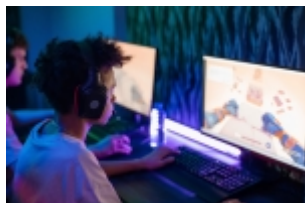


Assembleia de Minas aprova regulamentação dos esportes eletrônicos em segundo turno



A Assembleia Legislativa de Minas Gerais (ALMG) aprovou, em segundo turno, na quarta-feira (10), o Projeto de Lei (PL) 3.569/25, que regulamenta a prática dos esportes eletrônicos no estado. A proposta estabelece diretrizes para a realização de competições de jogos eletrônicos e reconhece oficialmente os e-sports como modalidade integrante do desporto de rendimento.

De autoria do deputado Coronel Henrique (PL), o projeto busca criar um marco regulatório para o setor, que vem registrando crescimento significativo nos últimos anos, impulsionado pela realização de campeonatos profissionais, formação de equipes especializadas e aumento da audiência em plataformas digitais.

O texto foi aprovado na forma do vencido, sem alterações em relação à versão aprovada em primeiro turno.

Reconhecimento dos e-sports

Pela proposta, os esportes eletrônicos passam a ser definidos como competições realizadas individualmente ou em equipes, envolvendo jogos eletrônicos que desenvolvam habilidades cognitivas, estratégicas e de desempenho. A legislação deixa claro que jogos de azar e plataformas de apostas não serão enquadrados como e-sports.

A iniciativa também altera a Lei Estadual nº 15.457, de 2005, que institui a Política Estadual de Desporto, incluindo oficialmente os esportes eletrônicos entre as modalidades contempladas pela legislação mineira.

Diretrizes para a prática esportiva

Entre os princípios estabelecidos pelo projeto estão a promoção da cidadania, o respeito à diversidade, a valorização da convivência democrática e o incentivo ao fair play nas competições.

O texto prevê ainda o estímulo à participação de diferentes grupos sociais e reforça o combate a práticas discriminatórias relacionadas a gênero, raça, etnia, religião ou qualquer outra forma de preconceito dentro do ambiente competitivo.

Além disso, a proposta abre caminho para a criação de entidades responsáveis pela normatização, organização e fomento dos esportes eletrônicos em Minas Gerais.

Segurança jurídica para o setor

A regulamentação busca oferecer maior segurança jurídica para atletas, equipes, organizadores de campeonatos e demais agentes envolvidos na cadeia dos esportes eletrônicos. O objetivo é acompanhar a expansão do segmento, que vem ganhando relevância econômica, cultural e esportiva no Brasil e no mundo.

Com a aprovação em segundo turno, o projeto segue agora para a fase de redação final. Após essa etapa, a matéria será encaminhada ao governador Mateus Simões para sanção ou veto.

Caso seja sancionada, a nova legislação passará a integrar a política esportiva estadual, consolidando o reconhecimento dos esportes eletrônicos como uma modalidade esportiva oficialmente regulamentada em Minas Gerais.

Foto: Divulgação

<https://www.jornalpanfletus.com.br/noticia/8356/assembleia-de-minas-aprova-regulamentacao-dos-esportes-eletronicos-em-segundo-turno-em-11/06/2026-17:34>