



RIO GRANDE DO NORTE

LEI Nº 11.796, DE 04 DE JUNHO DE 2024.

Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado do Rio Grande do Norte e de outras providências.

A GOVERNADORA DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE:
FAÇO SABER que o Poder Legislativo decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

Art. 1º Fica reconhecido que o exercício da atividade esportiva eletrônica no Estado do Rio Grande do Norte obedecerá ao disposto nesta Lei.

§ 1º Entende-se por esporte eletrônico, para os fins desta Lei, toda atividade lúdica que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, permite a competição entre dois ou mais participantes, enquadrando-se nessa definição os “videogames”, jogos para computadores, jogos para telefones celulares, “games online” via internet, fliperamas e “arcades”, aparelhos de ginástica, jogos envolvendo robôs, e outros assemelhados.

§ 2º Os praticantes do esporte eletrônico passam a ser denominados de “atleta”.

Art. 2º É livre a atividade esportiva eletrônica no Estado do Rio Grande do Norte, sendo pautada pelas seguintes diretrizes:

- I – acessibilidade de todos os interessados;
- II – desenvolvimento intelectual, cultural e esportivo dos competidores;
- III – assimilação da influência e das inovações trazidas pela Tecnologia da Informação e Comunicação – TIC;
- IV – socialização, diversão e aprendizagem para crianças, adolescentes e adultos.

Art. 3º São objetivos do esporte eletrônico:

- I – promoção, desenvolvimento e estímulo da cidadania e das relações sociais, valorizando a boa convivência humana por meio da prática esportiva;

II – adoção e difusão das acepções educativa e social do esporte, de modo que os jogadores se reconheçam e atuem como competidores e não como inimigos, criando um ambiente de “fair play”, para a construção de uma identidade distintiva dessa modalidade de esporte, sempre baseada no respeito mútuo;

III – desenvolvimento da 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 – combate ao ódio e à discriminação de gênero, etnia ou credo que possam eventualmente ser transmitidos, subliminarmente ou não, aos jogadores em alguns jogos;

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 das capacidades motoras complexas, bem como o sistema cognitivo e a inclusão social e digital de seus participantes.

Art. 4º O Poder Público reconhece como apoiadores e fomentadores do esporte eletrônico a Confederação, Federação, Liga e outras entidades associativas dessa modalidade desportiva, que a normatizam e difundem sua prática.

Art. 5º Fica instituído o “Dia Estadual do Esporte Eletrônico”, a ser comemorado, anualmente, em 27 de junho.

Art. 6º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Palácio de Despachos de Lagoa Nova, em Natal/RN, 04 de junho de 2024, 203º da Independência e 136º da República.

DOE Nº. 15.680 Data: 05.06.2024 Pág. 01

FÁTIMA BEZERRA
Governadora