NOTA TÉCNICA

ASSEMBLEIA DA REPÚBLICA

Projeto de Lei n.º 198/XVI/1.ª (IL)

Lei dos Esports

Data de admissão: 3 de julho de 2024

Comissão de Cultura, Comunicação, Juventude e Desporto (12.ª)

ÍNDICE

I. A INICIATIVA

II. APRECIAÇÃO DOS REQUISITOS CONSTITUCIONAIS, REGIMENTAIS E FORMAIS

III. ENQUADRAMENTO JURÍDICO NACIONAL

IV. ENQUADRAMENTO JURÍDICO INTERNACIONAL

V. ENQUADRAMENTO PARLAMENTAR

VI. CONSULTAS E CONTRIBUTOS

VII. ENQUADRAMENTO BIBLIOGRÁFICO

VIII ANEXO - QUADRO COMPARATIVO

Elaborada por: Carolina Caldeira (DAPLEN) – Filipa Paixão e Leonor Calvão Borges (DILP) - Elodie Rocha e Maria Mesquitela (DAC) - Helena Medeiros (BIB)

Data: 04.09.2024

I. A INICIATIVA

Na exposição de motivos da presente iniciativa os proponentes invocam que os desportos eletrónicos (*esports)* têm cada vez mais adeptos em Portugal, sendo que a ausência de uma regulamentação legal desta atividade tem levantado obstáculos aos seus praticantes junto do Estado e de outras entidades. Sublinham que esta falta de enquadramento legal configura uma desvantagem competitiva para Portugal face às medidas já adotadas por outros países da União Europeia (UE), com perdas de valor para a nossa economia, devido nomeadamente, à impossibilidade das apostas *online*, levando também a riscos acrescidos decorrentes da falta de supervisão nesta área.

Entendem assim «que o crescimento dos esports em Portugal deve ser acompanhado por um esforço do legislador em permitir a expansão e profissionalização da atividade – em moldes semelhantes ao já efetuado noutras jurisdições da União Europeia –, identificando e eliminando obstáculos desproporcionais à sua prossecução, e equiparando, sempre que relevante e adequado, os desportos eletrónicos aos desportos tradicionais».

Entre as medidas propostas encontra-se a criação da figura da competição de desportos eletrónicos e do jogador profissional de desportos eletrónicos, pretendendo concretizar estes objetivos através da alteração à Lei n.º 23/2007, de 4 de julho e aos Decretos-Leis n.ºs 66/2015, de 29 de abril, e 248-B/2008, de 31 de dezembro.

No caso de ser aprovada, prevê esta iniciativa que o Governo proceda à sua regulamentação um ano após a sua entrada em vigor.

II. APRECIAÇÃO DOS REQUISITOS CONSTITUCIONAIS, REGIMENTAIS E FORMAIS

- **Conformidade com os requisitos constitucionais e regimentais**

A iniciativa é apresentada pelo Grupo Parlamentar da Iniciativa Liberal (IL), ao abrigo e nos termos do n.º 1 do artigo 167.º da Constituição da República Portuguesa

(Constituição)[1] e do n.º 1 do artigo 119.º do Regimento da Assembleia da República, que consagram o poder de iniciativa da lei. Trata-se de um poder dos Deputados, por força do disposto na alínea *b)* do artigo 156.º da Constituição e na alínea *b)* do n.º 1 do artigo 4.º do Regimento, bem como dos grupos parlamentares, por força do disposto na alínea *g)* do n.º 2 do artigo 180.º da Constituição e na alínea *f)* do artigo 8.º do Regimento.

Assume a forma de projeto de lei, em conformidade com o disposto no n.º 2 do artigo 119.º do Regimento. Encontra-se redigida sob a forma de artigos, é precedida de uma breve exposição de motivos e tem uma designação que traduz sinteticamente o seu objeto principal, cumprindo assim os requisitos formais previstos no n.º 1 do artigo 124.º do Regimento.

São também respeitados os limites à admissão da iniciativa estabelecidos no n.º 1 do artigo 120.º do Regimento, uma vez que a mesma parece não infringir a Constituição ou os princípios nela consignados e define concretamente o sentido das modificações a introduzir na ordem legislativa.

A iniciativa deu entrada a 2 de julho de 2024, tendo sido junta a ficha de avaliação prévia de impacto de género. A 3 de julho de 2024 foi admitida e baixou na generalidade à Comissão de Cultura, Comunicação, Juventude e Desporto (12.ª), por despacho do Presidente da Assembleia da República, tendo sido anunciada na sessão plenária no dia 4 de julho de 2024.

- **Verificação do cumprimento da lei formulário**

A lei formulário[2] contém um conjunto de normas sobre a publicação, identificação e formulário dos diplomas que são relevantes em caso de aprovação da presente iniciativa.

[1] As ligações para a Constituição e para o Regimento são direcionadas para o portal oficial da Assembleia da República.
[2] Lei n.º 74/98, de 11 de novembro, alterada e republicada pela Lei n.º 43/2014, de 11 de julho, estabelece um conjunto de normas sobre a publicação, a identificação e o formulário dos diplomas.

O título da presente iniciativa legislativa traduz sinteticamente o seu objeto, mostrando-se conforme ao disposto no n.º 2 do artigo 7.º da lei formulário, embora, em caso de aprovação, possa ser objeto de aperfeiçoamento formal em sede de apreciação na especialidade ou de redação final.

O n.º 1 do artigo 6.º da lei formulário dispõe que «os diplomas que alterem outros devem indicar o número de ordem da alteração introduzida e, caso tenha havido alterações anteriores, identificar aqueles diplomas que procederam a essas alterações, ainda que incidam sobre outras normas».

A iniciativa em apreço não refere nem o número de ordem das alterações introduzidas nem o respetivo elenco, quer em relação ao Regime Jurídico de Entrada, Permanência, Saída e Afastamento de Estrangeiros do Território Nacional, aprovado pela Lei n.º 23/2007, de 4 de julho, quer quanto ao Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online, aprovado em anexo ao Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, quer quanto ao Regime Jurídico das Federações Desportivas e as Condições de Atribuição do Estatuto de Utilidade Pública Desportiva, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro.

Todavia, a lei formulário foi aprovada e publicada num contexto de ausência de um *Diário da República* eletrónico, sendo que, neste momento, o mesmo é acessível universal e gratuitamente. Assim, por motivos de segurança jurídica, e tentando manter uma redação simples e concisa, parece-nos mais seguro e eficaz não colocar o número de ordem de alteração nem o elenco de diplomas que procederam a alterações quando a mesma incida sobre Códigos, «Leis Gerais», «Regimes Gerais», «Regimes Jurídicos» ou atos legislativos de estrutura semelhante, como é o caso, pelo que se sugere que tal informação não seja incluída.

Os autores não promoveram a republicação, em anexo, da Lei n.º 23/2007, de 4 de julho, para efeitos do disposto no n.º 2 do artigo 6.º da lei formulário. Caso o legislador assim o entenda, poderá aditar uma norma de republicação e o respetivo anexo até à votação final global.

Em caso de aprovação, esta iniciativa revestirá a forma de lei, nos termos do n.º 3 do artigo 166.º da Constituição, pelo que deve ser objeto de publicação na 1.ª série do *Diário da República,* em conformidade com o disposto na alínea *c)* do n.º 2 do artigo 3.º da lei formulário.

No que respeita ao início de vigência, a iniciativa estabelece, no seu artigo 7.º, que a sua entrada em vigor ocorrerá «no dia seguinte ao da sua publicação», estando em conformidade com o previsto no n.º 1 do artigo 2.º da lei formulário, que prevê que os atos legislativos «entram em vigor no dia neles fixado, não podendo, em caso algum, o início de vigência verificar-se no próprio dia da publicação».

Nesta fase do processo legislativo, a iniciativa em apreço não nos parece suscitar outras questões em face da lei formulário.

- **Conformidade com as regras de legística formal**

A elaboração de atos normativos da Assembleia da República deve respeitar regras de legística formal, constantes do Guia de Legística para a Elaboração de Atos Normativos[3], por forma a garantir a clareza dos textos normativos, mas também a certeza e a segurança jurídicas.

Nesse sentido, sugere-se que o título da iniciativa mencione expressamente os diplomas que pretende alterar, por motivos informativos, fazendo também referência aos "desportos eletrónicos (*esports*)".

Na presente fase do processo legislativo, a iniciativa em apreço não nos parece suscitar outras questões no âmbito da legística formal, sem prejuízo da análise mais detalhada a ser efetuada no momento da redação final.

III. ENQUADRAMENTO JURÍDICO NACIONAL

Os *esports* são videojogos jogados num ambiente competitivo altamente organizado. Esses jogos podem ter várias qualificações, desde populares, por equipas, individuais, entre outras.

De acordo com a informação disponível no portal da Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos (FPDE), os desportos eletrónicos podem definir-se como

[3] Hiperligação para o sítio da *Internet* da Assembleia da República

«competições organizadas de videojogos, entre indivíduos ou equipas, e que são disputadas utilizando computadores, consolas ou dispositivos móveis».

Mais se refere naquele portal que os desportos eletrónicos podem ser de vários tipos, a saber:

1. *Online*, quando disputados exclusivamente através da internet, em que os jogadores competem entre si, estando em locais diferentes e utilizando recursos e dispositivos próprios para competir;
2. *Offline*, também conhecidos por competições LAN (*Local Area Network*), quando disputados com todos os jogadores localizados no mesmo local físico, geralmente com recursos colocados à disposição dos jogadores por parte da entidade organizadora da competição; ou
3. Mistos, que são competições compostas por uma ou mais fases *online* e uma ou mais fases *offline*.

Refira-se também que nem todos os tipos de jogos eletrónicos têm uma natureza ou componente competitiva, podendo ser dirigidos a jogadores amadores. Contudo, entre as modalidades competitivas de videojogos, destacam-se os MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)[4], os FPS (*First Person Shooter*)[5], os Jogos de Combate[6], os Jogos de Cartas Colecionáveis[7], a *Battle Royale*[8] ou a RTS (*Real Time Strategy*)[9].

[4] Jogos eletrónicos de estratégia, nos quais o jogador controla um personagem no jogo, que integra uma equipa de jogadores, que por sua vez compete contra outra equipa, num ambiente *online*, isto é, através da internet. Exemplos: *League of Legends* e *DotA 2*.
[5] Jogos eletrónicos baseados em combates com armas, em que o jogador controla um personagem no jogo numa perspetiva visual de primeira pessoa. Pode ser jogado individualmente, ou de forma competitiva, no modo de jogo em equipa. Exemplos: *Counter Strike: Global Offensive* e *Overwatch*.
[6] Jogos eletrónicos baseados em combate pessoal, em que o jogador controla um personagem no jogo e cujo objetivo é combater e derrotar um oponente, geralmente outro jogador. Exemplos: *Street Fighter* e *Super Smash Bros*.
[7] Nesta modalidade, o jogador tem à sua disposição um conjunto de cartas, cada uma com habilidades específicas, e tem como objetivo derrotar um oponente fazendo uso das cartas ao seu dispor. Exemplos: *Hearthstone* e *Gwent*.
[8] Na *Battle Royale*, o jogador controla um personagem e tem de ir adquirindo itens e recursos para ir sobrevivendo o melhor que pode, tentando ser o último sobrevivente na arena. Exemplos: *Fortnite* e *Player Unknown's Battlegrounds*.
[9] Jogos eletrónicos de estratégia, nos quais o progresso do jogo se desenrola em tempo real e em simultâneo com o progresso dos oponentes. Neste tipo de jogos, o jogador tem de ir criando e controlando um conjunto de unidades e estruturas, e adquirindo recursos para o fazer, de forma a destruir os recursos, unidades e estruturas dos oponentes. Exemplos: *Starcraft 2* e *Command & Conquer*.

A Constituição[10], na alínea d) do n.º 1 do artigo 70.º, determina que «os jovens gozam de proteção especial para efetivação dos seus direitos económicos, sociais e culturais, nomeadamente (…) Na educação física e no desporto».

Mais se estabelece, no artigo 79.º, que «todos têm direito à cultura física e ao desporto» (n.º 1), incumbindo «ao Estado, em colaboração com as escolas e as associações e coletividades desportivas, promover, estimular, orientar e apoiar a prática e a difusão da cultura física e do desporto, bem como prevenir a violência no desporto» (n.º 2).

Na Carta Europeia do Desporto[11], aprovada em anexo à Recomendação n.º R (92) 13, do Comité de Ministros do Conselho da Europa, define-se desporto como «todas as formas de atividade física que, através da participação ocasional ou organizada, se destinam a manter ou melhorar a aptidão física e o bem-estar mental, a criar relações sociais ou a obter resultados em competições a todos os níveis» (artigo 2.º).

A Lei n.º 5/2007, de 16 de janeiro[12], define as bases das políticas de desenvolvimento da atividade física e do desporto.

Determina-se no n.º 1 do artigo 2.º desta lei que «todos têm direito à atividade física e desportiva, independentemente da sua ascendência, sexo, raça, etnia, língua, território de origem, religião, convicções políticas ou ideológicas, instrução, situação económica, condição social ou orientação sexual». Acrescenta-se no n.º 2 da mesma norma que «a atividade física e o desporto devem contribuir para a promoção de uma situação equilibrada e não discriminatória entre homens e mulheres».

O artigo 14.º deste diploma define federação desportiva como a pessoa coletiva constituída «sob a forma de associação sem fins lucrativos que, englobando clubes ou sociedades desportivas, associações de âmbito territorial, ligas profissionais, se as houver, praticantes, técnicos, juízes e árbitros, e demais entidades que promovam, pratiquem ou contribuam para o desenvolvimento da respetiva modalidade», preencha, cumulativamente, os seguintes requisitos:

[10] Texto consolidado retirado do sítio da Internet da Assembleia da República. Todas as referências legislativas referentes à Constituição são feitas para este portal oficial, salvo indicação em contrário. Consultas efetuadas a 07/08/2024.
[11] Versão revista disponível no portal do Instituto Português do Desporto e Juventude, I.P.
[12] Texto consolidado retirado do sítio da Internet do *Diário da República Eletrónico*. Todas as referências legislativas são feitas para este portal oficial, salvo indicação em contrário. Consultas efetuadas a 07/08/2024.

1 - Prossiga, nos termos dos respetivos estatutos, entre outros, os seguintes objetivos gerais de:

a) «Promover, regulamentar e dirigir, a nível nacional, a prática de uma modalidade desportiva ou de um conjunto de modalidades afins ou associadas;
b) Representar perante a Administração Pública os interesses dos seus filiados;
c) Representar a sua modalidade desportiva, ou conjunto de modalidades afins ou associadas, junto das organizações desportivas internacionais, bem como assegurar a participação competitiva das seleções nacionais».

2 - Obtenha o estatuto de pessoa coletiva de utilidade pública desportiva.

Conforme n.º 1 do artigo 19.º, «o estatuto de utilidade pública desportiva confere a uma federação desportiva a competência para o exercício, em exclusivo, por modalidade ou conjunto de modalidades, de poderes regulamentares, disciplinares e outros de natureza pública, bem como a titularidade dos direitos e poderes especialmente previstos na lei».

A Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos (FPDE) é, de acordo com o n.º 1 do artigo 1.º dos respetivos Estatutos, «uma pessoa coletiva de direito privado e que se pretende de utilidade pública, fundada em quinze de julho de dois mil e dezasseis, constituída, por tempo indeterminado, sob a forma associativa e sem fins lucrativos».

Conforme o artigo 4.º, tem por fins:

«a) Promover, regulamentar, organizar, regulamentar e fiscalizar a prática do desporto eletrónico a nível nacional;

b) Promover o fomento, o desenvolvimento e a difusão do desporto eletrónico;

c) Apoiar os clubes, praticantes, treinadores e árbitros existentes em Portugal em todas as modalidades do desporto eletrónico;

d) Representar perante a Administração Pública os interesses dos seus filiados;

e) Representar o desporto eletrónico português junto das organizações desportivas internacionais onde se encontrem filiadas, bem como assegurar a participação competitiva das seleções nacionais;

f) Organizar e promover qualificadores nacionais para os torneios e campeonatos internacionais, promovidos por federações e associações nacionais e internacionais de outros países, que colaborem com a FPDE, em especial, com os campeonatos mundiais organizados pelo IeSF – *International Esports Federation*;

g) Promover iniciativas conjuntas com federações e associações nacionais de outros países;

h) Obter o estatuto de pessoa coletiva de utilidade pública desportiva ou o estatuto de pessoa coletiva de utilidade pública, na impossibilidade da obtenção do estatuto de pessoa coletiva de utilidade pública desportiva por motivos fora do controlo da FPDE».

O Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro, estabelece o regime jurídico das federações desportivas e as condições de atribuição do estatuto de utilidade pública desportiva.

Conforme n.º 1 do artigo 15.º deste diploma, «o estatuto de utilidade pública desportiva é atribuído por um período de quatro anos, coincidente com o ciclo olímpico, a uma só pessoa coletiva, por modalidade desportiva ou conjunto de modalidades afins, que, sendo titular do estatuto de simples utilidade pública, se proponha prosseguir os objetivos previstos no artigo 2.º[13], demonstre que possui relevante interesse desportivo nacional e preencha os demais requisitos previstos no presente decreto-lei».

São consideradas como tendo relevante interesse desportivo nacional, de acordo com o artigo 19.º, «as organizações que estejam enquadradas em federação internacional cuja modalidade integre o programa dos Jogos Olímpicos ou Paralímpicos e ainda as que preencham um dos seguintes requisitos:

a) Possuam um grau de suficiente implantação a nível nacional, demonstrando possuir um número de praticantes inscritos, com adequada distribuição geográfica no território nacional, igual ou superior a 500;

b) Prossigam uma atividade desportiva que contribua para o desenvolvimento desportivo do País, ou de algumas das suas regiões, através da organização de provas, eventos desportivos ou manifestações desportivas suscetíveis de projetar internacionalmente a imagem de Portugal».

[13] Coincidentes com os do artigo 14.º da Lei n.º 5/2007, de 16 de janeiro, supra elencados.

IV. ENQUADRAMENTO JURÍDICO INTERNACIONAL

- **Âmbito da União Europeia**

Nos termos da alínea e) do artigo 6.º do Tratado sobre o Funcionamento da União Europeia (TFUE), a UE dispõe de competência para desenvolver ações destinadas a apoiar, coordenar ou completar a ação dos Estados-membros na área do desporto, referindo o n.º 2 do artigo 165.º que a ação da União tem por objetivo «desenvolver a dimensão europeia do desporto, promovendo a equidade e a abertura nas competições desportivas e a cooperação entre os organismos responsáveis pelo desporto, bem como protegendo a integridade física e moral dos desportistas, nomeadamente dos mais jovens de entre eles».

Em 2007, a Comissão Europeia publicou um Livro Branco sobre o desporto que continha uma série de objetivos como a melhoria da função social do desporto, a promoção da saúde pública através da atividade física, a promoção de atividades de voluntariado, o reforço da dimensão económica do desporto e a livre circulação dos desportistas, a luta contra o doping, a corrupção e o branqueamento de capitais e o controlo dos direitos dos meios de comunicação social.

Na sua Comunicação intitulada Desenvolver a Dimensão Europeia do Desporto[14] a Comissão Europeia abordou o papel global do desporto, em especial no que diz respeito à empregabilidade, à inclusão social e à saúde pública.

O quarto Plano de Trabalho da UE para o Desporto (2021-2024) destaca a importância da atividade física e do investimento no desporto e procura também «reforçar a recuperação e a resiliência do setor do desporto em situações de crise durante e na sequência da pandemia de COVID-19», assim como dar prioridade ao desenvolvimento de competências e qualificações no desporto através do intercâmbio de boas práticas e da aquisição de conhecimentos, a proteção da integridade e dos valores, as dimensões socioeconómica e ambiental do desporto e a promoção da igualdade de género.

[14] COM(2011)12 – Esta iniciativa foi escrutinada pela Comissão de Educação e Ciência e pela Comissão de Assuntos Europeus: https://secure.ipex.eu/IPEXL-WEB/document/COM-2011-12-FIN/ptass

Na sequência da sua Resolução, de 19 de maio de 2021, que contém recomendações à Comissão sobre os desafios enfrentados pelos organizadores de eventos desportivos no ambiente digital[15], o Parlamento Europeu adotou, em novembro de 2021, uma resolução intitulada «Política desportiva na UE: avaliação e eventual rumo ao futuro», onde «insta as instituições da UE a lançarem um debate sobre o futuro e as possibilidades dos desportos eletrónicos e a recolherem dados que permitam avaliar este sector e apresentar um estudo sobre o seu impacto social e económico;».

Em 10 de novembro de 2022, o Parlamento Europeu adotou uma resolução sobre o desporto eletrónico e os videojogos, na qual distingue o desporto eletrónico e o desporto, instando a Comissão a elaborar uma carta para promover os valores europeus nas competições de desportos eletrónicos e que pondere a criação de um visto para o pessoal implicado no setor do desporto eletrónico. O Parlamento reconhece o potencial dos videojogos desportivos e dos desportos virtuais para explorar novas formas de participação dos fãs e aumentar a participação dos jovens em atividades físicas, mas reconhece a necessidade de proteger os desportos eletrónicos contra a viciação de resultados e o jogo ilegal. Consideram ainda que a UE deve adotar uma abordagem responsável em relação aos videojogos e aos desportos eletrónicos, promovendo-os como parte de um estilo de vida saudável, que inclua atividades físicas, interações sociais presenciais e a participação em atividades culturais.

- **Âmbito internacional**

  Países analisados

Apresenta-se, de seguida, o enquadramento internacional referente a Alemanha e França.

[15] A Comissão apresentou a sua visão para a transformação digital da Europa até 2030 na Comunicação «Orientações para a Digitalização: a via europeia para a Década Digital», tendo sido apresentado o Guião para a Década Digital, um quadro de governação para alcançar estas metas digitais, e assinada a Declaração sobre os Direitos e Princípios Digitais, que enuncia o compromisso da UE para com uma transformação digital segura, protegida, sustentável e centrada nas pessoas, em consonância com os valores e os direitos fundamentais da UE. O Pacote legislativo sobre os serviços digitais - Regulamento Serviços Digitais e o Regulamento Mercados Digitais - visa criar um espaço digital mais seguro onde os direitos fundamentais dos utilizadores sejam protegidos e criar condições de concorrência equitativas para as empresas.

ALEMANHA

Não obstante não haver regulação sobre o jogador profissional de *esport*, através da *Gesetz zur Änderung des Rennwett- und Lotteriegesetzes und der Ausführungsbestimmungen zum Rennwett- und Lotteriegesetz*[16], Juni 2021 (Lei que altera a lei relativa às apostas em corridas e lotarias e as disposições regulamentares da lei relativa às apostas em corridas e lotarias, de 25 de junho de 2021), nomeadamente o *Artikle 2, § 15*, este país reconheceu a figura da competição de desportos eletrónicos.

Assim, e nos termos do diploma, e para efeitos de apostas desportivas, «1. Considera-se desporto a atividade física de uma pessoa ou de uma pessoa em conjunto com um animal treinado ou adestrado, que ultrapassa o nível habitual e é caracterizado por esforços visíveis ao espetador ou por um movimento atribuível a uma habilidade pessoal. 2. Essa atividade abrange também as competições desportivas entre pessoas com a ajuda de equipamentos técnicos, tais como as competições de corrida de drones e os desportos motorizados. 3. O xadrez e as competições entre pessoas com o auxílio de jogos de computador, tais como o chamado *e-sport*, são considerados desporto na aceção do n.º 2.».

Já o «bridge e jogos relacionados, exercícios mentais puros, um evento animado por um programa de computador, cujo resultado é determinado por um programa, e competições puramente animais, como corridas de cães e lutas de galos, não são desportos na acepção do parágrafo 2.».

Já em 2020 a *Verordnung über die Beschäftigung von Ausländerinnen und Ausländern (Beschäftigungsverordnung - BeschV*) (portaria alemã sobre o emprego - consolidada) tinha criado um visto destinado a, entre outros, quem pratique profissionalmente *eSports* sob a forma de competição entre pessoas e cujo emprego se destina a clubes alemães ou instituições de *eSports* comparáveis que participam em competições, se a) tiverem completado 16 anos, b) a associação ou instituição pagar um salário bruto que seja pelo

[16] Diploma consolidado retirado do portal buzer.de/gesetz. Todas as referências legislativas relativas à Alemanha são retiradas deste portal, salvo indicação em contrário. Consultas efetuadas a 02/09/2024.

menos 50 por cento do limite de avaliação da contribuição para o seguro de pensões legal, e c) a associação alemã responsável pelos *eSports* confirmar que a prática profissional dos *eSports* e a forma de *eSports* praticada é de significativa importância nacional ou internacional.

No website da *eSport-Bund Deutschland* (ESBD), a associação que se constitui como o ponto central de contacto entre a política, a sociedade e o público para o desenvolvimento dos e-sports na Alemanha, e atualmente empenhada no reconhecimento legal dos clubes de desportos eletrónicos como organizações sem fins lucrativos, na integração política da indústria de desportos eletrónicos, no desenvolvimento de estruturas e formatos nacionais para intercâmbio em todo o setor, é possível consultar mais informação sobre esta prática.

FRANÇA

A *secção 4* da *Loi n.° 2016-1321, du 7 octobre 2016*[17] *pour une République numérique,* reconhece as competições de videojogos (article 101), bem como o jogador profissional de videojogos de competição (article 102).

Assim, e nesses termos, uma competição de videojogos coloca pelo menos dois jogadores ou duas equipas de jogadores em confronto para obter um resultado ou uma vitória, sendo que a organização de uma competição de videojogos não inclui a organização de apostas. Já o jogador profissional de videojogos de competição por conta de outrem é aquele «cuja atividade remunerada consista em participar em competições de videojogos numa relação de subordinação jurídica com uma associação ou sociedade aprovada pelo Ministro responsável pela tecnologia digital, tal como especificado em regulamento».

Em 2017, e com a aprovação dos *Décret n° 2017-871, du 9 mai 2017, relatif à l'organisation des compétitions de jeux vidéo* e *Décret n° 2017-872 du 9 mai 2017 relatif*

[17] Diploma consolidado retirado do portal legigrance.gouv.fr. Todas as referências legislativas relativas a França são retiradas deste portal, salvo indicação em contrário. Consultas efetuadas a 02/09/2024.

au statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs, houve um reforço adicional da sua regulação.

No que respeita ao estatuto dos jogadores profissionais, o *Décret n° 2017-872, du 9 mai 2017,* define as condições para a obtenção da aprovação agora necessária para contratar jogadores profissionais de videojogos, determinando a obrigação de um pedido de aprovação válido por um período renovável de três anos e que deve incluir:

• O endereço e o nome da associação ou empresa;
• A morada do estabelecimento principal da associação ou empresa, bem como a morada dos seus estabelecimentos secundários, se aplicável;
• O objetivo da empresa ou associação;
• Os eventos e disciplinas competitivas em que a associação ou sociedade planeia participar;
• Quando aplicável, as atividades secundárias da associação ou empresa;
• A descrição dos meios humanos, materiais e financeiros implementados para satisfazer a finalidade para a qual é solicitada a aprovação;
• A descrição das condições de emprego dos jogadores profissionais assalariados, nomeadamente as suas condições de formação, treino e supervisão física e mental;
• A descrição dos meios implementados para prevenir os riscos profissionais associados ao exercício da profissão de jogador profissional de videojogos de competição.

O *décret n° 871, du 9 mai 2017,* é relativo a organizadores e indivíduos que participam em competições de videojogos. O diploma dispõe sobre o contrato de trabalho específico para os jogadores profissionais de videojogos, obrigatório para as empresas beneficiárias da homologação e cujas características são as seguintes:

— Trata-se de um contrato a termo certo, com a duração mínima de um ano e máxima de cinco anos, renovável indefinidamente sem período de carência;
— É obrigatório para as empresas que empregam jogadores profissionais de videojogos que tenham recebido a aprovação mencionada abaixo;
— Não tem necessariamente um prazo preciso e pode ser celebrado por um período mínimo;
— Não inclui a compensação obrigatória de precariedade, que se encontra noutros contratos a prazo.

Existem exceções à duração mínima do contrato de um ano, no caso de substituição de jogador profissional ausente ou suspenso.

O diploma proíbe ainda as competições de videojogos que ofereçam recompensas monetárias a menores de 12 anos, estando, de resto, a participação de menores em competições de videojogos sujeita à autorização dos representantes legais. No caso de menores entre os 12 a 16 anos, o organizador fica responsável por depositar os rendimentos monetários na *Caisse des Dépôts et Consignation* (CDC), nos termos do *arrêté du 17 avril 2018, fixant la part des récompenses perçues par les mineurs de 16 ans dans le cadre de compétitions de jeux vidéo et laissée à la disposition des représentants légaux*, que dispõe não poder o menor receber qualquer valor monetário em dinheiro.

O Governo francês adotou uma Stratégie Esport 2020-2025, baseada em quatro eixos fundamentais:

- Eixo 1: Promover o desenvolvimento de uma prática de esports responsável e socialmente valorizada;
- Eixo 2: Apoiar a criação de um curso de formação relevante, com especial atenção aos Jogadores de Alto Nível;
- Eixo 3: Estabelecer uma política de apoio ao desenvolvimento dos jogadores franceses de desportos eletrónicos;
- Eixo 4: Destacar a atratividade de França, dos seus territórios e do seu ecossistema de desportos eletrónicos, para os intervenientes da indústria e investidores.

Refira-se ainda a Association France Esports, entidade sem fins lucrativos, que tem como objetivo desenvolver, promover e fiscalizar a prática dos desportos eletrónicos num espírito de justiça e de desenvolvimento humano, pretendendo representar os interesses comuns do mundo amador, do mundo profissional e também dos agentes económicos do sector dos desportos eletrónicos.

V. ENQUADRAMENTO PARLAMENTAR

- **Iniciativas pendentes**

Consultada a base de dados da Atividade Parlamentar (AP), verifica-se que não se encontram pendentes iniciativas legislativas ou petições sobre a mesma matéria.

- **Antecedentes parlamentares**

A consulta à mesma base permitiu também verificar que na anterior legislatura não foram apresentadas iniciativas ou petições sobre a matéria em apreço.

VI. CONSULTAS E CONTRIBUTOS

- **Consultas facultativas**

Sugere-se a consulta, em sede de especialidade, do Ministro dos Assuntos Parlamentares.

- .

VII. ENQUADRAMENTO BIBLIOGRÁFICO

CONSTANTINO, José Manuel; MACHADO, Maria – **E-sports: O desporto em mudança?** Lisboa: Visão e Contextos, 2020. 208 p. ISBN 978-989-54040-9-4. Cota: 28.26 – 418/2020.

Resumo: Esta obra é o resultado de estudo, debate e reflexão conjunta de diferentes personalidades do mundo académico, desportivo, jurídico e técnico sobre o conceito de desporto na sua evolução histórica, procurando contextualizar a razão desta evolução e refletir sobre o atual conceito que, segundo os mesmos, se transformou «num território ilimitado em que tudo ou quase tudo o que mexe corre o risco de ser considerado desporto». Nas palavras do Presidente do Comité Olímpico de Portugal, José Manuel Constantino, «a erosão do conceito de desporto adquiriu uma carga semântica muito mais ampla do que aquela que originariamente o marcava e tem consequências que, em muito, se projetam para além de uma simples disputa ou imprecisão terminológicas circunscritas a círculos restritos, pois é neste contexto, onde a adjetivação desportiva se gruda a todo o tipo de atividades, que o debate contemporâneo se processa e é percebido pela opinião pública, e em torno do qual se caucionam tomadas de decisão em políticas públicas e associativas. (…). É neste contexto que assistimos, nos últimos anos, à tentativa de integrar os chamados *jogos eletrónicos* (na versão anglófona *e-games* ou *e-sports*) como desporto e nesse caso até como modalidade/especialidade a poder integrar o programa dos Jogos Olímpicos. Independentemente da resposta a dar à questão, na qual têm estado envolvidos operadores comerciais, especialistas técnicos e juristas, arrastados por força do impacto comercial e financeiro de um fenómeno que naturalmente requer regulação, sobreleva uma outra questão que é a de saber quais as consequências do uso compulsivo deste tipo de dispositivos e eventuais comportamentos aditivos que estimula e se isso é compatível com uma narrativa que o desporto sempre invocou de ser um elemento formativo ao serviço do desenvolvimento humano».

DELOITTE - **Let's play** [Em linha]: **The european esports market**. [S.l.]: Deloitte, 2022. [Consult. 19 jul. 2024]. Disponível em WWW:<URL: https://catalogobib.parlamento.pt:82/images/winlibimg.aspx?skey=&doc=145996&img=33747>.

Resumo: A 7.ª edição do estudo da Deloitte *Let's Play! - O mercado europeu dos desportos electrónicos* - centra-se no desenvolvimento do setor europeu dos desportos eletrónicos para o ano de 2022. O estudo baseia-se numa extensa pesquisa de consumidores em 11 países europeus e em entrevistas com 53 especialistas do mercado. O relatório avalia o consumo de *eSports* no mercado da Europa, a capacidade

de divulgação e de fornecimento deste serviço ao consumidor (divulgação de conteúdos dos desportos eletrónicos ao público à distância através da televisão linear, de transmissões em direto ou de vídeo a pedido) e a expansão dos modelos de negócio envolvidos.

HOLLIST, Katherine E. - Time to be grown-ups about video gaming: the rising esports industry and the need for regulation. **Arizona Law Review** [Em linha]. Vol. 57, n.º 3 (2015). [Consult. 19 jul. 2024]. Disponível em WWW:<URL: https://catalogobib.parlamento.pt:82/images/winlibimg.aspx?skey=&doc=145986&img=33742>.

Resumo: Este artigo analisa a indústria emergente dos *eSports*, na sua componente de desporto profissional. Segundo a autora, nos últimos anos, os *eSports* registaram um crescimento meteórico em dezenas de mercados, atraindo dezenas de milhões de espectadores por ano só nos Estados Unidos. Entretanto, os jogadores que compõem as várias equipas que jogam *eSports* profissionalmente gozam de poucas proteções laborais. O resultado é que muitos destes jogadores - cujas idades médias se situam entre os 18 e os 22 anos - estão a sofrer complicações de saúde depois de praticarem até 14 horas por dia para manterem o seu estatuto profissional. Este documento explora a razão pela qual as soluções tradicionais, como as leis laborais existentes, não conseguem resolver o problema, razão pela qual a sindicalização é impraticável no modelo atual no âmbito deste desporto profissional. Por fim, sugere soluções regulamentares para fazer face às características únicas do sector.

INTERNATIONAL ESPORT FEDERATION - **O guia para os esports** [Em linha]. [S.l.: s.n., 2022]. [Consult. 19 jul. 2024]. Disponível em WWW:<URL: https://catalogobib.parlamento.pt:82/images/winlibimg.aspx?skey=&doc=145988&img=33744>.

Resumo: «A ISFE Esports desenvolveu este guia, com o apoio da *Entertainment Software Association* (ESA - EUA), da *Entertainment Software Association* do Canadá (ESA - Canadá), da *Interactive Games and Entertainment Association* (IGEA - Austrália e Nova Zelândia) e da *Interactive Software Federation of Europe* (ISFE - Europa), para ajudar a compreender o fenómeno das competições de videojogos, também conhecidas

como «videojogos competitivos» ou «esports». Pela primeira vez, associações que representam a indústria dos videojogos, criadores de videojogos (editoras e produtoras) e as partes interessadas do setor dos esports analisaram o crescimento e impacto desta atividade económica para informar os legisladores, reguladores, instituições e o público sobre o que é que os esports são de facto, garantindo que os decisores públicos sejam devidamente informados e facilitando assim o diálogo com a indústria.» [Da obra]

MARTINELLI, Jacqueline - The challenges of implementing a governing body for regulating esports. **International & Comparative Law Review**. Coral Gables: University of Miami School of Law, Vol. 26, no 2 (spring 2019). [Consult. 19 jul. 2024]. Disponível em WWW:<URL: https://catalogobib.parlamento.pt:82/images/winlibimg.aspx?skey=&doc=145998&img=33749>.

Resumo: O presente documento aborda o recente crescimento da indústria dos desportos eletrónicos e os desafios que se colocam ao desenvolvimento de um modelo regulamentar único. Atualmente, existem várias organizações que afirmam governar a indústria dos desportos eletrónicos, mas todas elas abrangem diferentes áreas do desporto, o que faz com que não exista uma política coesa. Estas organizações não dispõem de mecanismos necessários de aplicação da lei, nem de legitimidade para apoiar os regulamentos que propõem. A autora defende a necessidade de um organismo regulador único para supervisionar a indústria dos desportos eletrónicos, a fim de preservar a legitimidade deste desporto. Esta abordagem de largo espectro à regulamentação é desconhecida; não há muitos precedentes sobre a forma de lidar com a regulamentação a nível global. Muitas organizações estão envolvidas nesta indústria em crescimento, tornando a indústria um «vale tudo». Assim, a regulamentação atual depende muito do país que patrocina o evento. A implementação de um organismo regulador único é uma questão multidimensional com muitos atores envolvidos e, por isso, uma tarefa necessária, bastante difícil, mas necessária.

RIBEIRO, Tiago; SANTOS, Ana Maria Silva dos – **Esports, comunidades e eventos digitais** [Em linha]. Faro: Sílabas & Desafios, 2024. [Consult. 19 jul. 2024]. Disponível em WWW:<URL:

https://catalogobib.parlamento.pt:82/images/winlibimg.aspx?skey=&doc=145987&img=33743>.

Resumo: Este livro, uma obra dos seus coordenadores em conjunto com sete professores e académicos de universidades portuguesas e internacionais, procura explicar algumas das complexidades dos desportos eletrónicos no mundo atual.

Os autores procuraram, através da análise do impacto revitalizante dos desportos eletrónicos, contribuir para o seu crescimento responsável e sustentável, tendo em conta que estes têm, ainda, «um longo caminho a percorrer para continuar a sua afirmação académica, profissional, social e no mundo do desporto». A obra organiza-se em «sete capítulos sobre importantes temas da conceptualização, análise, implementação dos Esports na comunidade, escritas individualmente pelos autores. Cada capítulo inclui um breve background sobre a temática específica, mas também deixa transparecer a experiência e a intuição do autor, bem como os as implicações futuras sobre o tema, no que respeita ao caminho que os esports ainda precisam de trilhar para engrandecer a sua afirmação política e social. Os capítulos versam temáticas como, por exemplo, a conceptualização dos esports, a visão e regulação do direito, a diferença de género, o seu papel na educação física, a sua pertinência no Programa Olímpico ou os desafios de meta-desportos. Temas realmente atuais e transversais para a discussão dentro das organizações desportivas, dos comités, dos clubes e associações de esports, temas críticos para a intervenção dos sociólogos, juristas e gestores de desporto, que têm de ser conhecidos, analisados e geridos no dia-a-dia das suas organizações» [da obra].

WONG, Jackson - More than just a game [Em linha]: the labor and employment issues within esports. **UNLV Gaming Law Journal** . Las Vegas: William S. Boyd School of Law, Vol. 11, no 1 (2021). [Consult. 19 jul. 2024]. Disponível em WWW:<URL: https://catalogobib.parlamento.pt:82/images/winlibimg.aspx?skey=&doc=145997&img=33748>.

Resumo: Este documento examina a legislação atual, no âmbito do direito do trabalho, sobre os desportistas profissionais de *eSports*. O autor procura perceber se estes trabalhadores estão contratados pelos criadores dos videojogos e se os seus direitos se

encontram protegidos por esta indústria. Dada a extensão da matéria, o autor debruça-se sobre a *League of Legends* e *Overwatch* e os seus jogadores profissionais. A Parte I do artigo aborda a informação histórica básica sobre o funcionamento e estrutura destas duas ligas desportivas; a Parte II analisa as leis federais que se aplicam a estes jogadores (identificando as partes omissas); e a Parte III identifica os direitos laborais em falta e as possíveis vantagens de estes jogadores se unirem, em forma de sindicato, lutando por melhores condições de trabalho.

VIII ANEXO - QUADRO COMPARATIVO

	PJL N.º 198/XVI (1.ª) (IL)
	Artigo 1.º **Objeto** 1 – A presente lei estabelece medidas com os seguintes objetivos: a) Criação da figura da competição de desportos eletrónicos; b) Criação da figura do jogador profissional de desportos eletrónicos; c) Criação do visto de estada temporária para jogadores profissionais de desportos eletrónicos; d) Equiparação das competições de desportos eletrónicos a competições desportivas, para efeitos do regime jurídico dos jogos e apostas online; e) Consagra a possibilidade de atribuição de estatuto de utilidade pública a entidade federativa de desportos eletrónicos, mediante a verificação de relevante interesse desportivo nacional. 2 – Para concretizar o disposto no número anterior, a presente lei procede: a) À alteração da Lei n.º 23/2007, de 4 de julho; b) À alteração do Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril; c) À alteração ao Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro.
	Artigo 2.º **Definições** 1 - Para efeitos da presente lei entende-se por: a) «Competição de desportos eletrónicos», uma competição de videojogos que coloca pelo menos dois jogadores ou duas equipas de jogadores em confronto para obter um resultado ou uma vitória;

	PJL N.º 198/XVI (1.ª) (IL)
	b) «Jogador profissional de desportos eletrónicos», qualquer pessoa cuja atividade remunerada consista em participar em competições de videojogos, através de relação de subordinação jurídica ou de contrato de prestação de serviços.
	Artigo 3.º **Alteração à Lei n.º 23/2007, de 4 de julho** O artigo 54.º da Lei n.º 23/2007, de 4 de julho, na sua atual redação, passa a ter a seguinte redação:
Lei n.º 23/2007, de 4 de julho	
Artigo 54.º **Visto de estada temporária** 1 - O visto de estada temporária destina-se a permitir a entrada em território português ao seu titular para: a) Tratamento médico em estabelecimentos de saúde oficiais ou oficialmente reconhecidos; b) Transferência de cidadãos nacionais de Estados Partes na Organização Mundial de Comércio, no contexto da prestação de serviços ou da realização de formação profissional em território português; c) Exercício em território nacional de uma actividade profissional, subordinada ou independente, de carácter temporário, cuja duração não ultrapasse, em regra, os seis meses; d) Exercício em território nacional de uma actividade de investigação científica em centros de investigação, de uma actividade docente num estabelecimento de ensino superior ou de uma actividade altamente qualificada durante um período de tempo inferior a um ano; e) Exercício em território nacional de uma actividade desportiva amadora, certificada pela respectiva federação, desde que o clube ou associação desportiva se responsabilize pelo alojamento e cuidados de saúde; f) Permanecer em território nacional por períodos superiores a três meses, em casos excepcionais, devidamente fundamentados, designadamente o cumprimento dos compromissos internacionais no âmbito da Organização Mundial de Comércio, em sede de liberdade de prestação de serviços;	«Artigo 54.º (…) 1 - (...) a) (...) b) (…) c) (…) d) (...) e) (…) f) (…)

	PJL N.º 198/XVI (1.ª) (IL)
g) Acompanhamento de familiar sujeito a tratamento médico nos termos da alínea a). 2 - O visto de estada temporária é válido por três meses e para múltiplas entradas em território nacional, sem prejuízo do disposto no n.º 4 do artigo 56.º. 3 - O prazo máximo para a decisão sobre o pedido de visto de estada temporária é de 30 dias contados a partir da instrução do pedido.	g) (…) h) (…) i) (…) j) (…) k) (…) l) (novo) Exercício em território nacional de atividade profissional de desportos eletrónicos. 2 - (...) 3 - (...)
	Artigo 4.º **Alteração ao Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril** O artigo 5.º do Regime Jurídico dos Jogos e Apostas Online, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril, na sua atual redação, passa a ter a seguinte redação:
Decreto-Lei n.º 66/2015, de 29 de abril	
Artigo 5.º **Categorias e tipos de jogos e apostas online autorizados** 1 - As categorias de jogos e apostas online cuja exploração é autorizada são as seguintes: a) Apostas desportivas à cota; b) Apostas hípicas, mútuas e à cota; c) Jogos de fortuna ou azar, nos quais se incluem os seguintes tipos: i) Bacará ponto e banca/Bacará ponto e banca Macau; ii) Banca francesa;	«Artigo 5.º (…) 1 - (...) a) (...) b) (...) c) (...) i) (...) ii) (...)

	PJL N.º 198/XVI (1.ª) (IL)
iii) Blackjack/21; iv) Bingo; v) Jogos de máquinas compostos por três ou mais rolos giratórios, com símbolos ou outras representações gráficas, que se vão progressivamente imobilizando sob a linha ou linhas de jogo, com o objetivo de formar combinações de símbolos; vi) Póquer em modo de torneio; vii) Póquer não bancado nas variantes «omaha», «hold'em» e «póquer sintético»; viii) Póquer sem descarte; ix) Roleta americana; x) Roleta francesa.	iii) (...) iv) (...) v) (...) vi) (...) vii) (...) viii) (...) ix) (...) x) (...)
2 - A exploração de novos tipos de jogos de fortuna ou azar, não previstos na alínea c) do número anterior, pode ser autorizada pela entidade de controlo, inspeção e regulação, nos termos previstos nos n.os 2 a 4 do artigo 12.º.	2 - (...)
3 - As regras de execução das apostas desportivas à cota, das apostas hípicas, mútuas e à cota, e dos jogos de fortuna ou azar são fixadas em regulamento pela entidade de controlo, inspeção e regulação.	3 - (...)
4 - São proibidas a exploração e a prática de jogos e apostas online não regulamentados.	4 - (...)
5 - As apostas desportivas à cota e as apostas hípicas, mútuas e à cota, apenas podem incidir, respetivamente, sobre as modalidades, competições e provas desportivas e sobre as competições e corridas de cavalos constantes de lista elaborada e aprovada pela entidade de controlo, inspeção e regulação.	5 - (...)
6 - São proibidas as apostas desportivas à cota em quaisquer eventos, provas ou competições desportivas de escalões de formação, nestes se compreendendo todos os anteriores ao da categoria sénior, como tal definido pela respetiva federação desportiva dotada do estatuto de utilidade pública desportiva.	6 - (...)
7 - A inclusão, na lista referida no n.º 5, de modalidades, competições e provas desportivas organizadas por entidades nacionais deve ser precedida, para cada modalidade, de audição da respetiva federação com utilidade pública desportiva, para verificação da idoneidade da competição e do respetivo organizador, bem como para confirmação do cumprimento das obrigações de transparência relativas à titularidade das sociedades desportivas, se for o caso. 8- As competições e corridas de cavalos nacionais a incluir na lista prevista no n.º 5 são as constantes do calendário para o efeito aprovado pela Direção-Geral de Alimentação e Veterinária.	7 - (...)

	PJL N.º 198/XVI (1.ª) (IL)
9 - No caso das apostas desportivas à cota e das apostas hípicas, mútuas e à cota, os tipos e os momentos das apostas, bem como os tipos de resultados sobre os quais as mesmas incidem, são fixados, respetivamente, para cada modalidade, competição e prova desportiva e para cada competição e corrida de cavalos, e constam da lista prevista no n.º 5. 10 - A entidade de controlo, inspeção e regulação pode alterar a lista prevista no n.º 5, não tendo as entidades exploradoras qualquer direito a indemnização ou compensação decorrente dessa alteração. 11 - São proibidas as apostas desportivas em eventos em que participem sociedades desportivas que não cumpram as obrigações legalmente definidas de transparência da respetiva titularidade, enquanto durar tal incumprimento.	8 - (...) 9 - (...) 10 - (...) 11 - (...) 12 (novo) - Para efeitos do disposto no n.º 5 do presente artigo, as competições de desportos eletrónicos consideram-se equiparadas a competições desportivas.»
	Artigo 5.º **Alteração ao Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro** O artigo 19.º do Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro, na sua atual redação, passa a ter a seguinte redação:
Decreto-Lei n.º 248-B/2008, de 31 de dezembro	
Artigo 19.º **Relevante interesse desportivo nacional** Para efeitos do disposto na alínea b) do n.º 2 do artigo anterior, são consideradas como tendo relevante interesse desportivo nacional as organizações que estejam enquadradas em federação internacional cuja modalidade integre o programa dos Jogos Olímpicos ou Paralímpicos e ainda as que preencham um dos seguintes requisitos: a) Possuam um grau de suficiente implantação a nível nacional, demonstrando possuir um número de praticantes inscritos, a nível nacional, igual ou superior a 500;	«Artigo 19.º (...) 1 - Para efeitos do disposto na alínea b) do n.º 2 do artigo anterior, são consideradas como tendo relevante interesse desportivo nacional as organizações que estejam enquadradas em federação internacional cuja modalidade integre o programa dos Jogos Olímpicos ou Paralímpicos e ainda as que preencham um dos seguintes requisitos: a) Possuam um grau de suficiente implantação a nível nacional, demonstrando possuir um número de praticantes inscritos, a nível nacional, igual ou superior a 500;

	PJL N.º 198/XVI (1.ª) (IL)
b) Prossigam uma actividade desportiva que contribua para o desenvolvimento turístico do País, ou de algumas das suas regiões, através da organização de provas, eventos desportivos ou manifestações desportivas susceptíveis de atrair fluxos turísticos significativos ou que projectem internacionalmente a imagem de Portugal.	b) Prossigam uma atividade desportiva que contribua para o desenvolvimento turístico do País, ou de algumas das suas regiões, através da organização de provas, eventos desportivos ou manifestações desportivas suscetíveis de atrair fluxos turísticos significativos ou que projetem internacionalmente a imagem de Portugal. 2 - Para efeitos do disposto no presente artigo, a realização de competições de desportos eletrónicos, que contribuam para o desenvolvimento turístico do País, nos termos da alínea b) do n.º 1 do presente artigo, considera-se equiparada à realização de competições desportivas.»
	Artigo 6.º **Regulamentação** No prazo de 1 ano após a entrada em vigor da presente lei, o Governo procede à regulamentação das condições de realização de competições de desportos eletrónicos, nomeadamente quanto à salvaguarda de participantes menores de idade, regulamentação de prémios de jogo, salvaguarda da ética e integridade desportiva, procedendo igualmente à identificação das medidas legislativas, administrativas ou outras que se revelem necessárias para a regulamentação da prática dos desportos eletrónicos.
	Artigo 7.º **Entrada em vigor** A presente lei entra em vigor no dia seguinte ao da sua publicação.