



# CÂMARA MUNICIPAL DE CAMPINAS

Estado de São Paulo  
[www.campinas.sp.leg.br](http://www.campinas.sp.leg.br)

Versão revisada do PLO nº 203/19, Processo nº 230.723, conforme disposto no § 8º do art. 125 do Regimento Interno. Este texto vale, para todos os efeitos de tramitação, como a redação oficial do projeto, em substituição ao texto originalmente protocolado.

## PROJETO DE LEI ORDINÁRIA Nº 203/19

Institui a Semana dos Esportes Eletrônicos Play Hard no âmbito do município de Campinas e dá outras providências.

Art. 1º Fica instituída a Semana dos Esportes Eletrônicos Play Hard no âmbito do município de Campinas, a ser comemorada na segunda semana do mês de junho.

Art. 2º São objetivos da Semana dos Esportes Eletrônicos Play Hard:

I - promoção de palestras nas escolas, eventos e atividades educativas com foco na conscientização e popularização dos esportes eletrônicos – **e-sports**;

II - veiculação de campanhas de mídias, colocando-se à disposição da população informações em **sites, banners**, pôsteres e outros materiais ilustrativos e exemplificativos sobre os benefícios relacionados aos esportes eletrônicos – **e-sports**.

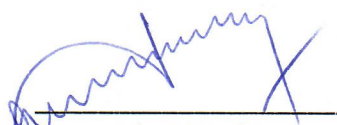
Parágrafo único. As atividades descritas neste artigo poderão ser realizadas, de forma facultativa, pela sociedade civil, bem como pela iniciativa privada.

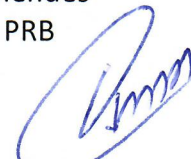
Art. 3º A Semana dos Esportes Eletrônicos Play Hard integrará o calendário oficial de Campinas.

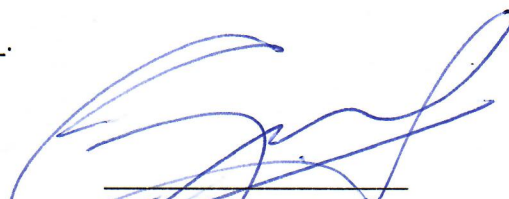
Art. 4º O Município poderá regulamentar esta Lei no que couber.

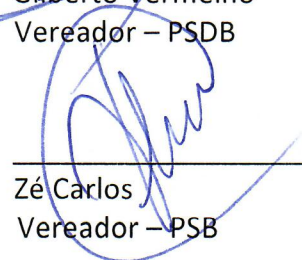
Art. 5º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala de Reuniões, 19 de agosto de 2019.

  
Fernando Mendes  
Vereador – PRB

  
Paulo Haddad  
Vereador – CIDAD

  
Gilberto Vermelho  
Vereador – PSDB

  
Zé Carlos  
Vereador – PSB



# CÂMARA MUNICIPAL DE CAMPINAS

Estado de São Paulo  
[www.campinas.sp.leg.br](http://www.campinas.sp.leg.br)

## JUSTIFICATIVA

Os esportes eletrônicos chamados **e-sports** no Brasil são as atividades competitivas envolvendo jogos de videogame, computador e outros equipamentos.

As disputas esportivas em ambientes virtuais oferecem, assim como os esportes tradicionais, meios de socialização, diversão e aprendizagem, bem como a prática pode contribuir para melhorar a capacidade intelectual e fortalecer o raciocínio e a habilidade motora dos participantes.

Lembrando que o esporte eletrônico é hoje fonte de renda para milhares de atletas no mundo inteiro e com o desenvolvimento dos jogos esportivos eletrônicos, é possível ver famílias reunidas até mesmo em ginásios, em torno das competições, gerando renda e recursos.

A proposta visa a fomentar a prática desportiva, com foco na conscientização e popularização dos esportes eletrônicos, além de relevante interesse público.

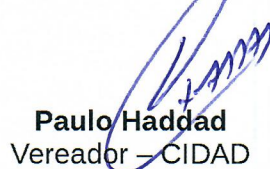
O esporte virtual se revela como mecanismo de socialização, diversão e aprendizagem, seguindo o mesmo caminho dos esportes tradicionais. O Brasil possui vários adeptos.

A iniciativa enseja a possibilidade de estimular a cidadania, como na origem do jogo justo (fairplay), para a construção de identidades, baseada no respeito.

A data alusiva em comemoração a “Semana dos Esportes Eletrônicos *Play Hard*” marca a fundação da empresa Atari, uma das principais responsáveis pela popularização dos “vídeogames”, fundada em 27 de junho, no ano de 1972, por Norlan Bushnell e Ted Tabney

Sala de Reuniões, 29 de Julho de 2019.

  
**Fernando Mendes**  
Vereador – PRB

  
**Paulo Haddad**  
Vereador – CIDAD

  
**Gilberto Vermelho**  
Vereador – PSDB

  
**Zé Carlos**  
Vereador – PSB

PLO Nº 03/19 – JNS