas, de forma inclusiva, educativa, tecnológica e cultural.

Art. 2º Para os fins desta Lei, considera-se esporte eletrônico a prática competitiva realizada por meio de jogos digitais eletrônicos, através de computadores, consoles, dispositivos móveis ou outras plataformas digitais, em partidas individuais ou coletivas.

§ 1º Estão compreendidos na definição de esportes eletrônicos os termos:

- I – eSports;
- II – ciberesporte;
- III – eGame;
- IV – jogos virtuais competitivos em geral.

§ 2º Esta Lei não se aplica a plataformas de cassinos virtuais, apostas esportivas (bets) e demais modalidades de iGaming que envolvam jogos de azar, sorteios



Câmara Municipal de Jerônimo Monteiro
Estado do Espírito Santo



ou qualquer prática cuja premiação dependa exclusivamente da sorte, sem a necessidade de habilidades competitivas dos participantes.

§ 3º Para fins exemplificativos, são considerados iGaming e não se enquadram como esportes eletrônicos:

- I – cassinos online (roletas, caça-níqueis, pôquer de apostas);
- II – plataformas de apostas esportivas com premiações baseadas em prognósticos;
- III – quaisquer modalidades com mecânica baseada em sorte, em detrimento da habilidade.

CAPÍTULO II

DOS OBJETIVOS E PRINCÍPIOS

Art. 3º A prática dos esportes eletrônicos é livre no Município, devendo ser incentivada como ferramenta de:

- I – inclusão digital e social;
- II – desenvolvimento intelectual, motor e cognitivo;
- III – convivência saudável e respeito às diferenças;
- IV – combate à discriminação por raça, gênero, orientação sexual ou crença;
- V – fortalecimento da economia criativa, empreendedorismo e inovação.

Art. 4º São objetivos da presente política pública:

- I – promover eventos, oficinas, competições e formações ligadas aos eSports;
- II – integrar os eSports a projetos pedagógicos e culturais, respeitando a BNCC e a Lei Federal nº 14.533/2023 (Educação Digital);
- III – valorizar jogadores, treinadores, desenvolvedores e demais profissionais do setor;
- IV – criar espaços adequados para a prática e capacitação em jogos eletrônicos;
- V – garantir o acesso de crianças, jovens e adultos a essas atividades, respeitando a classificação indicativa e os princípios do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).

Art. 5º São princípios que fundamentam esta Lei:

- I – a ética esportiva e o fair play;
- II – a não violência, a colaboração e o respeito mútuo;
- III – o uso consciente das tecnologias;
- IV – o fortalecimento do potencial educativo, cultural e profissional dos jogos digitais.



Câmara Municipal de Jerônimo Monteiro
Estado do Espírito Santo



CAPÍTULO III

DOS INSTRUMENTOS E PARCERIAS

Art. 6º O Município poderá firmar parcerias públicas ou privadas com instituições de ensino, coletivos juvenis, federações, ligas, empresas e organizações da sociedade civil para:

- I – organizar torneios e eventos de eSports;
- II – desenvolver ações formativas e oficinas;
- III – incentivar a criação de startups e negócios no setor de games;
- IV – utilizar os jogos como ferramenta pedagógica nas escolas municipais.

Art. 7º São reconhecidos como fomentadores dos eSports:

- I – confederações, federações, ligas e associações relacionadas;
- II – instituições de ensino e pesquisa;
- III – empresas do setor de games e tecnologia;
- IV – profissionais, atletas, streamers, programadores e desenvolvedores de jogos.

CAPÍTULO IV

DOS EVENTOS E ATIVIDADES

Art. 8º Ficam reconhecidos como eventos culturais e esportivos do Município os campeonatos, encontros, exposições, fóruns, seminários e demais atividades vinculadas aos eSports.

CAPÍTULO V

DO DIA MUNICIPAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

Art. 9º Fica instituído o Dia Municipal dos Esportes Eletrônicos, a ser comemorado anualmente no dia 29 de agosto, com ações educativas, campeonatos, debates e oficinas abertas à comunidade.

Parágrafo único. A data prevista no caput passa a integrar o Calendário Oficial de Eventos do Município.



Câmara Municipal de Jerônimo Monteiro
Estado do Espírito Santo



CAPÍTULO VI

DOS COMPETIDORES

Art. 10 Os praticantes de esportes eletrônicos são reconhecidos como atletas.

Art. 11 A participação de menores de 16 anos em competições oficiais requer autorização por escrito dos pais ou responsáveis.

§ 1º É vedada a participação de jogadores abaixo da idade mínima exigida pelo jogo ou regulamento da competição.

§ 2º Os organizadores devem exigir comprovação etária.

§ 3º É proibido o anonimato em competições oficiais, assegurando-se a transparência e a identificação dos participantes.

CAPÍTULO VII

DAS COMPETIÇÕES

Art. 12 São reconhecidas como competições oficiais:

- I – as organizadas pelas desenvolvedoras dos jogos;
- II – as promovidas por federações ou entidades reconhecidas;
- III – as classificatórias para torneios de maior abrangência;
- IV – as de empresas privadas autorizadas;
- V – as beneficiadas por leis de incentivo ao esporte.

Parágrafo único. Para tal reconhecimento, os organizadores devem atender aos seguintes critérios mínimos:

- I – transparência financeira e cumprimento das normas fiscais;
- II – regras éticas e combate ao doping digital ou conluio entre jogadores;
- III – proteção de dados, nos termos da Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD (Lei nº 13.709/2018).

CAPÍTULO VIII

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 13 As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão por conta de dotações orçamentárias próprias, podendo ser suplementadas, se necessário.

Art. 14 O Poder Executivo regulamentará esta Lei no que couber.

Art. 15 Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.



Câmara Municipal de Jerônimo Monteiro
Estado do Espírito Santo



CÂMARA MUNICIPAL DE JERONIMO MONTEIRO-ES, em 30 de julho de 2025.

Everaldo Alves Rodrigues
Vereador propositor



Câmara Municipal de Jerônimo Monteiro
Estado do Espírito Santo



JUSTIFICATIVA

Apresento à apreciação desta Casa Legislativa o presente Projeto de Lei que visa instituir a Política Municipal de Incentivo aos Esportes Eletrônicos (eSports) no Município de Jerônimo Monteiro/ES.

Os esportes eletrônicos, conhecidos mundialmente como *eSports*, vêm ganhando espaço como uma importante prática cultural, esportiva, educacional e econômica. Trata-se de competições organizadas de jogos digitais que, além de movimentarem bilhões de reais ao redor do mundo, promovem inclusão social, desenvolvimento intelectual e formação de novas competências profissionais e tecnológicas.

Em diversas cidades brasileiras, inclusive no Espírito Santo, os eSports já são reconhecidos como práticas esportivas legítimas e estruturadas, contando com campeonatos, ligas, federações, treinamentos, atletas e espectadores. Trata-se de um segmento que envolve programadores, designers, narradores, comunicadores, influenciadores e desenvolvedores, movimentando toda uma cadeia produtiva de inovação e criatividade, especialmente entre os jovens.

A presente proposta tem por finalidade valorizar e organizar esse fenômeno em nível local, garantindo a liberdade da prática dos jogos eletrônicos e possibilitando que o Município atue de forma estratégica, inclusiva e educativa no fomento ao setor. Entre os principais objetivos da política proposta estão:

- O uso dos jogos eletrônicos como ferramenta de inclusão digital e educação tecnológica;
- A promoção de eventos, oficinas e competições que movimentem a cultura e a economia local;
- O incentivo à formação de atletas, empreendedores e profissionais ligados aos games;
- A proteção de menores de idade, com regras claras e seguras para sua participação nas atividades.

Importante destacar que o projeto exclui expressamente atividades relacionadas a jogos de azar, apostas e cassinos virtuais, evitando assim qualquer confusão com práticas que não se alinham aos princípios educativos e esportivos dos eSports.



Câmara Municipal de Jerônimo Monteiro
Estado do Espírito Santo



Além disso, o texto propõe o Dia Municipal dos Esportes Eletrônicos, a ser comemorado anualmente em 29 de agosto, integrando o calendário oficial de eventos do Município.

Trata-se, portanto, de uma proposta moderna, alinhada com as transformações da juventude, com as diretrizes da educação digital e com as novas possibilidades de inserção profissional e criativa que o século XXI oferece.

Por todos esses motivos, peço o apoio dos nobres colegas para a aprovação deste projeto, que representa mais um passo no reconhecimento e valorização dos talentos, sonhos e potencialidades da juventude jeronimense.


Everaldo Alves Rodrigues
Vereador proponente