



**CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA  
GABINETE VEREADOR RENÉ PESSOA**

**04 36 / 2025**

**PROJETO DE LEI Nº \_\_\_\_\_/2025**

**RECONHECE A PRÁTICA ESPORTIVA  
ELETRÔNICA DENOMINADA E-  
SPORTS COMO ESPORTE  
PROFISSIONAL E INSTITUI A  
POLÍTICA MUNICIPAL DE INCENTIVO  
E FOMENTO AO E-SPORT NO ÂMBITO  
DO MUNICÍPIO DE FORTALEZA.**

**EXMO SR. PRESIDENTE DA CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA.**

**Art. 1º** - Fica reconhecida a prática esportiva eletrônica denominada E-Sports como modalidade esportiva profissional e oficial.

**I** - Considera-se E-Sports ou esports a prática de modalidade esportiva em plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores ou equipes, em partidas online ou presenciais sincrônicas e montadas de forma a permitir o acompanhamento por uma audiência em plataformas de streaming, com recursos tecnológicos da informação e comunicação.

**II** - O praticante de esports ou E-Sports é denominado atleta profissional, considerado como tal para todos os fins.

**Art. 2º** - Os atletas profissionais de esportes eletrônicos serão equiparados aos demais atletas profissionais, inclusive no que tange aos direitos e às obrigações compatíveis, investimentos, financiamentos e patrocínios públicos e privados.

**Art. 3º** - Fica instituída a Política Municipal de Incentivo e Fomento ao e-Sport no âmbito do Município de Fortaleza, com os seguintes objetivos:

**I** - Valorizar e estimular a prática profissional de esportes eletrônicos e atividades correlatas e decorrentes, tais como o comércio de hardwares e softwares e a realização de eventos competitivos;

**II** - Fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência por meio da prática de esportes eletrônicos, atingindo tanto os atletas profissionais do ramo, quanto os amadores, bem como o público envolvido na modalidade, propiciando prática esportiva educativa focada no desenvolvimento social e profissional dos jovens;

**III** - Promover a prática esportiva cultural, unindo, por meio do ambiente virtual, indivíduos de diversos credos, raças e identidades, a fim de combater quaisquer formas de discriminação;



**CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA**  
**GABINETE VEREADOR RENÉ PESSOA**

**IV** - Estimular o empreendedorismo e o desenvolvimento econômico do Município de Fortaleza através da modalidade esportiva eletrônica, possibilitando a formação de um polo dedicado à prática dos e-Sports.

**Art. 4º** - A Administração Pública Municipal fica autorizada a celebrar convênios e parcerias com instituições privadas para fins de suporte e apoio aos eventos esportivos referidos na presente lei.

**Art. 5º** - São reconhecidas, no âmbito do Município de Fortaleza, como fomentadoras da atividade esportiva eletrônica as confederações, federações, ligas, associações e entidades que normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

**Art. 6º** - Fica instituído o Dia Municipal dos Esportes Eletrônicos e do Atleta de Esportes Eletrônicos, a ser comemorado, anualmente, em 19 de outubro.

**Art. 7º** - Esta Lei poderá ser regulamentada no que couber, baixando-se as normas que se fizerem necessárias.

**Art. 8º** - As despesas com a execução desta Lei correrão por conta de dotações orçamentárias próprias, podendo ser suplementadas se necessário.

**Art. 9º** - Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

DEPARTAMENTO LEGISLATIVO DA CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA,  
em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2025.

---

**RENÉ PESSOA - VEREADOR**  
**UNIÃO BRASIL**



## **CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA GABINETE VEREADOR RENÉ PESSOA**

### **JUSTIFICATIVA**

A prática esportiva eletrônica, conhecida como e-Sports, tem experimentado um crescimento exponencial nos últimos anos, tornando-se uma das principais indústrias de entretenimento e esporte do mundo. O e-Sports envolve a competição organizada de jogos eletrônicos, com times e jogadores profissionais que treinam e competem em alto nível, atraindo milhões de fãs e espectadores.

No entanto, apesar de seu crescimento e popularidade, o e-Sports ainda não é reconhecido como esporte profissional em muitos lugares, o que limita as oportunidades de desenvolvimento e apoio para os atletas e equipes que se dedicam a essa prática.

O reconhecimento do e-Sports como esporte profissional é fundamental para:

1. Valorizar a profissão: Reconhecer o e-Sports como esporte profissional valoriza a profissão de atleta de e-Sports e abre oportunidades para que esses profissionais sejam tratados com dignidade e respeito

2. Incentivar o desenvolvimento: O reconhecimento do e-Sports como esporte profissional pode incentivar o desenvolvimento de infraestrutura, treinamento e apoio para os atletas e equipes, melhorando a competitividade e a qualidade do esporte

3. Promover a inclusão: O e-Sports pode ser uma ferramenta para promover a inclusão e a diversidade, pois não há barreiras físicas ou geográficas para participar.

A instituição da Política Municipal de Incentivo e Fomento ao e-Sport no âmbito do Município de Fortaleza visa:

1. Apoiar os atletas e equipes: Oferecer apoio financeiro e logístico para os atletas e equipes de e-Sports, ajudando a desenvolver a prática esportiva no município

2. Desenvolver a infraestrutura: Investir em infraestrutura para o e-Sports, como arenas e centros de treinamento, para melhorar a qualidade da prática esportiva

3. Promover a visibilidade: Promover a visibilidade do e-Sports no município, atraindo eventos e competições internacionais e aumentando a exposição da prática esportiva.

O reconhecimento do e-Sports como esporte profissional e a instituição da Política Municipal de Incentivo e Fomento ao e-Sport no âmbito do Município de Fortaleza





**CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA**  
**GABINETE VEREADOR RENÉ PESSOA**

são fundamentais para promover o desenvolvimento da prática esportiva eletrônica no município.

Com essa medida, podemos apoiar os atletas e equipes, desenvolver a infraestrutura e promover a visibilidade do e-Sports, contribuindo para o crescimento e o sucesso da prática esportiva no município.

Assim, solicitamos o apoio dos nobres vereadores para a **aprovação deste Projeto de Lei**, em benefício direto da qualidade de vida e da saúde da população fortalezense.

DEPARTAMENTO LEGISLATIVO DA CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA,  
em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2025.

---

**RENÉ PESSOA - VEREADOR**  
**UNIÃO BRASIL**



# Projeto de Lei Ordinária

Nº do Protocolo: 2025061220000048

Nº SAPL: 436/2025

Registrado por RENÊ AUGUSTO GONDIM FREIRE NETO em 24 de junho de 2025 às 09:19

Para conferir o documento assinado digitalmente, acesse o endereço eletrônico abaixo:

[https://cmfor360.fortaleza.ce.leg.br/documento/1750778406621\\_4bf24b80-cbda-4693-a855-8f19dbe352c2](https://cmfor360.fortaleza.ce.leg.br/documento/1750778406621_4bf24b80-cbda-4693-a855-8f19dbe352c2)

Autores:

RENÊ AUGUSTO GONDIM FREIRE NETO



## Assinaturas Digitais

Registrado por RENÊ AUGUSTO GONDIM FREIRE NETO em 24 de junho de 2025 às 09:19

Para conferir o documento assinado digitalmente, acesse o endereço eletrônico abaixo:

[https://cmfor360.fortaleza.ce.leg.br/documento/1750778406621\\_4bf24b80-cbda-4693-a855-8f19dbe352c2](https://cmfor360.fortaleza.ce.leg.br/documento/1750778406621_4bf24b80-cbda-4693-a855-8f19dbe352c2)

Documento assinado por  
RENÊ AUGUSTO GONDIM FREIRE NETO



C Â M A R A D E  
**FORTALEZA**

## **RECIBO DE MATÉRIA**

Sistema de Recibo de Matéria

**Protocolo Nº: 2025061220000048**

Número SAPL: 436/2025

Tipo de Matéria: Projeto de Lei Ordinária

Ementa: RECONHECE A PRÁTICA ESPORTIVA ELETRÔNICA DENOMINADA E-SPORTS COMO ESPORTE PROFISSIONAL E INSTITUI A POLÍTICA MUNICIPAL DE INCENTIVO E FOMENTO AO E-SPORT NO ÂMBITO DO MUNICÍPIO DE FORTALEZA.

Data Hora 24/06/2025 - 12:19

Registrado por: RENÊ AUGUSTO GONDIM FREIRE NETO

Protocolado por: RENÊ AUGUSTO GONDIM FREIRE NETO

Autores da Matéria:

RENÊ AUGUSTO GONDIM FREIRE NETO

Emitido em 24/06/2025 - Sistema de Recibo de Matéria