



**Assembleia Legislativa do Estado do Acre**  
**Legisla-e**

**LEI ORDINÁRIA Nº 4324, DE 5 DE JANEIRO 2024**

Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no Estado.

**Data de Criação**

05/01/2024

**Data de Publicação**

11/01/2024

**Diário de Publicação**

Publicado no Diário Oficial do Estado (DOE) nº 13.690, de 11/01/2024

**Origem**

Assembleia Legislativa do Estado do Acre

**Tipo**

Lei Ordinária

**Temática**

- Esporte E Lazer

**Autoria**

- Deputado Fagner Calegário

**Altera**

- Sem Alterações

**Alterada por**

- Sem Alterações

## Texto da Lei

### LEI Nº 4.324, DE 05 DE JANEIRO DE 2024

Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no Estado.

#### O GOVERNADOR DO ESTADO DO ACRE

**FAÇO SABER** que a Assembleia Legislativa do Estado do Acre decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

**Art. 1º** O exercício da atividade esportiva eletrônica no Estado, obedecerá ao disposto nesta Lei.

**Parágrafo único.** 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 tournament systems e o knockout systems**.

**Art. 2º** Os praticantes de esportes eletrônicos passam a receber a nomenclatura e direitos de “atleta”.

**Art. 3º** É livre a atividade esportiva eletrônica no Estado, visando torná-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologias da 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, independentemente 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** - contribuir para a melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e habilidade motora de seus praticantes.

**Art. 4º** O Estado reconhece como fomentadora e administradora da atividade esportiva a confederação, federação e liga, que normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

**Art. 5º** Fica instituído o “Dia Estadual do Esporte Eletrônico”, a ser comemorado, anualmente, em 19 de maio.

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

Rio Branco - Acre, 5 de janeiro de 2024, 136º da República, 122º do Tratado de Petrópolis e 63º do Estado do Acre.

**Gladson de Lima Cameli**

Governador do Estado do Acre